



Pontificia Universidad  
Católica del Ecuador

**UNIDAD ACADÉMICA:**

OFICINA DE POSTGRADOS

**TEMA:**

**APLICACIÓN DE UNA ESTRATEGIA LÚDICA PARA DESARROLLAR LAS  
CAPACIDADES LECTORAS EN NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL**

**Proyecto de Investigación y Desarrollo previo a la obtención del título de  
Magister en Ciencias de la Educación**

**Línea de Investigación, Innovación y Desarrollo principal:**

Pedagogía, Andragogía, Didáctica y/o Currículo

**Caracterización técnica del trabajo:**

Desarrollo

**Autora:**

Daniela Karen Espín Chuqui

**Director:**

Ing. Santiago Acurio Maldonado, Mg

Ambato – Ecuador

Enero 2019

**Aplicación de una estrategia lúdica para desarrollar las  
capacidades lectoras en niños de educación básica  
elemental**

Informe de trabajo de titulación  
presentado ante la  
Pontificia Universidad Católica del Ecuador  
Sede Ambato

por:

Daniela Karen Espín Chuqui

En cumplimiento parcial  
de los requisitos para el Grado de  
Magister en Ciencia de la Educación




**Oficina de Postgrados**  
Enero 2019


**Aplicación de una estrategia lúdica para desarrollar las  
capacidades lectoras en niños de educación básica elemental**

Aprobado por:

  
María Fernanda San Lucas Solórzano, Mg  
Presidente del Comité Calificador  
Coordinadora de la Oficina de Postgrados

  
Wendy Tamara Naranjo Hidalgo, Mg  
Miembro Calificador

  
Santiago Alejandro Acurio Maldonado, Mg  
Miembro Calificador Director de Proyecto

  
Hugo Rogelio Altamirano Villaroel, Dr  
Secretario General

 Pontificia Universidad  
Católica del Ecuador  
SECRETARÍA GENERAL  
PROCURADURÍA

  
Ana Solís Carrasco, Mg  
Miembro Calificador

Fecha de aprobación:  
Enero 2019

## **Ficha Técnica**

**Programa:** Magister en Ciencias de la Educación

**Tema:** Aplicación de una estrategia lúdica para desarrollar las capacidades lectoras en niños de Educación Básica Elemental.

**Tipo de trabajo:** Proyecto de Investigación y Desarrollo.

**Clasificación técnica del trabajo:** Desarrollo.

**Autor:** Daniela Karen Espín Chuqui.

**Director:** Santiago Acurio Maldonado, Ing Mg

### **Líneas de Investigación, Innovación y Desarrollo**

**Principal:** Pedagogía, Andragogía, Didáctica y/o currículo.

### **Resumen Ejecutivo**

Son múltiples las investigaciones realizadas en torno a las estrategias didácticas empleadas para enseñar a aprender en el ámbito pedagógico. Su aplicación se basa en los procedimientos y técnicas que el profesional de la docencia organiza, formaliza y orienta para alcanzar una meta establecida. Para efectos de este trabajo de investigación, se diseñó una estrategia lúdica que permitió desarrollar las capacidades lectoras en niños de Educación Básica Elemental, cuya intención fue accionar el conocimiento y práctica del docente a través de la implementación de estrategias lúdicas que conllevaron a los alumnos a apropiarse de la lectura de manera eficaz y eficiente, por ende conquistar un grupo de niños y niñas que sean autónomos en todo lo que se refiere a los procesos de lectura, donde se internalice un gozo y disfrute. La información se recolectó mediante un formato “niveles de logro” el cual sirvió para registrar el número de palabras leídas y los niveles de comprensión lectora de los estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa “Nuevo Mundo”. Apoyada en la planificación curricular la evaluación de la estrategia lúdica se realizó antes y después de aplicarse las lecturas establecidas en el plan de actividades.

## Declaración y autorización

Yo: **DANIELA KAREN ESPÍN CHUQUI**, con CC. 160069736-9, autora del trabajo de graduación intitulado: “**APLICACIÓN DE UNA ESTRATEGIA LÚDICA PARA DESARROLLAR LAS CAPACIDADES LECTORAS EN NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL**”, previa a la obtención del título profesional de **MAGISTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**, en la Oficina de Postgrados.

- 1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.
- 2.- Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través de sitio web de la Biblioteca de la PUCE Ambato, el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de Universidad.

Ambato, Enero 2019

  
**DANIELA KAREN ESPÍN CHUQUI**  
**160069736-9**

## **Dedicatoria**

*Este proyecto de investigación lo dedico a Dios por haberme dado la sabiduría para culminarlo, también todas las personas que me brindaron su valiosa ayuda y apoyo, de manera especial a mi amado esposo Miguel y a mi hija Arleth, quienes son la inspiración de mi vida, los cuales con su cariño y amor me ayudaron a cumplir este nivel de superación.*

## **Reconocimientos**

*La vida tiene varias etapas y esta es una etapa que culmina por eso mis reconocimientos a mis maestros de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, por compartir sus conocimientos científicos, los cuales me permitirán ser ente activo de la sociedad sobre todo de mis estudiantes.*

*Mi reconocimiento desde lo más profundo de mi corazón a Dios, mi familia, amigos y todas las personas que estuvieron presentes incondicionalmente para hacer posible esta fase de mi vida.*

## Resumen

El siguiente trabajo enfoca el problema relacionado a la lentitud al leer, exceso de pausas, lectura silábica, incomprensión de textos; entre otros aspectos que presentan los niños de tercer año de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa “Nuevo Mundo”. Se planteó como objetivo general crear una estrategia lúdica para mejorar las capacidades lectoras en los estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa “Nuevo Mundo”. Los métodos usados para abordar la situación problema fueron el enfoque cuantitativo con un diseño no experimental, bajo la modalidad de una investigación de campo, apoyada en la modalidad descriptiva. Para efectos del diagnóstico se aplicó a los estudiantes un taller de lectura “El rey y la rana” para establecer el nivel de comprensión lectora durante el mes de junio del 2017, con una duración de doce horas académicas. Los resultados obtenidos revelan que en el diagnóstico el nivel de velocidad lectora alcanzado por el grupo de estudiantes fue de 62,96% que requieren apoyo, el 37,04% se encuentran en el nivel “se acerca al estándar”, mientras que en la escala estándar y avanzado no se alcanzó ningún valor, así también la mayoría del paralelo se encuentra en el nivel estándar de comprensión lectora. Se concluyó que la estrategia lúdica fue aplicada al grupo de niños de tercer grado de dicha institución, resultando muy significativa por cuanto el número de palabras leídas por minuto aumentó considerablemente luego de ejecutar las actividades planificadas y aplicada la evaluación Pisa 2, además que se pudo comprobar su efectividad.

**Palabras claves: Estrategia lúdica, capacidades lectoras, velocidad y comprensión lectora.**

## **Abstract**

This study focuses on the problem of slow reading, excessive pauses, syllabic reading, the misunderstanding of texts and some other problems observed in third grade at Nuevo Mundo School. The general objective was set to create a playful strategy to improve the reading skills of the third grade students at Nuevo Mundo School. The methods used to address the problem were the quantitative approach with a non-experimental design under the mode of field research and supported by the descriptive mode. For the purpose of the diagnosis, a reading workshop called "The King and the Frog" was applied to students in order to establish their level of reading comprehension during the month of June 2017, with a duration of twelve class hours. The findings reveal that in the diagnosis, the reading speed level reached by the group of students was 62.96% that require support, and 37.04% who are close to standard. None of the students reached the scales of standard or advanced. Most of the class has a standard level of reading comprehension. It was concluded that the playful strategy that was applied to the group of third grade children of this institution was very meaningful since the number of words read per minute increased considerably after doing the planned activities and applying the Pisa 2 evaluation. Its effectiveness was also confirmed.

**Keywords: playful strategy, reading skills, speed and reading comprehension**

## Tabla de contenidos

<b>Ficha Técnica</b> .....	<b>iii</b>
<b>Resumen Ejecutivo</b> .....	<b>iii</b>
<b>Declaración y autorización</b> .....	<b>iv</b>
<b>Dedicatoria</b> .....	<b>v</b>
<b>Reconocimientos</b> .....	<b>vi</b>
<b>Resumen</b> .....	<b>vii</b>
<b>Abstract</b> .....	<b>viii</b>
<b>Tabla de contenidos</b> .....	<b>ix</b>
<b>Lista de Tablas</b> .....	<b>xi</b>
<b>Lista de Figuras</b> .....	<b>xii</b>
<b>Lista Anexos</b> .....	<b>xiii</b>
<b>Capítulo 1</b> .....	<b>1</b>
<b>Introducción</b> .....	<b>1</b>
1.1. Presentación del trabajo .....	1
1.2. Descripción del documento.....	2
<b>Capítulo 2</b> .....	<b>3</b>
<b>Planteamiento de la Propuesta de Trabajo</b> .....	<b>3</b>
2.1. Información técnica básica .....	3
2.2. Descripción del problema .....	3
2.3. Preguntas básicas.....	3
2.4. Formulación de meta.....	4
2.5. Objetivos .....	4
2.5.1. Objetivo general .....	4
2.5.2. Objetivos Específicos .....	4
2.6. Delimitación funcional.....	4
<b>Capítulo 3</b> .....	<b>5</b>
<b>Marco Teórico</b> .....	<b>5</b>
3.1. Definiciones y conceptos .....	5
3.1.1. Estrategias metodológicas.....	5
3.1.2. Estrategias de Aprendizaje.....	5
3.1.3. Estrategias lúdicas .....	6
3.1.4. El juego o actividad lúdica .....	6
3.1.5. Capacidades lectoras.....	8
3.1.6. La lectura.....	8
3.2. El Componente lúdico en los procesos de enseñanza-aprendizaje .....	9
3.3. Generalidades sobre capacidades lectoras .....	18
3.3.1. Estrategias para desarrollar competencias lectoras.....	20
3.3.2. Estrategias lúdicas para niños de 7 a 8 años.....	21
3.3.3. Habilidades relacionadas con la capacidad lectora .....	22

3.3.4. Procesos de la lectura .....	23
3.3.5. Actividades lúdicas para la enseñanza de la lectura.....	23
3.3.6. Bloque 3 de destrezas de lectura en la educación elemental ecuatoriana.....	25
3.3.7. Ambientes de aprendizaje .....	27
3.4. Estado del Arte .....	28
<b>Capítulo 4.....</b>	<b>31</b>
<b>Metodología .....</b>	<b>31</b>
4.1. Diagnóstico .....	31
4.2. Planificación .....	32
4.3. Ejecución.....	38
4.4. Evaluación preliminar.....	57
4.5. Selección de la muestra .....	58
4.5. Criterios de selección .....	58
4.5.1. Criterios de inclusión.....	58
4.5.1. Criterios de exclusión .....	58
4.6. Enfoque de la investigación.....	58
4.7. Procesamiento de la información .....	59
<b>Capítulo 5.....</b>	<b>60</b>
<b>Resultados.....</b>	<b>60</b>
5.1. Resultados del diagnóstico .....	60
5.2. Resultados de la planificación .....	63
5.3. Resultados de la ejecución .....	67
5.4. Resultados de la evaluación .....	70
<b>Capítulo 6.....</b>	<b>71</b>
<b>Conclusiones y Recomendaciones.....</b>	<b>71</b>
6.1. Conclusiones .....	71
6.1. Recomendaciones .....	71
<b>Referencias .....</b>	<b>73</b>
<b>Anexos.....</b>	<b>77</b>
1. Lectura de comprensión lectora (diagnóstico) .....	77
2. Prueba Pisa 1 (diagnóstico) .....	78
3. Lectura comprensión lectora (después).....	79
4. Prueba Pisa 2 (después) .....	80
5. Niveles de Logro para la velocidad de lectura expresada en palabras por minuto.....	81
6. Niveles de Logro para la Comprensión.....	82
7. Tabla de comprensión lectora.....	83
8. Tabla de velocidad lectora .....	84
9. Formato Niveles de logro .....	85

## Lista de Tablas

1: Clasificación de los juegos en función de los participantes .....	12
2: Clasificación de los juegos en base a los objetos o las actividades .....	13
3: Bloque Curricular 3. Lectura .....	26
4: Comprensión lectora (diagnóstico).....	60
5: Nivel de velocidad lectora (diagnóstico).....	61
6: Respuestas correctas e incorrectas por género (diagnóstico) .....	61
7: Nivel de comprensión lectora por género (diagnóstico) .....	62
8: Cantidad de palabras leídas por género (después) .....	63
9: Nivel de velocidad lectora (después).....	64
10: Respuestas correctas e incorrectas por género (después) .....	65
11: Nivel de comprensión lectora por género (después) .....	66
12: Velocidad lectora en el Paralelo "N" (antes y después) .....	68
13: Comprensión lectora en el paralelo "N" (antes y después).....	69

## Lista de Figuras

1. Velocidad y comprensión lectora” Diagnóstico” .....	32
2. Respuestas correctas e incorrectas (diagnóstico) .....	62
3. Nivel de comprensión lectora .....	62
4. Cantidad de palabras leídas por género (después) .....	64
5. Nivel de velocidad lectora (después).....	65
6. Respuestas correctas e incorrectas por género (después) .....	66
7. Nivel de comprensión lectora por género (después) .....	67
8. Velocidad lectora (antes y después) .....	68
9. Comprensión lectora (antes y después) .....	69

## Lista Anexos

1. Lectura de comprensión lectora (diagnóstico) .....	77
2. Prueba Pisa 1 (diagnóstico) .....	78
3. Lectura comprensión lectora (después).....	79
4. Prueba Pisa 2 (después) .....	80
5. Niveles de Logro para la velocidad de lectura expresada en palabras por minuto.....	81
6. Niveles de Logro para la Comprensión Lectora .....	82
7. Tabla de comprensión lectora.....	83
8. Tabla de velocidad lectora .....	84
9. Formato Niveles de logro .....	85

## Capítulo 1

# Introducción

### 1.1. Presentación del trabajo

En el ámbito educativo, el proceso de la lectura se considera de mucha importancia, debido a que mediante su aplicación el individuo adquiere un bagaje de conocimientos, que impulsan el desarrollo intelectual mediante una diversidad de estrategias comunicativas, basadas en la interacción que tienen con su medio y con los recursos impresos como son los textos, revistas, periódicos, entre otros.

Este trabajo de investigación busca contribuir a mejorar la calidad de la educación, en torno a las capacidades lectoras, la presente investigación pretende aportar solución a los problemas que persisten en los niños y niñas tales como: lentitud al leer, exceso de pausas, lectura silábica, incompreensión de textos; entre otros aspectos demanda atención docente inmediata con la intención de formar a los estudiantes con competencias lectoras como base para el aprendizaje general desde los primeros años escolares.

Para el desarrollo de esta investigación se plantea como objetivo general, crear una estrategia lúdica para mejorar las capacidades lectoras en los estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa “Nuevo Mundo”. Tomando en consideración que la estrategia lúdica es una herramienta pedagógica de carácter participativo y dialógica, radica en el juego como elemento fundamental del hombre. La estrategia lúdica representa en el aula, la práctica del juego con fines pedagógicos con el cual además de fortalecer los valores se fomenta el desarrollo de las capacidades lectoras, al respecto señala (Cepeda Ramírez, 2017) que el juego como elemento lúdico didáctico en el aula busca afianzar diversos procesos como la atención, concentración, comportamientos, entre otros, que sin duda apoyan el proceso de aprendizaje. Por otra parte, al abordar las capacidades lectoras mediante las estrategias lúdicas se desarrollan las áreas cognitivas, afectivas y emocionales del estudiante, de allí que, tanto el juego como el aprendizaje convergen en “el afán de superación; la práctica y el entrenamiento que conducen al aumento de las habilidades y capacidades; la puesta en práctica de estrategias que conducen al éxito y ayudan a superar dificultades” (Sánchez Benitez, 2010, p. 23).

Para llevar a cabo esta investigación se apoyó en el enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental.

## **1.2. Descripción del documento**

El trabajo investigativo se estructuró por capítulos de la siguiente manera:

El Capítulo 1 exhibe la introducción en la cual se presenta, describe, analiza el contexto y las circunstancias que llevaron al desarrollo del informe final de proyecto de investigación y desarrollo, este capítulo se subdivide en: Presentación del trabajo y descripción del documento.

El Capítulo 2 se muestra el planteamiento de la propuesta de trabajo, en el cual se bosqueja las bases que emergen del contexto del problema exponiendo las preguntas básicas del por qué, qué y cuándo se origina el problema, la formulación de meta, se plantean los objetivos de la investigación y la delimitación funcional.

El Capítulo 3 se desarrolla el marco teórico, en el mismo se definen y conceptualizan términos referidos a estrategias metodológicas, de aprendizaje, lúdicas, capacidades lectoras y lectura. También se presentan los sustentos teóricos en referencia a estrategias lúdicas y capacidades lectoras. Igualmente, se presenta algunas investigaciones que se han llevado a cabo en el ámbito regional, nacional e internacional los cuales guardan relación con el presente estudio.

El Capítulo 4 se expone la sección que corresponde a la metodología: Diagnóstico, Método(s) Aplicado(s), Materiales, Herramientas y Población.

El Capítulo 5 presenta los resultados y el análisis descriptivo de las respuestas obtenidas por parte de los encuestados. Estos resultados se presentan a través de gráficos.

El Capítulo 6 se expone la formulación de las conclusiones y recomendaciones. En este epígrafe se revelan de manera sintetizada los problemas encontrados y a la vez se ofrecen las sugerencias respectivas.

Por último, se muestra la bibliografía la cual contiene las fuentes impresas y digitales tales como: libros, revistas, páginas web que sirvieron de base y sustento durante el desarrollo del presente estudio.

## Capítulo 2

# Planteamiento de la Propuesta de Trabajo

### 2.1. Información técnica básica

**Tema:** Aplicación de una estrategia lúdica para desarrollar las capacidades lectoras en niños de Educación Básica Elemental

**Tipo de trabajo:** Proyecto de Investigación y Desarrollo

**Clasificación técnica del trabajo:** Desarrollo

**Autor:** Daniela Karen Espín Chuqui

**Director:** Ing. Santiago Alejandro Acurio Maldonado Mg.

**Líneas de Investigación, Innovación y Desarrollo**

**Principal:** Pedagogía, Andragogía, Didáctica y/o currículo

### 2.2. Descripción del problema

La lúdica en el ámbito educativo tiene un valor incalculable puesto que dispone y armoniza entre la colectividad, la participación, la creatividad, la competición y la obtención de resultados en situaciones de la vida real. Si bien es cierto, cada vez son marcados los índices de niños y niñas que presentan dificultades en la lectura, vienen dados quizás por la decodificación de los signos escritos, incompreensión del significado de las oraciones y los textos, también por la práctica de estrategias tradicionales, además de factores psicosociales por los cuales atraviesa el estudiante en su entorno familiar, elementos que afectan en el desempeño y rendimiento escolar.

En este orden de ideas, el presente estudio apunta de manera innovadora a que los niños y niñas de tercer grado de la Unidad Educativa “Nuevo Mundo” alcancen las competencias lectoras, donde demuestren su creatividad, proceso lector, incrementen la capacidad de análisis mediante la aplicación de estrategias lúdicas que el docente ponga en práctica para beneficiar significativamente al grupo de estudiantes.

### 2.3. Preguntas básicas

**¿Por qué se origina?**

Presuntamente por la apatía de algunos docentes al centrar su enseñanza en métodos obsoletos, insignificantes para los estudiantes, rigidez en los programas curriculares que llevan a cabo con cantidad y no calidad.

**¿Qué lo origina?**

La falta de formación académica del docente en torno al conocimiento de los procesos que conlleva la lectura, a las estrategias que utilizan en el aula, aunado al desinterés y a la rutina en su planificación.

### **¿Cuándo se origina?**

La lectura se promueve desde la educación inicial e incluso desde los primeros años de vida al ser estimulado en el hogar, al no estimularse al niño se percibe poca capacidad lectora, pues al no existir un modelo en el cual el niño se sienta motivado a leer, por lo que conduce a que el problema se fije de manera permanente e incluso se pudiera convertir en una dificultad de aprendizaje.

## **2.4. Formulación de meta**

Mejorar las capacidades lectoras: Fluidez y comprensión lectora de los estudiantes de tercer grado de paralelo “N” de la Unidad Educativa “Nuevo Mundo”.

## **2.5. Objetivos**

### **2.5.1. Objetivo general**

Crear una estrategia lúdica para mejorar las capacidades lectoras en los estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa “Nuevo Mundo”.

### **2.5.2. Objetivos Específicos**

1. Fundamentar teórica y metodológicamente el desarrollo de la estrategia lúdica para el desarrollo de capacidades lectoras.
2. Diagnosticar el estado actual de las capacidades lectoras de los niños de tercer grado de la Unidad Educativa “Nuevo Mundo”.
3. Diseñar la estrategia lúdica para el desarrollo de capacidades lectoras.
4. Implementar la estrategia lúdica en un grupo de control con los niños de tercer grado de la Unidad Educativa “Nuevo Mundo”.
5. Comprobar la efectividad de la estrategia lúdica en los estudiantes de la Unidad Educativa “Nuevo Mundo”.

## **2.6. Delimitación funcional**

**Pregunta 1.** ¿Qué será capaz de hacer el producto final del trabajo de titulación?

Mejorar el proceso de enseñanza mediante la aplicación de una estrategia lúdica que permita:

1. Desarrollar las capacidades lectoras.
2. Promover la lectura en los estudiantes.
3. Contribuir a la formación de lectores independientes, activos y reflexivos., con capacidad significativa para desenvolverse en el medio familiar, cultural y social.

## Capítulo 3

# Marco Teórico

### 3.1. Definiciones y conceptos

#### 3.1.1. Estrategias metodológicas

Para Díaz (s.f.), las estrategias metodológicas son aquellas actividades que ayudan a identificar los procedimientos con los cuales se desenvuelve el docente en función de la programación, implementación y evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje. Tiene que ver con las mediaciones pedagógicas ejecutadas con la intención de desarrollar y mejorar los procesos directos de aprendizaje y de enseñanza, como una acción que contribuya al desarrollo de la inteligencia, la sensibilidad, la conciencia y las competencias para conducirse en la sociedad.

Por su parte Quiroz (2003), se refiere a las estrategias metodológicas como las formas que se usan para lograr los objetivos utilizando menos tiempo y esfuerzo para obtener mejores resultados. Parafraseando a este investigador se denota la amplitud para visualizar la realidad que quiere tener conocimiento, analizarla, valorarla, darle significado y potenciarla.

De acuerdo a Quintero (2011) citado en (Arguello & Sequeira, 2016) que las estrategias metodológicas “permiten identificar principios y criterios, a través de métodos, técnicas y procedimientos que constituyen una secuencia ordenada y planificada permitiendo la construcción de conocimientos durante el proceso enseñanza-aprendizaje” (p. 17).

Tomando en consideración estas definiciones se puede afirmar que las estrategias metodológicas están referidas a las técnicas o procedimientos que se utilizan en la enseñanza con el fin de promover todo lo concerniente a la generación de aprendizajes.

#### 3.1.2. Estrategias de Aprendizaje

De acuerdo a Weinstein, (1986) las estrategias de aprendizaje pueden ser definidas como aquellas conductas y pensamientos que utiliza un estudiante durante el aprendizaje con la finalidad de influir en su proceso de codificación.

Para (Schmeck, 1988) y (Schunk, 1991) citado por Valle (1998), se refieren a las estrategias de aprendizaje como las secuencias de procedimientos o planes encaminados hacia la obtención de metas de aprendizaje, mientras que los procedimientos internos de esa secuencia se mencionan como tácticas de aprendizaje. En este caso, las estrategias estarían basadas en procedimientos de nivel superior que contendrían distintas tácticas o técnicas de aprendizaje.

De igual forma, otros autores como Beltrán, García-Alcañiz, Moraleta, & Santiuste (1987) y Beltrán (1993), las definen como actividades u operaciones intelectuales que se practican para facilitar la adquisición de conocimiento, añadiendo dos características básicas de las estrategias; la primera que sea directa o disimuladamente manejables, y la segunda que posean un carácter intencional o propositivo.

Para Monereo (1994) citado por Valle (1998), considera las estrategias de aprendizaje como los procesos de toma de decisiones en los estudiantes, bien sea conscientes e intencionales que los conlleva de manera coordinada a elegir y recuperar, aquellos conocimientos que requiere para cumplir una fuerte demanda u objetivo, que estriba de los rasgos presentes en el contexto educativo donde se origina la acción.

Por tanto, se puede definir las estrategias de aprendizaje, como un proceso mediante el cual el alumno elige, coordina y aplica los procedimientos para conseguir un fin relacionado con el aprendizaje.

### **3.1.3. Estrategias lúdicas**

Para Díaz y Hernández (2002) citado por Guerrero (2014) las estrategias lúdicas “son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas” (p. 234). Cuando el docente emplea diversas estrategias se realizan modificaciones en el contenido o estructura de los materiales, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión. Son planificadas por el docente para ser utilizadas de forma dinámica, propiciando la participación del educando.

Cabe mencionar que la estrategia según Ferreiro (2009) citado por Guerrero (2014) intencionalmente ha sido transferida al ámbito educativo con el objeto desarrollar la creatividad en base a las propuestas de enseñar a pensar y de aprender a aprender.

### **3.1.4. El juego o actividad lúdica**

El juego o actividad lúdica según la Real Academia Española (2001) se define como el “ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde” (p. 75). Se trata de una actividad universal, su naturaleza cambia poco en el tiempo en los diferentes ámbitos culturales, por lo que se puede decir que no hay ser humano que no haya practicado esta actividad en cualquier circunstancia, puesto que el desarrollo cultural de las comunidades humanas, en algún momento de su existencia, ha expresado situaciones de la vida a través del juego.

Por esto, Chamoso, Durán & García (2004) expresa que “la cultura, en sus fases primitivas, tiene apariencia de juego y se desarrolla en un ambiente similar a un juego” (p. 48). Pero este también nace de una intencionalidad personal, normalmente libre y espontáneo, donde la actividad lúdica favorece el acto creativo, se trata según Fullea (2003), de un “impulso antropológico destinado a propiciar el desarrollo mediante la realización de acciones ejecutadas de forma libre y espontánea, presididas por

el reconocimiento que hace el individuo sobre su propia y personal capacidad existencial” (p. 92). Por ello, las estrategias sistemáticas apoyadas en actividades lúdicas pueden favorecer el aprendizaje del estudiante puesto que deben contribuir a motivar a los niños y niñas para que sientan la necesidad de aprender. En este sentido, debe servir para despertar por sí mismo la curiosidad y el interés de los estudiantes, creando un impacto de todas las acciones formativas en el aula.

En efecto Piaget (1992), se refiere al juego como una forma que permite ajustarse a la realidad, confirma que son operaciones o mecanismos que proporcionan al estudiante a comprender el mundo, permitiendo que se desenvuelvan con autonomía y evolucionando el desarrollo del pensamiento del niño.

Así mismo, para Freud (1999), el juego representa el camino verdadero para la comprensión de los esfuerzos que el yo infantil realiza para lograr una síntesis. Para el psicoanálisis el juego se refiere a una forma de resarcir los deseos e instintos ficticios en la vida real del niño, en otras palabras, significa que los impulsos para jugar están fuera de la razón del niño, por tanto, siguen a una dinámica involuntaria.

De igual manera, refiere Vigotsky (1966), que es a través del juego que se construye el desarrollo del pensamiento conceptual teórico, siendo uno de los propósitos que se desean obtener con los estudiantes. Este teórico asevera que el juego saludable dignifica, instruye, permitiendo que el estudiante piense y actúe en medio de una situación que transforma. En términos educativos la lúdica tiene un valor muy significativo ya que se adoptan diferentes aspectos en la organización de la enseñanza permitiendo optimizar los procesos lúdicos a través de la participación, colectividad, entretenimiento, creatividad, competición y obtención de resultados en situaciones difíciles.

Para Decroly citado por Sánchez de G. (1991), el juego se trata de acciones que permiten la diversión a través de la práctica de una serie de actividades orientadas a alcanzar la organización del tiempo libre para crear y socializarse. En otras palabras, el niño desarrolla habilidades motrices y aprende a controlar su cuerpo. El juego provoca un desahogo de energía física, a la vez que le enseña a coordinar sus movimientos e intenciones para lograr los resultados deseados en el juego. El juego podría definirse aquí como una actividad ejercitada de acuerdo a reglas libremente consentidas y desligadas de toda noción de necesidad o de utilidad material. Es también, experimentar las propias facultades en las que opera la creatividad e imaginación y en donde la fantasía se sobrepone a la realidad, conciliando la libertad y la obligación.

Tomando en consideración, lo antes planteado, se puede decir que las actividades que se realizan en torno al uso de los juegos, facilitan al estudiante nuevas opiniones, enseñanzas y características propias que ellos mismos desconocen. Es por ello, que, todas las actividades no pueden convertirse en juegos; la alternancia del juego (actividad lúdica) y del trabajo (actividad obligada) ayuda a que el estudiante acepte mejor este último, dándose la posibilidad de renovarse. Por otra parte, hay que tener

en cuenta que una actividad realizada con gozo y placer, frecuentemente resulta ser más eficaz que cuando se estima desagradable, dejando una menor sensación de fatiga, aburrimiento y obligación.

### **3.1.5. Capacidades lectoras**

La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos [OCDE], (2009) señala que la competencia lectora consiste en: “la capacidad de comprender, utilizar, reflexionar e interesarse por los textos escritos para alcanzar los propios objetivos, desarrollar el conocimiento y potencial personales, y participar en la sociedad” (p.14). De manera que comprender implica conocer y saber utilizar de manera autónoma un conjunto de estrategias cognitivas y metacognitivas que permiten procesar los textos de manera diversa, en función de los objetivos que orientan la actividad de lector.

La competencia lectora se construye a través de la participación en prácticas cotidianas de los niños, vinculadas al disfrute y al uso funcional, generando lazos emocionales entre la lectura y el lector.

La competencia lectora se asienta sobre tres ejes:

1. Aprender a leer.
2. Leer para aprender, en cualquier ámbito académico o cotidiano, a lo largo de toda nuestra vida.
3. Aprender a disfrutar de la lectura haciendo de ella esa acompañante discreta y agradable, divertida e interesante que jamás nos abandona. (Solé, 2012, p. 50)

De lo anterior, se considera que para conseguir con certeza la competencia lectora se lleva inmerso estos tres ejes, mediante los cuales la práctica del aprendizaje de leer se convierte en un arte placentero, indistintamente del ámbito académico donde se aprenda.

De la misma manera, (Eulate, Carlos, & Gracia, 2005) plantea que el desarrollo de las capacidades lectoras, debe tener como norte un estilo lúdico y eficaz en el entrenamiento, reeducación y el perfeccionamiento lector. Por otra parte, indica que los ejercicios lúdicos deberían iniciarse con una lectura que genere todas las actividades, toda vez que tienen que aplicarse sistemáticamente para conseguir mejoras en la eficiencia lectora, es decir las habilidades y capacidades lectoras, específicamente en aspectos tales como: Habilidad visual, atención, comprensión, sintaxis, memoria, fluidez lectora y lectura en voz alta.

### **3.1.6. La lectura**

La lectura es un diálogo o un proceso de comunicación, en el cual entran en juego el autor (emisor), el canal (libros, periódicos), el mensaje (lo escrito en el texto), el lector (receptor), el código (idioma) y el medio o el entorno (de acuerdo a las circunstancias en que se produce la lectura).

En este sentido, la lectura o el acto de leer según Rojas (1998), hace referencia a “una actividad que implica realizar asociaciones y comparaciones, para revisar y corregir pensamientos, ideas, opiniones, experiencias e informaciones incluidas en un texto, sea cual sea su naturaleza”. De igual manera, Artley

citado por Rojas (1998), dice que “la lectura es el arte de reconstruir, sobre la base de la página impresa, las ideas, los sentimientos, los estados anímicos y las impresiones sensoriales del escritor” (p.9).

De lo anterior se entiende que con la lectura se consigue desarrollar las capacidades intelectuales que se encuentran sumergidas en un ambiente de aprendizaje permitiendo describir la información y tomar decisiones asertivas referentes a un hecho o fenómeno social.

La lectura, según el (Ministerio de Educación Presidencia de la Nación, 2010) “es un proceso interactivo: un lector comprende lo que lee relacionando lo que el texto dice con aquello que ya sabe, a partir de ciertos objetivos de lectura que él mismo se plantea (o que otros le formulan)” (p. 14). Por tanto, es necesario que el docente prevea el grado de dificultad que presenta un texto para un determinado estudiante o grupo de lectores, debido a que un texto no es fácil o difícil en términos generales, sino que es fácil o difícil para un lector específico.

La lectura tiene como objetivo y finalidad recrear, a quien sin ninguna presión selecciona un libro para leer en sus ratos de descanso; ilustrar, para aclarar cualquier punto de vista en particular; instruir, ya que da a conocer y enseña el estado de una cosa; y documentar, para justificar un hecho o fenómeno en un determinado documento.

### **3.2. El Componente lúdico en los procesos de enseñanza-aprendizaje**

La educación en el mundo es hoy día un elemento fundamental en todas las dimensiones que posee la sociedad. La mejora que se consigue a través de la educación, da lugar al bienestar de cualquier individuo, desde cualquier punto de vista que se aborde, por medio de ella se ayuda a miles de personas que luego se desarrollan en los aspectos económicos, sociales, tecnológicos e incluso éticos.

Dentro del concepto de educación el proceso de enseñanza aprendizaje es lo que revela la intención de lograr ciudadanos aptos, eficientes, con la capacidad para desarrollarse profesionalmente. En el transcurso de aprendizaje del individuo, el mismo obtiene mediante el funcionamiento de procesos mentales, el conocimiento desde toda la información que recibe.

La manifestación que denota haber recibido algún tipo de aprendizaje es cuando la persona manifiesta cambios en el comportamiento, modifica su conducta para proyectar el resultado de nuevo aprendizaje. Para que el aprendizaje sea más eficiente en el logro de los objetivos propuestos se deben desarrollar estrategias de aprendizaje. Desarrollando el término de las estrategias de aprendizaje, se puede decir que no son más que un agregado de acciones por parte del docente para lograr el aprendizaje significativo en el alumno, de manera organizada, ajustada al programa presente en el ámbito educativo en donde se desenvuelve.

Las estrategias de aprendizaje bien planificadas sirven de orientación flexible, por que admite cualquier modificación durante el proceso para alcanzar el logro de los objetivos propuestos dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. Al respecto menciona Latorre & Seco del Pozo, (2013) que la

estrategia es un procedimiento de indagación que conlleva a tomar decisiones en circunstancias específicas. Mientras que la estrategia de aprendizaje es una forma inteligente y creada sistemáticamente para solventar un problema de aprendizaje, por lo que en el contexto educativo las estrategias deben diseñarse con una intencionalidad clara y precisa con miras a alcanzar un objetivo relacionado con el aprendizaje.

El logro por demás exitoso de la ejecución de las estrategias en educación se da siempre y cuando sean de manera consciente e intencional por parte del docente, ya que van dirigidas a un objetivo vinculado con el aprendizaje del alumno.

Como parte de las estrategias a desarrollar en aula, está la dinamicidad y lo placentero en que se pueden ejecutar, para ello, se puede utilizar el juego como método necesario en fortalecer el proceso enseñanza aprendizaje, así como la enseñanza de la lectura. El hombre por naturaleza ha tenido el juego como algo inherente en su vida, es un placer humano, forma parte de la dosis que se requiere para mantener el equilibrio mental. Cabe considerar en este epígrafe la diferencia entre juego y lúdico, el primero se establece mediante reglas establecidas en un tiempo y en un lugar ya establecidos y el segundo concepto es un método de aprendizaje en donde el niño o niña expresa sus sentimientos.

El docente como promotor e innovador del proceso que día a día se lleva a cabo en el aula puede incorporar las estrategias de aprendizaje con acciones lúdicas para mejorar el proceso de adquisición de conocimientos en el alumno.

El conocimiento desarrollado desde edades tempranas, suele enseñarse de mejor manera mediante los juegos, a la hora de enseñar conceptos y otros conocimientos en el educando. En la vida de todo ser humano el juego forma parte de su vida, los animales aprenden a defenderse, cazar o sobrevivir por medio del juego, muchos juegos forman parte de la idiosincrasia de un pueblo como parte de su cultura.

Es pertinente señalar que en el momento de aplicar cualquier estrategia metodológica es válido incluir el juego, en el afán de lograr que el alumno alcance su conocimiento y desarrolle sus capacidades cognitivas en un ambiente apropiado mediante el uso de recursos pertinentes. Opina Reyes (2014) que el juego ha sido aplicado como un método de enseñanza para brindar un entrenamiento a los niños en destrezas necesarias para que realicen las tareas de la vida cotidiana convirtiéndose muchas veces en un ser activo, práctico, creativo, y con sentido crítico capaz de manifestar si se siente cómodo y con suma confianza para expresarse sus ideas y lo que siente.

Cabe mencionar que es fundamental la preparación y disposición del docente para llevar a cabo la implementación de estrategias con componente lúdico, importa entonces, que el docente esté entrenado en la práctica lúdica, para conseguir a través del juego, los objetivos propuestos. Parafraseando a Reyes (2014) el juego tiene un significado, donde hay alguna conexión de tipo racional, es decir cuando se juega se sabe que se está jugando.

En este orden de ideas, la teoría cognitiva interpone un gran valor al juego, considerándolo como una fuente factible del aprendizaje para que el estudiante adquiera su conocimiento, sostiene que perennemente se construye el pensamiento individual en constante transformación que se da mediante la interacción con el pensamiento y el entorno, de allí que el juego produce beneficios en el nivel intelectual y cognitivo.

Nuevamente Reyes (2014) establece cuando cita a Stoker, algunos principios didácticos para definir el componente lúdico en el proceso enseñanza aprendizaje necesario a considerar en este aparte:

- Carácter científico, acá el autor determina que la enseñanza tiene un carácter científico sustentado en la realidad. - Sistematización, en el proceso educacional los conocimientos se planifican para integrar al estudiante como un todo. - Relación entre teoría y práctica. Los contenidos son teóricos, acompañados de la práctica hay mejor asimilación. - Relación entre lo concreto y lo abstracto, los alumnos realizan abstracciones a través de la observación de tipo directa o indirecta en acciones donde explican, observan, interactúan y retroalimentan su conocimiento. - Independencia cognitiva, cada alumno en el proceso logra aprender a aprender. - Comprensión o asequibilidad, hay comprensión del contenido programático por parte del estudiante. - De lo individual y lo grupal, el alumno de manera individual comparte sus intereses con el grupo y los objetivos se logran de manera grupal. - Solidez de los conocimientos, luego del trabajo organizado y consciente en el proceso de enseñanza aprendizaje hay menos probabilidades para el olvido.

Lo descrito con anterioridad expresa los beneficios del componente lúdico en el proceso enseñanza aprendizaje, hay relación entre la teoría y lo práctico, se dejan atrás las individualidades, hay mejor comprensión del contexto curricular.

Piaget determinó en sus estudios, citado por López (2014) que el juego simbólico es necesario para el niño/a para que apropie de un espacio transformando en metáfora la realidad de manera minuciosa.

Igualmente señala Domínguez (2015) que existen diversos estudios en donde, se evidencia la existencia de la correlación significativa entre el juego, el aprendizaje, los procesos del pensamiento, la sociabilidad y el equilibrio emocional. Con este resultado se deduce que desestimar esta habilidad superior implica en un lento y poco consolidado potencial de perfeccionamiento en la población infantil.

Hoy en día el juego conforma un ejercicio real para preparar al individuo para la vida su importancia radica en que se enseña alegría cuando se lleva a cabo el juego, le brinda la oportunidad de compartir con sus otros compañeros desarrollando mayor socialización con el entorno, fomentando las destrezas para que se adquiera el proceso de lectura en el alumno. En el mismo contexto nuevamente opina Domínguez (2015) que para la evolución cognitiva el juego es una actividad ineludible, comunicativa, afectiva y social del ser humano, porque permite el perfeccionamiento de las funciones básicas de la maduración psíquica. Mediante esa acción se potencializan las emociones, siendo un factor significativo el estado emocional de la persona debido a que determina el potencial del desarrollo humano.

Cabe señalar que el juego como componente lúdico le permite al docente desarrollar su práctica de enseñanza como instrumento efectivo dentro del proceso enseñanza aprendizaje. El componente lúdico puede llegar a ser una estrategia afectiva, de comunicación y de desarrollo cognitivo en el alumno.

Chamoso, Durán & García (2004), resaltan que al juego se le pueden asociar tres características fundamentales:

- Carácter lúdico, cuando se analiza desde la perspectiva de la diversión y el deleite sin esperar que proporcione una utilidad inmediata ni que ejerza una función moral. El término actividad lúdica lo demarca (Boz de Zuzek, 1988) dentro de las dimensiones del juego, establece que el mismo “pone en marcha capacidades básicas que posibilitan la creación de múltiples ámbitos de juego en todas las facetas del quehacer humano” (p.48).
- Carácter normativo, cuando se incluye la presencia de reglas propias: “Sometido a pautas adecuadas que han de ser claras, sencillas y fáciles de entender, aceptadas libremente por los participantes y de cumplimiento obligatorio para todos. Donde pueden variar de acuerdo a los competidores” (p. 49).
- El carácter competitivo “aporta el desafío personal de ganar a los contrincantes y conseguir los objetivos marcados, ya sea de forma individual o colectiva” (p. 49).

Otro aspecto fundamental del juego, tal como lo indica Boz de Zuzek (1988), es el desinterés, ya que lo concibe como una actividad libre, capaz de estructurar realidades novedosas y plenas de sentido. Sin embargo, es serio y su seriedad radica en su carácter de actividad creadora de campos de posibilidades de la conducta humana. Por ser una actividad creadora, este modifica en el estudiante su personalidad, debido a que éste puede manejar y manipular a su antojo los recursos que tiene, mientras toma decisiones acerca de cómo jugar y en qué momento hacerlo.

Ahora bien, partiendo que el niño juega con naturalidad, se conoce a sí mismo, a los demás y al mundo que le rodea, descubre el mundo circundante, pero que también es posible que fue en un instante lúdico en la vida afectuosa del niño el que le proporcionó la posibilidad de distinguir como niño, de hablar en forma desinhibida sus propias emociones y pensamientos procurando libertad al expresarse, fueron creadas diversas teorías acerca del juego y por tanto muchas y variadas definiciones, ya sea desde el punto de vista biológico, educativo, psicológico o social.

### 3.2.1. Clasificación de los juegos

Atendiendo a diversos criterios y en función de los participantes los juegos se pueden clasificar en: individual, paralelo, pareja y grupal. En la tabla 1, se describen cada uno:

**Tabla 1:** Clasificación de los juegos en función de los participantes

Tipo	Descripción
Individual	Es realizado por el niño, bien sea a través de la ejercitación de su cuerpo (juego motor) o manipulando objetos y juguetes
Paralelo	Este tipo de juego los niños se encuentran juntos, pero no interactúan, se mantienen jugando individualmente

Pareja	Este juego se basa en la relación niño-adulto. La orientación del mismo lo ostenta el adulto, ejemplo de ello: juegos de balanceo, de preguntas y respuestas, etc. Se inicia a partir de los 3 años, donde la pareja puede ser asimétricamente con un compañero
Grupal	En este juego los niños interactúan entre varios niños. Su finalidad es ejercitar la memoria, desarrollar estrategias, la percepción espacial, desarrollar la capacidad de descentración, y el desarrollo cognitivo. Permite este juego el desarrollo social. Algunos de estos juegos son: juegos de puntería, carreras, persecuciones, escondites, eliminación y juegos de mesa

**Fuente:** Elaboración propia, adaptado de (Blanco, 2012)

De acuerdo a Blázquez y Ortega (1988) los juegos grupales se constituyen en distintos tipos de relaciones:

- Asociativa: emerge el carácter lúdico, el disfrute y la diversión bajo la interacción entre los niños con los adultos acompañados con objetos o juguetes. Sin embargo, no existe el establecimiento ni organización de las relaciones sociales entre ellos. Tampoco se evidencia jerarquía alguna ni división de roles.
- Competitiva: bajo la condición competitiva se provoca, potencia y desarrolla el esfuerzo personal, donde prevalece el desarrollo del auto-concepto y la autoestima.
- Cooperativa: la participación se realiza con varios sujetos, quienes comparten normas y responsabilidades, se crean objetivos prefijados involucrando a todo el colectivo organizado. Bajo la integración se ayudan, comprende y asumen con respeto todos los puntos de vista, de allí que colabora a superar el egocentrismo y el egoísmo, mediante los procesos empáticos.

En la tabla 2 se muestra la clasificación de los juegos en base a los objetos o las actividades que el niño/a realiza, según Navarro y Martín (2010); Hernández y Ullán (2007):

**Tabla 2:** Clasificación de los juegos en base a los objetos o las actividades

Tipo	Descripción
Ejercicio	Se realizan utilizando pelotas, aros, cuerdas, entre otros
Motor	De forma espontánea surgen desde el nacimiento, mediante los movimientos que ejerce el cuerpo
Manipulativo	Se manipulan una diversidad de objetos que ameritan ejercicios óculo-manual, a través del uso de precisión (sonajero, cubo y pala, plastilina, etc.)
Construcción	Los niños se agrupan con un objetivo determinado para construir estructuras con diversas piezas en colores, tamaños y formas

Reglados	Como su nombre lo indica son juegos que previamente presentan una serie de normas y reglas para su ejecución como, por ejemplo: el fútbol, voleibol, etc.
Simbólicos	Son juegos de ficción. Consiste en proyectar, imitar o representar en diferido, estableciendo nuevos significados a los objetos
Lucha y persecución	Estos juegos son realizados en grupos, como, por ejemplo: esconderse, pillar, simular peleas, entre otros
Temporales	Son juegos que contienen actividades con velocidad, ritmo, duración.
Dramáticos	Se representan roles y se utilizan materiales para disfrazarse o cambiar de apariencia
Sensoriales	Se caracterizan por ejercitar los sentidos
Verbales	Primeramente, se producen los juegos de repetición, seguido de la descripción, y finaliza con pregunta y respuesta (trabalenguas)

**Fuente:** Adaptado de Navarro y Martín (2010); Hernández y Ullán (2007)

Atendiendo al criterio del espacio para practicar el juego, se clasifican en: juegos de exterior y juegos de interior. Otras clasificaciones, suelen ser según: la libertad del juego, el lugar, el material y la dimensión social.

De acuerdo a la revisión bibliográfica específicamente en los estudios de Piaget (1959), menciona que a partir de los 6 años se inicia la etapa de socialización plena del sujeto, adaptándose a una unidad superior a su propio yo, la cual tiene unas necesidades de funcionamiento. También asimila que sus actividades y funcionamiento se deben regir por unas normas o reglas que deben aceptarse, concienciar, y poner en práctica en toda su amplitud. De manera tal, que se pone en funcionamiento actividades regladas y grupales, como los juegos y los deportes. Desde esta edad la competición es otro fenómeno que comienza y es una consecuencia de la actividad cognitiva de evaluación, por lo que mide y compara. No obstante, esta competición a imagen adulta, es menos compleja, sin tantos contagios culturales y emocionales. De allí que, la comunicación mejora notablemente y el lenguaje avanza por el aumento de la interacción grupal. La fase de una moral autónoma comienza, aparece la idea del deber moral, y un sistema de valores de raíz fundamentalmente social. Desde esta edad se denota preferencia las compañías del mismo sexo y con un marcado antagonismo por los miembros del sexo opuesto. Estos acompañamientos, tienen una inclinación de acuerdo a la edad, dándose la presencia del líder.

### **3.2.2. Importancia del componente lúdico en el ámbito educativo**

El juego al ser implementado como estrategia didáctica tiene como objetivo educativo que el alumno adquiera su conocimiento fomentando y desarrollando sus capacidades motoras finas y gruesas para condicionarle y afinar sus sentidos en el proceso de lectura y escritura. La educación en

la actualidad valida la manera como se evoluciona psicológicamente mediante el juego infantil, evidentemente siguiendo las fases del desarrollo del alumno, y la parte lúdica como elemento fundamental en la formación integral del estudiante.

En la actualidad se hace imprescindible que los profesionales de la docencia en pleno ejercicio educativo requieran de conocimientos y habilidades lúdico de tipo pedagógicas en donde podrá analizar y abordar las situaciones de tipo cognitivo enfrente el alumno, para muchos ya es bien sabido el papel que desempeña el juego como elemento fundamental como aporte positivo en el desarrollo cognitivo del niño/a.

Abordando la importancia del componente lúdico en el ámbito educativo, opina Domínguez (2015) que la pedagogía lúdica no solo es jugar también implica visualizar el juego como un instrumento de enseñanza y aprendizaje eficaz, sea individual o colectivo; es establecer de manera sistemática e intencional, pero también de forma creativa, el mayor número de interrelaciones entre los sujetos (aprendientes, enseñantes) y los objetos y contenidos de aprendizaje. La metodología de la pedagogía lúdica direcciona las actividades educativas y de formación en pro del establecimiento de un “clima lúdico” (interrelaciones entre los ámbitos social, físico y contextual, que estipulan todo escenario de enseñanza-aprendizaje).

El autor mencionado anteriormente denota de manera muy específica y centrada la importancia que toma en la actualidad el componente lúdico en el ámbito educativo y la trascendencia que puede tomar dentro del proceso enseñanza aprendizaje.

Es de hacer notar que desarrollando la capacidad lúdica en el individuo se logran uno de los objetivos programáticos más importantes en el desarrollo infantil, se aporta significativamente y con eficacia a la formación integral de la persona en cualquier etapa de su vida.

En el ámbito educativo se intenta conocer la importancia del componente lúdico ya que se tiene la oportunidad de lograr aprendizajes significativos de forma activa y agradable en el alumno con la certeza que se va a la escuela a aprender, a desarrollarse, de educarse y aprender con estrategias divertidas, dinámicas y no algo aburrido o cotidiano.

El componente lúdico propicia ambientes posibles y eficientes de aprendizaje en donde el docente lo aprovecha como estrategia didáctica. Mediante el componente lúdico se desarrollan actitudes constructivistas e investigadora por parte del docente al generar conocimiento adecuado a los estilos de aprendizaje de sus alumnos.

Se debe realizar un acercamiento entre el juego y las instituciones educativas con la seguridad de que el factor de relajación que se da en este puede llevar a mejores aprendizajes o por lo menos a mejores desempeños y experiencias vitales en lo educativo. Además, posibilita la curiosidad, la experimentación, la investigación que llevan al aprendizaje; ayuda al desarrollo del pensamiento

abstracto y a nivel interactivo posibilita el desarrollo de la comunicación y el desarrollo de trabajo en equipo.

### **3.2.3. Ventajas del componente lúdico**

En el proceso educativo, los profesionales de la docencia, proyectan en las aulas el contenido programático de acuerdo a los objetivos que permitan al alumno adquirir el conocimiento, para esto utilizan recursos que los ayuden en la transmisión de esos contenidos. Varias corrientes pedagógicas, como la constructivista explican y validan al elemento lúdico como una herramienta eficaz de acuerdo a objetivos claros y precisos en donde propician un ambiente ameno y totalmente productivo en el proceso de enseñanza aprendizaje. La escuela tradicional dio paso a una metodología en aula más divertida, en donde el alumno construye su conocimiento, el juego realiza un papel importante dentro de esa construcción cognitiva.

Los componentes lúdicos en el proceso enseñanza aprendizaje determinan el gran valor del juego para la educación, puesto que provocan en el niño/a el ejercicio de las funciones mentales desarrollando destrezas eficazmente en el proceso enseñanza aprendizaje.

La experiencia de la investigación de Faya (2013) demuestra las ventajas de ofrecer en el ámbito educativo propuestas con componente lúdico. En la conclusión de su investigación menciona que luego de ejecutar actividades lúdicas los estudiantes se interesan y ven la utilidad del juego de manera positiva como ejercicio para la revisión de los contenidos programáticos.

Señala Azas (2013) como una de las ventajas del componente lúdico en el ámbito educativo, sería la forma como se motivarían los alumnos en las actividades del día a día escolar al emplear juegos pertinentes a su edad, interés y necesidad, contribuye positivamente en el desarrollo de sus capacidades físicas, mentales, intelectuales, afectivas, emocionales, sociales y cognitivo.

En este mismo orden de ideas, opina Gutiérrez (2015):

Se concluye que con las actividades lúdicas se obtuvieron excelentes resultados en cuanto que mejoraron el desempeño lector de los estudiantes, las actividades pedagógicas fueron todo un éxito pues lograron captar la atención de las niñas y niños al momento de desarrollar las guías de trabajo, mostraban buena disposición y óptimos resultados, fue más de lo que se esperaba.

Tomar experiencias de otros escenarios educativos, demuestra tener interés en este tipo de eventos y pueden funcionar de manera ventajosa en el ámbito que se desee plasmar otras ideas, acorde claro está a las necesidades e intereses del grupo escolar que lo requiera.

En este sentido expresa, Ortega (2012), el componente lúdico o juego ofrece ventajas en el ámbito educativo ya que facilita la ejecución de actividades y experiencias vinculadas a las necesidades, intereses y motivaciones del alumno. El componente lúdico pasa a ser un recurso creador, innovador, para el desarrollo físico, así como para el desarrollo sensorial, motor, muscular, y de coordinación psicomotriz. Es un medio de expresión donde el alumno expresa toda su capacidad afectiva-evolutiva,

y lo que genera gran importancia aprende a interactuar con su compañero dándole valor, y por último interioriza actitudes, valores y normas que benefician su desarrollo afectivo social en la vía del proceso de socialización que debe conquistar en el entorno escolar.

Parafraseando a Chango (2014) es menester aprovecharse del componente lúdico como fuente de recursos estratégicos, debido a que ofrece numerosas ventajas en el proceso de enseñanza aprendizaje, motivado a que sirve de estrategia afectiva ya que se apertura una comunicación real dentro del aula, así también de estrategia cognitiva porque mientras se juega se puede hacer deducciones, inferencias, formulación de hipótesis, y, de estrategia de memorización cuando el juego condense la repetición estructurada para aprender vocabulario, conceptos, entre otros.

De lo anteriormente expresado, se deduce que el componente lúdico puede alcanzar superioridad como estrategia pedagógica en el aula de clase, además que estimula el desarrollo de la capacidad del alumno en la adquisición de la lectura.

#### **3.2.4. Ambientes de aprendizaje lúdico**

La educación como elemento fundamental en la vida de cualquier persona, debe desarrollarse en un espacio que pasa a ser el ambiente en el cual de manera cotidiana se llevan a cabo las actividades a seguir. El concepto de ambiente involucra algunos factores de un contexto, influenciando de cierta manera al ser humano y viceversa, dado que emergen elementos físicos, sociales, culturales, psicológicos y pedagógicos de ese mismo contexto los cuales interactúan firmemente unos con otros.

Respaldando lo anterior, se tiene al Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, Ministerio de Cultura de Colombia y Fundación Carvajal, (2014), citado por Castro & Morales (2015):

El ambiente es visualizado como un espacio con una riqueza invaluable que responde a una estrategia educativa y constituye un instrumento que respalda el proceso de aprendizaje. Se parte de un concepto de ambiente vivo, cambiante y dinámico, a medida que cambian los niños y niñas, los intereses, las necesidades, las edades, los adultos y el entorno en el que se está inmerso.

El ambiente vendría a ser como el marco de todo el proceso de enseñanza aprendizaje en la medida que se tenga un espacio adecuado con comodidades y para realizar actividades dinámicas e interesantes para el educando en esa medida se desenvolverá mejor el proceso y se desarrollarán de mejor manera las capacidades y destrezas del educando.

Coincidiendo en el mismo orden de ideas, sugiere Gutiérrez (2015):

Aprovechar los espacios propicios para desarrollar las actividades pedagógico como lectura en voz alta, trabajos en grupos, entre otros. Durante las clases de lectura tener en cuenta las estrategias como cambiar la voz, realizar obras teatrales para que las actividades resulten llamativas para los estudiantes, la realización de talleres donde ellos desarrollen su creatividad y ejercicios de comprensión lectora.

Lo explicado por el autor anterior, se refiere a la oportunidad que tiene el docente en hacer valer y acondicionar los espacios para la realización de acciones pedagógicas, en este caso que promocionen la lectura, y el alumno sienta motivación e interés por participar.

Cabe destacar, que los ambientes educativos no sólo son la estructura física que rodea el quehacer educacional diario, lo comprenden las relaciones interpersonales básicas y necesarias entre maestros y alumnos, la dinámica que se desarrolla, así como las experiencias vividas por cada uno de los participantes. En este sentido, en el contexto educativo para realizar la construcción real del conocimiento del estudiante es necesario los cambios constantes de la práctica educativa, con nuevos materiales y recursos pedagógicos, dejando a un lado la instrucción y memorización.

Relacionando la lúdica como parte del proceso enseñanza aprendizaje, cobra importancia dentro del mismo, el componente lúdico, mismo que conlleva a satisfacer al niño/a en base a la exploración que le brinda el entorno. La relación que existe entre juego, pensamiento y lenguaje, cada día cobra mayor importancia ya que el educando desarrolla su proceso mental en el aula.

Por otra parte, generar un ambiente de aprendizaje lúdico promueve en el estudiante procesos de construcción de identidad y pertenencia de tipo cognitivo. Al respecto sugiere Duarte (s.f) que:

Uno de los elementos que han permitido generar ambientes de aprendizaje lúdicos es la incorporación del juego: Este es un recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en los niveles de preescolar y primaria, pero que, a medida que se avanza en la escolaridad tiende a relegarse, a favor de formas más expositivas de enseñanza.

Teniendo espacios de aprendizaje enmarcados en lo lúdico, conlleva a la práctica de actividades escolares programadas de manera exitosa, que sin duda van en beneficio del alumnado.

### **3.3. Generalidades sobre capacidades lectoras**

Es relevante desarrollar en el niño desde sus inicios escolares la capacidad lectora, el deber ser es que desde temprana edad se eduque para que el niño lea textos de manera fluida, entienda y comprenda lo que lee, de allí que la lectura le da la base a la persona para crecer, sin embargo, la realidad es otra por cuanto en estos tiempos es cotidiano vivir apresurados y con constante información.

En base a lo anterior, opina la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) citado por Laquidáin (2015) que la competencia lectora se refiere a la facultad que tiene el individuo para comprender, utilizar y hacer análisis de textos escritos con el propósito de alcanzar sus objetivos personales, así como también desarrollar sus conocimientos y participar de manera plena y activamente en la sociedad.

Por consiguiente, dentro de este proceso que se requiere para realizar la lectura se involucra la interacción entre el lector y el contexto escrito, donde el lector procura satisfacer los objetivos propuestos. Identifica palabras y sus significados para demostrar que en efecto ha comprendido lo que

lee, siendo una habilidad que al llegar al contexto escolar el niño/a, va consolidando con la práctica de la oralidad, agrado por la lectura y su particular tendencia crítica.

La lectura, relacionada con el habla, es la práctica del idioma y existe a través del habla, es la manera que de forma propia e individual la persona utiliza el idioma. La práctica cotidiana de la lectura desarrolla en el estudiante competencias lingüísticas que al ser adquiridas y consolidadas se convierten en capacidades de lectura. Es por ello, que en el aula es necesario fomentar acciones educativas que promuevan lectura a cualquier nivel, la disposición no sólo debe ser divertida o con fines pedagógicos, sino de desarrollo lector. Dicho en otro modo, es que cuando la persona adquiere el proceso de lectura no se refiere solamente a la decodificación de la representación gráfica, sino que debe comprenderla, ya que en ese proceso el individuo ha desarrollado definitivas destrezas mentales, siendo capaz de aportar con sus propios conocimientos y aportando ideas, fijando su posición e interpretación.

Queda claro según lo explicado anteriormente, que la lectura no es sólo saber descodificar la letra escrita, en este proceso lo que importa del acto de leer es comprender, pero para ello, es necesario que el estudiante consolide determinadas destrezas mentales, cumpla procesos cognitivos, aporte sus propios conocimientos, que logre por sí solo obtener otros conocimientos y de manera crítica pueda desde su mirada pensar y opinar con coherencia. Dentro de este contexto educativo es válido fundamentar que las acciones que busquen promover la lectura a distintos niveles no corresponderían situarse sólo hacia lo que involucra la animación en el ámbito de la lectura recreativa o con finalidades pedagógicas, sino mediante programas de alfabetización en información que faciliten un marco conceptual para abordar responsablemente la diversidad de recursos de información existentes en el contexto educativo.

En cuanto a las capacidades lectoras, se tiene al Ministerio de Educación, Perú (2015) cuando menciona algunos aspectos relacionados con esta capacidad, en donde la persona al momento de leer y poseer capacidad lectora realiza algunos aspectos como:

- Búsqueda y obtención de información del texto.
- Integración e interpretación del texto:
- Desarrollo de una comprensión global del texto, elaboración de una interpretación del texto.
- Reflexión y evaluación del texto.

En la búsqueda y obtención de información del texto, el individuo al desarrollar su capacidad lectora tiene mayor comprensión del texto al obtener alguna información, se requiere habilidades y criterios de búsqueda de información. Con respecto a la integración e interpretación del texto, vislumbra las habilidades del estudiante al procesar la información del texto consiguiendo construir el sentido que se quiere difundir. En cuanto a la reflexión y evaluación del texto, se trata de las habilidades

que el estudiante relaciona con sus experiencias, actitudes y paradigmas conceptuales de acuerdo con el texto.

### **3.3.1. Estrategias para desarrollar competencias lectoras**

El ser humano en la sociedad requiere en su socialización e interacción comunicarse, lo primero que aprende es expresarse oralmente y luego viene la escritura. La persona al lograr descodificar continúa desarrollando otras habilidades como la comprensión del texto. En el proceso enseñanza aprendizaje se desarrollan competencias lingüísticas, destrezas como hablar, escuchar, leer y escribir que se proyectan en situaciones comunicativas de la realidad.

Señala al respecto, Llumitaxi (2013) cuando no existen estrategias en el aula para desarrollar competencias lectoras en el niño existen una serie de situaciones, entre las cuales se destacan: un bajo índice de la lectura en el niño, en su entorno familiar, escolar y comunitario; un alto nivel de deficiencia en el vocabulario y redacción y escaso uso del diccionario; deficiencia en la ortografía; niveles bajos de comprensión lectora y expresión oral; bajos niveles de comprensión, interpretación, análisis, síntesis y explicación; se ha desplazado el valor de la memoria en este proceso, percibida como la capacidad de retener para usarse; escaso desarrollo de los valores de interés, el estímulo y el autoestima; con respecto al lenguaje de las áreas no existe una clara comunicación entre profesor y estudiante.

Este tipo de experiencias en el aula, deben ser tomadas en cuenta, para no repetirlas a la hora de proponer estrategias lúdicas para la promoción de la lectura. Las estrategias que desarrollar en aula conforman la secuencia de actividades planificadas y organizadas de manera sistemática para que los educandos construyan su conocimiento.

Las estrategias para desarrollar las competencias lectoras, de acuerdo con Llumitaxi (2013) son las que están conformadas por los métodos didácticos, los textos, los ejercicios, las actividades, entre otros; que conducirán a perfeccionar la comprensión lectora de los estudiantes, con el objeto de que la lectura sea la herramienta que dirija la adquisición de una cultura más extensa y competitiva de una formación que coexista para entender las diversas áreas de las demás ciencias.

Parafraseando a Llumitaxi (2013) existen cinco estrategias lectoras con propósitos definidos, tales como: *Lectura de mirada superficial*: se denomina así cuando el lector indaga alguna información en los encabezados de periódicos, enciclopedia, índice de un libro. *Lectura detallada*: Cuando se busca comprender alguna información al leer y repasar varias veces una oración, párrafo o idea en un texto. *Lectura guiada*: es donde el docente se dirige a sus alumnos indicándoles en qué parte del texto deben señalar, subrayar o extraer determinada información. *Lectura compartida*: es la que se realiza en voz alta por uno o varios lectores, se intercalan preguntas, se hace énfasis en las acciones, o predice la información que seguirá dentro del texto. *Lectura de comprensión*: Se conjugan una serie de estrategias

para leer y releer un texto socializando al inicio la información, luego haciéndolo de manera autónoma al interiorizar estrategias de comprensión lectora e implementar las propias estrategias.

A continuación desglosando un poco más esta experiencia educativa que presenta Lluitaxi (2013), se muestra sus consideraciones para tomar en cuenta como beneficiosas para desarrollar competencias lectoras en el educando, las cuales serían: Prelectura o lectura explorativa, lectura rápida, análisis estructural de un texto, lectura crítica, post lectura, lectura reflexiva o comprensiva, lectura organizativa, estrategias minemotécnicas y técnicas de estudio.

La primera estrategia mencionada prelectura, indica que prepara al estudiante antes de la lectura, se puede jugar con la imaginación del lector al provocarlo a que recree su sentido mental con imágenes a partir de un título sugerido que corresponda al contexto a desarrollar. La lectura rápida, es cuando se analiza un texto de manera más veloz que lo normal, fijándose en lo más relevante.

Al realizar un análisis estructural de un texto, se comprende y se capta con mayor facilidad puesto que se divide en unidades de lectura y se realiza el énfasis por separado. La lectura crítica, comprende cuando se distinguen los hechos de las opiniones, se comprenden los objetivos del autor, se valoran las fuentes confiables de la información. En la post lectura, se revisa y evalúa lo ya leído, se puede elaborar diagramas, representaciones gráficas que muestren la estructura de la información. La lectura reflexiva o comprensiva, es la que alcanza el nivel máximo de comprensión, se logra luego de repasar una y otra vez los contenidos y se incorporan nuevas ideas.

### **3.3.2. Estrategias lúdicas para niños de 7 a 8 años**

Por medio de estas estrategias lúdicas se invita a la: “exploración y a la investigación en torno a los objetivos, temas, contenidos. Introduce elementos lúdicos como imágenes, música, colores, movimientos, sonidos, entre otros. Permite generar un ambiente favorable para que el alumnado sienta interés y motivación por lo que aprende” (García, 2004, p. 80).

El tema de las estrategias lúdicas ha sido abordado por diferentes autores, para Ferreiro (2009) citado por Guerrero (2014) sostiene que la estrategia “es esencial para enseñar a pensar y aprender a aprender”. Por su parte, Díaz y Hernández (2002) las reseñan como instrumentos para fortalecer actividades de aprendizaje y solución de problemas; mientras que García (2004) expresa que éstas promueven la exploración e investigación en torno a objetivos, temas y contenidos.

Son múltiples las estrategias lúdicas que a lo largo de la historia se han venido desarrollando en diferentes áreas académicas, mismas que para ser aplicadas se toma en cuenta la edad cronológica del alumno. A continuación, se mencionan algunas de las estrategias lúdicas que son significantes para ser abordadas en niños de 7 y 8 años para lograr en ellos las capacidades lectoras.

Cuentos: Históricamente éstos surgen ““como relatos en prosa, de extensión variable, que tratan de personajes y hechos bien ficticios o de un pasado reconocible” (Martos, 2007, p. 23). Se componen

siempre de una secuencia corta de motivos. En todo caso, le sirve al niño para dar vitalidad al espíritu, motivar la imaginación creadora, sensibilizarse, entre otros aspectos.

*Canciones:* Según el Diccionario Harvard de Música citado en Serrano (2003), la canción representa la expresión musical en la cual se utiliza la voz humana, ésta “desempeña el papel principal y tiene encomendada un texto; como término genérico, cualquier música que se cante; más específicamente, una composición vocal breve, sencilla, que consta de una melodía y un texto en verso” (p. 65). Por consiguiente, presenta un texto, música y una relación entre ambos elementos.

*Poemas:* Para hacer poesía se hace una mezcla del ritmo y la rima, las cuales interesan al niño por la música. Para algunos autores las rimas son conocidas como pre-cuentos, motivado a que acercan al niño al maravilloso mundo de los cuentos (Jiménez, González, & Serna, 2009). En los poemas abundan las repeticiones, siendo su estructura sencilla, fácil de recordar, por tanto, les agrada a los niños y niñas.

*Juegos grupales:* Esta es una estrategia que involucra “el juego como una actividad natural del ser humano, en la que éste toma parte por la sola razón de divertirse y sentir placer” (Jiménez, 2004, p. 11). Desde que el niño está en la etapa preescolar, van compartiendo, cooperan y disfrutan de la compañía de otros, bien sean niños o adultos.

Vista estas estrategias, recae en el docente la responsabilidad de enriquecer su práctica pedagógica empleando diversidad de estrategias lúdicas, para ello es necesario ser creativo e innovador. De allí la importancia de propiciar la libre expresión de los niños y niñas a través de juegos, dramatizaciones, cantos, poesías y especialmente de actividades lúdicas.

### **3.3.3. Habilidades relacionadas con la capacidad lectora**

La educación es un derecho a nivel mundial y el contexto educativo es la herramienta para desarrollar el proceso enseñanza aprendizaje, el educando al conseguir la habilidad de la lectura y su comprensión es lo que necesita para aprender cualquier contenido. Validando lo anterior, comenta Silas & Gómez (2013) que la habilidad en una lectura con un buen desarrollo de comprensión conforma uno de los requisitos para lograr el aprendizaje y el resultado de este, es decir el haber aprendido.

(Medina Jasso, 2012) establece las siguientes habilidades de lectura:

1. Habilidades prelectoras. La formulación de hipótesis. Hace referencia a que el estudiante anticipe aspectos del contenido, formule supuestos, imaginaciones o preguntas para encontrar una o varias ideas principales.

2. Habilidades mientras se lee. Verificación de las hipótesis realizadas. Pretende que estudiante indague, compruebe, aprenda o atribuya sus propios puntos de vista sobre los textos.

3. Habilidades poslectoras. La integración de la información y el control de la comprensión. Aquí se decretan algunos factores que influyen en la capacidad lectora del estudiante, donde se busca que consiga entre otras cosas, el reconocimiento de palabras, tendrá fluidez en la práctica de la lectura, con

un cúmulo de conocimientos certeros y sólidos, que le permitan demostrar su capacidad de comprensión y confianza con cualquier contexto escrito con el que se enfrente.

Atendiendo a estas habilidades, los estudiantes con la práctica pueden tener dominio para poder entender completamente lo que están leyendo y con sus propias palabras poder argumentar y expresar sus criterios sobre un tema en particular.

#### **3.3.4. Procesos de la lectura**

La lectura es un proceso en donde cada individuo adquiere la capacidad trascendental y comprensiva de algún tipo de información y/o de algunas ideas acumuladas en un contexto, y proyectadas más adelante a través de algún tipo de código, comúnmente un lenguaje, de tipo visual o táctil, en el caso del tipo de lectura como lo es el sistema Braille embargo otros tipos de lectura necesariamente no se basan en el lenguaje como lo es la notación o los pictogramas (Medina, 2017).

Resulta claro que en la medida que se da el proceso de lectura, el lector se vincula de manera activa con el texto, estableciendo un diálogo activo y desarrollando destrezas de pensamiento y expresión.

Previamente, al iniciarse el proceso de lectura, el conocimiento que trae el estudiante es válido, y significativo durante todo el proceso. La lectura es el medio a través del cual el alumno adquiere conocimientos que le nutren la visión de la realidad, ya que hay un incremento del pensamiento y lo conlleva a mejorar su capacidad de expresión.

Ahora bien, para destacar la importancia de la lectura, se hace necesario mencionar lo útil que es para el ser humano durante toda su vida, siendo esta una actividad exclusiva del mismo individuo. Siguiendo el mismo orden de ideas, Medina (2017) menciona cuatro pasos del proceso de lectura: Visualización: se lee y no se desliza de manera continua la mirada sobre el contexto escrito (representación gráfica, los códigos). La fonación es la articulación oral consciente o inconsciente, la información pasa de la vista al habla, se da la vocalización y la sub vocalización de la lectura. La audición, es el paso del habla al oído, la sonorización intro auditiva es inconsciente de manera general y por último la cerebración que no es más que el proceso de información cuando pasa del oído al cerebro de manera integral.

Los procesos de la lectura se dan mediante una secuencia, que involucra primeramente la visión, luego el nivel fonatorio, de allí la audición hasta llegar al cerebro. De tal forma que para leer es necesario realizar los tres pasos descritos con anterioridad.

#### **3.3.5. Actividades lúdicas para la enseñanza de la lectura**

La enseñanza de la lectura como tal, está relacionada directamente con la recreación y la lúdica, toda vez que se le facilite al lector una diversidad de publicaciones sobre todo dirigida a lectores infantiles el llamado “libro-juegos” el cual se conjuga con las actividades lúdicas con sentido recreativo, manipulando en los libros diferentes elementos que en cierta forma le dan movilidad y diversión al

libro, tales como: ruedas, ventanillas, brazos y piernas articulados, papel plegado, y otros tipos de libros que le permitan introducirse en el mundo de la aventura ficticia o real, dándole según su creatividad las características a los personajes y ambientes.

Para que exista con significado relevante la promoción lectora el uso del libro no debe ser estático ni tampoco rígido como generalmente se implementa a través de los programas o currículos escolares; tampoco su uso debe estar sujeto a la rutina diaria; de allí que el docente en conjunto con su grupo de alumnos debe estar abierto e innovando para la planificación de actividades que sumerja al estudiante en el mundo de la lectura desde las narraciones bibliográficas hasta la dramatización y representaciones de textos.

En opinión de (Ministerio de Educación Presidencia de la Nación, 2010) la lectura representa un proceso complejo por medio del cual “las expectativas y los conocimientos previos del lector ocupan un lugar fundamental, dado que en el proceso de comprensión estas expectativas y conocimientos interactúan con el contenido del texto, permitiéndole al lector construir su propia representación mental de ese contenido” (p. 17). Se entiende entonces, que la construcción se alcanza progresivamente, a medida que avanza la lectura, perpetrando operaciones cognitivas que admiten reducir y concentrar información, además de hacer predicciones y comentarios coherentes y críticos del texto leído.

Al utilizar la estrategia de la lectura en el proceso de enseñanza aprendizaje del estudiante, estos se incorporan con participación, pueden intercambiar opiniones con sus compañeros, se aclaran conceptos, se fortalecen relaciones interpersonales de solidaridad y amistad mediante la satisfacción que produce el juego.

En el sentido de proporcionar actividades lúdicas para la enseñanza de la lectura, menciona Azas (2013):

Los educadores son conscientes de la necesidad de conocer los diferentes métodos y conocer sus alumnos para escoger las mejores estrategias de la enseñanza aprendizaje de la lectoescritura. Existen fichas para leer, escribir y pintar, actividades divertidas y educativas para la educación infantil y primaria, cuentos, videos, juegos educativos y artículos relacionados con la lectoescritura y otros procesos de enseñanza aprendizaje.

Hoy existe mayor conciencia por parte de los docentes en proporcionar en el aula, diferentes estrategias divertidas, interesantes, para lograr en el alumno eficazmente el proceso de lectura y por ende el de la escritura.

El contenido programático del Ecuador, Ministerio de Educación, Ecuador (2015) establece en las recomendaciones para mantener una disciplina asertiva en el aula, un apartado denotando la importancia de las actividades lúdicas, tales como: Fortalecer la autoestima de los niños brindándoles oportunidades para que actúen por sí mismo, celebren sus logros y aciertos, y sobre todo tratarlos siempre con respeto, ocupar a los niños en actividades interesantes, lúdicas y desafiantes.

Generalmente, los niños tienden a presentar comportamientos inadecuados cuando sienten aburrimiento o se frustran al no poder hacer las actividades, por tanto, es importante que los docentes planifiquen experiencias de aprendizaje que desempeñen las condiciones de gozo, asombro y desafío intelectual. Se requiere entonces, de que los niños estén ocupados en actividades motivadoras, que le llamen la atención y que tengan sentido para ellos.

La actividad lúdica no sólo promueve significativamente el aprendizaje en el niño/a, también contribuye a mantener un ambiente de respeto, orden y cordialidad en el salón de clases, el docente como responsable de todo acto educativo condiciona los momentos a desarrollar con valores y actitudes en aras de conservar la convivencia pacífica, tolerancia y respeto mutuo.

### **3.3.6. Bloque 3 de destrezas de lectura en la educación elemental ecuatoriana**

De acuerdo a la reforma propuesta por el Ministerio de Educación Ecuatoriana en el 2016, el currículo del área de Lengua y Literatura correspondiente al Subnivel Elemental de Educación General Básica que corresponde a los estudiantes de 6 a 8 años de edad, establece que entre los objetivos generales de esta área recae en el docente la responsabilidad de hacer un registro de las bases para la formación de lectores competentes, que tengan autonomía y sean críticos, además que puedan ser hablantes y escritores con capacidad de utilizar las herramientas de la escritura para anunciar sus ideas, instruirse, ahondar sus conocimientos y enriquecerlos tal como lo establece el (Ministerio de Educación, s.f); se entiende entonces, que la práctica docente no está sujeta a la alfabetización inicial, es decir que no se limita solo a la enseñanza del sistema de la lengua, sino que tiene el reto de afianzar en el conocimiento escrito a los estudiantes.

De lo anterior, se deduce que el docente en este subnivel, hace énfasis para instruir a los niños a leer y a escribir. Se considera que el aprendizaje de la lengua es un aprendizaje múltiple, es enseñado por el docente y aprendido por los alumnos de forma simultánea. Este aprendizaje según el Ministerio de Educación (s.f) está conformado por cuatro grandes contenidos:

El sistema de la lengua. Incluye el código alfabético (la correspondencia fonema-grafema); el desarrollo de la conciencia lingüística, formada por las conciencias semántica, léxica, sintáctica y fonológica; y la ortografía (las reglas del código alfabético).

La producción escrita. Consiste en enseñar y aprender las formas de hacer del escritor, las operaciones, las habilidades; el saber hacer en la producción de escritos.

La comprensión de textos. Incluye las formas de leer del lector, las operaciones y las habilidades para el acto de leer.

La cultura escrita. Se refiere a la disponibilidad y al acceso a los objetos y a las prácticas culturales de lo escrito; a valorar y a dar sentido y significado a la lectura y escritura (Ministerio de Educación, s.f, p. 76).

Del aporte anterior se denota que estos cuatro contenidos de aprendizaje son adicionales e interdependientes; donde cada uno es enseñado por separado, pues cuando se enseña a leer, no necesariamente se enseña a escribir, ya que son procesos totalmente diferentes. Igualmente sucede cuando se enseña el código, no se enseña ni a leer, ni a escribir, sino el código en sí mismo.



En este orden de ideas, en lo que a la enseñanza de la lectura se refiere, no se trata de aprender la relación fonema-grafema, ya que esto conlleva solamente a la enseñanza de un código convencional que a medida que se consolida los alumnos lo van integrando en sus lecturas y producciones escritas.

El Ministerio de Educación (s.f) hace alusión que la propuesta curricular redefine el concepto de lectura como “una competencia sociocultural gracias a la cual el lector construye y reconstruye los significados sociales y culturales expresados en un texto, según sus ideas previas, la intención de la lectura y el contexto” (p. 77). Dicho concepto, al aplicarse a la enseñanza de la lectura, se caracteriza por no reducirla a una decodificación, dado que la lectura se prolonga más allá de las letras. De allí que se debe tener claro que no es indispensable conocer la relación fonema-grafema para leer y comprender un texto.

Bajo esta perspectiva el docente como mediador de la enseñanza y aprendizaje motiva a los alumnos leyéndoles, solicita al niño a que anticipe el contenido a partir de los paratextos y del contexto, que formulen hipótesis, intercambiando ideas con las aportaciones de sus compañeros, que puedan hacer deducciones y relacionen el contenido del texto con sus propias experiencias, incentivar a la lectura colectiva, ofrecerles diferentes tipos de textos y ser modelo al leerles diariamente, entre otros. De esta manera se apertura un abanico de experiencias significativas, con el afán de lograr que los alumnos desarrollen el pensamiento y valoren los distintos aspectos que la lectura les brinda.

Esta reforma vislumbra para este subnivel una matriz de destrezas con criterios de desempeño del área de Lengua y Literatura, determinado en cinco bloques: lengua y cultura, comunicación oral, lectura, escritura y literatura, que para efectos de esta investigación se muestra en el Tabla 3 el Bloque Curricular 3 correspondiente al área de Lectura establecido por el Ministerio de Educación (s.f), el cual se basa a criterios epistemológicos, didácticos y pedagógicos propios. Los contenidos en este bloque curricular tienen un orden que marcan la secuencia para lograr los objetivos de acuerdo a los intereses y necesidades de los estudiantes, consintiendo de la mejor manera la adaptación de los ritmos de aprendizaje de los estudiantes según sea el caso.

**Tabla 3:** Bloque Curricular 3. Lectura

	 <b>Básicos Imprescindibles</b>	 <b>Básicos Deseables</b>
LL. 2.3.1	Construir los significados de un texto a partir del establecimiento de relaciones de semejanza, diferencia, objeto-atributo, antecedente-consecuente, secuencia temporal, problema-solución, concepto-ejemplo	
LL. 2.3.2	Comprender los contenidos implícitos de un texto basándose en inferencias espacio-temporales, referenciales y de causa-efecto	
LL. 2.3.3	Ampliar la comprensión de un texto mediante la identificación de los significados de las palabras, utilizando las estrategias de derivación (familia de palabras), sinonimia-antonimia, contextualización, prefijos-sufijos y etimología	

LL. 2.3.4	Comprender los contenidos explícitos e implícitos de un texto al registrar la información en tablas, gráficos, cuadros y otros organizadores gráficos sencillos
LL. 2.3.5	Desarrollar estrategias cognitivas como lectura de paratextos, establecimiento del propósito de lectura, relectura, relectura selectiva y parafraseo para autorregular la comprensión de textos
LL. 2.3.6	Construir criterios, opiniones y emitir juicios sobre el contenido de un texto al distinguir realidad y ficción, hechos, datos y opiniones
LL. 2.3.7	Enriquecer las ideas e indagar sobre temas de interés mediante la consulta de diccionarios, textos escolares, enciclopedias y otros recursos de la biblioteca y la web
LL. 2.3.8	Aplicar los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos
LL. 2.3.9	Leer oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje.
LL. 2.3.10	Leer de manera silenciosa y personal en situaciones de recreación, información y estudio
LL. 2.3.11	Elegir, de una selección previa realizada por el docente, textos de la biblioteca de aula, de la escuela y de la web que satisfagan sus necesidades personales, de recreación, información y aprendizaje

**Fuente:** (Ministerio de Educación, s.f, p. 86-87)

### **3.3.7. Ambientes de aprendizaje**

Al definir lo que es un ambiente de aprendizaje se debe considerar que es un espacio en donde el educando interactúa participativamente con su entorno y sus compañeros, en condiciones y circunstancias con elementos físicos, humanos, sociales y culturales apropiados que generen experiencias sobre aprendizaje significativo.

Hablar de un ambiente de aprendizaje es referirse a un espacio en el que los estudiantes interactúan, bajo contextos y circunstancias físicas, humanas, sociales y culturales propicias, para crear prácticas de aprendizaje significativo y con sentido. Los que participan en este tipo de ambientes, los docentes y alumnos, desarrollan actividades para asimilar y crear conocimientos, cuyo objetivos y propósitos estén claramente determinados, acá se conjugan un grupo de elementos que de manera sistemática permite que el aprendizaje sea eficaz y eficiente.

De acuerdo con lo anterior, comenta (Viveros Acosta, s.f) con respecto a los ambientes de aprendizaje:

Entender o ubicar a los ambientes de aprendizaje desde la interdisciplinariedad, complejiza las interpretaciones que sobre este tema pueden erigirse, posibilita nuevos enfoques de estudio, brinda nuevas unidades de análisis para el tratamiento de problemas educativos y ofrece un marco conceptual con el cual comprender mejor el fenómeno educativo, y de ahí poder intervenirlo con mayor pertinencia, partiendo de los planteamientos de la reingeniería educativa, no se trata de cambiarlo todo, sino de “intervenir, retomar, replantear” considerando lo que funciona y cambiando lo que obstaculiza (p. 6).

Este nuevo concepto de ambiente de aprendizaje toma otros elementos que no son los del aula tradicional, e incorpora el entorno natural y la interrelación del alumno que tenga con ese medio.

Coincidiendo con lo anterior, señala Romo (2012), citado por Castro & Morales (2015) que hay elementos que conforman un ambiente educativo y están relacionados con:

Espacios éticos, estéticos, seguros, cómodos, luminosos, sonoros, adaptados a las discapacidades, con una unidad de color y forma, armónicos, mediadores de pensamientos y relaciones sociales, lúdicos, expresivos, libres, diversos, respetuosos; con recursos culturales y naturales.

Con una comunicación dialogante, analógica, respetuosa y horizontal.

Que atienda la diversidad de inteligencias y estilos de los estudiantes.

Un objetivo educativo claro, compartido, retador y motivante.

El papel real de transformación está a cargo de los docentes y la manera como maneje las estrategias de trabajo en el aula, el educando podrá explorar, descubrir, se promoverá su conocimiento y mejorará su desempeño.

### **3.4. Estado del Arte**

La autora Barahona Sánchez & Hurtado Muñoz (2016) llegaron a la conclusión que al desarrollar actividades lúdicas en el aula encaminadas a mejorar la comprensión lectora en los estudiantes les favorece en admirables aspectos tales como: el académico, porque permite poseer un alto desempeño en las diferentes áreas de formación que componen el currículo; a nivel personal e interpersonal debido a que les ofrece seguridad y confianza en los procesos y proyectos de vida; en las competencias comunicativas al brindarle ayuda para que sea un individuo crítico y reflexivo con la capacidad de leer e interpretar su ambiente mediante la búsqueda de estrategias que les sirva para transformar su realidad.

De igual forma Millán (2010) en su investigación titulada “Modelo didáctico para la comprensión de textos en educación básica”, con dicho diseño analizó los procesos de lectura y escritura de los estudiantes. Sustentó su estudio en la teoría de la comprensión de textos, lingüística aplicada, estrategias de aprendizaje, eje transversal lenguaje y los procesos inferenciales, procesos de lectura y escritura de los estudiantes. Entre las reflexiones finales de su investigación destacó la importancia de entender que para tener dominio de las estrategias responsables de la comprensión: anticipación, verificación, autocuestionamiento; el docente no solo se debe limitarse a explicarlas, se necesita la puesta en práctica, por su utilidad; con énfasis para preparar a sus alumnos en la lectura con direccionalidad y preocupación; considerando la edad de los educandos, sus favoritismos ante la lectura y una acorde selección de los textos de acuerdo a las necesidades e intereses de los estudiantes. Cabe señalar que este estudio guarda relación con este proyecto debido a que en ambos se investiga acerca de la comprensión lectora y se aplican diversas actividades que suponen el desarrollo de la capacidad intelectual de los estudiantes.

Por otra parte Soria Vásquez (2015) realizó una investigación denominada diseño de una estrategia lúdica de aprendizaje para el mejoramiento de la lectura comprensiva en los estudiantes de octavo año de Educación básica cuyo objetivo fue elevar la calidad de la lectura comprensiva en los estudiantes. Cumplió objetivos parciales dirigidos a determinar las dificultades del aprendizaje, establecer la organización y el contenido de una estrategia basada en la lúdica, desarrollar habilidades, destrezas y finalmente emplear la dramatización a través de talleres. Entre sus conclusiones manifiesta que la lúdica puede contribuir para desarrollar el potencial de los estudiantes, adecuando la pedagogía e información existente, para contribuir al mejoramiento del proceso educativo.

Por su parte Gutiérrez-Braojos & Salmerón Pérez (2012) publicaron un artículo titulado estrategias de comprensión lectora: enseñanza y evaluación en educación primaria. Se plantearon hacer una revisión sobre las estrategias de aprendizaje de provecho para crear mejoras en la comprensión lectora. Concluyeron que las estrategias cognitivas y metacognitivas facilitan los procesos de comprensión lectora y sugiere que se enseñen a los niños desde sus primeros contactos con tareas que demanden procesos para comprender textos e insta a que sean implementadas en el currículo educativo. Se tomó como referente esta investigación porque al utilizar estrategias de comprensión de la lectura le concede a quien lee un rol más eficaz y responsable, ante este proceso. Así como también, el estudiante se apropia del documento, dándole direccionalidad a su acción para solventar inconvenientes en la lectura. En fin, se relaciona con este proyecto por la indagación y práctica que se realiza en torno a las estrategias de aprendizaje para el mejoramiento de los procesos que llevan al estudiante a comprender lo que lee.

En el proyecto de investigación de López Durán (2013) con el tema “La fluidez lectora en el primer ciclo de educación primaria”. Entre los objetivos estableció conocer y reflexionar sobre el concepto de fluidez lectora de acuerdo a los enfoques actuales, así como los factores que la componen y revisar las distintas metodologías de enseñar la fluidez lectora para diseñar y desarrollar un plan de trabajo con sus alumnos de apoyo. Destacó en sus conclusiones que cuando se conoce lo que es la fluidez lectora, sus características, su perspectiva y la forma de trabajarla debe ser diferente. No se tiene que centrar en trabajar sólo uno de los aspectos que la definen, se deben trabajar todos y con la metodología más apropiada.

Para Duque, Ortiz, Sosa, & Bastidas (2012) en su artículo presentó una revisión literaria referida a la lectura es asumida como un valor y su relación con la construcción de un lector competente desarrollada en tres fases: búsqueda de documentación y material bibliográfico, construcción de reseñas y matrices comparativas de los artículos encontrados y elaboración del documento. es fundamental que los niños y los adultos asuman la lectura como un valor; si se asume que los valores son atributos o cualidades que orientan las conductas, entonces, se puede decir que la existencia de un

valor es el resultado de la interpretación que hace el sujeto o la sociedad de la utilidad, deseo, importancia, interés, belleza de una cosa.

Los autores Guevara & Guerra, (2013) afirman que la comprensión lectora es una competencia genérica muy importante, que ayuda al alumno a transferir el aprendizaje a contextos extraacadémicos, mencionan que existen algunos esfuerzos sistemáticos para su incorporación como objetivos curriculares en diversas universidades del mundo, como por ejemplo “la capacidad de trabajo en equipo, resolución de problemas, toma de decisiones, asunción de riesgos y comunicación efectiva” (p. 336-337). Por tanto, sugieren, dar continuidad a investigaciones sobre estrategias y programas de intervención relacionados con competencias genéricas en el ámbito académico como laboral.

En concordancia a lo ya expuesto presenta (Duque, Ortíz, Sosa, & Bastidas, 2012), acerca del interés de la lectura en la vida de cualquier individuo y los valores que le presenta la misma ya que la interacción entre el contenido de la lectura y el niño o adulto se puede concretar en contextos tanto formales como informales.

## Capítulo 4

# Metodología

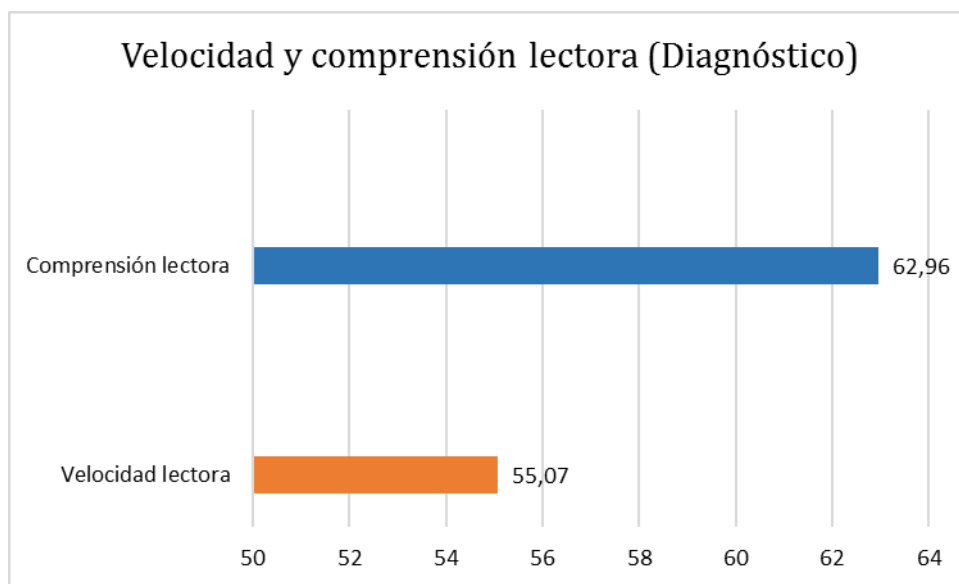
La actual investigación se delimita dentro del enfoque cualitativo con un diseño no experimental. Al usar este enfoque se apunta a afinar las preguntas de investigación planteadas, generalmente el investigador forma parte del contexto, pero no cambia el contenido, al contrario, observa e interpreta los datos adquiridos para emitir un juicio valorativo con el cual propone aportar soluciones a la problemática detectada. Al respecto, Hernández Sampieri & Baptista Lucio (2010) menciona que este enfoque utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación” (p. 7). Por lo tanto, este estudio apunta a la consolidación de las competencias lectoras en los alumnos de tercer año de Educación Básica Elemental. Mediante la aplicación de este enfoque se determinaron las falencias en lectura del sector estudiado.

### 4.1. Diagnóstico

Para llevar a cabo el diagnóstico se apoyó en la modalidad de investigación de campo, debido a que los datos son recolectados directamente de la realidad (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, Metodología de la investigación, 2010). Igualmente, el estudio se apropia de la investigación descriptiva, ya que al analizar un fenómeno se busca detallar las propiedades, características y rasgos importantes del mismo, así como también se describe las tendencias grupales o población. Por otra parte, se toma en consideración la investigación documental, con el objeto de consultar diversas fuentes y actualizadas que permitan sustentar el objeto de la investigación. Entre estas fuentes se destacan: enciclopedias, libros, repertorios bibliográficos, archivos, monografías, artículos de revistas y científicos, trabajos de grado, entre otros.

Para el diagnóstico se aplicó en los niños y niñas el taller de lectura “El rey la rana” para establecer el nivel de comprensión lectora donde el 62.96% de las respuestas fueron correctas por lo que se estableció poca comprensión y en la lectura cronometrada el grado tiene un promedio de 55.07 palabras leídas por minuto, así se visualiza en la figura 1; por lo que determina que la lectura es estándar de acuerdo a las medidas que menciona la (Secretaría de Educación Pública (SEP), 2011) (anexo 5-6). Por otra parte, es muy lenta, según los parámetros de evaluación velocidad lectora de (Martínez & Ciudad-Real, 2018).

**Figura 1:** Velocidad y comprensión lectora (Diagnóstico)



**Fuente:** Base de datos SPSS y Excel  
Elaboración propia

## 4.2. Planificación

Las estrategias lúdicas fueron aplicadas durante el mes de junio del 2017, a los niños de tercer grado de educación básica de la Unidad Educativa “Nuevo Mundo” en tres horas semanal específicamente en las horas del área Lengua y Literatura.

La aplicación de las estrategias lúdicas está dirigida a desarrollar capacidades lectoras en niños de 7 a 8 años de edad. Se puede realizar de forma individual o grupal dependiendo de cada una de las actividades. De esta manera se desarrollaron las Destrezas con Criterio de Desempeño del currículo de Educación General Básica del área de Lengua y Literatura del nivel elemental del bloque tres de lectura.

A continuación, se muestra el Plan de Destrezas con Criterios de Desempeño, el que forma parte de la guía que utiliza la docente para desarrollar cada uno de los temas en clase. Como se puede observar en él, dentro de las destrezas a ser desarrollada está la referida LL.2.3.9, la cual indica la meta que se debe alcanzar con relación a la lectura que el (la) alumno (a) durante el bloque objeto de estudio. Posteriormente, en el espacio dedicado a las estrategias metodológicas se encuentra especificado en qué momento debe darle tratamiento a la lectura, cuáles son los recursos que deberá utilizar para el desarrollo del aprendizaje, los indicadores para medir y valorar el nivel de aprendizaje alcanzado y por último las técnicas e instrumentos que serán utilizados para la evaluación de lo aprendido.



**U. E. "Nuevo Mundo"**

**AÑO LECTIVO  
2016-2017**

**PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO**

**1. DATOS INFORMATIVOS:**

<b>Docente:</b>	Lcda. Daniela Espín	<b>Área/asignatura:</b>	Lengua y Literatura	<b>Grado/Curso:</b>	Tercero	<b>Paralelo:</b>	"N" y "M"
<b>N.º de unidad de planificación:</b>	6	<b>Título de unidad de planificación:</b>	Capacidades lectoras	<b>Objetivos específicos de la unidad de planificación:</b>	<p>O.LL.2.1. Comprender que la lengua escrita se usa con diversas intenciones según los contextos y las situaciones comunicativas, para desarrollar una actitud de indagación crítica frente a los textos escritos.</p> <p>O.LL.2.3. Participar en situaciones de comunicación oral propias de los ámbitos familiar y escolar, con capacidad para escuchar, mantener el tema del diálogo y desarrollar ideas a partir del intercambio.</p> <p>O.LL.2.5. Leer de manera autónoma textos literarios y no literarios, para recrearse y satisfacer necesidades de información y aprendizaje.</p>		

**2. PLANIFICACIÓN**

<b>DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADAS:</b>	<b>INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN:</b>
LL.2.3.6. Construir criterios, opiniones y emitir juicios sobre el contenido de un texto al distinguir realidad y ficción, hechos, datos y opiniones.	I.LL.2.5.3. Construye criterios, opiniones y emite juicios acerca del contenido de un texto, al distinguir realidad y ficción, hechos, datos y opiniones, y desarrolla estrategias cognitivas como lectura de paratextos, establecimiento del propósito de lectura, relectura, relectura selectiva y parafraseo, para autorregular la comprensión. (J.4., I.3.)
LL.2.3.7. Enriquecer las ideas e indagar sobre temas de interés mediante la consulta de diccionarios, textos escolares, enciclopedias y otros recursos de la biblioteca y la web.	I.LL.2.7.1. Escoge, de una selección previa realizada por el docente, textos de la biblioteca del aula, de la escuela y de la web y los consulta para satisfacer sus necesidades personales, de recreación, información y aprendizaje, enriqueciendo sus ideas e indagando temas de interés. (J.4., I.2.)
LL.2.3.8. Aplicar los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.	I.LL.2.6.1. Aplica los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos, leyendo oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje y de manera silenciosa y personal en situaciones de recreación, información y estudio. (J.3., I.3.)
LL.2.3.9. Leer oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje.	I.LL.2.6.1. Aplica los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos, leyendo oralmente con fluidez y entonación en

		contextos significativos de aprendizaje y de manera silenciosa y personal en situaciones de recreación, información y estudio. (J.3., I.3.)			
LL.2.3.11. Elegir, de una selección previa realizada por el docente, textos de la biblioteca de aula, de la escuela y de la web que satisfagan sus necesidades personales, de recreación, información y aprendizaje.		I.LL.2.7.1. Escoge, de una selección previa realizada por el docente, textos de la biblioteca del aula, de la escuela y de la web y los consulta para satisfacer sus necesidades personales, de recreación, información y aprendizaje, enriqueciendo sus ideas e indagando temas de interés. (J.4., I.2.)			
<b>EJES TRANSVERSALES:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Somos justos, solidarios e innovadores.</li> <li>La interculturalidad, la formación de una ciudadanía democrática, la protección del medioambiente, el cuidado de la salud y los hábitos de recreación de los estudiantes y la educación sexual en los jóvenes.</li> <li>Tolerancia, puntualidad, solidaridad, responsabilidad, honestidad, amistad, respeto y perdón.</li> </ul>	<b>PERIODOS:</b>	4	<b>SEMANA DE INICIO:</b>	05-06-2017
<b>Estrategias metodológicas</b>	<b>Recursos</b>	<b>Indicadores de logro</b>		<b>Actividades de evaluación/ Técnicas / instrumentos</b>	
<b>LEO Y ENTIENDO</b> <b>Anticipación</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dialogar sobre las siguientes preguntas: ¿Qué es un rey? ¿Dónde viven los reyes? ¿Sabe usted qué es un molinero? ¿Qué hace un molinero?</li> <li>Socializar las repuestas.</li> </ul> <b>Espacio lúdico</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Organizar parejas, un arquero y un jugador.</li> <li>Organizar cuatro grupos, los primeros niños que metan gol son el primer grupo, los que no metieron gol es segundo grupo, los arqueros que taparon el tercer grupo y los arqueros que no taparon el cuarto grupo.</li> </ul> <b>Construcción</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cuento “La hilandera”</li> <li>Útiles de oficina.</li> <li>Pelota de fútbol.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lee el texto de manera clara y precisa.</li> <li>Comparte de manera espontánea sus ideas, experiencias.</li> <li>Dialoga con capacidad para escuchar y mantener el tema e intercambiar ideas.</li> <li>Representa gráficamente las escenas del cuento.</li> <li>Usa las pautas básicas de la comunicación oral para exponer.</li> </ul>		Técnica: Observación Instrumento: Prueba escrita	

<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Dividir en cuatro partes iguales el cuento.</li> <li>○ Leer el cuento “La hilandera” la parte que le tocó en el lugar que el grupo decida (dentro o fuera del aula).</li> <li>○ Graficar las escenas.</li> </ul> <p><b>Consolidación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Responder las siguientes preguntas: ¿Quién era el molinero?, ¿Cuántas hijas tenía el molinero?, ¿Cuál fue el trato entre el rey y el molinero?</li> </ul> <p><b>Espacio lúdico</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Jugar piedra, papel o tijera, el que gana expone la parte del cuento que le corresponde.</li> </ul> <p><b>Aplicación de conocimientos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Exponer el cuento con los dibujos de las escenas.</li> <li>○ Sacar conclusiones.</li> </ul>			
<p><b>MI AMIGO EL DICCIONARIO</b></p> <p><b>Antes de la lectura</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar los gráficos de la lectura, hacer preguntas y realizar predicciones del contenido de la lectura.</li> <li>• Parar la vista por el texto y resaltar las palabras que no entiendan.</li> </ul> <p><b>Espacio lúdico</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar grupos por afinidad.</li> <li>• Hacer competencias, los niños representantes de cada grupo deben correr fuera del aula y el que llega primero empieza a buscar en el diccionario y lo lee en voz alta el significado.</li> </ul> <p><b>Lectura</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leer silenciosamente y reconocer palabras de difícil pronunciación.</li> <li>• Leer en voz alta hasta un punto y debe continuar el siguiente de manera que lean todos os estudiantes.</li> </ul> <p><b>Después de la lectura</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Subrayar las ideas principales relacionadas a las características del tema.</li> <li>• Formular preguntas para verificar la comprensión del texto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuento “Aventuras mágicas”</li> <li>• Diccionario</li> <li>• Útiles de oficina.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pasar la vista por el documento.</li> <li>• Investigar las palabras que desconoce.</li> <li>• Leer en silencio.</li> <li>• Leer en grupo en voz alta.</li> <li>• Contestar las preguntas del cuestionario.</li> </ul>	

<p><b>MIRO Y CONSTRUYO</b></p> <p><b>Anticipación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Dialogar sobre las siguientes preguntas:</li> <li>¿Qué son los piratas?</li> <li>¿Qué buscan los piratas?</li> <li>¿Les gustaría ser un pirata y encontrar tesoros?</li> <li>○ Socializar las repuestas.</li> </ul> <p><b>Espacio lúdico</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Organizar grupos por afinidad.</li> <li>○ Observar el mapa y seguir las indicaciones para lograr encontrar tarjetas con gráficos.</li> </ul> <p><b>Construcción</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Observar las tarjetas con los gráficos y crear un cuento tomando en cuenta las partes del cuento.</li> <li>○ Escribir el cuento creado atrás de cada tarjeta.</li> <li>○ Revisar la redacción y el orden de las escenas.</li> </ul> <p><b>Consolidación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Leer el cuento original.</li> <li>○ Encontrar semejanzas y diferencias entre el cuento creado y el original.</li> </ul> <p><b>Aplicación de conocimientos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Exponer el cuento creado con sus partes inicio, nudo, desarrollo y final.</li> <li>○ Comentar sobre las diferencias de cada cuento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuento “Morty el oso”</li> <li>• Tarjetas</li> <li>• Mapa</li> <li>• Útiles de oficina.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear un cuento tomando en cuenta la estructura.</li> <li>• Exponer al grado.</li> <li>• Leer en silencio el cuento original.</li> <li>• Leer fluidamente en voz alta con entonación.</li> <li>• Reconocer las partes del cuento.</li> <li>• Establecer diferencias entre el cuento creado y el original</li> </ul>	
<p><b>LEO Y ESCUCHO</b></p> <p><b>Anticipación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Dialogar sobre las siguientes preguntas:</li> <li>¿Quién conoce a los patos?</li> <li>¿Dónde viven los patos?</li> <li>¿Qué creen que les gusta hacer a los patos?</li> <li>○ Socializar las repuestas.</li> </ul> <p><b>Espacio lúdico</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Organizar parejas por afinidad.</li> <li>○ Jugar pares o nones el que gana lee y el otro escucha.</li> </ul> <p><b>Construcción</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Texto del estudiante</li> <li>• Guía del docente</li> <li>• Cuaderno</li> <li>• Útiles de oficina.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leer fluidamente en voz alta con entonación y respetando los signos de puntuación.</li> <li>• Dibujar las escenas del cuento.</li> <li>• Exponer las escenas del cuento con el apoyo de los dibujos.</li> </ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Leer el cuento “Patos, patas y patitos” la parte que le tocó en el lugar que el grupo decida (dentro o fuera del aula).</li> <li>○ Graficar las escenas.</li> </ul> <p><b>Consolidación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Responder las siguientes preguntas: ¿Quién era el molinero?, ¿Cuántas hijas tenía el molinero?, ¿Cuál fue el trato entre el rey y el molinero?</li> </ul> <p><b>Espacio lúdico</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Jugar piedra, papel o tijera, el que gana expone la parte del cuento que le corresponde.</li> </ul> <p><b>Aplicación de conocimientos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Exponer el cuento con los dibujos de las escenas.</li> <li>○ Sacar conclusiones.</li> </ul>			
<p><b>DRAMATIZO Y APRENDO</b></p> <p><b>Antes de la lectura</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar los gráficos de la lectura, hacer preguntas y realizar predicciones del contenido de la lectura.</li> <li>• Parar la vista por el texto y resaltar las palabras que no entiendan.</li> </ul> <p><b>Espacio lúdico</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar grupos por medio de la ruleta con los personajes del cuento.</li> </ul> <p><b>Lectura</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leer silenciosamente y reconocer palabras de difícil pronunciación.</li> <li>• Leer en voz alta hasta un punto y debe continuar el siguiente de manera que lean todos los integrantes de grupo.</li> </ul> <p><b>Después de la lectura</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Subrayar los diálogos cada uno del personaje.</li> <li>• Formular preguntas para verificar la comprensión del texto.</li> <li>• Realizar la dramatización del cuento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Texto del estudiante</li> <li>• Guía del docente</li> <li>• Cuaderno de oficina.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Investigar sobre la forma de vida de los otavaleños.</li> <li>• Observar el tema del libro e imaginar de que se trata.</li> <li>• Pasar la visa sobre el cuento y resaltar las palabras que no entienden.</li> <li>• Buscar en el diccionario las palabras que desconoce.</li> <li>• Leer en grupo el cuento.</li> <li>• Subrayar el diálogo de cada uno de los personajes.</li> <li>• Dramatizar el cuento.</li> </ul>	
<b>ELABORADO</b>	<b>REVISADO</b>	<b>APROBADO</b>	
<b>DOCENTE(S):</b> Lcda. Daniela Espín	<b>NOMBRE:</b> Dra. Myriam Toro	<b>NOMBRE:</b> Lcda. Ana María Bakach	
Firma:	Firma:	Firma:	
Fecha: 10-05-2017	Fecha:	Fecha:	

### 4.3. Ejecución

Para llevar a cabo esta fase fue necesario tomar en cuenta de manera clara los objetivos, las destrezas, los indicadores esenciales de evaluación, los indicadores de logros, los recursos, la evaluación y el tiempo en el que se desarrolla. Todos estos criterios constituyen la base de la planificación de cada una de las actividades, las cuales se derivan directamente proporcional al resultado del diagnóstico psicopedagógico y cognitivo que obtiene de sus educandos, como consecuencia le permite identificar las necesidades individuales y colectivas para determinar el tiempo que se necesita en el momento de desarrollar cada tema.

Cada una de las actividades tiene una estructura planificada la cual constituye una guía metodológica para desarrollar el contenido. Las mismas están debidamente desarrolladas con las preguntas que propiciarán el diálogo dentro del aula, el tiempo que durará cada una de las actividades a desarrollar durante la clase y los indicadores que miden el aprendizaje en cada caso. Como se observa a continuación la planificación de la clase tiene una estructura bien definida, concebida para el desarrollo del aprendizaje, a través de la actividad lúdica y conformada por la destreza con criterio de desempeño, tiene su objetivo, duración en minutos, se formulan preguntas para adentrarse a la lectura, el espacio lúdico donde se tiene a organización grupal, las indicaciones para la lectura y la evaluación.,

#### **Actividad N° 1: LEO Y ENTIENDO**

**Tema de lectura:** “La hilandera”

**Destreza con Criterio de Desempeño:** LL.2.3.6. Construir criterios, opiniones y emitir juicios sobre el contenido de un texto al distinguir realidad y ficción, hechos, datos y opiniones.

**Objetivo:** O.LL.2.5. Leer de manera autónoma textos literarios y no literarios, para recrearse y satisfacer necesidades de información y aprendizaje.

**Duración:** 40 – 45 minutos

**Preguntas de introducción:** (5 minutos)

¿Sabían ustedes que es un molinero?, ¿Qué hace un molinero? y ¿Qué es un rey?

**Espacio lúdico:** (25 minutos)

Organización de grupos: (5 minutos)

Se organiza parejas para jugar penales, primero se elige el arquero, los primeros niños que metan gol forman el grupo 1, crean el grupo 2 los que no metieron gol, los arqueros que taparon pertenecen al grupo 3 y los arqueros que no taparon constituyen el grupo 4.

Indicaciones para la lectura: (5 minutos)

Se divide el cuento en el número de grupos que hay.

Se entrega la parte que le corresponde al grupo para que lean y entiendan todos los integrantes del grupo.

La lectura podrá realizarla en donde el grupo se sienta a gusto puede ser dentro o fuera del aula.

### **Primer Grupo:**

Érase una vez un molinero muy pobre que no tenía en el mundo más que a su hija. Ella era una muchacha muy hermosa.

Cierto día, el rey mandó llamar al molinero, pues hacía mucho tiempo no le pagaba impuestos. El pobre hombre no tenía dinero, así es que se le ocurrió decirle al rey:

- Tengo una hija que puede hacer hilos de oro con la paja.

- ¡Tráela! - ordenó el rey.

Esa noche, el rey llevó a la hija del molinero a una habitación llena de paja y le dijo:

-Cuando amanezca, debes haber terminado de fabricar hilos de oro con toda esta paja. De lo contrario, castigaré a tu padre y también a ti. La pobre muchacha ni sabía hilar, ni tenía la menor idea de cómo hacer hilos de oro con la paja. Sin embargo, se sentó frente a la rueca a intentarlo. Como su esfuerzo fue en vano, desconsolada, se echó a llorar.

De repente, la puerta se abrió y entró un hombrecillo extraño.

-Buenas noches, dulce niña. ¿Por qué lloras?

-Tengo que fabricar hilos de oro con esta paja -dijo sollozando-, y no sé cómo hacerlo.

- ¿Qué me das a cambio si la hilo yo? -preguntó el hombrecillo.

-Podría darte mi collar -dijo la muchacha.

-Bueno, creo que eso bastará -dijo el hombrecillo, y se sentó frente a la rueca.

### **Segundo grupo:**

Al otro día, toda la paja se había transformado en hilos de oro. Cuando el rey vio la habitación llena de oro, se dejó llevar por la codicia y quiso tener todavía más. Entonces condujo a la muchacha a una habitación aún más grande, llena de paja, y le ordenó convertirla en hilos de oro. La muchacha estaba desconsolada. "¿Qué voy a hacer ahora?" se dijo.

Esa noche, el hombrecillo volvió a encontrar a la joven hecha un mar de lágrimas. Esta vez, aceptó su anillo de oro a cambio de hilar toda la paja. Al ver tal cantidad de oro, la avaricia del rey se desbordó. Encerró a la muchacha en una torre llena de paja.

-Si mañana por la mañana ya has convertido toda esta paja en hilos de oro, me casaré contigo y serás la reina.

El hombrecillo regresó por la noche, pero la pobre muchacha ya no tenía nada más para darle.

-Cuando te cases -propuso el hombrecillo- tendrás que darme tu primer hijo.

Como la muchacha no encontró una solución mejor, tuvo que aceptar el trato.

Al día siguiente, el rey vio con gran satisfacción que la torre estaba llena de hilos de oro. Tal como lo había prometido, se casó con la hija del molinero.

Un año después de la boda, la nueva reina tuvo una hija.

La reina había olvidado por completo el trato que había hecho con el hombrecillo, hasta que un día apareció.

-Debes darme lo que me prometiste -dijo el hombrecillo.

### **Tercer grupo:**

La reina le ofreció toda clase de tesoros para poder quedarse con su hija, pero el hombrecillo no los aceptó.

-Un ser vivo es más precioso que todas las riquezas del mundo -dijo.

Desesperada al escuchar estas palabras, la reina rompió a llorar. Entonces el hombrecillo dijo:

-Te doy tres días para adivinar mi nombre. Si no lo logras, me quedo con la niña.

La reina pasó la noche en vela haciendo una lista de todos los nombres que había escuchado en su vida.

Al día siguiente, la reina le leyó la lista al hombrecillo, pero la respuesta de éste a cada uno de ellos fue siempre igual:

-No, así no me llamo yo.

La reina resolvió entonces mandar a sus emisarios por toda la ciudad a buscar todo tipo de nombres.

Los emisarios regresaron con unos nombres muy extraños como Piedrablanda y Aguadura, pero ninguno sirvió. El hombrecillo repetía siempre:

-No, así no me llamo yo.

Al tercer día, la desesperada reina envió a sus emisarios a los rincones más alejados del reino.

Ya entrada la noche, el último emisario en llegar relató una historia muy particular.

-Iba caminando por el bosque cuando de repente vi a un hombrecillo extraño bailando en torno a una hoguera. Al tiempo que bailaba iba cantando: "¡La reina perderá, pues mi nombre nunca sabrá! ¡Soy el gran Rumpelstiltskin!"

### **Cuarto grupo:**

Esa misma noche, la reina le preguntó al hombrecillo:

-¿Te llamas Alfalfa?

-No, así no me llamo yo.

-¿Te llamas Zebulón?

-No, así no me llamo yo.

-¿Será posible, entonces, que te llames Rumpelstiltskin? -preguntó por fin la reina.

Al escuchar esto, el hombrecillo sintió tanta rabia que la cara se le puso azul y después marrón. Luego pateó tan fuerte el suelo que le abrió un gran hueco.

Rumpelstiltskin desapareció por el hueco que abrió en el suelo y nadie lo volvió a ver jamás. La reina, por su parte, vivió feliz para siempre con el rey y su preciosa hijita.

El tiempo de duración de la lectura es de siete minutos.

Mientras los niños leen, el docente debe monitorear que todos estén trabajando correctamente.

Para elegir al representante jugar a piedra papel o tijera el ganador será quien exponga. Entre los integrantes del grupo deberán elegir la persona que va a exponer la parte de la lectura.

Los representantes de cada grupo deberán exponer de manera que todos entiendan todo el cuento.

El docente retroalimenta con preguntas como:

¿Cuántas hijas tenía el molinero?, ¿para qué mando a llamar el rey al molinero?, ¿cuál fue el trato que el rey y el molinero hicieron?, ¿Qué le ofreció el hombrecillo a la hija del molinero? y ¿Cómo se llama el hombrecillo?

**Evaluación:** (10 minutos)

Responda las siguientes preguntas:

a) ¿Por qué el molinero fue donde el rey y que le ofreció?

---

---

---

b) ¿Por qué la hija del molinero lloraba desconsoladamente?

---

---

---

c) ¿Cuál fue el trato que la joven hizo con el hombrecillo?

---

---

---

d) ¿Quién le dijo el nombre del hombrecillo a la reina?

---

---

## **Actividad N° 2: MI AMIGO EL DICCIONARIO**

**Tema de lectura:** “El viaje”

**Destreza con Criterio de Desempeño:** LL.2.3.7. Enriquecer las ideas e indagar sobre temas de interés mediante la consulta de diccionarios, textos escolares, enciclopedias y otros recursos de la biblioteca y la web.

**Objetivo:** O.LL.2.1. Comprender que la lengua escrita se usa con diversas intenciones según los contextos y las situaciones comunicativas, para desarrollar una actitud de indagación crítica frente a los textos escritos.

**Duración:** 40 – 45 minutos

**Preguntas de introducción:** (5 minutos)

¿A dónde han ido de viaje con toda su familia?

¿A quién le gustaría ir al campo? ¿Por qué?

En el campo, ¿que sería lo más bonito de ver?

**Espacio Lúdico:** (25 minutos)

Organización de grupos: (5 minutos)

Se divide la clase en grupos de cuatro estudiantes.

Se les indica que deben pasar la vista por el texto y resaltar las palabras que no entiende.

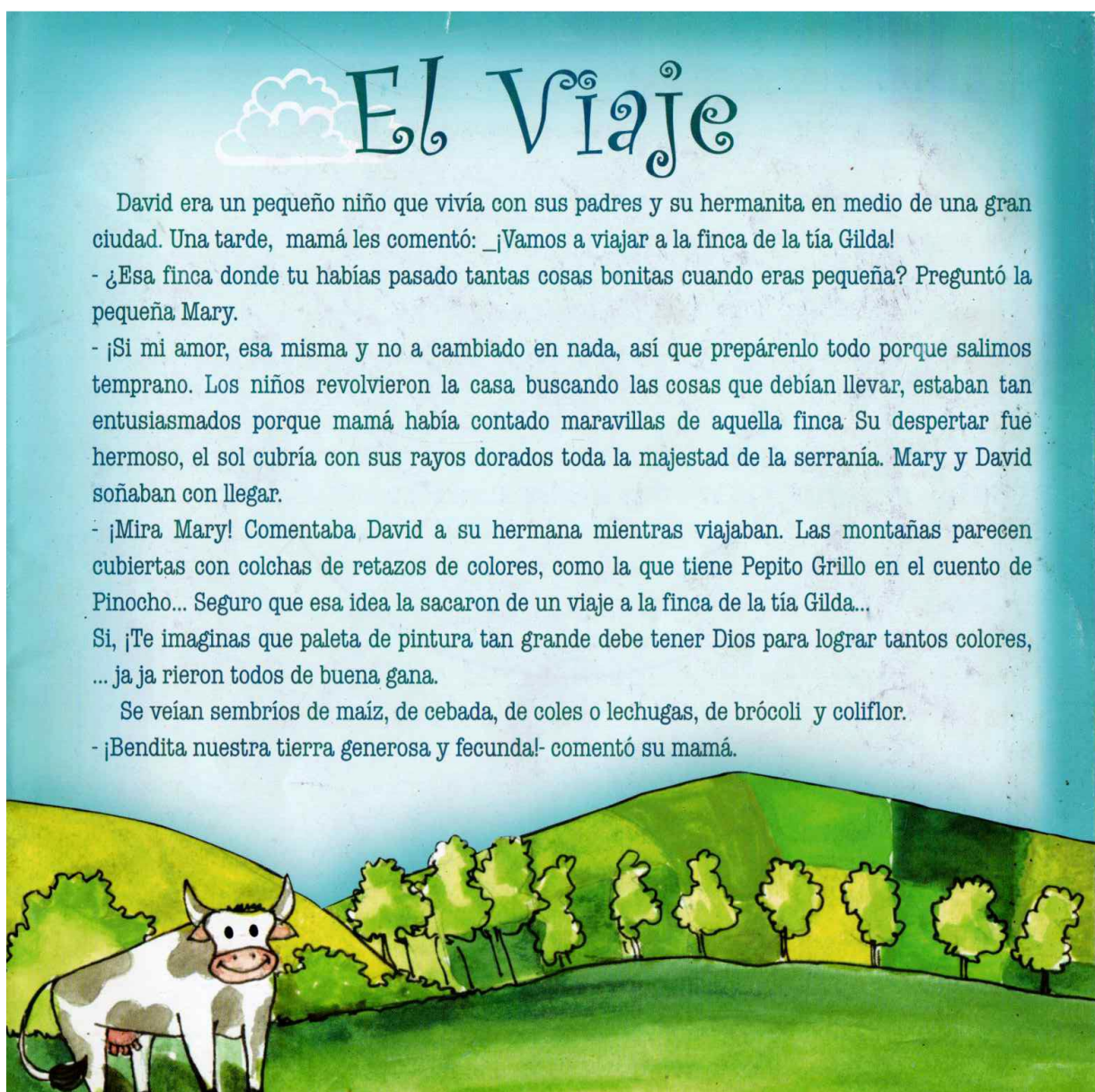
Pedir que mencionen las palabras y escribir en la pizarra.

Indicaciones para la lectura: (10 minutos)

Solicitar que saquen los diccionarios y hacer una competencia. Se coloca cuatro mesas y un diccionario en cada una, se elige cuatro niños al azar, en la cuenta de tres los niños corren por afuera del aula y el que llega primero debe comenzar a buscar la primera palabra en el diccionario y leerlo a sus compañeros de manera clara. Nuevamente se elige cuatro estudiantes y hacen lo mismo hasta terminar de buscar todas las palabras en el diccionario.

La maestra debe reforzar la explicación de cada una de las palabras.

Solicitar a los estudiantes que lo lean de manera silenciosa y comprensiva.



- ¡Ja ja ja, mira que graciosos son! Comentaban al ver como todos se abalanzaban sobre lo conseguido, y lo picoteaban y se quitaban del pico el uno al otro y corrían nuevamente hasta donde estaba su mamá... No se podía entender como sabían quien era su madre.

Aquello parecía un oleaje de colores, pues habían amarillos, blancos, pintados, negros, cafés, cobrizos y anaranjados. Parecían pintitas coloreadas de algodón.

Al ver la alegría de los chicos, la dueña del café les puso uno de ellos en las manos. Sí, estaban hechos de algodón de tan pequeños y suaves que eran. Ahora podían observar sus diminutas alitas, dos patas y un pico. Pronto tuvieron que devolverlo al suelo; mamá gallina notó la falta de su hijo y se acercaba con las alas abiertas en actitud amenazante. ¿Cómo podrían saber cual de ellos era suyo? Se veían tan iguales.

\_ ¡Que maravillosa experiencia sentir la vida latiendo en algo tan pequeño y frágil!

María y David fueron hasta donde su padre diciendo:

\_ ¡Cómpranos uno de esos pollitos papá;



\_ Él les explicó: - eso no sería justo ni bueno, pues todos los animalitos necesitan espacio suficiente para criar y desarrollarse bien, cosa que no tenemos en la ciudad. Es importante respetar el hábitat de cada especie para no hacerles daño. Si Ustedes fueran pollitos sufrirían mucho al ser separados de su familia ¿Verdad?

\_ Si papá, tienes razón dijeron los niños.

El viaje continuó lleno de hermosas experiencias.

El paisaje se complementaba con pequeñas casitas que surgían entre los cultivos y chocitas construidas con paja y arcilla. De trecho en trecho se podía divisar manadas de los más variados animales y esto causaba más emoción en los chicos que solo los habían visto en reportajes de televisión... pero... ¡Esto era real!

- ¡Mira aquellas vaquitas! decía María emocionada, ¡ para el carro para verlas papi...!
- Si, si, respondía David alborozado, allá hay una alfombra
- Eso es una alpaca repuso mamá riendo de la ocurrencia.
- Y acá unos caballos... ¡ que hermosos...!
- En cambio acá hay unos animalitos de algodón, si hace frío me pongo uno sobre mi y ya... parecen abrigos con patas! Ja ja ja... ¿ Les podemos ver de cerca?
- Esas son ovejas hijito y su lana sirve para hacer muchos tejidos.

No sean impacientes, decía papá, a donde vamos, hay todos esos animalitos y muchos más. Entrada ya la mañana, tomaron un descanso en un café del camino.

Dijo Papá:

- Por favor sírvanos chocolate caliente muy espumoso, huevos cocinados, pan, mermelada de moras silvestres y aquella delicia llamada nata. Al probar...

¡Guau! Toda mi boca se fue de fiesta con esta nata, decía David torciendo los ojos en reflejo de su satisfacción y provocando la risa de los demás.

En la parte de atrás del café había un inmenso patio adornado con tiestos de flores. María y David se escaparon para ver más de cerca aquella bandada de animalitos que correteaban y metían alboroto. Eran seis gallinas con sus respectivos pollos. Las madres picaban y escarbaban la tierra en actitud serena mientras los pequeños corrían tras de sus patas haciendo el intento de escarbar, cuando hallaban una lombriz o alguna semilla, mamá gallina dejaba de picar para que pudieran comerla sus pequeños.

**Fuente:** (Suárez, 2007)

**Evaluación:** (10 minutos)

Los estudiantes deben contestar y argumentar oralmente de manera que participen todos.

¿A dónde iban a viajar David y su familia?

¿Cuáles sembríos vieron Mary y David?

¿Qué comieron al llegar?

¿Qué animalitos observaron?

¿Qué animalitos les llamó la atención?

¿Qué dijo papá cuando quisieron comprar uno de los pollitos?

¿Mary y David que aprendieron en el viaje?

### **Actividad N° 3: MIRO Y CONSTRUYO**

**Tema de lectura:** “Morty el oso”

**Destreza con Criterio de Desempeño:** LL.2.3.8. Aplicar los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.

**Objetivo:** O.LL.2.11. Apreciar el uso estético de la palabra, a partir de la escucha y la lectura de textos literarios, para potenciar la imaginación, la curiosidad, la memoria y desarrollar preferencias en el gusto literario.

**Duración:** 40 – 45 minutos

**Preguntas de introducción:** (5 minutos)

¿Qué son piratas?

¿Qué buscan los piratas?

¿Les gustaría ser piratas y encontrar un tesoro escondido?

**Espacio Lúdico:** (20 minutos)

Organización de grupos: (5 minutos)

Al grado se divide en dos grupos por afinidad, entre ellos deben elegir al líder que los guiará en la búsqueda de las tarjetas.

Indicaciones para la lectura: (10 minutos)

La maestra entrega los mapas a los líderes de cada grupo.

Deben seguir el orden que el mapa indica para encontrar las tarjetas.

Después de haber encontrado las cuatro tarjetas, entre todos los integrantes del grupo deben crear un cuento observando las imágenes.

El grupo que haya terminado más rápido gana.

Después uno de los niños leerá el texto original y compara cuan parecido fue.

# Este es un lugar para mí

## Destreza con criterios de desempeño:

- ▲ Escuchar y leer diversos géneros literarios (privilegiando textos ecuatorianos, populares y de autor), para potenciar la imaginación, la curiosidad y la memoria.

## Glosario

**empresa.** Organización dedicada a actividades industriales, mercantiles o de prestación de servicios.

**representante.** Persona que promueve y acuerda la venta de productos.

**opciones.** Cada una de las alternativas por las que se puede optar, entre varias.

**agotar.** Gastar completamente, consumir.

El propósito de este texto es:

Informar	<input type="checkbox"/>
Entretener	<input type="checkbox"/>
Narrar	<input type="checkbox"/>
Dar instrucciones	<input type="checkbox"/>
Persuadir	<input type="checkbox"/>
Expresar sentimientos	<input type="checkbox"/>
Porque	<input type="checkbox"/>

## Antes de la lectura

● **Observa** la ilustración y **responde:** ¿qué crees que sucederá en la historia?

- Según tu opinión, ¿en qué circunstancias las personas deberían pensar en cambiarse de casa? ¿Por qué?

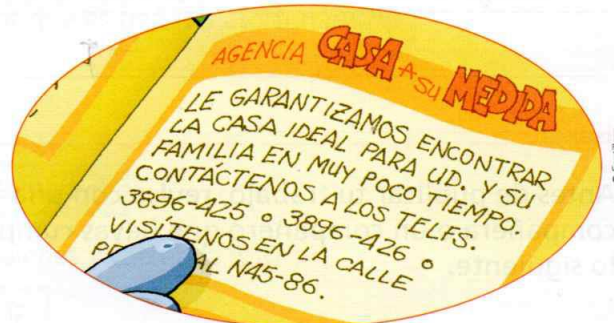
## Lectura

Morty, el oso, siempre estaba rompiendo cosas en su casa. Él era tan grande que no podía evitarlo. Rompió la silla, la mesa y la puerta.

Una noche, rompió la ventana de su cuarto. Cuando despertó a la mañana siguiente, había polvo por todas partes. «¡Esta casa es un desastre! Necesito una casa nueva», dijo Morty.



Entonces, buscó una **empresa** que le ayudara a encontrar una casa apropiada para él. Esto fue lo que halló:



Enseguida, llamó al teléfono de contacto e hizo una cita con un **representante**, quien le ofreció ir en la tarde para llevarlo a conocer varias **opciones**.

Morty empacó su maleta y cuando el representante, el señor Morris, llegó, abandonaron la casa. Caminaron y caminaron hasta que vieron una casa de chocolate muy bonita.



A Morty le encantó la casa. Le gustó tanto que se la comió toda en un santiamén y al pobre señor Morris no le quedó otra alternativa que llevar a Morty a otro lugar.

Caminaron hasta una casa-bote. A Morty le gustó, pero apenas puso un pie en ella, se hundió. «¡Este no es el lugar para mí!», dijo Morty.

Fueron a otra vivienda, pero era muy pequeña. Visitaron otra, pero era muy estrecha, y la siguiente estaba embrujada, pues allí habitaban unos temibles fantasmas. En este momento, al señor Morris se le **agotaron** sus opciones y se despidió de Morty muy apenado.

¡Pobre Morty! No tenía un lugar para vivir. Continuó muy triste su camino, hasta que repentinamente vio una casa. La puerta, las ventanas, la mesa y la silla estaban rotas, pero... No era muy pequeña ni muy estrecha. Morty no la podía hundir ni se la podía comer, y tampoco estaba embrujada.

Morty reparó la puerta, las ventanas, la mesa y la silla. Cuando terminó, la casa se veía como nueva.

«¡Este es el lugar para mí!», dijo Morty. Es mucho mejor que mi antigua casa.

Joanna Cole (adaptación).

**Cuenta** la historia mirando solo los gráficos.



**Fuente:** (Santillana, 2011)

**Evaluación:** (10 minutos)

Se leerá los cuentos escritos por cada grupo que deberá tener sus partes: inicio, nudo, desarrollo y final.

#### Actividad No. 4 LEO Y ME ESCUCHO

**Tema de lectura:** “Patos, patas y patitos”

**Destreza con Criterio de Desempeño:** LL.2.3.9. Leer oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje.

**Objetivo:** O.LL.2.11. Apreciar el uso estético de la palabra, a partir de la escucha y la lectura de textos literarios, para potenciar la imaginación, la curiosidad, la memoria y desarrollar preferencias en el gusto literario.

**Duración:** 40 – 45 minutos

**Preguntas de introducción:** (5 minutos)

¿Quién conoce a los patitos?

¿Dónde viven los patitos?

¿Qué creen que les gusta hacer a los patitos?

**Espacio Lúdico:** (35 minutos)

Organización de grupos: (5 minutos)

Se forman parejas, entre la pareja juegan pares o nones, el que gana lee y el otro escucha y llena el cuestionario.

Indicaciones para la lectura: 5 minutos

El niño o niña que lee, debe hacerlo de manera clara, respetando los signos puntuación.

El niño que escucha debe poner toda la atención y entender para luego poder contestar las preguntas.



**Fuente:** (Suárez, 2007)

**Evaluación:** (10 puntos)

Se evalúa el desempeño cognitivo del educando durante el espacio lúdico.

**Actividad No. 5: LEYENDO PARA MÍ EN LA NATURALEZA, DRAMATIZO Y APRENDO**

**Tema de lectura:** “Ñawi, pequeña otavala”

**Destreza con Criterio de Desempeño:** LL.2.3.11. Elegir, de una selección previa realizada por el docente, textos de la biblioteca de aula, de la escuela y de la web que satisfagan sus necesidades personales, de recreación, información y aprendizaje.

**Objetivo:** O.LL.2.2. Valorar la diversidad lingüística y cultural del país mediante el conocimiento y uso de algunas palabras y frases de las lenguas originarias, para fortalecer el sentido de identidad y pertenencia.

**Duración:** 80 - 90 minutos

**Preguntas de introducción:** (5 minutos)

¿Quién conoce Otavalo?, ¿En qué parte del país queda?, ¿A qué provincia pertenece?, ¿Quién sabe a qué se decidan los otavaleños?

**Espacio Lúdico:** (35 minutos)

Organización de grupos: (10 minutos)

Los niños por afinidad forman dos grupos en los cuales deben elegir un líder.

Lectura: (25 minutos)

Cada uno de los niños debe leer hasta un punto y continuar hasta terminar el cuento.

Dramatización: (30 minutos)

La maestra da una breve explicación del cuento e indicaciones para realizar la dramatización.

Cada grupo elige los personajes, se pone de acuerdo sobre la vestimenta y accesorios para el escenario.

La maestra guía para que el grupo arme el guion para cada uno de los personajes,

Se les da unos minutos para que se vistán y decoren el escenario.

Empezamos con una breve introducción y desarrollo de la dramatización.

**N**awi sintió la caricia de su madre y abrió sus grandes ojos color capulí.

—El sol ya se levantó a saludarte —dijo mamá.  
De repente, las manos de papá le atacaron a cosquillas en los pies y Ñawi saltó de la cama muy alegremente. Entonces dio un enorme abrazo a su papito que ya se iba a trabajar.

—Chao, mi princesita.

—¿Hasta dónde me quieres, papi?

—Hasta la luna de queso con pan.

Entonces llovió otro ataque de cosquillas en la panza de Ñawi. Ella sujetaba con fuerza las manos de papá, mientras él se escapaba y salía corriendo de casa, muerto de risa.

—¡A vestirse, su majestad! —gritó él con alegría.

Ñawi se vistió rapidito. Se puso su blusa blanca bordada que le llegaba hasta los tobillos, el anaco blanco y luego el negro. Se ató con fuerza a la cintura la mama chumbi, una faja ancha, muy ancha; luego, dio siete vueltas a la cintura la guagua chumbi, una faja delgada, delgadita, de un bello color fucsia. Entonces, se calzó sus alpargatas color azul marino. Al final, adornó su cuello con la gualca llena de mullos dorados y se puso la manilla de mullos rojos finitos en la muñeca. Pidió a su mamita que le peine una trenza larga y que le agarre firme con una fajilla de color rosado. ¡Qué linda que quedó! Con su traje de otavala se la veía como una verdadera princesa.

–Ven a tomar tu coladita de máchica –dijo mamá.  
Ñawi tomó la colada caliente mientras su mamita le contaba:

–Mañana van a esquilar a tus ovejitas.

–¿A esquivar, de qué mamita?

Mamá rió a carcajadas:

–Pero Ñawi, no dije “esquivar”, dije “esquilar”. Van a cortar la lana de todas tus ovejitas.

–¿Toda su lana, todita? ¿Y para qué?

–Para luego llevarla a lavar hasta que quede limpia, limpita, de color natural.

–¡Ah! ¿Y les vuelven a vestir con ropa limpia?

–No, Ñawi, no, no, no. Toda esa lana se la llevan a escarmear.

–¿A mear? ¡Ay, qué cochinos!

–¡Ay, taita Dios! ¡Mi niña, mi niña! Cuando la lana está seca, quitamos con las manos las espinas que vienen pegadas. Eso es “escarmear”. Luego, la cardamos: formamos unos rollos largos que se hilan con un huso de madera y, con la mano, vamos torciendo la lana para hacerla gruesa o finita.

–¿De colores como las de Taita Manuel?

–Exacto. De las plantas del campo obtenemos los colores y los colocamos en una paila grande. Entonces, ponemos a hervir el agua y metemos la lana y, así, sale de lindos colores. Al final, la llevamos a Carabuela, al telar de Don José.

–¿El que hace esos tapices de animalitos?

–El mismo.

–Y él... ¿se queda con toditos?

–No, Ñawi, los vende el sábado en la Plaza de los Ponchos, en Otavalo.

–Y, ¿les podemos llevar a mis ovejitas para que vean esos tapices tan lindos?

–Mi pequeñita, mejor las llevas a pastar y no te dormirás.

–Bueno, mamita.

–Toma tu comida y que Dios te bendiga, mi pequeña.

La niña guardó todo en el rebozo y lo cargó a la espalda: una tira al hombro; otra, bajo el brazo; un buen nudo al frente; y ya... Estaba lista para llevar a sus ovejitas a pastar.

Ñawi salió de la casita, saludó al taita Imbabura, su poderoso volcán y, como siempre, le pidió sus bendiciones. Sacó a todas sus ovejitas del corral y corrió hasta el borde del lago a saludar a Nina Paccha, la Princesa del Lago. Las aguas cantarinas saltaron alegres al ver a Ñawi llegar y le acompañaron hasta que la pequeña tomó el camino hacia un gran prado donde todas sus ovejitas podían pastar.

La una, la dos, la tres y la cuatro comían y comían sin parar.

La cinco, la seis, la siete y la ocho devoraban ese manjar.

La nueve, la diez, la once y la doce peleaban por el mejor lugar.

La trece, la catorce, la quince y la dieciséis pastaban tranquilas sin protestar.

Y la diecisiete, su ovejita negrita, lanuda, traviesa y peluda seguía a Ñawi a todo lugar.

Ñawi se detuvo en el camino y se agachó para recoger unas deliciosas niguas. Eran muy dulces y sabrosas, y su mamita decía que eran las manzanitas de los enanos.

Cuando se levantó, ahí estaban todas sus ovejitas, de la una a la dieciséis; pero su ovejita negrita, lanuda, traviesa y peluda, no.

Ñawi miró a un lado y al otro; miró hacia arriba y hacia abajo; miró delante y detrás; ahí la vio: tras los maizales estaba escondida.

Ñawi llamó a sus alpargatas y dijo:

–Alpargatas, alpargatitas, corran, salten, brinquen, vuelen, que a mi ovejita debo alcanzar.

Las alpargatas corrieron, saltaron, brincaron, volaron y al maizal llegaron. Los maíces estaban ahí; pero su ovejita lanuda, traviesa y peluda, no.

Ñawi miró a un lado y al otro; miró hacia arriba y hacia abajo; miró delante y detrás; ahí la vio: tras los pencos estaba escondida.

Ñawi llamó a sus alpargatas y dijo:

–Alpargatas, alpargatitas, corran, salten, brinquen, vuelen, que a mi ovejita debo alcanzar.

Las alpargatas corrieron, saltaron, brincaron, volaron y tras los pencos llegaron. Los pencos estaban ahí; pero su ovejita lanuda, traviesa y peluda, no.

Ñawi miró a un lado y al otro; miró hacia arriba y hacia abajo; miró delante y detrás; y no la vio más. Se sentó en una piedra y se puso a llorar.

De pronto, su amigo Guatalquí, su árbol mágico, el lechero, la tomó entre sus ramas y la levantó hacia el cielo.

–Desde aquí sí la veo –gritó Ñawi–, entre las chilcas está escondida.

Ñawi llamó a sus alpargatas y dijo:

–Alpargatas, alpargatitas, corran, salten, brinquen, vuelen, que a mi ovejita debo alcanzar.

Las alpargatas corrieron, saltaron, brincaron, volaron y tras las chilcas la encontraron. Ñawi y su ovejita se abrazaron y jugaron.

–¿Por qué te escapaste? –preguntó Ñawi.

–Bee, bee, bee –respondió la oveja.

–Ahora entiendo –dijo la niña riendo.

Cansada, hambrienta y sedienta, la niña se sentó junto a su ovejita lanuda, traviesa y peluda. Comió habas con choclo y queso; bebió un poco de chicha; y, de postre, devoró el delicioso tostado de dulce. Se recostó sobre la panza suavcita de su linda ovejita y se quedó dormida.

¡Caramba! Cuando despertó, corrió de vuelta al prado y a ninguna encontró. ¡Cómo lloró!

El taita Imbabura, al verla tan triste, alargó su helada mano de nieve y le acarició la carita.

–¡Achachai, alma bendita! –dijo Ñawi–, pero si eres tú, mi taitico.

–¿Por qué lloras, mi pequeña?

–Porque mis ovejitas, la una, la dos, la tres, la cuatro, la cinco, la seis, la siete, la ocho, la nueve, la diez, la once, la doce, la trece, la catorce, la quince y la dieciséis... ya no están aquí: se han ido. ¡Ay, mi taitico! ¿Por dónde andarán? Si mañana las iban a esquivar, a bañar, a mear, a cargar y a helar.

—Quizás quieras decir que las van a esquilar, a lavar, a escarmear, a cardar y a hilar.

—¿Cómo?

—A esquilar, a lavar, a escarmear, a cardar, a hilar y a tinturar para llevar al telar.

—Eso mismo, taitico. ¡Pobre mi mamita! ¡Qué tristeza le va a dar!

—No te preocupes... Las vamos a atrapar.

—¿Y cómo?

—Espera aquí abrazadita de tu ovejita lanuda, traviesa y peluda. No te asustarás: cierra los ojitos y ya verás.

El taita Imbabura rugió. De su cráter salió una atronadora voz y toda la tierra tembló. La Pacha Mama se movió alocada a los pies de las ovejitas. Las pobres, aterradas, corrieron en estampida hacia la laguna y se quedaron muy juntitas dentro del agua.

Cuando Ñawi abrió sus ojitos, ahí estaban todas, toditas. Se acercó muy contenta y trató de sacarlas; pero no podía: ninguna se movía.

Ya era tarde y debían volver a la casita. El sol empezaba a despedirse, en la oscuridad, Ñawi no podría encontrar el camino de regreso.

Entonces volvió a intentar sacar a sus ovejitas. Intentó e intentó, pero no podía: ninguna se movía. Cansada de probar, Ñawi se puso a llorar.

Nina Paccha, la Princesa del Lago, al ver a la niña tan triste, salió de las profundidades del agua y le dijo un secreto al oído.

Ñawi sonrió. Llevó a su ovejita lanuda, traviesa y peluda al lago, y se colocó justo en medio de todas las demás. Se subió sobre ella y llamó:

—¡Oh, gran espíritu del viento! ¡Ven a mí!

Inmediatamente el viento giró en torno a Ñawi. Giró y giró y el agua subió. Era un baile huracanado que del agua hizo un tornado. Giró y giró: a la una, a las dos y a las tres... ¡De vuelta a casa otra vez!

Con un empujoncito, todas salieron rapidito. ¡Pobres ovejitas! Estaban todas mojadas, lavadas y heladas. Corrieron a su corral y, muy abrazaditas, se quedaron dormiditas.

Agotada, Ñawi se puso su pijama, se acostó y se durmió profundamente.

A la mañana siguiente, la niña se despertó con el grito de su madre.

—Mira, Ñawi, ven a ver esta bendición... ¡Las ovejitas están todas lavadas! ¿Sería la luna quien las blanqueó?

—Seguro, mamita.

## OTAVALO

Cada sábado, en la Plaza de los Ponchos, cientos de comerciantes otavaleños venden sus valiosos productos: chalinas, ponchos, fajas, bufandas, tapices, blusas bordadas, cobijas, pulseras, collares, sombreros de paño, entre otros.

Los otavalos son indígenas de una inteligencia extraordinaria. Son honrados, muy trabajadores y excelentes negociantes. Vestidos con sus bellos trajes típicos, viajan con su música y sus artesanías por todo el mundo.



El indio otavaleño ha mantenido, durante cientos de años, el prestigio de sus excepcionales tejidos, los mismos que han merecido medallas de oro en reconocidos concursos internacionales.

Desde la época pre-incásica, el indio otavaleño tenía fama de gran tejedor. Cuando llegaron los españoles, aprovecharon esta habilidad para fabricar telas y abastecer a la Real Audiencia de Quito, al Virreinato de Lima y al Virreinato de Nueva Granada. Durante las guerras de la Independencia, Simón Bolívar, El Libertador, obtuvo esas telas para los uniformes, las cobijas y todo lo necesario para su ejército.

30

Fuente: (Supermaxi, 2017)

**Evaluación:** (10 puntos)

Se evalúa el desempeño cognitivo del educando durante el espacio lúdico.

### 4.4. Evaluación preliminar

Para llevar a cabo la evaluación se empleó una hoja de resultados, en el mismo se registraron las puntuaciones alcanzadas por cada estudiante, luego de aplicarle una evaluación de comprensión lectora (anexo 4), como instrumento para valorar de manera cuantitativa y cualitativa la comprensión lectora. "Su objetivo es el de discriminar qué alumnos/as presentan dificultades a la hora de identificar los elementos relevantes de una narración, y cuáles son capaces de hacerlo de manera adecuada (Toro Trallero, Cervera Laviña, & Urío Ruiz, 2000, p. 22). La corrección de esta prueba se realiza con la finalidad de valorar los logros alcanzados por los estudiantes, apoyándose "... con descriptores

cuantitativos sobre criterios de velocidad lectora, ... este instrumento trata de establecer la naturaleza del desempeño concreto de un lector en lectura fluida” (Calero, 2013). Los resultados más detallados se encuentran en el siguiente capítulo.

#### **4.5. Selección de la muestra**

La población está constituida por veintisiete estudiantes de tercer grado Paralelo “N” de la Unidad Educativa “Nuevo Mundo”. Como la población es pequeña, y por ende finita, no es necesario el cálculo del tamaño de la muestra. En este sentido, se decide realizar el estudio con el cien por ciento (100%) de la población, por lo que la muestra quedó constituida por los 27 estudiantes, 14 del género femenino y 13 masculino.

#### **4.5. Criterios de selección**

##### **4.5.1. Criterios de inclusión**

1. Estudiantes cursantes de tercer año de Básica del Paralelo “N”.
2. Estudiantes con edades comprendidas entre 7 y 8 años de edad.

##### **4.5.1. Criterios de exclusión**

1. Estudiantes cursantes de grados inferiores o superior a tercer año de Básica.
2. Estudiantes con edades menores a 7 años y superiores a 8 años de edad.

#### **4.6. Enfoque de la investigación**

Para abordar la situación problema se utilizó el enfoque cuantitativo por cuanto pretende recoger información empírica una vez que se ha planteado el problema de estudio, Debido a que los datos son producto de mediciones, se representan mediante números (cantidades) y se analizan con métodos estadísticos (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2010).

En este caso la investigación es no experimental, tomando en consideración la definición de Hernández-Sampieri, Fernández-Collado & Baptista-Lucio (2010) la cual hace referencia a “estudios que se realizan sin la manipulación deliberada de variables y en los que sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos” (p. 149).

Para llevar a cabo el diagnóstico se apoyó en la modalidad de investigación de campo, debido a que los datos son recolectados directamente de la realidad (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, Metodología de la investigación, 2010). Igualmente, el estudio se apropia de la investigación descriptiva, ya que al analizar un fenómeno se busca detallar las propiedades, características y rasgos importantes del mismo, así como también se describe las tendencias grupales o población. Por otra parte, se toma en consideración la investigación documental, con el objeto de

consultar diversas fuentes y actualizadas que permitan sustentar el objeto de la investigación. Entre estas fuentes se destacan: enciclopedias, libros, repertorios bibliográficos, archivos, monografías, artículos de revistas y científicos, trabajos de grado, entre otros.

#### **4.7. Procesamiento de la información**

Par realizar el procesamiento de la información, se procedió a hacer un análisis estadístico de los datos obtenidos tras la aplicación de las pruebas Pisa 1 y 2 a los estudiantes. Estos resultados se presentaron en base a la interpretación de medidas descriptivas: distribución de frecuencias y porcentajes, y medidas de tendencia central “la media” para establecer las comparaciones del antes y después, en este sentido todos los datos fueron procesadas mediante el programa SPSS y Excel, los cuales dieron la facilidad para realizar la representación en tablas y figuras de los resultados recolectados.

## Capítulo 5

### Resultados

Para determinar la rapidez lectora se procedió a entregarle a cada niño una hoja impresa con el cuento “El rey y la rana”, indicándoles primero que leyeran con tranquilidad el texto en forma silenciosa, que a medida que fueran terminando, pasarían individualmente a leer en voz alta durante un minuto, para ello se usó un cronómetro a fin de facilitar el cálculo de la velocidad lectora. Por otra parte, se procedió a entregar la hoja “Evaluación Pisa 1, donde aparecen las preguntas de comprensión lectora que se debe responder individualmente de manera escrita. Finalmente, registró las respuestas correctas e incorrectas, con estos datos se procedió a calcular el porcentaje de comprensión lectora. Obteniendo en el diagnóstico los resultados que se muestran a continuación en la tabla 4.

#### 5.1. Resultados del diagnóstico

**Tabla 4:** Comprensión lectora (diagnóstico)

Estudiantes	Género	Ítem 1		Ítem 2			Ítem 3	Ítem 4		
		Ítem 1A	Ítem 1B	A	B	C				
1	F	1	0	1	0	1	0	0		
2	F	1	0	1	1	1	1	0		
3	F	1	0	1	1	0	1	1		
4	F	1	0	0	0	0	0	1		
5	F	1	0	1	1	1	0	0		
6	F	1	0	1	1	1	1	1		
7	F	1	0	1	0	1	1	1		
8	F	1	1	1	0	1	1	1		
9	F	1	0	0	0	0	0	0		
10	F	1	0	1	1	1	0	0		
11	F	1	1	0	0	1	1	0		
12	F	1	1	1	1	0	0	0		
13	F	1	1	1	1	0	1	0		
14	F	1	0	1	1	0	0	0		
15	M	1	0	1	1	1	0	0		
16	M	1	0	1	1	1	1	1		
17	M	1	0	1	1	1	1	1		
18	M	1	0	1	1	1	1	1		
19	M	1	0	1	1	1	0	0		
20	M	1	0	1	1	1	0	0		
21	M	0	1	0	1	1	0	0		
22	M	1	0	1	1	1	0	0		
23	M	1	0	1	1	1	0	1		
24	M	1	0	1	1	1	0	0		
25	M	1	0	1	1	1	0	1		
26	M	1	0	1	1	1	0	1		
27	M	1	1	1	1	0	0	0		
Totales		28	8	23	21	20	10	11	119	62,96%

Fuente: Base de datos Excel  
Elaboración propia

La Tabla 4 refleja los resultados del diagnóstico el cual está relacionado con el punto 4.1 de la metodología en referencia a la comprensión lectora alcanzada por el total de estudiantes del paralelo. Al aplicar la metodología de evaluación Pisa 1, se codificaron las respuestas correctas con el número 1, y las incorrectas con el número 0; alcanzando un total de 34 respuestas correctas, distribuidas en 26 respuestas correctas y 1 incorrectas en el ítem 1A referente a ¿quiénes son los personajes de la historia? Y 8 preguntas correctas y 19 incorrectas para la pregunta 1B ¿qué pasó después de que la rana le devolvió la canica?, En el ítem 2 se pregunta ¿por qué crees que el malvado brujo hechizó al príncipe? 64 niños respondieron correctamente, distribuidas en la opción A 23 correctas y 4 incorrectas, en la opción B 21 correctas, 6 incorrectas y en la opción C 20 correctas y 27 incorrectas, en el ítem 3 respondieron 10 preguntas correctas y 17 incorrectas cuya pregunta es ¿crees que el rey obró bien con su hija? Por último, en el ítem 4 respondieron 11 preguntas correctas y 16 incorrectas, donde se pregunta ¿qué piensas sobre el comportamiento de la princesa después del pedido que hizo la rana? De esta manera se puede interpretar que se obtuvo un total de 119 preguntas correctas lo que indica que el 62,96% se ubica en un nivel de comprensión lectora en la escala Estándar, según los niveles establecidos por la investigadora (anexo 7) los cuales fueron adaptados de los niveles de logro de velocidad lectora (Secretaría de Educación Pública (SEP), 2011).

**Tabla 5:** Nivel de velocidad lectora (diagnóstico)

Género	Requiere apoyo		Se acerca al Estándar	
	f	%	f	%
Niños	9	33,33	4	14,82
Niñas	8	29,63	6	22,22
Total	17	62,96	10	37,04

**Fuente:** Base de datos SPSS y Excel  
Elaboración propia

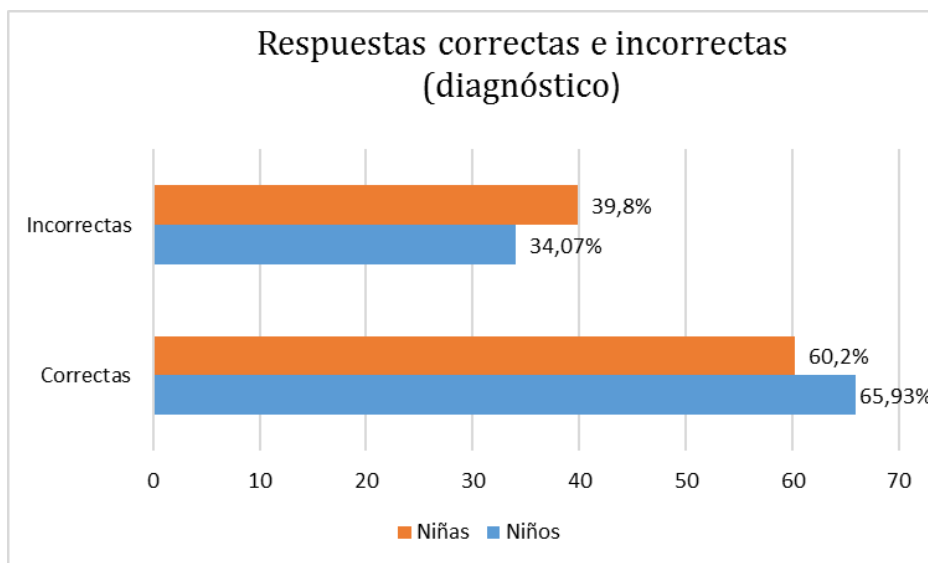
Se observa en la tabla 5 que en el diagnóstico el nivel de velocidad lectora alcanzado por el grupo de estudiantes fue de 62,96% que requieren apoyo, el 37,04% se encuentran en el nivel “se acerca al estándar”, mientras que en la escala estándar y avanzado no se alcanzó ningún valor.

**Tabla 6: Respuestas correctas e incorrectas por género (diagnóstico)**

Género	Respuestas correctas		Respuestas incorrectas	
	f	%	f	%
Niños	60	65,93	31	34,07
Niñas	59	60,20	39	39,80
Total	119	62,96	70	37,04

**Fuente:** Base de datos SPSS y Excel  
Elaboración propia

**Figura 2:** Respuestas correctas e incorrectas (diagnóstico)



**Fuente:** Base de datos SPSS y Excel  
Elaboración propia

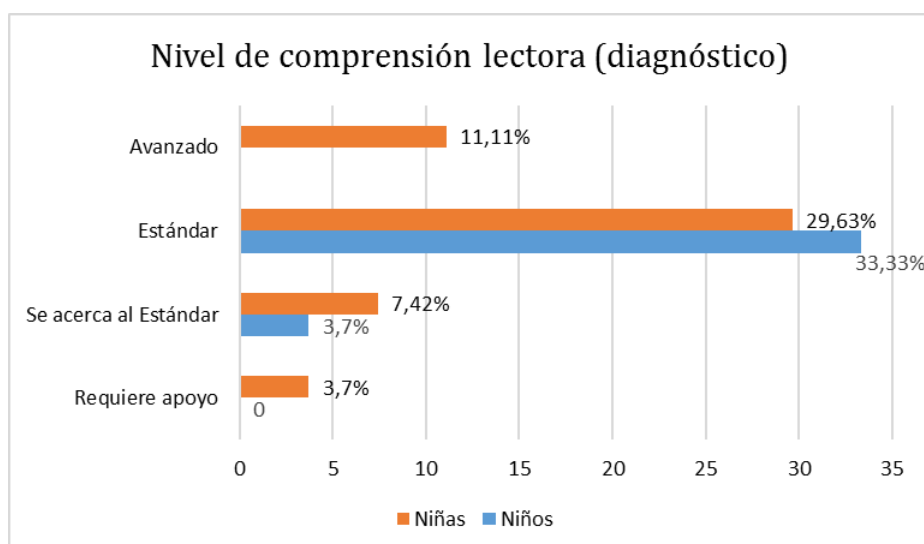
En la tabla 6 y figura 2 se muestran las frecuencias y porcentajes de respuestas correctas e incorrectas, resultando que el mayor porcentaje de respuestas acertadas es de los niños con el 65,93% y el 60,20% de las niñas respondieron correctamente, lo que indica que el 62,96% del paralelo “N” respondió de forma correcta y el 37,04% de forma incorrecta.

**Tabla 7:** Nivel de comprensión lectora por género (diagnóstico)

Género	Requiere apoyo		Se acerca al Estándar		Estándar		Avanzado	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Niños	0	0	1	3,70	9	33,33	3	11,11
Niñas	1	3,70	2	7,42	8	29,63	3	11,11
Total	1	3,70	3	11,12	17	62,96	6	22,22

**Fuente:** Base de datos SPSS y Excel  
Elaboración propia

**Figura 3:** Nivel de comprensión lectora



**Fuente:** Base de datos SPSS y Excel  
Elaboración propia

En la tabla 7 y figura 3 se muestran las frecuencias y porcentajes de respuestas que revelan que la mayoría de los niños se encuentra en el tercer nivel “Estándar” con el 33,33%. Y el 29,63% de las niñas se ubicaron en el mismo nivel, mientras que en el nivel avanzado se encuentra el 22,22%, en el nivel “se acerca” el 11,12% y por último el 3,70% se ubicó en el nivel requiere apoyo, lo que indica que la mayoría del paralelo se encuentra en el nivel estándar.

## 5.2. Resultados de la planificación

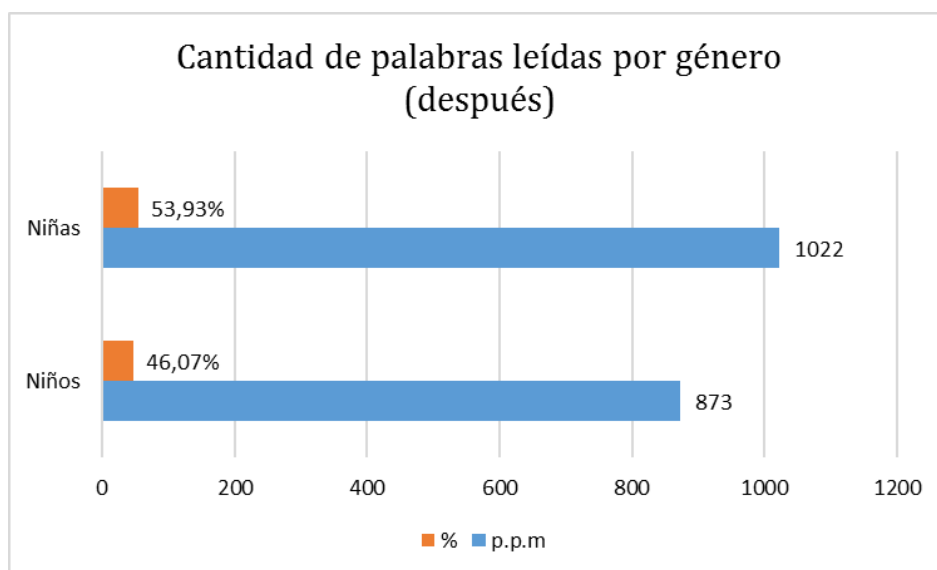
Siguiendo el orden de la metodología se presenta los resultados de la planificación, donde se visualizan los siguientes datos:

**Tabla 8:** Cantidad de palabras leídas por género (después)

Género	Palabras leídas por minuto	%
Niños	873	46,07
Niñas	1.022	53,93
Total	1.895	100

**Fuente:** Base de datos SPSS y Excel  
Elaboración propia

**Figura 4:** Cantidad de palabras leídas por género (después)



**Fuente:** Base de datos SPSS y Excel  
Elaboración propia

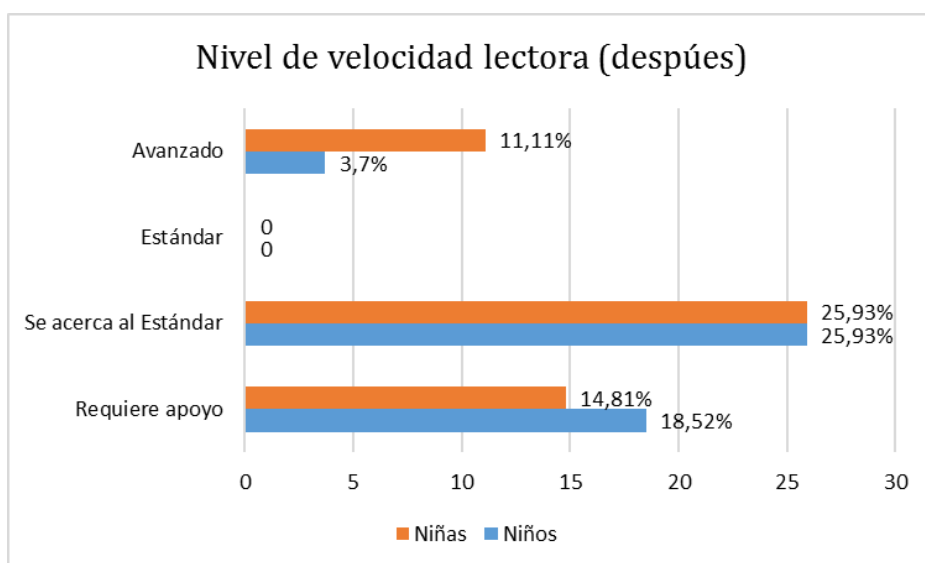
Se puede observar en la tabla 8 y figura 4 los resultados en referencia a la cantidad de palabras leídas por género (después), observándose que el 46,07% de los niños leyeron 873 palabras por minutos, mientras que el 53,93% de las niñas leyeron un total de 1.022 palabras por minuto.

**Tabla 9:** Nivel de velocidad lectora (después)

Género	Requiere apoyo		Se acerca al Estándar		Estándar		Avanzado	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Niños	5	18,52	7	25,93	0	0	1	3,70
Niñas	4	14,81	7	25,93	0	0	3	11,11
Total	9	33,33	14	51,86	0	0	4	14,81

**Fuente:** Base de datos SPSS y Excel  
Elaboración propia

**Figura 5:** Nivel de velocidad lectora (después)



**Fuente:** Base de datos SPSS y Excel  
Elaboración propia

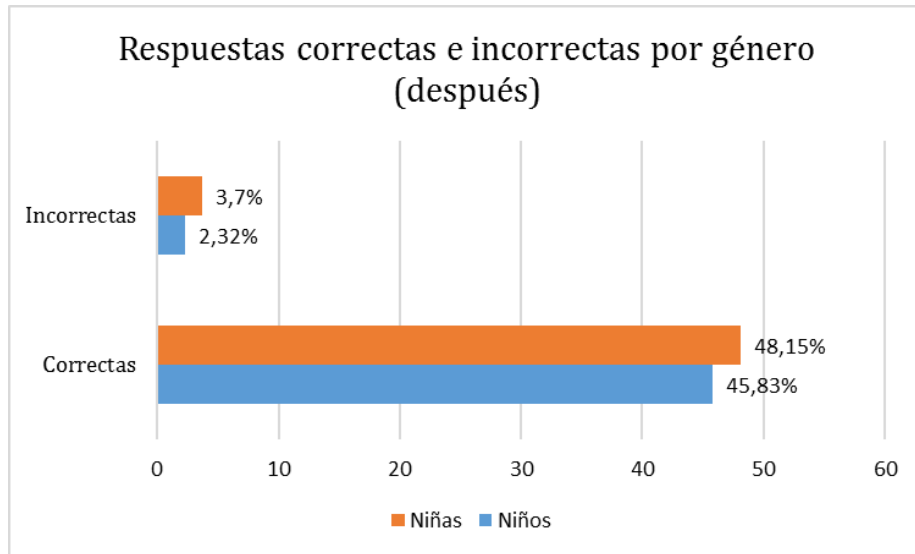
Es de hacer notar que las preguntas que se hicieron a los estudiantes provienen del formato de evaluación Pisa 2 (anexo 4), el cual contiene cuatro ítems. Se observa en la tabla 9 y figura 5 que el nivel de velocidad lectora (después) alcanzado por el grupo de estudiantes fue de 51,86% que se ubicaron en el segundo nivel “se acerca al estándar”, mientras que el 33,33% se encuentran en el nivel “requiere apoyo”, solamente el 14,81% está en el nivel avanzado. Haciendo una reflexión acerca de estos datos, se puede afirmar que es preocupante el porcentaje tan bajo que se encuentra en el nivel avanzado; por lo que se debe continuar haciendo prácticas rigurosas en la lectura para aumentar su velocidad.

**Tabla 10:** Respuestas correctas e incorrectas por género (después)

Género	Respuestas correctas		Respuestas incorrectas	
	f	%	f	%
Niños	99	45,83	5	2,32
Niñas	104	48,15	8	3,70
Total	203	93,98	13	6,02

**Fuente:** Base de datos SPSS y Excel  
Elaboración propia

**Figura 6:** Respuestas correctas e incorrectas por género (después)



**Fuente:** Base de datos SPSS y Excel  
Elaboración propia

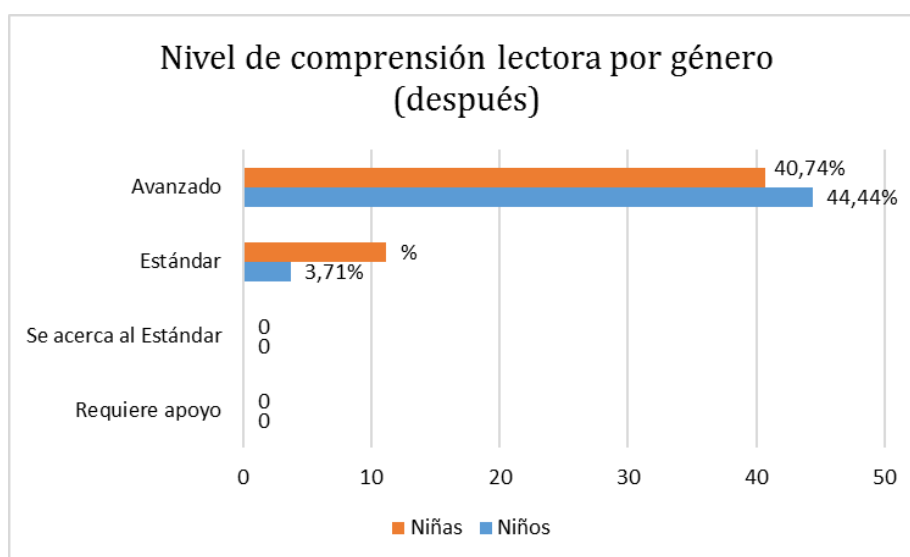
En la tabla 10 y figura 6 se muestran las frecuencias y porcentajes de respuestas correctas e incorrectas, resultando que el mayor porcentaje de respuestas acertadas es de las niñas con el 48,15% y el 45,83% de los niños respondieron correctamente, lo que indica que el 93,98% del paralelo respondió de forma correcta.

**Tabla 11:** Nivel de comprensión lectora por género (después)

Género	Requiere apoyo		Se acerca al Estándar		Estándar		Avanzado	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Niños	0	0	0	0	1	3,71	12	44,44
Niñas	0	0	0	0	3	11,11	11	40,74
Total	0	0	0	0	4	14,82	23	85,18

**Fuente:** Base de datos SPSS y Excel  
Elaboración propia

**Figura 7: Nivel de comprensión lectora por género (después)**



**Fuente:** Base de datos SPSS y Excel  
Elaboración propia

Se evidencia en la tabla 11 y figura 7 las frecuencias y porcentajes de respuestas que revelan que el 44,44 % de los niños se encuentra en el nivel “avanzado” y el 40,74% de las niñas se ubicaron en este mismo nivel, lo que indica que la totalidad del paralelo se encuentra en el nivel avanzado.

### **5.3. Resultados de la ejecución**

Ahora bien, durante la ejecución de la planificación, se procedió de forma similar al diagnóstico, es decir que para medir la velocidad lectora final se entregó a cada niño una hoja impresa con el cuento “la Hilandera” extraídos de Pisa 2, proponiendo leer con tranquilidad el texto en forma silenciosa, luego pasaron de forma individual a leer en voz alta durante un minuto, tomando el tiempo con un cronómetro para facilitar el cálculo de la velocidad lectora.

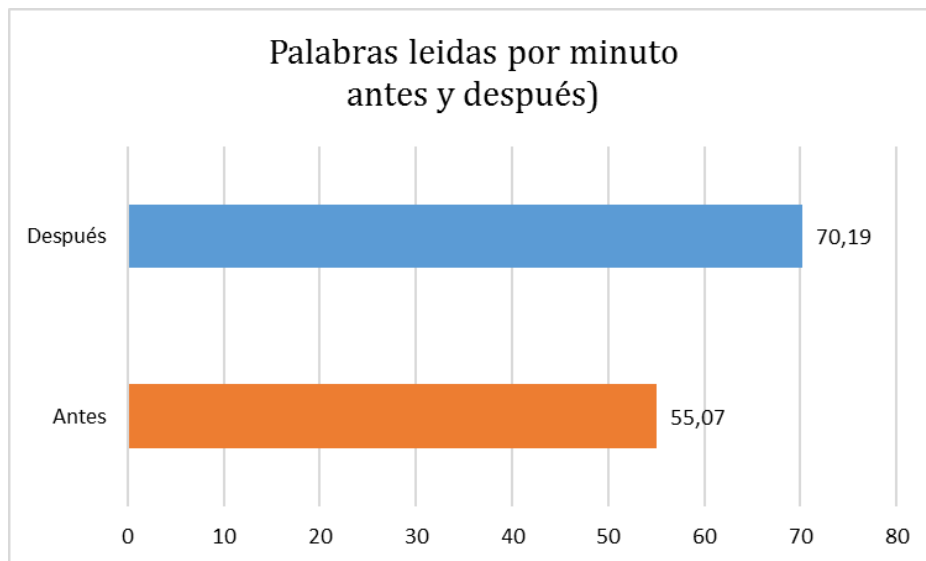
Se aplicó una prueba escrita, donde respondieron por escrito las preguntas de comprensión lectora referidas al cuento, asignando el 1 a las respuestas correctas y un 0 a las respuestas incorrectas, estos datos permitieron hacer el cálculo del porcentaje de comprensión lectora que tiene el grupo de estudiantes, tras haber ejecutado las actividades.

**Tabla 12:** Velocidad lectora en el Paralelo "N" (antes y después)

Velocidad	N	Mínimo	Máximo	Media
Antes	27	32	78	55,07
Después	27	36	110	70,19
N válido (según lista)	27			

**Fuente:** Base de datos SPSS y Excel  
Elaboración propia

**Figura 8:** Velocidad lectora (antes y después)



**Fuente:** Base de datos SPSS y Excel  
Elaboración propia

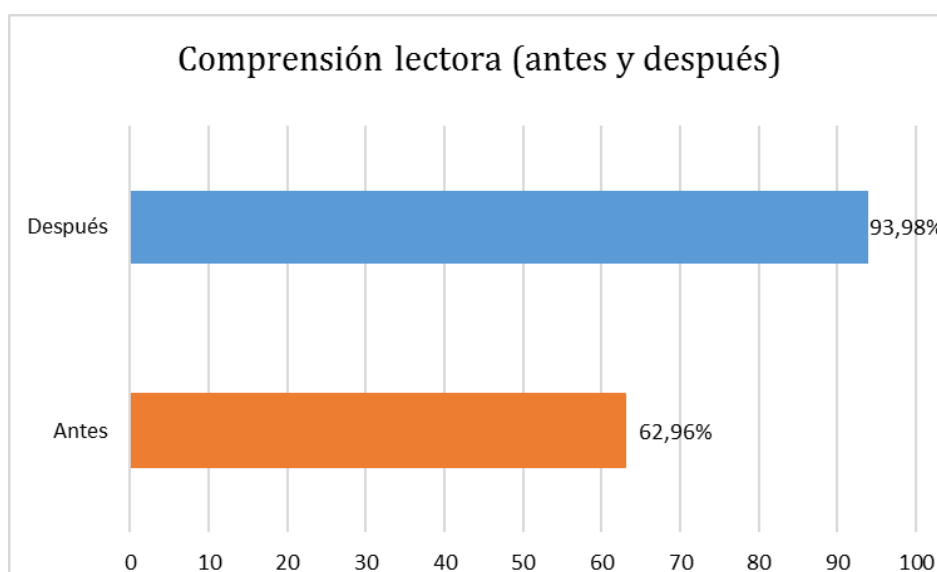
Se observa en la tabla 12 y figura 8 que es evidente el aumento significativo de palabras por minuto leídas por el grupo de estudiantes de 3er grado de educación básica de la Unidad Educativa Nuevo Mundo, ya que en el diagnóstico resultó una media aritmética de 55,07 y luego de ejecutar las actividades planificadas y aplicada la evaluación Pisa 2 se logró una media de 70,19 de palabras por minuto.

**Tabla 13:** Comprensión lectora en el paralelo “N” (antes y después)

Antes								
Comprensión lectora	Ítem 1		Ítem 2			Ítem 3	Ítem 4	
	Ítem 1A	Ítem 1B	A	B	C			
Obtener información	13,76%							
Interpretación de textos			12,17%	11,11%	10,58%			
Valorar		4,23%						
Reflexionar						5,29%	5,82%	
Totales	13,76%	4,23%	12,17%	11,11%	10,58%	5,29%	5,82%	
<b>62,96%</b>								
Después								
Comprensión lectora	Ítem 1				Ítem 2		Ítem 3	Ítem 4
	1A	1B	1C	1D	2A	2B		
Obtener información	11,11%	12,50%	12,04%	11,11%				
Interpretación de textos					12,04%	12,04%		
Valorar								11,57%
Reflexionar							11,57%	
Totales	11,11%	12,50%	12,04%	11,11%	12,04%	12,04%	11,57%	11,57%
<b>93,98%</b>								

**Fuente:** Base de datos SPSS y Excel  
Elaboración propia

**Figura 9:** Comprensión lectora (antes y después)



**Fuente:** Base de datos SPSS y Excel  
Elaboración propia

Se observa en la tabla 13 y figura 9 que la distribución de los ítems en el diagnóstico es diferente al después, ya que en el primero se aplicó la evaluación Pisa 1 y en el segundo la evaluación Pisa 2. Es evidente que los valores totales alcanzados en la comprensión lectora determinados porcentualmente en el diagnóstico son de 62,96% y en el después 93,98%. De esta manera, se interpreta que hubo un incremento de 31,03% en los valores comparando el antes y después; por tanto, se demuestran que

con la práctica de la estrategia lúdica se mejora la comprensión lectora, ya que los estudiantes adquieren aprendizajes y el dominio como lectores.

Resumiendo, a pesar de ser bastante denso el contenido de la planificación de las actividades se pudieron implementar una diversidad de estrategias lúdicas durante las tres horas semanales en el área Lengua y Literatura, sin limitaciones ni dificultades algunas. Sin embargo, reflexionando se puede afirmar que en la planificación se omitió al evaluar el modo lector, a fin de determinar las faltas que cometen los estudiantes al leer, como, por ejemplo: mala pronunciación, omisión o inclusión de palabras por otras, uso de los signos de puntuación, entre otros.

#### **5.4. Resultados de la evaluación**

Por último, los resultados de la evaluación permiten inferir que el grupo de estudiantes de 3er grado de educación básica “N”, en relación a la velocidad lectora se encuentran en el nivel “se acerca al estándar”, significando que los estudiantes se limitan a leer generalmente dos palabras agrupadas y en algunos casos alcanzan leer tres o cuatro palabras como máximo. En este nivel es notorio el poco ritmo y la continuidad que amerita la lectura, tal como lo señala la (Secretaría de Educación Pública (SEP), 2011).

Es de hacer notar, que las lecturas del diagnóstico y evaluación posterior son diferentes, sin embargo en la comprensión lectora, la mayoría de los estudiantes luego de haber participado en las diferentes actividades planificadas, y tras la aplicación de la evaluación final lograron ubicarse en el nivel “avanzado”, evidenciándose la capacidad para responder correctamente a preguntas que aluden al lugar y tiempo donde se desarrolla los hechos narrados, identifican los personajes principales, explican con sus propias palabras los hechos, causa e importancia del cuento, e incluso pueden cambiar el título y justificar el por qué.

## Capítulo 6

# Conclusiones y Recomendaciones

### 6.1. Conclusiones

1. La fundamentación teórica y metodológica de la estrategia lúdica para el desarrollo de capacidades lectoras permitió sustentar que las mismas son planificadas por el docente para ser utilizadas de forma dinámica, con el afán de propiciar la participación del educando y fomentar la creatividad en base a las propuestas de enseñar a pensar y de aprender a aprender.
2. Se realizó el diagnóstico del estado actual de las capacidades lectoras de los niños de tercer grado de la Unidad Educativa “Nuevo Mundo” evidenciándose en la mayoría de los estudiantes poca comprensión lectora y se determinó que la lectura es estándar de acuerdo a las medidas que menciona la (Secretaría de Educación Pública (SEP), 2011), además que la velocidad lectora de los estudiantes es muy lenta.
3. Se diseñó la estrategia lúdica para el desarrollo de capacidades lectoras en niños de 7 a 8 años de edad. basando su aplicación en la lúdica tanto individual como grupal, tomando en consideración las Destrezas con Criterio de Desempeño del currículo de Educación General Básica del área de Lengua y Literatura del nivel elemental del bloque tres de lectura.
4. La estrategia lúdica fue aplicada al grupo de niños de tercer grado de la Unidad Educativa “Nuevo Mundo”, resultó muy significativa por cuanto el número de palabras leídas por minuto aumentó considerablemente luego de ejecutar las actividades planificadas y aplicada la evaluación Pisa 2. Por consiguiente, se pudo comprobar su efectividad en dichos estudiantes ya que despertó cierto interés para leer, logrando con ello mejorar la velocidad y la comprensión lectora.

### 6.1. Recomendaciones

1. Se recomienda a la PUCESA incorporar en el pensum de estudio del programa de Maestría en educación la asignatura estrategias lúdicas, con la finalidad que sean desarrollados su contenido de manera teórico y práctico.
2. A los docentes de la Unidad Educativa “Nuevo Mundo” se insta a aplicar la estrategia lúdica propuesta en esta investigación, además de innovar con la práctica de estrategias metodológicas que resalten lo lúdico.

3. A los docentes se les sugiere mantener el interés en los estudiantes por la lectura, y constantemente hacer la evaluación respectiva para ver los avances logrados en la velocidad y comprensión lectora o en su defecto, hacer los refuerzos académicos correspondientes para afianzar estos procesos en los estudiantes de 7 a 8 años de edad.
4. A los docentes se les sugiere incorporar en la planificación la evaluación del modo lector, a fin de determinar las faltas que cometen los estudiantes al leer, como, por ejemplo: mala pronunciación, omisión o inclusión de palabras por otras, uso de los signos de puntuación, entre otros. Por consiguiente, a futuros estudiantes de master tomar en consideración para incorporar estos elementos en las variables a estudiar.

## Referencias

- Arguello, B., & Sequeira, M. (2016). *Estrategias metodológicas relacionadas a la enseñanza-aprendizaje de la disciplina: Historia de Nicaragua en los estudiantes del séptimo grado de educación básica*. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua, Juigalpa, Chontales. Retrieved from <http://repositorio.unan.edu.ni/1638/1/10564.pdf>
- Azas, E. (2013). *Las estrategias Lúdico-Didácticas y la lecto escritura durante el proceso docente educativo de los estudiantes de segundo y tercer año de Educación General Básica de la Escuela "Trinidad Camacho", Parroquia Guanujo, Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, Ec.* Previo a la obtención del grado académico de Magíster en Gerencia Educativa, Guaranda.
- Barahona Sánchez, C., & Hurtado Muñoz, A. (2016). *Estrategias lúdicas para contribuir en el proceso de la comprensión lectora en el grado cuarto c de primaria de la institución educativa ciudadela de occidente*. Trabajo presentado para obtener el título de especialista en pedagogía de la lúdica, Fundación Universitaria Los Libertadores, Calarcá.
- Beltrán, J. (1993). *Procesos, estrategias y técnicas de aprendizaje*. Madrid: Síntesis.
- Beltrán, J., García-Alcañiz, R., Moraleda, M. C., & Santiuste, V. (1987). *Psicología de la educación*. Madrid: Eudema.
- Blanco, V. (12 de noviembre de 2012). *teorías del juego. Clasificación de los juegos*. Recuperado el 20 de octubre de 2017, de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/clasificacion-de-los-juegos/>
- Blásquez, D., & Ortega, E. (1988). *La actividad motriz en el niño de 3 a 6 años*. Madrid: Cincel.
- Boz de Zuzek, M. (1988). El juego y su valor educativo. *Revista del Instituto de Investigación Educativa*, 63(14), 67-82.
- Calero, A. (14 de marzo de 2013). *comprensión-lectora.org*. Obtenido de <http://comprension-lectora.org/un-cronometro-o-mejor-una-rubrica-para-medir-la-fluidez-lectora/>
- Castro, M., & Morales, M. (2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. *Revista Electrónica Educare (Educare Electronic Journal)*, 19(3), 1-32. Recuperado el 25 de Julio de 2017, de <file:///C:/Users/PCAMERICA12/Downloads/Dialnet-LosAmbientesDeAulaQuePromuevenElAprendizajeDesdeLa-5169752.pdf>
- Cepeda Ramírez, M. (30 de enero de 2017). *El juego como estrategia lúdica de aprendizaje*. Obtenido de <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>
- Chamoso, J., Durán, J., & García, J. (2004). *Análisis y experimentación de juegos como instrumentos para enseñar matemáticas* (Vol. 47). Suma.
- Chango, D. (2014). *Estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje para una educación de calidad y calidez en los niños de 4-5 años de la Unidad Educativa Piloto Experimental Intercultural Bilingüe "Mushuc Pacari" en San Miguel del Común durante el período escola*. Previo a la obtención del Título de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Universidad Central del Ecuador, Quito.
- Díaz, A. (s.f.). *galeon.com*. Recuperado el 02 de julio de 2017, de <http://aureadiazgonzales.galeon.com/>
- Díaz, F., & Hernández, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*. México: Mc Graw Hill.
- Domínguez, C. (2015). La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada. *Colección Reportes Técnicos de Investigación*, 27, 25.
- Duarte, J. (s.f). Ambientes de aprendizaje. Una aproximación conceptual. *Revista Iberoamericana de Educación*, 1-19. Recuperado el 25 de Julio de 2017, de <file:///C:/Users/PCAMERICA12/Downloads/524Duarte.PDF>
- Duque, C., Ortíz, K., Sosa, E., & Bastidas, F. (2012). La lectura como valor par la construcción del lector competente. *Revista Infancia imágenes*, 11(1), 107-113. Recuperado el <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4817193.pdf>
- Eulate, Á. d., Carlos, & Gracia, Á. (2005). *Desarrollo de capacidades lectoras I Lectura Eficaz ESO: 1*. Barcelona, España: Bruño.
- Faya, F. (2013). Actividades lúdicas de repaso y su función motivadora en Lenguas para fines específicos. *Revista de Investigación e Innovación en la clase de Idiomas*(22), 38-52.
- Freud, S. (1999). *Psicopatología clínica infanto juvenil*. Madrid: Cincel.
- Fullea, P. (2003). *Lúdica del desarrollo humano. III Simposio Nacional de Vivienda y Gestión en Recreación*. Bogotá.
- García, J. (2004). *Ambientes con recursos tecnológicos*. Costa Rica: EUNED.

- Guerrero, R. (27 de mayo de 2014). *Estrategias lúdicas: Herramientas de innovación en el desarrollo de las habilidades numéricas*. Recuperado el 21 de octubre de 2017, de <http://publicaciones.urbe.edu/index.php/REDHECS/article/viewArticle/2976/4641>
- Guevara, Y. G. (junio de 2013). La comprensión lectora como competencia genérica. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 16(2), 319-339.
- Gutiérrez, B. (2015). *Estrategias Lúdicas y Pedagógicas para desarrollar el hábito de la lectura en los niños y niñas a través de la creatividad del grado 1° de la Institución Educativa Mercedes Abrego sede Camilo Torres de la ciudad de Cartagena*. Previo a la obtención del Título de Licenciada en Pedagogía Infantil, Universidad de Cartagena, Cartagena.
- Gutiérrez-Braojos, C., & Salmerón Pérez, H. (2012). Estrategias de comprensión lectora: Enseñanza y evaluación en educación primaria. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 16(1), 183-202.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2010). *Metodología de la investigación* (5ta ed.). México: Mc Graw Hill.
- Hernández, M., & Ullán de la Fuente, A. M. (2007). *La creatividad a través del juego*. Salamanca: Amarú.
- Jiménez, M., González, F., & Serna, R. y. (2009). *Expresión y comunicación*. España: Editex.
- Laquidáin, S. (2015). *Desarrollo de estrategias para mejorar la comprensión lectora y expresión lingüística en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Sede Ibarra (PUCESI)*. Previa a la obtención del título de Magister en Docencia Universitaria e Investigación Educativa, Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Quito. Recuperado el 30 de Julio de 2017, de <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/11463/Tesis3.3.pdf?sequence=1>
- Latorre, M., & Seco del Pozo, C. (2013). *Metodología. Estrategias y Técnicas Metodológicas*. Universidad "Marcelino Champagnat". Facultad de Educación, Lima.
- Llunitaxi, M. (2013). *Estrategias innovadoras en la comprensión lectora para el desarrollo de enseñanza aprendizaje de los niños de cuarto a séptimo año de educación básica del centro educativo intercultural Bilingüe Humberto Vacas Gomez de la Comunidad de Surupogios de la Parr. Guaranda*. Recuperado el 25 de Julio de 2017, de <http://dspace.ueb.edu.ec/bitstream/123456789/346/3/TESIS%20FINAL.pdf>
- López Durán, S. (2013). *La fluidez lectora en el primer ciclo de educación primaria*. Trabajo de fin de grado en Educación Primaria, universidad de Valladolid, Departamento de Didáctica de la Lengua y la Literatura.
- López, M. (21 de Julio de 2014). 'Deleitando enseña'. El componente lúdico y artístico en en la educación infantil. *Revista Electrónica Diálogos Educativos*, 14(27), 113-123.
- Martínez, M., & Ciudad-Real, G. (17 de junio de 2018). *Velocidad lectora*. . Obtenido de <https://es.calameo.com/books/0004098267210132cfbbf>
- Martos, E. (2007). *Cuentos y leyendas tradicionales: teoría, textos y didáctica*. Cuenca, España: Ediciones de la Universida de Castilla-La Mancha. Retrieved from <https://books.google.com.ec/books?id=VHVRAGAAQBAJ&pg=PA23&lpg=PA23&dq=como+relatos+en+prosa,+de+extensi%C3%B3n+variable,+que+tratan+de+personajes+y+hechos+bi+en+ficticios+o+de+un+pasado+reconocible&source=bl&ots=zYqBC64ic8&sig=BmQo9Xk00YRTPrjaEW5ndmkiV2Q&h>
- Medina Jasso, G. (2012). *Estrategias para desarrollar las habilidades de comprensión lectora en los alumnos de 5° "A" del Colegio Valle de Aná hac en el ciclo escolar 2010-2011*. Proyecto de Innovación Docente (Intervención pedagógica) pesentado para obtener el título de Licenciada en Educación Primaria, Universidad Pedagógica Nacional, México. Obtenido de <http://200.23.113.51/pdf/28497.pdf>
- Medina, G. (2017). *Lectura, comprensión lectora y técnicas de estudio*. Recuperado el 30 de Julio de 2017, de <https://es.scribd.com/document/273681655/LECTURA-COMPRESION-LECTORA-Y-TECNICAS-DE-ESTUDIO>
- Millán, N. (2010). Modelo didáctico para la comprensión de textos en educación básica. *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*(16), 109-133. Recuperado el 18 de julio de 2018, de <http://www.redalyc.org/html/652/65219151007/>
- Ministerio de Educación Presidencia de la Nación. (2010). *El desarrollo de capacidades y las áreas de conocimiento*. Argentina: Fondo de las naciones Unidas para la infancia UNICEF.
- Ministerio de Educación. (s.f). *Currículo de EGB y BGU. lengua y Literatura*. Recuperado el 20 de octubre de 2017, de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/LENGUA.pdf>
- Ministerio de Educación, Ecuador. (2015). *Guía Metodológica para la implementación del Currículo de Educación Inicial*. Quito, Ecuador. Recuperado el 28 de Julio de 2017, de

- <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Guia-Methodologica-para-la-Implementacion-del-Curriculo.pdf>
- Ministerio de Educación, Perú. (2015). La competencia lectora en el marco de PISA 2015. 39. Lima, Perú. Recuperado el 25 de Julio de 2017, de [http://recursos.perueduca.pe/sec/images/competencia\\_lectora\\_pisa\\_2015.pdf](http://recursos.perueduca.pe/sec/images/competencia_lectora_pisa_2015.pdf)
- Monereo, C. (1994). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje. Formación del profesorado y aplicación en la escuela*. Barcelona: Graó.
- Navarro, J., & Martín, C. (2010). *Psicología de la educación para docentes*. Madrid: Pirámide.
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico [OCDE]. (2009). *PISA 2009 Assessment Framework-Key Competencies in Reading, Mathematics and Science*. París: OCDE Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico.
- Ortega, A. (2012). *Actividades lúdicas en el aprendizaje del Idioma Inglés y Propuesta de un Manual de Juegos para su aplicación con los niños y niñas de segundo año de Educación Básica del Pensionado Sudamericano en el año lectivo 2012-2013*. Previo a la obtención de grado de Licenciatura en Ciencias de la Educación, mención Inglés, Quito.
- Piaget, J. (1959). *La formación del símbolo en el niño*. México: fondo de Cultura.
- Piaget, J. (1992). *Psicología y Pedagogía*. Barcelona: Ariel.
- Quiroz, M. E. (2003). *Hacia una didáctica de la investigación: Fundamentos y perspectivas* (Castillo ed.). México: Aula.
- Real Academia Española, R. (2001). *Diccionario de la lengua española. 22ª Edición*. Madrid: Espasa Calpe.
- Reyes, F. (17 de Octubre de 2014). *El aprendizaje lúdico: Una novedosa estrategia de capacitación*. Recuperado el 23 de Julio de 2017, de The Smile Blog: <https://sp-marketing.com/el-aprendizaje-ludico-como-estrategia-de-capacitacion/>
- Rojas, G. E. (1998). *EL usuario de la información*. Costa Rica: Universidad Estatal a Distancia EUNED.
- Sánchez Benitez, G. (2010, julio-diciembre). *La estrategia de aprendizaje a través del componente lúdico*. Retrieved from <http://marcoele.com/descargas/11/sanchez-estrategias-ludico.pdf>
- Sánchez de G., G. (1991). *Desarrollo Psicobiológico. Instituto Universitario de Cundinamarca*. Colombia: Fusagasuga.
- Santillana. (2011). *Alto Rendimiento Lengua y Literatura Tercer Grado*. Santillana Ecuador.
- Schmeck, R. (1988). *An introduction to strategies and styles of learning*. New York: Plenum Press.
- Schunk, D. (1991). *Learning theories. An educational perspective*. New York: McMillan.
- Secretaría de Educación Pública (SEP). (2011). *Competencias lectoras (versión completa)*. Recuperado el 19 de junio de 2018, de <https://sites.google.com/site/competenciaslectorasmx/competencias-lectoras-para-la-vida/otras-bondades-de-leer/i-sep>
- Serrano, M. y. (2003). *Música* (Vol. III). España: MAD S.A.
- Silas, J., & Gómez, L. (2013). El desarrollo de habilidades lectoras en la escuela telesecundaria. Algunas reflexiones sobre el papel del docente y los logros de los alumnos. (17), 66-87. Recuperado el 30 de Julio de 2017, de <http://www.redalyc.org/pdf/2831/283128329005.pdf>
- Solé, I. (2012). Competencia lectora y aprendizaje 1. *Revista Iberoamericana de Educación*(59), 43-61.
- Soria Vásquez, M. (2015). *Diseño de una estrategia lúdica de aprendizaje para el mejoramiento de la lectura comprensiva en los estudiantes de octavo año de educación general básica*. Tesis previo a la obtención del título de Magister en Ciencias de la Educación, Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Ambato.
- Suárez, P. (2007). Aventuras Mágicas. Cuentos, Poemas y Canciones. *El Viaje*. Ambato, Ecuador.
- Supermaxi. (septiembre de 2017). Nawi pequeña otavala. *Suplemento*. Quito, Ecuador: Taquina.
- Toro Trallero, J., Cervera Laviña, U., & Urío Ruiz, C. (2000). *Escalas Magallanes de Lectura y Escritura: EMLE-TALE*. Izkiaia, España. Retrieved from <https://gac.com.es/editorial/INFO/Manuales/emle-taleMANU.pdf>
- Valle, A. G. (1998). Las estrategias de aprendizaje: características básicas y su relevancia en el contexto escolar. *Revista de psicodidáctica*(6), 53-68.
- Vigotsky, L. (1966). *El papel del juego en el desarrollo del niño*. En *el desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Grijalbo.
- Viveros Acosta, P. (s.f). *Ambientes de aprendizaje: Una opción para mejorar la calidad de la educación*. Obtenido de Universidad Euro Hispanoamericana: [http://www.academia.edu/5846010/AMBIENTES\\_DE\\_APRENDIZAJE\\_Una\\_opcion%20para\\_mejorar\\_la\\_calidad\\_de\\_la\\_educacion\\_por\\_Patricia\\_Iris\\_Viveros\\_Acosta](http://www.academia.edu/5846010/AMBIENTES_DE_APRENDIZAJE_Una_opcion%20para_mejorar_la_calidad_de_la_educacion_por_Patricia_Iris_Viveros_Acosta)

Weinstein, C. y. (1986). *The teaching of learning strategies* (En M. C. Wittrock. Handbook of research on teaching ed.). New York: McMillan.

# Anexos

## Anexo 1. Lectura de comprensión lectora (diagnóstico)

### Evaluación PISA 1

Competencia lectora

Nombre: \_\_\_\_\_

Año: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

#### El rey y la rana

Había un rey que tenía una hija que siempre jugaba junto a un pozo.

—Oh no, mi canica de oro cayó en el pozo —dijo la princesa.

—Yo te ayudo —dijo una rana—.

—Si lo haces, te daré lo que pidas —dijo ella.

—Quiero ser tu amiga —dijo la rana.

—Así será —dijo la joven.



La rana se metió al pozo y apareció con la canica.

La hija del rey se puso feliz.

Al día siguiente, cuando la princesa se sentó a comer, la rana gritó:

—Princesa, ábreme la puerta.

La joven se llenó de miedo.

—¿Qué es lo que pasa? —preguntó el rey.

—Es una horrible rana —replicó ella—. Ayer perdí mi canica de oro y la rana la trajo de regreso. Yo le prometí que podía ser mi amiga, ¡pero pensé que eso no ocurriría!

—Lo que se promete, se cumple. Abre la puerta

—ordenó el rey.

La muchacha abrió la puerta y llevó a la rana a su habitación.

—Quiero dormir en tu cama, levántame —dijo la rana.

Entonces la joven se enojó, tomó a la rana en sus manos y la lanzó contra la pared. Al caer, la rana se transformó en un príncipe, quien había sido hechizado por un malvado brujo. La princesa se enamoró de aquel joven, se casaron y vivieron felices.



Hermanos Grimm (adaptación)

## Anexo 2. Prueba Pisa 1 (diagnóstico)

**Destrezas:** LL.2.3.6. Construir criterios, opiniones y emitir juicios sobre el contenido de un texto al distinguir realidad y ficción, hechos, datos y opiniones.

LL.2.3.8. Aplicar los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.

LL.2.3.9. Leer oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje.

Obtener información		Recupera
Ítem 1	<b>Contesta las siguientes preguntas.</b>	
Ítem 1A	¿Quiénes son los personajes de la historia?	
Ítem 1B	¿Qué pasó después de que la rana le devolvió la canica?	
Interpretar el texto		Deduce
Ítem 2	¿Por qué crees que el malvado brujo hechizó al príncipe? <b>Marca las preguntas que no se pueden contestar con la información del texto.</b>	
Ítem A	A) ¿Cómo se llamaba la hija del rey?	<input checked="" type="checkbox"/>
Ítem B	B) ¿De qué metal era la canica?	<input checked="" type="checkbox"/>
Ítem C	C) ¿Qué pidió la rana a cambio de pasarle la canica?	<input type="checkbox"/>
Reflexionar y valorar		Evalúa
Ítem 3	¿Crees que el rey obró bien con su hija? <b>Explica tu respuesta.</b>	
Ítem 4	<b>Responde:</b> ¿qué piensas sobre el comportamiento de la princesa después del pedido que hizo la rana?	

234

© SANTILLANA

Fuente: (Santillana, 2011)

### Anexo 3. Lectura comprensión lectora (después)

## Evaluación PISA 2

Competencia lectora

Nombre: \_\_\_\_\_

Año: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

### La hilandera

Érase una vez un molinero que tenía una hija muy hermosa. Un día se presentó ante él un enviado del rey quien le informó que debía pagar unos impuestos. El hombre no tenía dinero, así que fue ante el rey y dijo:

—Mi hija transforma la paja en hilos de oro.

—¡Tráela! —ordenó el rey.

El molinero presentó a la joven ante el rey. Este la llevó hasta una habitación llena de paja y dijo que hasta el amanecer debería tener toda la paja transformada en hilos de oro. Si así lo hacía se casaría con ella, de lo contrario encarcelaría a su padre.

La joven lloró desconsoladamente porque ella no sabía cómo transformar la paja en oro. De repente, apareció ante ella un hombrecillo que se ofreció a ayudarla con la condición de que le entregara su primer hijo.

La muchacha aceptó el trato. Al día siguiente el rey encontró la torre llena de hilos de oro y se casó con ella.

Meses después, la nueva reina tuvo una hija y el hombrecillo apareció para llevársela. Desesperada la reina rompió a llorar. Entonces, el hombrecillo dijo:

—Adivina mi nombre, tienes tres días.

Los días pasaban y la reina no imaginaba el nombre que podría tener el hombrecillo. Pero al tercer día, se presentó ante la reina un soldado que vio en el bosque a un hombrecillo bailando en torno a una hoguera que cantaba: «¡La reina perderá, pues mi nombre nunca sabrá. Soy el gran Rumpelstiltskin!».

Esa misma noche, la reina llamó al hombrecillo.

—¿Te llamas Rumpelstiltskin? —le preguntó.

Al escuchar esto, Rumpelstiltskin desapareció.



## Anexo 4. Prueba Pisa 2 (después)

**Destrezas:** LL.2.3.6. Construir criterios, opiniones y emitir juicios sobre el contenido de un texto al distinguir realidad y ficción, hechos, datos y opiniones.

LL.2.3.8. Aplicar los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.

LL.2.3.9. Leer oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje.

Obtener información		Recupera										
Ítem 1	<p><b>Completa</b> el cuadro con las acciones principales que realizan los personajes del cuento.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Personajes</th> <th>Acciones</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>El molinero</td> <td></td> </tr> <tr> <td>La hija del molinero</td> <td></td> </tr> <tr> <td>El rey</td> <td></td> </tr> <tr> <td>El hombrecillo</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Personajes	Acciones	El molinero		La hija del molinero		El rey		El hombrecillo	
Personajes	Acciones											
El molinero												
La hija del molinero												
El rey												
El hombrecillo												
Ítem 2	<p><b>Interpretar el texto</b> <b>Deduce</b></p> <p><b>Señala la causa de los siguientes hechos.</b></p>											
Ítem 2A	<p>Un enviado del rey informó al molinero que debía pagar unos impuestos porque</p>											
Ítem 2B	<p>El hombrecillo quería quedarse con la hija de la reina porque</p>											
Ítem 3	<p><b>Reflexionar y valorar</b> <b>Evalúa</b></p> <p>¿Crees que el hombrecillo recibió una lección? <b>Explica tu respuesta.</b></p>											
Ítem 4	<p><b>Opina</b></p> <p>Si te pidieran cambiar el título de este relato, ¿cuál propondrías? <b>Justifica tu respuesta.</b></p>											

Fuente: (Santillana, 2011)

**Anexo 5. Niveles de Logro para la velocidad de lectura expresada en palabras por minuto**

Niveles de Logro para la Velocidad lectora Palabras leídas por minuto (Primaria y Secundaria)					
Nivel	Grado escolar	Nivel 0 Requiere apoyo	Nivel 1 Se acerca al estándar	Nivel 2 Estándar	Nivel 3 Avanzado
Primaria	Primero	<15	De 15 a 34	De 35 a 59	>59
	Segundo	<35	De 35 a 59	De 60 a 84	>84
	Tercero	<60	De 60 a 84	De 85 a 99	>99
	Cuarto	<85	De 85 a 99	De 100 a 114	>114
	Quinto	<100	De 100 a 114	De 115 a 124	>124
	Sexto	<115	De 115 a 124	De 125 a 134	>134
Secundaria	Primero	<125	De 125 a 134	De 135 a 144	>144
	Segundo	<135	De 135 a 144	De 145 a 154	>154
	Tercero	<145	De 145 a 154	De 155 a 160	>160

**Fuente:** (Secretaría de Educación Pública (SEP), 2011)

## Anexo 6. Niveles de Logro para la Comprensión Lectora

Niveles de Logro para la Comprensión Lectora (Secundaria)			
Nivel 0 Requiere apoyo	Nivel 1 Se acerca al estándar	Nivel 2 Estándar	Nivel 3 Avanzado
Al recuperar la narración el alumno menciona fragmentos del relato, no necesariamente los más importantes. Su relato constituye enunciados sueltos, no hilados en un todo coherente. En este nivel se espera que el alumno recupere algunas de las ideas expresadas en el texto, sin modificar el significado de ellas.	Al recuperar la narración omite uno de los siguientes cuatro elementos: Introduce al (a los) personaje(s). Menciona el problema hecho sorprendente que da inicio a la narración. Comenta sobre qué hace(n) el (los) personaje(s) ante el problema o hecho sorprendente. Dice cómo termina la narración. Al narrar enuncia los eventos e incidentes del cuento de manera desorganizada, sin embargo, recrea la rama global de la narración.	Al recuperar la narración destaca la información relevante: Introduce al (a los) personaje(s). Menciona el problema hecho sorprendente que da inicio a la narración. Comenta sobre qué hace(n) el (los) personaje(s) ante el problema o hecho sorprendente. Dice cómo termina la narración. Al narrar enuncia los eventos e incidentes del cuento tal y como suceden, sin embargo, la omisión de algunos marcadores temporales y/o causales (por ejemplo, después de un tiempo; mientras tanto; como x, estaba muy enojado decidió... etc.) impiden percibir a la narración como fluida.	Al recuperar la narración destaca la información relevante: Alude al lugar y tiempo donde se desarrolla la narración. Introduce al (a los) personaje(s). Menciona el problema hecho sorprendente que da inicio a la narración. Comenta sobre qué hace(n) el (los) personaje(s) ante el problema o hecho sorprendente. Dice cómo termina la narración. Al narrar enuncia los eventos e incidentes del cuento tal y como suceden y los organiza utilizando marcadores temporales y/o causales (por ejemplo, después de un tiempo; mientras tanto; como x, estaba muy enojado decidió... etc.); además hace alusión a pensamientos, sentimientos, deseos, miedos, etc. de los personajes.

**Fuente:** (Secretaría de Educación Pública (SEP), 2011)

## Anexo 7. Tabla de comprensión lectora

%	Nivel Comprensión Lectora
$\geq 0\%$ y $\leq 25\%$	Requiere Apoyo
$> 25\%$ y $\leq 50\%$	Se acerca al Estándar
$> 50\%$ y $\leq 75\%$	Estándar
$> 75\%$	Avanzado

**Fuente:** Adaptado de Niveles de logro de velocidad lectora (Secretaría de Educación Pública (SEP), 2011)

Elaborado por: (Daniela Espín, 2018)

## Anexo 8. Tabla de comprensión lectora

Tipos de lectura	1° primaria	2° primaria	3° primaria	4° primaria	5° primaria
Muy rápida	56	84	112	140	168
Rápida	47-55	74-83	100-111	125-139	150-167
Mediana	38-46	64-73	88-99	111-124	136-149
Lenta mediana	29-37	54-63	76-87	97-110	120-135
Lenta	22-28	43-53	64-75	85-96	104-119
Muy lenta	21	42	63	84	103

**Fuente:** (Martínez & Ciudad-Real, 2018)

Anexo 9. Formato Niveles de logro

N°	SUJETOS	VELOCIDAD DE LECTURA		COMPRESIÓN LECTORA										
		p.p.m.	Nivel	Ítems								pts	%	Nivel
				1		2			3	4				
				1A	1B	2A	2B	2C						
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														
11														
12														
13														
	Totales													