



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD PRESENCIAL



INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MENCIÓN:
EDUCACIÓN BASICA

TEMA

ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN LA LECTURA, DE LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “OSWALDO VILLAMIL AUZ”, CANTON QUEVEDO.

AUTORA

INGRID KATHERINE VILLACRES CASTRO

TUTORA

LCDA.ROCIO GARCIA LISCANO, MSc.

LECTOR

LCDO.ELISEO TORO TOLAZA MSc.

QUEVEDO - LOS RÍOS - ECUADOR

2017



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD PRESENCIAL



DEDICATORIA

Con mucho cariño y pleitesía dedico este trabajo a mi madre, mi primera maestra, a mis hermanos compañeros de travesuras, y a toda mi familia por que juntos compartimos muchos recuerdos de alegría.

Ingrid Villacres.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD PRESENCIAL



AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por llenarme de bendiciones y darme fortaleza en todo momento. La Universidad Técnica de Babahoyo Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la educación por brindarme la oportunidad de adquirir los conocimientos necesarios, a mis padres quienes me infundieron la ética y el rigor que guían mi transitar por la vida.

A mi Esposo por su paciencia y apoyo en mi carrera estudiantil y todos mis docentes que inculcaron sus conocimientos en todo el trayecto de preparación para ser un profesional de calidad.

Ingrid.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD PRESENCIAL



CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA

Yo **INGRID KATHERINE VILLACRES CASTRO**, portadora de la cedula de identidad N° **0929296077**, en calidad de autora del Informe Final del Proyecto de Investigación, previo a la Obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención **EDUCACIÓN BÁSICA**, declaro que soy autora exclusiva de la presente investigación. El mismo que es original, auténtico y personal, con el tema:

ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN LA LECTURA, DE LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “OSWALDO VILLAMIL AUZ”, CANTON QUEVEDO.

Por la presente autorizo a la Universidad Técnica de Babahoyo, hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen.

INGRID KATHERINE VILLACRES CASTRO

C.I. 092929607-7



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD PRESENCIAL



CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL INFORME
FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA
SUSTENTACIÓN

Quevedo, 26 de Octubre del 2017

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio No.- 046-C-ECCM el 25 de Octubre del 2017, mediante resolución CD-FAC.C.J.S.E-SO-006-RES-002-2017 certifico que la Sra. INGRID KETHERINE VILLACRES CASTRO ha desarrollado el Informe Final del Proyecto titulado:

ESTRATEGIAS LUDICAS Y SU INCIDENCIA EN LA LECTURA, DE LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “OSWALDO VILLAMIL AUZ”, CANTON QUEVEDO.

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del Informe Final del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar el Tribunal de sustentación designado para la defensa del mismo.

LCDA. GARCIA LISCANO ROCIO, MSc.
DOCENTE DE LA FCJSE.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD PRESENCIAL



CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL LECTOR DEL INFORME
FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA
SUSTENTACIÓN

Quevedo, 27 de Octubre del 2017

En mi calidad de Lector del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio No.- 046-C-ECCM el 25 de Octubre del 2017, mediante resolución CD-FAC.C.J.S.E-SO-006-RES-002-2017, certifico que la Sra., **INGRID KATHERINE VILLACRES CASTRO**, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto de Investigación cumpliendo con la relación gramatical, formatos, Normas APA y demás disposiciones establecidas:

ESTRATEGIAS LUDICAS Y SU INCIDENCIA EN LA LECTURA, DE LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “OSWALDO VILLAMIL AUZ”, CANTON QUEVEDO.

Por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del Informe Final del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar el Tribunal de sustentación designado para la defensa del mismo.



LCDO. ELISEO TORO TOLOZA, MSc.
DOCENTE DE LA FCJSE.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD PRESENCIAL



INFORME FINAL DEL SISTEMA DE URKUND

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación de la Sra. **INGRID KATHERINE VILLACRES CASTRO**, cuyo tema es: **DISEÑO DE ESTRATEGIAS LUDICAS Y SU INCIDENCIA EN LA LECTURA, DE LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “OSWALDO VILLAMIL AUZ”**, CANTON QUEVEDO, certifico que este trabajo investigativo fue analizado por el Sistema Antiplagio Urkund, obteniendo como porcentaje de similitud de [7%], resultados que evidenciaron las fuentes principales y secundarias que se deben considerar para ser citadas y referenciadas de acuerdo a las normas de redacción adoptadas por la institución.

Considerando que, en el Informe Final el porcentaje máximo permitido es el 10% de similitud, queda aprobado para su publicación.

Por lo que se adjunta una captura de pantalla donde se muestra el resultado del porcentaje indicado.

LCDA. ROCIO GARCIA LISCANO, MSc.
DOCENTE DE LA FCJSE



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD PRESENCIAL



RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE
INVESTIGACIÓN

EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN, TITULADO: **ESTRATEGIAS LUDICAS Y SU INCIDENCIA EN LA LECTURA, DE LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "OSWALDO VILLAMIL AUZ", CANTON QUEVEDO.**

PRESENTADO POR LA SEÑORA: **INGRID KATHERINE VILLACRES CASTRO.**

OTORGA LA CALIFICACIÓN DE:

9.2

EQUIVALENTE A:

noce dos puntos

TRIBUNAL:


MSC. BELKY ALARCÓN SOLORZANO
DELEGADO DEL DECANO


MSC. SANDRA DAZA SUAREZ
DELEGADO DE LA CARRERA


MSC. EMILIO RAMIREZ CASTRO
DELEGADO CIDE


ABG. ISELA BERRUZ MOSQUERA
SECRETARIA DE LA
FAC.CC.JJ.JJ.SS.EE





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD PRESENCIAL



RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo evaluar el uso de estrategias metodológicas utilizadas por los docentes en cuanto a la enseñanza de la lectura, uno de los elementos importantes durante la vida de los estudiantes que ingresan a la educación básica.

La Escuela de Educación Básica “Oswaldo Villamil Auz” que es en donde se ha realizado este estudio, la misma se encuentra en una de las tantas que presentan esta problemática, la cual se pretende mejorar realizando una propuesta de plan de refuerzo en donde se propongan estrategias que les permitan a los docentes enseñar lectura de manera más creativa y eficaz dando así énfasis en el aprendizaje significativo que se requiere en este nuevo siglo, donde la educación es participativa, exploratoria, dinámica, etc.

Como lo dice Iturralde, (2014) una de las mejores maneras de aprender, es jugando y descubriendo a través de esta experiencia la creatividad, la capacidad de compartir el conocimiento y las propias experiencias de aprendizaje con los demás. Uno de los problemas diagnosticados en los planteles, así como en la Unidad Educativa “Oswaldo Villamil Auz”, es el bajo rendimiento académico, por la limitada aplicación de estrategias metodológicas basadas en el juego por parte de los docentes, originando estudiantes con dificultad para comparar, clasificar, analizar, sintetizar, generalizar, inducir y argumentar hechos que ocurren dentro y fuera del aula.

Por tanto la presente investigación pretende que se forme en el docente y en el estudiante, esa capacidad de mejorar los aprendizajes, siendo más significativos, creativos, participativos, etc.; mejorando así la calidad de la enseñanza y de los aprendizajes de la institución.

INDICE

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO	iii
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA	iv
CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL INFORME.....	v
FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA	v
SUSTENTACIÓN	v
CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL LECTOR DEL INFORME	vi
FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA	vi
SUSTENTACIÓN	vi
INFORME FINAL DEL SISTEMA DE URKUND	vii
RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE.....	viii
INVESTIGACIÓN.....	viii
RESUMEN	ix
INDICE.....	x
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPITULO I. DEL PROBLEMA.....	3
1.1. Idea o tema de investigación.....	3
1.2. Marco contextual.	3
1.2.1. Marco Internacional.....	3
1.2.2. Marco Nacional.	4
1.2.3 Marco Local.....	4
1.2.4. Marco Institucional.	5
1.3. Situación problemática.	5
1.4. Planteamiento del problema.	6
1.4.1. Problema General o Básico.	6
1.4.2. Sub-problemas o Derivados.....	6
1.5. Delimitación de la investigación.	7
1.6. Justificación	7
1.7. Objetivos de la investigación.....	9

1.7.1. General.....	9
1.7.2. Específicos.....	10
CAPÍTULO II. MARCO TEORICO O REFERENCIAL.....	11
2.1. Marco Teórico	11
2.1.1. Marco Conceptual.....	11
2.1.2. Marco referencial sobre la problemática de investigación.	39
2.1.3. Postura teórica.	42
2.2. Hipótesis.	43
2.2.1. Hipótesis general básica	43
2.2.2. Sub Hipótesis o derivadas.....	43
2.2.3. Variables.....	44
CAPITULO III. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	45
3.1. Resultados Obtenidos de la Investigación	45
3.1.1. Pruebas Estadísticas aplicadas.....	46
3.1.2. Análisis e Interpretación de datos.....	49
3.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES	58
3.2.1. Específicas.	58
3.2.2. General.....	58
3.3. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES.....	58
3.3.1. Específicas.....	58
3.3.2. General.....	59
CAPITULO IV. PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN	60
4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS.....	60
4.1.1. Alternativa Obtenida.....	60
4.1.2. Alcance de la Alternativa.....	60
4.1.3. Aspectos básicos de la Alternativa.	61
Antecedentes.....	61
Justificación.....	62
4.2. Objetivos de la Propuesta	63
4.2.1. General.....	63
4.2.2. Específicos.....	63
4.3. Estructura General de La Propuesta.....	63
4.3.1. Título.	64

4.3.2. Componentes.	64
4.4. Resultados esperados de la Alternativa	94
Bibliografía.....	95
Anexos	

INDICE DE TABLA

Tabla N°1. Plan de recolección de la información.....	47
Tabla N°2. Plan de procesamiento de la información	48
Tabla N°3. Clases de Lenguaje.....	50
Tabla N°4. Lectura.	51
Tabla N°5. Trabajo docente.....	52
Tabla N°6. Lectura de Textos.....	53
Tabla N°11. Estrategias docentes.	54
Tabla N°12. Acciones de aula en la lectura.....	55
Tabla N°13. Aplicación de técnicas en el aula.	56
Tabla N°14. Cómo leen los estudiantes.....	57

INDICE DE GRAFICO

Grafico N°1. Clases de Lenguaje.	50
Grafico N°2. Lectura.	51
Grafico N°3. Trabajo docente.....	52
Grafico N°4. Lectura de Textos.....	53
Grafico N°9. Estrategias docentes.	54
Grafico N°10. Acciones de aula en la elctura.....	55
Grafico N°11. Aplicación de técnicas en el aula.	56
Grafico N°12. Cómo leen los estudiantes.....	57

INTRODUCCIÓN

Las estrategias lúdica siempre han sido utilizadas a breves rasgos en la formación de los estudiantes, esto ya que la mayor parte de los docentes desconocen de ellos o no saben cómo usarlas correctamente; por lo que esto incide en muchos de los aprendizaje de los estudiantes, especialmente la Lectura, y ha sido motivo de interés mundial en vista de su creciente prevalencia, tanto en países industrializados como en los que se encuentran en desarrollo, en la actualidad es motivo de iniciativa en muchos profesionales e instituciones ya que han dedicado esfuerzos a la realización de varias investigaciones sobre este caso que es muy interesante (Iturralde, 2014).

De igual forma que sabemos que la lectura es beneficiosa, conocemos a mucha gente a la que le apasiona y devora libros y libros de manera incansable, mientras para otros el acto de leer les supone un verdadero sacrificio y no les atrae en absoluto, y en este último grupo, encontramos a un alto porcentaje de niños en edad escolar, problema que se hace más latente si el niño presenta alguna dificultad de aprendizaje que le impide alcanzar unos niveles de precisión, comprensión y velocidad lectora "aceptables" para su nivel y edad.

En nuestro país, la educación básica marca el principio para formar una buena personalidad en los niños convirtiéndola en la más importante de todas, este proyecto está enfocado en los estudiantes del sexto Año de La Unidad Educativa “Oswaldo Villamil Auz”, Cantón Quevedo, quienes presentan una prometedora formación.

La investigación está organizada por los siguientes capítulos. El Capítulo I, incluye el campo contextual problemático, contexto global, situación actual del objeto de investigación, problema general, delimitación de la investigación, la justificación, los objetivos.

El Capítulo II, contiene el marco teórico, las alternativas teóricas, las categorías de análisis teórico conceptual, hipótesis general, sub-hipótesis, Operacionalización de las variables.

El Capítulo III trata sobre los resultados de la investigación, en la cual constan las encuestas y demás análisis e interpretaciones de los resultados obtenidos de la investigación.

El capítulo IV por su parte se encuentra la propuesta que se expone en la solución a la problemática, la misma que consta con objetivos y alternativas de talleres que servirán de base para el mejoramiento del problema.

Por lo que la presente investigación basa su contenido en la importancia de conocer las estrategias lúdicas que permitan mejorar la lectura en los estudiantes, las mismas que serán aplicadas de manera activa y creativa por los docentes al momento de dar sus clases mejorando así su metodología y los logros educativos de los estudiantes.

CAPITULO I. DEL PROBLEMA

1.1. Idea o tema de investigación.

Estrategia Lúdica y su incidencia en la Lectura de los estudiantes del sexto Año de La Unidad Educativa “Oswaldo Villamil Auz”, Cantón Quevedo.

1.2. Marco contextual.

1.2.1. Marco Internacional.

Mundialmente y principalmente en los países como Canadá, Estados Unidos, Francia, China, Bélgica, etc.; saber leer, es muy importante, después de la base de la lecto-escritura, es primordial que el estudiante, cultive su afición por la lectura. No solamente leer como tarea impuesta por ganar una nota académica. También es importante que el estudiante entienda que el hecho de aprender a leer, no implica una meta; sino el inicio de una hermosa carrera hacia el auto-aprendizaje, que durará toda su vida (Ismeria, 2011).

El leer correctamente es más que simplemente recorrer con los ojos las palabras de un texto. Es establecer un vínculo con el texto que involucra al lector intelectual y emocionalmente. Es desarrollar la facultad de comprender y sentir plenamente un escrito, capacidad que se desarrolla a medida que se frecuenta y ejercita la habilidad intelectual de leer, que es algo mucho más complejo que la sencilla alfabetización, puesto que al enseñar implica mejorar las técnicas metodológicas comunes con las creativas, de manera que en los estudiantes exista un mayor interés y se logren así los objetivos educativos primordiales, especialmente la lectura comprensiva.

El aprender a leer solo se consigue leyendo. No hay otra vía. En la actualidad nuestros niños, estudiantes de primaria y jóvenes estudiantes de secundaria tienen

una cultura de hábitos muy ajena a los caminos que conducen a los placeres de la lectura, no les agrada, ni saben leer (Borel, 1989).

1.2.2. Marco Nacional.

En Ecuador, las instituciones educativas se han olvidado de orientar y crear iniciativas didácticas llamativas para que los estudiantes aprendan lúdicamente, no basta leer muchos libros de texto, ni pasar muchos años en la escuela para convertirse en auténticos lectores. Usualmente, desde que se culminan los años lectivos, la mayoría de los niños no tienen libros ni revistas en su casa. Ni existen condiciones de acceso a bibliotecas donde consultarlos. La mayoría de los estudiantes no están acostumbrados a ver leer a sus padres y, a menudo, en muchos de los hogares, en el mejor de casos, ocasionalmente solo se lee el periódico.

1.2.3. Marco Local.

En cuanto al medio en el que se investiga, las instituciones educativas Quevedeña, en investigaciones pasadas, han presentado un déficit de implementación en cuanto a la lectura se refiere, pues les hace falta preparar más a sus docentes para que mejoren su didáctica y lúdica en la enseñanza de la lectoescritura, por lo que se quiere que se destaque es la idea de que pocos estudiantes llegan a leer bien, inclusive sus libros de texto. Muchos pueden repetir oraciones largas de sus libros de texto, memorizar párrafos completos y repetirlos literalmente, pero pocos pueden comprender y sentir lo que leen.

Una de las principales razones para que los niños pierdan el interés en la lectura, es la tecnología. Compite ferozmente la televisión, los juegos de videos y el internet. Eso es por la falta de reglas y control por parte de los padres. Lo que hace que los jóvenes dejen la lectura, a más del marcado ejemplo de la casa; es decir, padres que no leen, sus hijos tampoco lo harán; por lo tanto toca a las instituciones que son como su segunda casa, inculcar este hábito de manera creativa para que exista un mejor interés.

1.2.4. Marco Institucional.

La escuela de educación básica “Oswaldo Villamil Auz” a través de su trayectoria, es una institución que presenta diversas problemáticas educativas; que, luego de haber hecho un análisis profundo y significativo del FODA y los niveles de alcance de logros de los estudiantes, se pudo detectar un alto índice de estos con un rendimiento promedio de Bueno en una de las áreas básicas del currículo como es Lengua y Literatura en cuanto a los procesos de lectura.

1.3. Situación problemática.

Al iniciar la investigación; se encontró el problema, que representa el eje central en la vida académica de cualquier estudiante, la poca motivación que sienten los niños a leer. El sentido deformado de que el leer es una tarea aburrida y tediosa, hace que sea rechazada y genera resistencia a su ejercicio.

En la Unidad Educativa “Oswaldo Villamil Auz”, el problema es latente, es decir la falta de utilización de estrategias metodológicas por parte de los docentes para enseñar a leer, lo que hace que exista una deficiencia notable, igual que otras unidades educativas, se puede palpar el rechazo al placer de la lectura por parte de los estudiantes.

La educación básica depende de diversas estrategias aplicadas para que el estudiante pueda aprender de manera autodidacta. Esto se lo debe de incentivar a través del juego y la lúdica, ya que son especiales para que los estudiantes no sientan una monotonía, cansancio para aprender, y el aprendizaje sea significativo; pero en la institución investigada y en la mayoría, estas estrategias faltan mucho a la hora de enseñar.

Se tiene claro que los beneficios de la lectura son incalculables y que estos dejarán huella de por vida, más aun si estos fueron incentivados a través del juego y la recreación. Por tanto y en este sentido se generan una serie de sub-problemas tras el problema base,

como por ejemplo; falta de motivación, Sabemos que es una fuente de saber, sabemos que permite el desarrollo del sentido crítico, sabemos que permite imaginar, convertir las palabras en ideas.

Se sabe que es bueno para nuestro cerebro, que agiliza nuestras habilidades cognitivas, entre ellas, la memoria, la capacidad para organizar ideas, para conocer y relacionar conceptos, para mejorar la ortografía, y por si esto fuera poco, además favorece las relaciones sociales, reduce nuestros niveles de estrés, activa nuestro sistema visual; estas algunas soluciones tomadas por la institución para mejorar la lectura en los estudiantes y de esta manera adquieran las destrezas y habilidades requeridas en la educación actual.

1.4. Planteamiento del problema.

1.4.1. Problema General o Básico.

¿Cómo inciden las estrategias lúdicas en la Lectura de los estudiantes del sexto año de educación básica de la Unidad Educativa “Oswaldo Villamil Auz”, Cantón Quevedo?

1.4.2. Sub-problemas o Derivados.

- ¿Cuáles son los niveles de lectura de los estudiantes de sexto año básico?
- ¿Qué estrategias aplican en el aula los docentes para motivar la lectura a los estudiantes?
- ¿Cómo se motiva la lectura a los estudiantes de una manera didáctica atractiva?

1.5. Delimitación de la investigación.

La presente investigación se encuentra delimitada de la siguiente manera:

Delimitador espacial

La presente investigación se desarrollará en la Escuela de Educación Básica Oswaldo Villamil Auz que se encuentra ubicada en la Parroquia Viva Alfaro, Cantón Quevedo, periodo 2016-2017.

Líneas de Investigación de la Universidad: Educación y Desarrollo Social.

Línea de Investigación de la Facultad: Talento humano, educación y docencia.

Línea de Investigación de la Carrera: Educación y Procesos Didácticos.

Sub-línea de Investigación: Desarrollo de aprendizajes significativos

Delimitación Temporal

Esta investigación se desarrollará en el periodo 2016-2017

Delimitador Demográfico

En la presente investigación serán beneficiados los estudiantes y docentes de la Escuela de Educación Básica “Oswaldo Villamil Auz”.

1.6. Justificación

El rendimiento académico de la vida estudiantil, depende en sus buenos hábitos de lectura. La lectura es el pilar fundamental del proceso de aprendizaje. Es importante que el

profesor haga notar que los estudiantes que gustan de la lectura, casi siempre son los buenos estudiantes y los que consiguen las notas más altas.

En todas las instituciones educativas siempre han existido Docentes que no saben cómo intervenir en un problema tan común como lo es la motivación a la Lectura, puesto que se piensa equivocadamente que son problemas psicológicos de déficit de inteligencia que lo ocasionan.

Con los estudios que se han realizado de este problema tan común en los estudiantes, se ha podido determinar que no es causa psicológica solamente sino también motivacional y de la percepción de la información y que el tratamiento a este puede ser intervenido pedagógicamente por cualquier Docente durante sus clases con metodologías adecuadas que proponen algunos entendidos en la materia y que son referentes para superar este gran déficit.

La lectura es indispensable para el educando y aunque al inicio tenga que darse como una tarea obligada, se debe inculcar el hábito de leer por el gusto de leer.

Una de las principales causas de que no se fomente el hábito de lectura en los estudiantes, es porque no saben; el por qué es importante la lectura. Porqué es importante leer.

Si nadie señala los beneficios que traen consigo la lectura, entonces la desmotivación, será la epidemia que invada el año y que predomine en los estudiantes, que solo leerán cuando no tengan otra alternativa, que realizar la tarea. (Lopez, 2010)

La lectura debe ser obligada o se debe buscar una estrategia para que los estudiantes lean. La otra parte de la causa del problema lo originan los profesores. Que no buscan estrategias de motivación, para que el estudiante no se cree una idea errónea, que el leer es una obligación impuesta como tarea. Y en realidad, la lectura es un placer enorme que llena una necesidad de las personas en búsqueda del conocimiento, el equilibrio y la paz (Suarez, 2009).

No usar estrategias acordes a la actualidad, aparte de la lectura tradicional de literatura, genera el problema de resistencia a la lectura en los estudiantes. No adquirir gusto por la lectura, representa marcados efectos, no solamente en el hecho del rendimiento escolar, sino en la formación integral del individuo.

Y el efecto inmediato que se puede observar, por la falta de motivación de la lectura en los estudiantes; es su regular o bajo rendimiento académico. Como aporte significativo la presente tendrá para ello a que, los estudiantes del sexto año básico sean a través de sus docentes motivados a leer de manera lúdica, es decir a través del juego a leer, por placer y hacer de esto un buen hábito de estudio.

Será beneficioso ya que se presentarán estrategias a bases de juegos interesantes, que incrementen el deseo de la lectura, sin que el estudiante lo entienda como una tarea. Sino por el placer de sentirse un ganador en los juegos a aplicar. Así también mejorar la calidad de la enseñanza de la lectura como parte integral de la educación básica.

1.7. Objetivos de la investigación

1.7.1. General

Determinar las estrategias lúdicas, que incentiven a los estudiantes al placer de la lectura, para ser aplicada por los estudiantes en forma práctica.

1.7.2. Específicos

- Analizar los niveles de lectura de los estudiantes.
- Identificar las estrategias lúdicas que motiven la lectura en los estudiantes.
- Sugerir estrategias lúdicas motivadoras que incentiven a la lectura a los estudiantes.

CAPÍTULO II. MARCO TEORICO O REFERENCIAL

2.1. Marco Teórico

2.1.1. Marco Conceptual

Estrategia

La estrategia, sería la forma adecuada de introducir los conceptos en los estudiantes, son todas aquellas herramientas que de diversas maneras, y acciones que ayudan y favorecen a los estudiantes a comprender y a la construcción del aprendizaje o conocimiento significativo (Ismeria, 2011).

Estrategias lúdicas

Una de las mejores maneras de aprender es jugando y descubriendo a través de esta experiencia la creatividad, la capacidad de compartir el conocimiento y las propias experiencias de aprendizaje con los demás. Uno de los problemas diagnosticados en los planteles, así como en la Unidad Educativa “Oswaldo Villamil Auz”, es el bajo rendimiento académico, por la limitada aplicación de estrategias metodológicas basadas en el juego por parte de los docentes, originando estudiantes con dificultad para comparar, clasificar, analizar, sintetizar, generalizar, inducir y argumentar hechos que ocurren dentro y fuera del aula. (Iturralde, 2014)

Esta falta de habilidades y destrezas, acompañadas del poco interés y desmotivación en clases ocasionan que tengan un deficiente rendimiento académico e impiden que los estudiantes expresen sus sentimientos y pensamientos de manera espontánea y fluida.

Tomando en cuenta el problema que algunos docentes deben enfrentar por su falta de vocación, preparación metodológica en el compromiso de enseñanza, es algo que no se puede resolver de forma inmediata (Iturralde, 2014).

Un buen plan de acción que le dé solución al problema, es valerse de estrategias lúdicas, si consideramos a la vivencia una buena compañera del aprendizaje, nada mejor que aprender y enseñar de un modo entretenido, disfrutando del proceso en su totalidad y promoviendo la participación activa.

Cada experiencia lúdica enfrenta a los estudiantes a situaciones nuevas, se las presentan como desafíos, u obstáculos a superar.

Las estrategias lúdicas creativas engloban acciones, actitudes, decisiones y propuestas que el docente presenta a sus alumnos: Juegos, canciones, humor, alegría, libertad, reflexión, análisis, creatividad, movimiento, e involucra el sentimientos de ganar o perder. (Iturralde, 2014)

Por lo que si los docentes de la Unidad Educativa “Oswaldo Villamil Auz”, preparan estrategias lúdicas y ponen en práctica la participación de los estudiantes, en los juegos, en el salón de clases, este se convertirá en salones lúdicos, que serían sitios especiales para los estudiantes, que estarán muy motivados. Teniendo así como resultado estudiantes participativos con habilidades para crear y reflexionar.

Decir Lúdico es decir lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

La lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica.

Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianeidad, en especial a la búsqueda del sentido ¿Por qué el aprendizaje debe ser aburrido? El mundo evoluciona y la educación con este. Debemos estimular el aprendizaje para potenciar las capacidades de los discentes, recordemos que aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través de entornos lúdicos en base a la metodología experiencia potenciamos al 80% la capacidad de aprendizaje. El juego es un recurso creador tanto en el sentido físico cuanto es el mental porque el niño pone el juego durante su desarrollo todo el ingenio e inventiva que posee (Iturralde, 2014).

Nueva estrategia lúdica

La estrategia lúdica es una herramienta para el trabajo docente, que se puede aplicar en torno al ejercicio de los actos de leer y escribir con los estudiantes para su correcta enseñanza y motivación. Aspira a desarrollar en el estudiante su creatividad e imaginación, por ello se la califica de “lúdica”, al momento de leer y escribir con sentido. (Ismeria, 2011)

La denominación “lúdico” proviene de las distintas dimensiones del ser humano. Entre éstas podemos mencionar las siguientes: El homo sapiens es el hombre que sabe, conoce y razona; El homo ludens es el hombre que juega, sueña y crea. (Ismeria, 2011)

Texto

Según Solé (1992, p.72), el texto es la visión tradicional, un texto es el conjunto de palabras que integran un escrito que ocupa no más de tres páginas, no es muy

extenso, es el cuerpo de una obra escrita (de un libro) y varios textos (varios escritos cortos) integran el contenido de un libro (dan forma a un libro). (Santander, 2008)

Por otra parte, se puede decir que el texto está integrado por letras, que forman palabras, oraciones, y oraciones que forman párrafos que contienen información de un tema o asunto específico. Nuevamente Solé nos dice (1992, p. 73) cualquier escrito corto de entre una y tres hojas que contenga información, conforma un texto. Los “textos” en un libro se pueden presentar en partes, capítulos o unidades, etc. El cuerpo o contenido de las partes, capítulos o unidades, etc. de un libro, son los textos o escritos cortos. (Santander, 2008)

Tipos de textos

Dentro de este apartado se puede exponer la variedad de textos con los que los lectores se enfrentan. La lectura en la escuela no puede estar limitada por uno o dos tipos de textos que se propongan, hay textos que son adecuados más que otros para cumplir un determinado propósito, unos buscan una finalidad ya sea para escribir, dibujar o simplemente para leer, el autor que narra una secuencia de acontecimientos los adapta a la narración y al contenido que este propone, pero independientemente de ese contenido el lector los puede adaptar y aportar cierto grado de creatividad modificando o alterando todos los componentes del texto. En consecuencia, la variedad de los materiales de lectura es un punto clave. (Benitez, 2009)

a) Textos de ficción

Son aquellos textos producto de la imaginación de una colectividad o de un autor. Pueden estar basados o no en la realidad, pero lo más importante es que son una construcción del imaginario del ser humano. Generalmente, se dividen en tres géneros: narrativa, poesía y género dramático o teatro.

b) Textos narrativos

Se caracteriza porque se narra o se cuenta uno o varios hechos, sucesos o acontecimientos, que le suceden a uno o varios personajes. Por lo general, la Narrativa presenta un conflicto que es resuelto de alguna manera. (Suarez, 2009)

La lectura

La lectura es una de las actividades más importantes y útiles que el ser humano realiza a lo largo de su vida. En primer lugar, la lectura, del mismo modo que todas las restantes actividades intelectuales, es una actividad exclusiva de los seres humanos, únicos seres vivos que han podido desarrollar un sistema intelectual y racional de avanzada. Esto quiere decir que la lectura es una de aquellas actividades que nos define por lo que somos frente al resto de los seres vivos. La lectura es una actividad que por lo general comienza a adquirirse muy lentamente desde temprana edad y se mantiene de por vida, es decir que no se pierde con el tiempo. (Suarez, 2009)

- a) La lectura** es el proceso de comprensión de la información e ideas almacenadas en un soporte y transmitidas mediante algún tipo de código, usualmente un lenguaje, que puede ser visual o táctil (por ejemplo, escritura, sistema Braille). Otros tipos de lectura pueden no estar basados en el lenguaje tales como los pictogramas que se encontraron de las antiguas civilizaciones.

- b) La comprensión lectora** es un proceso que permite construir los significados por medio de la apropiación y asociación de los conceptos al contexto diario del individuo por medio de la codificación (convertir ideas en oraciones estructuradas) y decodificación (extraer ideas de los textos) en donde podemos decodificar palabras (sinónimos, antónimos, radicación, sufijos, prefijos, contextualización) y oraciones (puntuación, pro nominalización, cromatización, inferencia proposicional) y permiten conocer y aplicar las correctas normas ortográficas, de composición de oraciones, manejo de pronombres y la actitud abierta al

aprendizaje, además de los argumentos necesarios para una buena expresión oral y escrita.

Aprendizaje lúdico

Se denomina aprendizaje lúdico al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia específica del juego. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender. La psicología conductista, por ejemplo, describe el aprendizaje de acuerdo a los cambios que pueden observarse en la conducta de un sujeto. (Albornoz, 2012)

El proceso fundamental en el aprendizaje es la imitación (la repetición de un proceso observado, que implica tiempo, espacio, habilidades y otros recursos). De esta forma, los niños aprenden las tareas básicas necesarias para subsistir y desarrollarse en una comunidad y desenvolverse en su rutina diaria.

El aprendizaje humano se define como el cambio relativamente invariable de la conducta de una persona a partir del resultado de la experiencia. Este cambio es conseguido tras el establecimiento de una asociación entre un estímulo y su correspondiente respuesta. La capacidad no es exclusiva de la especie humana, aunque en el ser humano el aprendizaje se constituyó como un factor que supera a la habilidad común de las ramas de la evolución más similares. Gracias al desarrollo del aprendizaje, los humanos han logrado alcanzar una cierta independencia de su entorno ecológico y hasta pueden cambiarlo de acuerdo a sus necesidades (Albornoz, 2012).

- a) **La pedagogía** establece distintos tipos de aprendizaje. Puede mencionarse el aprendizaje por descubrimiento (los contenidos no se reciben de manera pasiva,

sino que son reordenados para adecuarlos al esquema de cognición), el aprendizaje receptivo (el individuo comprende el contenido y lo reproduce, pero no logra descubrir algo nuevo), el aprendizaje significativo (cuando el sujeto vincula sus conocimientos anteriores con los nuevos y los dota de coherencia de acuerdo a su estructura cognitiva) y el aprendizaje repetitivo (producido cuando se memorizan los datos sin entenderlos ni vincularlos con conocimientos precedentes). (Beltrán, 2012)

Según lo define Isabel García, el aprendizaje es todo aquel conocimiento que se adquiere a partir de las cosas que nos suceden en la vida diaria, de este modo se adquieren conocimientos, habilidades, etc. Esto se consigue a través de tres métodos diferentes entre sí, la experiencia, la instrucción y la observación.

Según Patricia Duce una de las cosas que influye considerablemente en el aprendizaje es la interacción con el medio, con los demás individuos, estos elementos modifican nuestra experiencia, y por ende nuestra forma de analizar y apropiarnos de la información. A través del aprendizaje un individuo puede adaptarse al entorno y responder frente a los cambios y acciones que se desarrollan a su alrededor, cambiando si es esto necesario para subsistir.

Existen muchas teorías en torno a por qué y cómo los seres humanos acceden al conocimiento, como la de Pávlov, quien afirma que el conocimiento se adquiere a partir de la reacción frente a estímulos simultáneos; o la teoría de Albert Bandura en la cual se dice que cada individuo arma su propia forma de aprender de acuerdo a las condiciones primitivas que haya tenido para imitar modelos. Por su parte, Piaget la aborda analizando exclusivamente el desarrollo cognitivo.

En las teorías del aprendizaje se intenta explicar la forma en la que se estructuran los significados y se aprenden conceptos nuevos. Un concepto sirve para reducir el aprendizaje a un punto a fin de descomplejizarlo y poder aprenderlo; sirven no sólo

para identificar personas u objetos, sino también para ordenarlos y encasillar la realidad, de forma que podamos predecir aquello que ocurrirá. Llegado este punto, podemos afirmar que existen dos vías para formar los conceptos la empirista (se realiza a través de los sentidos) y la europea (se consigue por la reconstrucción, el sujeto es activo y se encarga de construir el aprendizaje con las herramientas de las que dispone) (Borel, 1989)

Además se puede decir que el aprendizaje consiste en una de las funciones básicas de la mente humana, animal y de los sistemas artificiales y es la adquisición de conocimientos a partir de una determinada información externa.

Se señala que en el momento en el que nacen todos los seres humanos, salvo aquellos que nacen con alguna discapacidad, se posee el mismo intelecto y que de acuerdo a cómo se desarrolle el proceso de aprendizaje, se utilizará en mayor o menor medida dicha capacidad intelectual.

Aprender es adquirir, analizar y comprender la información del exterior y aplicarla a la propia existencia. Al aprender los individuos debemos olvidar los preconceptos y adquirir una nueva conducta. El aprendizaje nos obliga a cambiar el comportamiento y reflejar los nuevos conocimientos en las experiencias presentes y futuras. Para aprender se necesitan tres actos imprescindibles: observar, estudiar y practicar. Dos de los cuales implica la lectura, ya sea de códigos o de imágenes directas.

El método lúdico

Es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego. El método lúdico no significa solamente jugar por recreación, sino por el contrario,

desarrolla actividades muy profundas dignas de su aprehensión por parte del alumno, empero disfrazadas a través del juego. Los juegos en los primeros años deben ser sensoriales. En etapas más avanzadas deben promover la imaginación y posteriormente juegos competitivos. (Lopez, 2010)

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

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

Es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber, el protagonismo estudiantil, de manera que no haya temor en resolver problemas.

El compromiso de la institución educativa es formar un hombre digno de confianza, creativo, motivado, fuerte y constructivo, capaz de desarrollar su potencial bajo la dirección de los docentes.

Los objetivos y tareas de la educación no se pueden lograr ni resolver sólo con la utilización de los métodos explicativos e ilustrativos porque solos no garantizan la formación de las capacidades necesarias a los futuros especialistas en lo que respecta al enfoque independiente y a la solución de los problemas que se presentan a diario.

Se requiere introducir métodos que respondan a los nuevos objetivos y tareas, lo que pone de manifiesto la importancia de la activación de la enseñanza, la cual constituye la vía idónea para elevar la calidad en la educación.

En cuanto a los aspectos teóricos y metodológicos relacionados con lo lúdico, existen estrategias a través de las cuales se combinan lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional del alumno. Son dirigidas y monitoreadas por el docente para elevar el nivel de aprovechamiento del estudiante, mejorar su sociabilidad y creatividad y propiciar su formación científica, tecnológica y social.

Con la lúdica se enriquece el aprendizaje por el espacio dinámico y virtual que implica, como espejo simbólico que transforma lo grande en pequeño, lo chico en grande, lo feo en bonito, lo imaginario en real y a los alumnos en profesionistas. El elemento principal, del aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en todos los niveles de la educación y que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Lopez, 2010)

Puede emplearse con una variedad de propósitos, dentro del contexto de aprendizaje, pues construye autoconfianza e incrementa la motivación en el alumno. Es un método eficaz que propicia lo significativo de aquello que se aprende.

La actividad lúdica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe de incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente.

Lo lúdico es instructivo. El alumno, mediante lúdica, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito pedagógico (Lopez, 2010).

El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es el hecho de que se combina la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad, la competición y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales.

Recientemente en Ecuador se está aceptando los salones lúdicos, como parte integral del desarrollo de los estudiantes, como un espacio definido para la interacción, ha sido reciente, en comparación con algunos países europeos como, Francia y España, donde los espacios lúdicos son considerados un fenómeno recreativo, social y educativo desde la década de los sesenta (Lopez, 2010).

Lectura: La lectura es una actividad caracterizada por la traducción de símbolos o letras en palabras y frases que tienen un significado, cuando se dé cifra el símbolo, es decir las letras se pasa a reproducirlo para saber que dice.

El objetivo de la lectura es hacer posible la comprensión de los materiales escritos, evaluarlos, y usarlos para nuestras necesidades. Con la práctica la mayor parte de los niños leen con creciente fluidez y comprensión. (Ismeria, 2011)

Para leer hay que seguir una secuencia de caracteres colocados en un orden particular. Por ejemplo, la lectura en español fluye de izquierda a derecha; en hebreo, de derecha a izquierda; y en chino, de arriba abajo. El lector debe conocer el modelo y usarlo de forma apropiada.

Por regla general, el lector ve los símbolos en una página, transmitiendo esa imagen desde el ojo a determinadas áreas del cerebro capaces de procesarla e interpretarla.

Leer tiene que ver con actividades tan variadas como la dificultad de un niño pequeño con una frase sencilla en un libro de cuentos, un cocinero que sigue las normas de un libro de cocina, o un estudiante que se esfuerza en comprender los significados de un poema. Leer permite acceder a la sabiduría acumulada por la civilización.

Tipos de Lectura: Existen varios tipos de lectura para facilitar la comprensión del lector, y dependiendo del lugar en que se encuentre el lector puede utilizar los distintos tipos de lectura. Entre estas lecturas están:

- **Lectura Oral o en Voz Alta:** La lectura oral se practica con el fin u objetivo que otras personas escuchen el contenido que se está leyendo, el lector lee determinado texto con voz alta. fuerte y clara.
- **Lectura Silenciosa:** La lectura silenciosa es la que se le el mensaje escrito mentalmente sin pronunciar palabras verbalmente, se practica únicamente siguiendo con la mirada el texto que se está leyendo. Esta lectura se utiliza más cuando se estudia o cuando estamos solos.
- **Lectura Superficial:** La lectura superficial consiste en leer un párrafo o texto de forma rápida, para saber de lo que trata el texto. Esta lectura se utiliza más cada vez que el lector compra un determinado libro, y la usa para saber de lo que trata el libro.
- **Lectura Comprensiva:** La lectura comprensiva es la lectura que realiza el lector para entender el mensaje del texto, en esta lectura el lector no se queda tranquilo hasta que ya lo ha entendido todo. Esta lectura se utiliza más cuando el lector hace una comprensión de lectura para luego desarrollarla delante un público.
- **Lectura reflexiva:** La lectura reflexiva es una meditación en la que no cuenta el número de páginas leídas, sino que lo que hemos aprendido. Esta lectura se utiliza para reflexionar y cambiar de una forma positiva.

- **Lectura Recreativa:** La lectura recreativa es la que se utiliza para leer un libro por placer, también la utilizamos para leer algo que nos agrada no necesariamente puede ser un libro.
- **Lectura Crítica:** La lectura crítica, requiere de un buen conocimiento de lo que trata el tema, para que el lector de un punto de vista sobre el texto leído. (Borel, 1989)

Componente lúdico

Lúdico es un calificativo que hace referencia a una cualidad humana: la capacidad simbólica (Jiménez, Dinello y Alvarado, 2004, p. 15), que se suele hacer presente al conjuntarse una libre identidad de la conciencia, un nivel elevado de sensibilidad y la creatividad para realizar acciones que satisfagan simbólicamente las necesidades de su voluntad, así como sus emociones y afectos.

Suele ser acompañante de sentimientos de tensión y alegría, así como de la noción de ser de otro modo de cómo se es en la realidad objetiva. Por eso suele ser vista como la capacidad que tiene el ser humano de romper su orden simbólico, para proponer nuevos modelos de acción y pensamiento, proporcionándole, además, felicidad (diversión).

Una de las principales funciones del componente lúdico, es la capacidad de auto ordenamiento que le brinda a la psique. El impulso lúdico se ubica entre la creatividad y el deseo, y aunque físicamente no se ha logrado ubicar, se le suele situar en un plano de la conciencia entre las estructuras cognitivas, afectivas y emocionales llamado zona transicional (Winnicott, 1994, p. 41), a la cual le son atribuidas las facultades de producir sensaciones (confianza, distensión, goce y placer) propicias a la libertad de pensamiento para todo acto de creación.

El desarrollo del componente lúdico demanda libertad, interacción y cotidianidad; debe estar desprovisto de toda preocupación funcional, para que realmente el ser humano

se introduzca en esos espacios de “trance” (a los que sólo se puede acceder sin seguir modelos o reglas prefijados, es decir, modificando sus propios paradigmas).

El desarrollo de esta capacidad no concluye con la infancia, al contrario, posteriormente se manifiesta y expresa en la cultura en forma de rituales, competiciones deportivas, espectáculos, manifestaciones folclóricas y expresiones de arte (teatro, música, plástica, pintura).

En esencia, el cerebro humano se conforma por tres componentes independientes, pero interdependientes e interconectados a nivel neuronal y bioquímico. Cada una de estas formaciones (el cerebro reptiliano, el límbico y el racional o neocórtex) tienen bien definidas las tareas que desempeñan. Estas tres unidades actúan como sistemas que controlan distintas funciones del organismo, las cuales afectan directamente nuestra salud y bienestar, así como el rendimiento personal, profesional o académico (Santander, 2008).

El sistema cerebral reptiliano, al regular las funciones fisiológicas involuntarias del cuerpo, es el responsable de la parte más primitiva de los reflejos-respuesta; por lo tanto, sólo se limita a actuar a manera de respuesta ante una necesidad biológica (Kolb y Wishaw, 2003, p. 3). Por su parte, el sistema límbico está compuesto, entre otros, por la amígdala cerebral cuya función principal es el procesamiento y almacenamiento de las reacciones emocionales a través del “recuerdo”. Asimismo, el sistema racional o neocórtex tiene la función de controlar las emociones y capacidades cognitivas (memorización, concentración, autorreflexión, resolución de problemas, habilidad de escoger el comportamiento adecuado, etcétera). Además, es considerado como la parte consciente de la persona por su capacidad para generar, modificar y regular las conexiones interneuronales (Kolb y Wishaw, 2003, p. 18).

Aspectos importantes de la lectura

La lectura es el proceso de significación y comprensión de algún tipo de información y/o ideas almacenadas en un soporte y transmitidas mediante algún tipo de código, usualmente un lenguaje, que puede ser visual o táctil (por ejemplo, el sistema Braille). Otros tipos de lectura pueden no estar basados en el lenguaje tales como la notación o los pictogramas. (Fundación, 2015).

La lectura no es una actividad neutra: pone en juego al lector y una serie de relaciones complejas con el texto. Más, cuando el libro está cerrado, ¿en qué se convierte el lector? ¿En un simple glotón capaz de digerir letras? ¿Un leñador cuya única labor es desbrozar el paisaje literario? (Texier, 2006).

El aprendizaje, al ser un proceso de carácter cognitivo, se lleva a cabo en el cerebro, específicamente en el neocórtex (cerebro racional consciente). Cabe mencionar, en esta parte, que existen circunstancias (de índole biológica, neurológica o emocional) que son condicionantes durante el proceso de aprendizaje, para que se produzca un “bloqueo cognitivo” en la mente de quien pretende aprender bajo determinadas circunstancias estresantes. Al producirse, el proceso de aprendizaje se encuentra potencialmente disminuido. Cuando una persona se encuentra en un estado de conflicto cognitivo, le resulta sumamente difícil “autodesbloquearse”, por lo que necesariamente requiere de un instrumento que le sirva de apoyo, como punto de referencia para producir nuevos algoritmos sinápticos.

En la equidistancia entre el sentir y el pensar nuestro sentir toma la delantera, es decir, que cuando la parte emocional inconsciente de nuestro cerebro y la parte racional consciente asumen una misma tarea, generalmente la emoción es la que impera sobre la razón, al menos de manera inmediata, y como consecuencia quedará firmemente gravado en nuestra parte del cerebro emocional inconsciente. Resulta también importante recalcar que el comportamiento humano está condicionado en

20% por la parte racional consciente y hasta en 80% por nuestro inconsciente, o dicho más precisamente por los recuerdos de nuestros sentimientos inconscientes (Goleman, 1996, p. 16).

En general las actividades lúdicas producen en el individuo una disposición emocional de bienestar, disintimiento, alegría y placer, que le permiten privilegiar la función de la amígdala cerebral antes que la del neocórtex. Así, nos emocionamos, luego reflexionamos sobre aquello que nos logró emocionar y, consecuentemente, lo recordamos con una mayor precisión y claridad. Cuando las emociones rigen el impulso del algoritmo sináptico, éste se torna creativo, es decir, las neuronas crean rutas mneótico-alternas a las convencionales, logrando así la potencialización en la culminación del proceso de aprendizaje, que en otras condiciones contextuales no se hubiesen establecido.

El aprendizaje es un proceso cognitivo. Los procesos cognitivos superiores se ubican físicamente como una función del cerebro humano. El funcionamiento de los dos sistemas que componen el cerebro, se da a través de la actividad neuronal. La comunicación neuronal se realiza por medio de las manifestaciones sinápticas. La fiabilidad sináptica se obtiene a través del óptimo funcionamiento de los neurotransmisores.

Los transmisores neuronales mayormente involucrados en los procesos cognitivos relacionados con los aprendizajes significativos o exitosos son la acetilcolina, la dopamina, la noradrenalina, la serotonina, el ácido gamma-aminobutírico y la adrenalina. Los factores que producen desequilibrio en los neurotransmisores son: el tipo de dieta, niveles elevados de estrés, traumatismos, intoxicaciones, medicamentos, enfermedades metabólicas, uso de drogas y otros. Desafortunadamente el presentar un desequilibrio en los transmisores neuronales acarrea consecuencias determinantes para la culminación exitosa del desarrollo integral del ser humano; por ejemplo, un impedimento actitudinal de experimentar estados positivos de vida, como energía, vitalidad, creatividad, logro, aprendizaje, felicidad, crecimiento, entrega, ayuda, etcétera.

La lúdica, según Dinello (2007, p. 22), es una opción de comprensión, que concibe nuevas representaciones que transforman creativamente la percepción fenomenológica de la comunidad, dando así lugar a nuevos procesos de conocimientos, de creaciones y de relaciones emocionales positivas. Es, además, una cualidad humana que favorece la creatividad y posee como atributo su capacidad para modificar perspectivas, además de producir tonalidades en las emociones positivas y placenteras en magnitud amplia.

Para Johan Huizinga, citado por Dinello (2007, p. 21), los juegos son formas sociales del impulso lúdico, donde lo lúdico es una ideación que modifica las perspectivas y, sobre todo, la forma de proyectar las articulaciones de una propuesta pedagógica. Entonces, si el juego es una de las actividades más lúdicas con las que la humanidad cuenta, ¿por qué el futuro maestro en educación especial desestima la fiabilidad del juego como instrumento de enseñanza?

La pedagogía es un concepto en evolución lenta pero sostenida. Si bien para 1485 se utilizaba para designar el quehacer educativo dirigido exclusivamente a los niños, actualmente se le concibe como una ciencia multidisciplinaria, que se encarga de estudiar y analizar los fenómenos educativos en todos sus aspectos para el perfeccionamiento del ser humano en general.

Una tendencia moderna en el ámbito pedagógico que surge a partir de 1948, según Dinello (2007), es la pedagogía de expresión o lo que actualmente ubicamos como “metodologías en pedagogía lúdica”, cuyo objetivo es apoyar los procesos de aprendizaje y de enseñanza.

La pedagogía lúdica es mucho más que jugar: implica visualizar el juego como un instrumento de enseñanza y aprendizaje eficaz, tanto individual como colectivo; es establecer de forma sistemática e intencional, pero sobre todo de manera creativa, el mayor número de interrelaciones entre los sujetos (aprendientes, enseñantes) y los objetos y

contenidos de aprendizaje. La metodología de la pedagogía lúdica orienta las acciones educativas y de formación en pro del establecimiento de un “clima lúdico” (interrelaciones entre los ámbitos social, físico y contextual, que condicionan toda situación de enseñanza-aprendizaje).

La pedagogía lúdica contempla las variables involucradas en el acto educativo como mediadores en el proceso de aprendizaje y prepondera de todas ellas, la promoción de la interacción comunicativa en las relaciones dinámicas entre los actuantes, así como en las experiencias realizadas bajo un ambiente de creatividad, alegría y libertad, donde cualquier contenido conceptual, procedimental y/o actitudinal, se puede transferir por medio de estrategias lúdicas.

El término fiabilidad es descrito en el Diccionario de la Real Academia Española como “probabilidad de buen funcionamiento de algo”, el cual ha sido importado del área de la ingeniería, donde se aplica en relación con reducir la incidencia negativa de las fallas. Así, pues, un plan de fiabilidad implica un proceso secuencial de acciones encaminadas a identificar los problemas y tomar las medidas necesarias para evitar que lo planeado no funcione; genera una menor necesidad de intervención y, a su vez, una mayor probabilidad de que el desarrollo de la estrategia dé un buen funcionamiento (Beltrán, 2012).

La aplicación del término fiabilidad en el ámbito académico implica que el docente debe de tener la visión de identificar las áreas de oportunidad de cada una de las situaciones de enseñanza que se plantee, así como preponderar estrategias fiables, es decir, acciones que le permitan al discente asumir un rol cada vez más activo, participativo y responsable de su proceso de aprendizaje.

La actividad lúdica presenta una importante repercusión en el aprendizaje académico, al ser uno de los vehículos más eficaces con los que los alumnos cuentan para probar y aprender nuevas habilidades, destrezas, experiencias y conceptos, por

lo que resulta conveniente la aplicación de programas encaminados hacia una educación compensatoria, que aporten equilibrio emocional al desarrollo evolutivo de la niñez. Para ello, se requiere de un cambio en la mentalidad del maestro(a), que lo lleve a restaurar el valor pedagógico del juego (Beltrán, 2012).

El juego como instrumento potencializador del aprendizaje cognitivo, afectivo y social presenta cinco principios fundamentales: a) Significatividad; b) Funcionalidad; c) Utilidad; d) Globalidad; y e) Culturalidad, que le permiten a la persona vincular adecuadamente la relación que existe entre pensamiento y experiencia para lograr la conexión de manera significativa con su contexto real, al favorecer la instauración de la función simbólica y con ello, el surgimiento interno del símbolo.

La capacidad lúdica es una de las actividades más relevantes para el desarrollo y el aprendizaje infantiles, la cual contribuye de manera efectiva al desarrollo global e integral del hombre en cualquier etapa de su vida. De igual manera, se ve desarrollada a partir de la articulación de las estructuras psicológicas globales, tales como cognitivas, afectivas y emocionales, provocando así contribuir al desarrollo de habilidades y competencias de los individuos involucrados en los procesos de aprendizaje; desbloquear aquellos conflictos que pudieran estar limitando su pensamiento, al crear nuevas rutas mnéóticas hacia una solución adaptativa, es decir, provocar conexiones neuronales atípicas; y lograr una atmósfera creativa en una comunión de objetivos para convertirse en instrumentos más eficientes en el desarrollo de los procesos de aprendizaje, así como en la creación de un entorno gratificante.

El juego es una actividad imprescindible para la evolución cognitiva, comunicativa, afectiva y social del ser humano, ya que permite el desarrollo de las funciones básicas de la maduración psíquica. A través del juego las emociones se potencializan, siendo el estado emocional de la persona un factor importante que determina el potencial del desarrollo humano; pues si bien la cognición ha aportado una gran plasticidad adaptativa al ser humano, que le ha permitido sobrevivir prácticamente en cualquier ambiente, la vida

emocional sigue siendo el cimiento sobre el cual se sustenta el psiquismo, por lo que actualmente resulta incuestionable que la emotividad sea un factor fundamental en la toma de decisiones adecuadas.

A partir de ello, resulta imprescindible que la educación actual se apoye en la evolución psicológica del juego infantil, siguiendo las fases de su desarrollo, incluyendo el aspecto lúdico como parte de la formación integral, posibilitando, así, la adquisición libre de conocimientos que le permitan a la persona la elección de oportunidades, para poder elegir aquellos factores que le produzcan el disfrute de un mejor nivel de vida, el cual consiste en la libertad que los individuos gozan para elegir entre distintas opciones y formas de vida.

El juego como estrategia pedagógica presenta cinco principios básicos:

1) Principio de significatividad.

El juego está lleno de significado, porque surge por motivo de procesos internos, que es necesario provocar, inclusive propiciar de manera intencionada (Eisen, 1994, pp. 251-259), debido a que en los individuos con bajo aprovechamiento académico, su nivel de desarrollo lúdico se encuentra carente, inclusive ausente, por lo que el juego llega a desarrollar el conocimiento que necesitan para que se conecten de manera significativa con los retos que se encuentran.

La actividad lúdica favorece en el niño la instauración de la función simbólica y con ello, el surgimiento interno del símbolo (Bruner, 1984, p. 219), logrando aumentar la capacidad de su pensamiento. Así, el juego se presenta como uno de los primeros lenguajes naturales en el ser humano, mediante el cual éste proyecta sus deseos, inquietudes, sentimientos, impulsos, miedos, necesidades y emociones, que no puede expresar con palabras, reflejando con ello formas y mapas de la organización de su personalidad.

El juego promueve la adquisición del concepto de la regla (en sus aspectos cognitivo y afectivo), que tanto tiene que ver con el nacimiento del juicio ético y la autonomía social en el infante, dado que por medio del juego éste empieza a comprender cómo funcionan las cosas, lo que se puede o no se puede hacer con ellas, descubriendo que existen reglas de causalidad, de probabilidad y de conducta que se deben de acatar (Vygotsky [1982]; citado por: López y Montero [2000], p. 4).

El juego es una actividad imprescindible para la evolución cognitiva, afectiva y social del niño y es necesario para un desarrollo integral, ya que permite el desarrollo de las funciones básicas de la maduración psíquica, al ser —la actividad lúdica— una función simbólica, cuya meta es la manifestación creativa de la representación común (Lee, 1977).

El juego simbólico es la aparición o surgimiento de un yo modificable a las necesidades del individuo. Por lo tanto, al fallar la adquisición y utilización de la función simbólica, ya sea por causa de una discapacidad o deficiencia, o bien como consecuencia de la no cobertura en las etapas del juego, esa nulidad de experiencias emocionales producidas en cada una de las etapas lúdicas repercute de manera negativa desfasando su competencia social y académica.

Por lo que se advierte la importancia en su maduración personal, así como la necesidad de potencializar en la infancia la práctica del juego espontáneo, para que se puedan lograr los niveles adecuados en cada etapa evolutiva.

2) Principio de funcionalidad.

El juego, al ser el primer contexto para el desarrollo de la inteligencia, la curiosidad y la iniciativa del infante (López y Montero, 2000, p. 4), permite eliminar de manera inconsciente aquellos bloqueos que le impiden un cambio de actitud mental, lográndose durante el juego la innovación efectiva en los rastros mnemónicos del cerebro. El juego es

un instrumento facilitador del desarrollo afectivo, al poseer una triple dimensionalidad de habituación lúdica: negativa, positiva y catártica. La condición del estado psicológico que provoca el juego en las personas influye de manera importante en sus emociones, al potencializarlas de manera natural y espontánea.

La cognición y la emoción son procesos mentales superiores, a través de los cuales los seres humanos interactúan adecuadamente con el mundo memorizando, resolviendo problemas, discerniendo sobre una situación, comunicando y reflexionando. Ambos tienen que ver con la percepción, la atención y la memoria, sin embargo, tanto el proceso de cognición como el de la emoción son entidades diferenciables entre sí, aunque estrechamente relacionadas en las personas.

El proceso cognitivo se lleva a cabo en el sistema nervioso central, exclusivamente en el neocórtex, que es el área pensante del cerebro, y presenta diversas posibilidades de bloqueos o interrupciones; es decir, diferentes obstáculos que entorpecen la conectividad neuronal para que el proceso de enseñanza-aprendizaje se dé de manera eficaz.

El proceso de la emoción se desarrolla en el sistema límbico, específicamente en la amígdala, localizada en el área frontal del cerebro, y condiciona de forma fundamental la respuesta a estímulos temerosos y estímulos agradables; es decir, elabora la memoria emocional, y cuando ésta es afectada por las emociones del sujeto y éstas resultan negativas, se produce una pérdida de control de las emociones, al desencadenar en el sistema límbico una reacción antes de que la información llegue al área del cerebro pensante; perturbando así la capacidad de retener en la mente datos esenciales para el desempeño eficaz de tareas, y si a ello se le suma la tensión de elegir entre dos o más opciones, la motivación por la toma de esa decisión disminuye la capacidad creativa de la persona para provocar pensamientos inteligentes.

Filogenéticamente el sistema nervioso se ha estructurado de manera que permite a la especie responder en forma más compleja y adaptativa a las exigencias del medio. Así, al contrastarse la neuroanatomía de la emoción y la neuroanatomía de la cognición, es posible observar que en la equidistancia entre el sentir y el pensar, la emoción guía el comportamiento y esta conexión es básica para la toma de decisiones adecuadas e inteligentes en la vida (elemento fundamental para la supervivencia), debido a que cuando se produce una pérdida de control de las emociones, se desencadena en el sistema límbico una reacción antes de que la información llegue al área del cerebro pensante.

3) Principio de utilidad.

El juego refuerza la motivación (soporte entre una actitud activa y el conocimiento) hacia un final satisfactorio: ganar. En ese sentido, el binomio juego-aprendizaje alcanza un estatus holístico que potencia los resultados docentes. Se juega para ganar, se gana si se aprende y si aprendes, ganas (Andreu y García, 2000, p. 124).

La estrecha relación que existe entre la estructura mental y la actividad lúdica es confirmada en la evolución del juego que se va dando en la persona, al cubrir desde los más elementales juegos sensomotrices hasta complejos de reglas y competencias. La relación adecuada que existe entre pensamiento y experiencia, se da a través del juego creativo en la mente. De ahí que la psicología cognitiva insista en el papel del juego en el desarrollo personal como mediador en la enseñanza para fijar con mayor facilidad los contenidos enseñados, al permitir al alumno captar la atención y motivación para que se involucre de manera autónoma, dinámica y creativa en su propio proceso de aprendizaje (Bronfenbrenner [1979]; citado por: Martínez [2010], p. 107).

4) Principio de globalidad.

El juego permite en el individuo facilitar la organización global de contenidos, procedimientos y experiencias diversas, a través de la asimilación, la comprensión con significado y la adaptación de la realidad externa, pues surge como

consecuencia de la imitación diferida (es en ese imitar, que se produce la asimilación de las situaciones y relaciones que se observan al partir de los modelos concretos datos) impulsando la creación de campos de acción, para que el niño organice sus conocimientos sobre el mundo y acerca de los otros, al permitir desarrollar el conocimiento que necesita para conectarse de manera significativa con los retos que se encontrará; al lograr experimentar el sentido de poder, que surge de tener control y facilitar el desarrollo de una actitud positiva hacia el aprendizaje; al descubrir que es competente para solucionar de manera creativa los diversos problemas que se le presenten por medio del establecimiento de metas y de experimentar el sentido del éxito y la asociación a través del placer (Piaget e Inhelder, 2007, pp. 65-70).

5) Principio de culturalidad.

El juego es para el ser humano una importante herramienta culturizante, un vínculo generacional, pues en los primeros años es desarrollado en compañía de un adulto, estableciéndose una relación con éste que conlleva a la formación de vínculos afectivos, adquiriendo de este modo una significación social (Hall [1904]; citado por: García y Llull [2009], p. 16).

El juego presenta un gran poder socializante, pues ayuda al niño a salir de sí mismo; a comprender, aceptar, respetar y, algunas veces, hasta transformar las reglas que hacen posible una convivencia armónica y pacífica (Bruner, 1984, pp. 251-259).

El juego constituye un verdadero ejercicio de preparación para la vida y es importante, porque enseña alegría cuando se practica y para quienes lo practican; porque arranca de la pasividad y coloca a la persona en una situación de compartir con otros, brindando un buen clima de encuentro, una actitud distendida (Sutton-Smith y Roberts, 1981). Asimismo, revela torpezas de una manera en que no duele descubrirlas, cambia los roles fijos en un grupo y es un constante mensaje de vitalidad que se graba en quienes lo realizan.

El juego no es un componente privativo de la niñez: no existe un juego pueril, sino una manera infantil de interpretar y responder a la realidad. Así, es adquirido por imitación, ya que el niño imita el juego generacional de vivir del adulto. Una inadecuada atención a la necesidad lúdica del ser humano traerá como consecuencia trastornos de dependencia y enajenación en la conducta, lo cual es una condición para que una persona quede atrapada en la alienación que esta acción conlleva, sin que ningún crecimiento interior contribuya a su desarrollo personal.

La noción del juego desempeña un papel importante en varias teorías, ya sean psicológicas, antropológicas, filosóficas, pedagógicas e incluso económicas y políticas, al relacionar juego y cultura como dispositivos de control éticos para ordenar el cuerpo social, debido a que en todas las culturas el juego ha fungido con un doble rol: como un factor socializante y como fundamento agonal, que evidencia el instinto gregario del ser humano (Vygotsky [1966]; citado por: Retamal [2006], p. 17).

Desde los tiempos prehistóricos, el juego se ha utilizado como un medio de autoexpresión y exploración del universo y su importancia ha sido reconocida como la de un elemento culturizante. Al revisar su origen podemos llegar a dilucidar su contribución para la especie humana: es inherente al ser humano porque donde hay humanidad, hay juego (esto es algo que los antropólogos han descubierto); al observar la correlación que existe entre el juego y la infancia, podemos considerar como fundamental el papel de ambos a lo largo de la historia, tanto en la construcción del individuo como en la de la sociedad.

Actualmente los maestros, en particular aquellos que se desempeñan dentro de la educación especial, requieren adquirir conocimientos y habilidades lúdico-pedagógicas necesarias para reinterpretar, analizar, argumentar y debatir los principales fenómenos que inciden en el éxito escolar.

Proceso de lectura

El proceso mediante el cual leemos consta de cuatro pasos propuestos por los informes de (Fundación, 2015).

- La visualización. Cuando leemos no deslizamos de manera continua la mirada sobre las palabras, sino que realizamos un proceso discontinuo: cada palabra absorbe la fijación ocular durante unos 200-269 milisegundos y en apenas 69 milisegundos se salta a la siguiente, en lo que se conoce como movimiento sacádico. La velocidad de desplazamiento es relativamente constante entre unos y otros individuos, pero mientras un lector lento enfoca entre cinco y diez letras por vez, un lector habitual puede enfocar aproximadamente una veintena de letras; también influye en la velocidad lectora el trabajo de identificación de las palabras en cuestión, que varía con relación a su conocimiento por parte del lector o no.

- La fonación. Articulación oral consciente o inconsciente, se podría decir que la información pasa de la vista al habla. Es en esta etapa en la que pueden darse la vocalización y subvocalización de la lectura. La lectura subvocalizada puede llegar a ser un mal hábito que entorpece la lectura y la comprensión, pero puede ser fundamental para la comprensión de lectura de materiales como la poesía o las transcripciones de discursos orales.

- La audición. La información pasa del habla al oído (la sonorización introauditiva es generalmente inconsciente).

- La cerebración. La información pasa del oído al cerebro y se integran los elementos que van llegando separados. Con esta etapa culmina el proceso de comprensión. Existe también el proceso de extracción, interpretación y reflexión.

(Castillo, 2005), propone algunas técnicas de lectura que sirven para activar la comprensión de textos y agilidad mental, a continuación, se detallan.

Técnicas de lectura

Hay distintas técnicas de lectura que sirven para adaptar la manera de leer al objetivo que persigue el lector. Las dos intenciones más comunes al leer son la maximización de la velocidad y la maximización de comprensión del texto. En general estos objetivos son contrarios y es necesario concertar un balance entre los dos.

- **Técnicas convencionales.-** Entre las técnicas convencionales, que persiguen maximizar la comprensión, se encuentran la lectura secuencial, la lectura intensiva y la lectura puntual.

- **Lectura secuencial.-** La lectura secuencial es la forma común de leer un texto. El lector lee en su tiempo individual desde el principio al fin sin repeticiones u omisiones.

- **Lectura intensiva.-** El objetivo de la lectura intensiva es comprender el texto completo y analizar las intenciones del autor. No es un cambio de técnica solo de la actitud del lector; no se identifica con el texto o sus protagonistas pero analiza el contenido, la lengua y la forma de argumentación del autor neutralmente.

- **Lectura puntual.-** Al leer un texto puntual el lector solamente lee los pasajes que le interesan. Esta técnica sirve para absorber mucha información en poco tiempo.

A partir del siglo XVIII, comienza la lectura intensiva, ésta era reservada solo para unos pocos (monjes y estudiantes de las universidades y academias). Esta modalidad se basaba en leer obras por completo, hasta que quedaran grabadas en la memoria. El lector reconstruye el libro y el sentido.

Normas para aumentar la Rapidez Lectora

Evitar el Movimiento de los Labios:

Solo se debe leer con los ojos; para ello, es necesario mejorar el movimiento ocular y la captación mental. El pronunciar las palabras que se leen no ayuda a comprender mejor su contenido.

Evitar seguir la lectura con objetos:

Esto implica que las manos deben estar ocupadas, es mejor si cogemos el libro que leemos con las dos manos.

Mantener un ritmo de lectura:

Debemos evitar las regresiones, ya que esto ayudará a una mejor captación mental.

Poseer un buen vocabulario:

Mientras más conozcamos el significado de las palabras que se lee podremos identificarlas con facilidad, esto ayudará a desarrollar una lectura rápida y comprensiva.

Reducir las fijaciones:

Se afirma que el lector realmente lee cuando sus ojos se detienen, cuando los ojos se mueven no hay lectura, de manera que reducir las fijaciones, implica no leer palabras aisladas, sino que debe acostumbrarse a leer grupos de palabras, lo cual constituye un verdadero proceso (Beltrán, 2012)

2.1.2. Marco referencial sobre la problemática de investigación.

2.1.2.1. Antecedentes Investigativos.

Referente al tema del trabajo de investigación se conoce que se han realizado indagaciones similares y por ende encontramos enfoques generales sobre el Diseño de una estrategia Lúdica y su incidencia en la Lectura.

En la Universidad de Guayaquil, Unidad de Posaño Investigación y Desarrollo, Maestría en Docencia y Gerencia en Educación Superior, y con el tema: Estrategias Metodológicas de la Lectura y la Potenciación de la Comprensión lectora, Propuesta de una Guía, Facultad de Medicina de la Universidad de Guayaquil (Beltrán, 2012).

Su Autora: Lcda. Carmen de las Mercedes Lozano Lazo, nos indica en su tesis que el objetivo de esta investigación es identificar las estrategias metodológicas que practican actualmente los estudiantes para el desarrollo de la lectura y la potenciación de la comprensión lectora en el primer año de la Facultad de Medicina. Elaborar una Guía de Estrategias Metodológicas. Esta alternativa metodológica se consideró desde un principio como un material correctivo que podrá ser utilizada con estudiantes universitarios, quienes a este nivel presentan serias dificultades para comprender lo que leen. La Metodología de la investigación se desarrolló bajo la Modalidad Cualitativa-Cuantitativa, es un proyecto factible, aplicada a estudiantes universitarios, docentes. Es de gran utilidad para el país, y en especial para los universitarios, ya que lograrán autonomía y comprensión lectora. Los beneficiarios son los estudiantes del Primer año de Medicina (Beltrán, 2012).

2.1.2.2. Categoría de análisis.

En base a la problemática planteada y a la realización de la presente investigación, podemos categorizar la presente analizando las variables planteadas de la siguiente manera:

¿Qué son estrategias de aprendizaje lúdico?

La Real Academia Española define la palabra estrategia lúdica, como: Del juego o relativo a él. Proviene etimológicamente del latino ludus, juego, épico. Lo cual tiene su raíz en la antigua cultura romana, allí la palabra latina ludus tiene varios significados dentro del campo semántico de juego, deporte, formación y también hacía referencia a escuelas de entrenamiento para gladiadores como las conocidas históricamente Ludus Magnus y Dacicus Ludus, así como en su polisemia ludus también adquiere en la poesía latina la concepción de alegría. (Camilloni, 2008). Analizando la situación investigativa, las estrategias de aprendizaje son los recursos y las técnicas empleadas por los docentes para una mejor aplicación de la enseñanza-aprendizaje, y que esta sea efectiva.

Cómo se sabe podemos afirmar que las estrategias lúdicas son un instrumento pedagógico que permite a los docentes mejorar la calidad de los aprendizajes, especialmente de la lectura, de manera que mejoren este aspecto y adquieran las habilidades necesarias y requeridas en cada nivel de estudio.

¿Qué es la lúdica?

La lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana. (Jiménez, 1998). En este caso la enseñar con lúdica o juegos es la mejor forma de hacer que se atraiga la atención y los conocimientos sean asimilados de forma más significativa. La lúdica por tanto nos ayuda a despertar el interés y la creatividad en los estudiantes.

¿Cómo se trabaja la lúdica en los estudiantes?

En lo lúdico más allá del juego se da un estar con otros. Como menciona De Borja: “Desarrollar la comunicación con el grupo de iguales no es solo una actividad agradable y enriquecedora, sino que además responde a las demandas cognoscitivas, obliga a ellas y, si se ha creado un clima propicio, enriquece los conocimientos adquiridos a partir de la fantasía, el humor y la ironía”. Finalmente en una educación integral y no particular y/o mecanicista lo que importa no es instruir, sino generar unas actitudes, posiciones vitales y sociales positivas y gestar nuevas situaciones, conceptos y relaciones, características que pueden fluir a través de la lúdica.

¿Cuáles son las estrategias más adecuadas que deben utilizar los docentes?

La lúdica permite con su especial modo el abordaje de los siete saberes que el ilustre pensador Edgar Morín (1999) considera necesarios para este siglo, pertinentes no como un conocimiento único, sino como una red de conocimiento que lleve a un desarrollo sostenible.

Aquí se nos presenta la felicidad como algo importante como resultado de la lúdica.

Es finalmente la felicidad lo que busca, si no todos, la gran mayoría de los seres humanos y si la encontramos en un instante lúdico, como un momento feliz, más que un estado, es buena para nosotros.

Definitivamente la lectura es aquella destreza que se adquiere en los primeros años de estudio, y será la que nos permita adentrarnos al viaje educativo más hermoso del mundo que es el estudio y profesionalización; y está en los docentes aplicar metodologías y estrategias adecuadas que les permitan a los estudiantes adquirirlas de manera divertida e interesante.

2.1.3. Postura teórica.

Para la presente investigación se ha tomado en cuenta las siguientes teorías basadas en la investigación realizada por (Ismeria, 2011) quién nos dice que las teorías que sustentan la investigación son:

Sáez, (1951) define la lectura como "...una actividad instrumental en la cual no se lee por leer sino que se lee por algo y para algo. Siempre detrás de toda lectura ha de existir un deseo de conocer, un ansia de penetrar en la intimidad de las cosas". Spolski, (1980) expresa que la lectura "no puede ser separada de la educación del lenguaje: la selección de qué lengua deben aprender a leer los/as niños/as es crucial, y una vez que los pasos iniciales en la instrucción de la lectura son pasados, la lectura se transforma en el enriquecimiento del lenguaje".

Por último, Gepart (1979) afirma que: ", la lectura es la palabra usada para referirse a una interacción por la cual el sentido codificado por un autor en estímulos visuales, se transforma en sentido en la mente del lector. La interacción siempre incluye tres facetas: material legible, conocimientos por parte del lector y actividades fisiológicas e intelectuales".

Para leer con soltura y eficacia es necesario poseer preparación, capacidad y desarrollo intelectual y madurez mental, así como también conocer perfectamente todas las normas y reglas del lenguaje escrito, al tratarse la lectura de un conjunto de habilidades, el proceso de aprendizaje debe desarrollarse en los primeros años de la enseñanza.

Ernesto Iturralde, (2014) nos indica que el concepto de la lúdica es sumamente amplio y complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de expresarse de variadas formas, de comunicarse, de sentir, de vivir diversas emociones, de disfrutar vivencias placenteras tales como el entretenimiento, el juego, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar, a vivir, siendo una verdadera fuente generadora de emociones, que nos lleva inclusive a llorar. (Iturralde, 2014)

Por lo tanto esta teoría permitirá en la presente investigación lograr que los estudiantes se motiven de una manera lúdica a leer más, ya que los docentes aplicarán estrategias didácticas que lo permitan.

En este sentido me identifico con la teoría de Gepart, pues este afirma que la lectura es un estímulo que responde a los códigos visuales gramaticales, por tanto para que los niños aprendan de manera significativa se debe mejorar por medio de la visión este interés; por ejemplo, si el docente presenta de manera creativa y divertida los grafemas, fonemas y presenta estrategias lúdicas para que los estudiantes aprendan a leer, es probable y seguro que lo logrará, pues para los niños y niñas es más divertido aprender jugando que siendo una monotonía.

2.2. Hipótesis.

2.2.1. Hipótesis general básica

Las Estrategias lúdicas desarrollan con satisfacción la lectura de los estudiantes del sexto Año de La Unidad Educativa “Oswaldo Villamil Auz”, Cantón Quevedo

2.2.2. Sub Hipótesis o derivadas

- Las estrategias lúdicas ayudan al desarrollo de la inteligencia y la lectura
- Las estrategias lúdicas motivan a la lectura a los estudiantes.
- El empleo de estrategias lúdicas como estrategia motiva a la lectura.

2.2.3. Variables

Variable independiente

Diseño de estrategias lúdicas

Variable dependiente

Incidencia en la lectura

CAPITULO III. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Resultados Obtenidos de la Investigación

En base a la población y muestra seleccionada para la realización de la presenta investigación, podemos determinar lo siguiente:

Población

La población de estudio en el presente proyecto de investigación está conformada por 30 Docentes y 100 Estudiantes de Educación Básica de la Unidad Educativa Oswaldo Villamil Auz, ubicada en la Parroquia Viva Alfaro, Cantón Quevedo.

Muestra

Para determinar la muestra de estudiantes que serán encuestados se utilizó la siguiente fórmula:

$$n = \frac{4 \cdot N \cdot P \cdot q}{E^2(N-1) + 4 \cdot P \cdot q}$$

$$n = \frac{4 \cdot 100 \cdot 25 \cdot 25}{5^2(100-1) + 4 \cdot 25 \cdot 25}$$

$$n = \frac{250000}{4975}$$

$$n = 42$$

La fórmula fue aplicada para los estudiantes.

INVOLUCRADOS	POBLACIÓN	MUESTRA
Docentes	30	30
Estudiantes	100	42
TOTAL	130	72

3.1.1. Pruebas Estadísticas aplicadas.

La realización de este trabajo ha demostrado que el porcentaje de alumnos con problemas en la Lectura es del 63%. Se anticipa que si se usa unas nuevas estrategias lúdicas, el porcentaje de este problema se reducirá notablemente y se desarrollará con satisfacción de la lectura en los estudiantes.

Atendiendo el problema de Diseño de una estrategia Lúdica y su incidencia en la Lectura; de los estudiantes del sexto Año de La Unidad Educativa “Oswaldo Villamil Auz”, Cantón Quevedo, se logra un aprovechamiento del sistema.

H_a: Las Estrategias lúdicas desarrollan con satisfacción la lectura de los estudiantes del sexto Año.

H_o: Las Estrategias lúdicas no desarrollan con satisfacción la lectura de los estudiantes del sexto Año.

Como se observa la segunda hipótesis es la negación de la primera. A esta última se le denomina hipótesis nula y a la otra hipótesis de investigación o alternativa. A la hipótesis nula se le llama así, porque es la que invalida la afirmación establecida, se formula con la intención expresa de ser rechazada.

$H_0: p < 0.63$ (Las Estrategias lúdicas desarrollan con satisfacción la lectura de los estudiantes del sexto Año.)

$H_a: p > 0.73$ (Las Estrategias lúdicas no desarrollan con satisfacción la lectura de los estudiantes del sexto Año.)

Plan de recolección de la información

Este trabajo de Tesis se encontró respaldada por dos técnicas fundamentales que son: Investigación documental e Investigación de campo, la recolección de información se la ha realizado de libros, tesis de grados y consultas en internet, que son las que guardan estrecha relación con el problema de “Diseño de una estrategia Lúdica y su incidencia en la Lectura; de los estudiantes del sexto Año de La Unidad Educativa “Oswaldo Villamil Auz”, Cantón Quevedo, Provincia de Los Ríos. Como también la realización de encuestas que estuvieron dirigidas a los alumnos de la Institución.

Tabla N°1. Plan de recolección de la información.

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de nuestro trabajo
¿A qué personas o sujetos?	La recolección de información se aplicara a los alumnos
¿Sobre qué aspectos?	Indicadores (Operacionalización de variables) Independiente Dependiente
¿A quién?	La persona encargada de recolectar la información (Investigadora)
¿Cuándo?	La recolección de la información es en el 2016
¿Lugar de recolección de la información?	La Unidad Educativa “Oswaldo Villamil Auz”, Cantón Quevedo
¿Cuántas veces?	La recolección de información se realizará según el caso lo amerite.
¿Qué técnicas de recolección?	Se empleara para la recolección de información

	con encuestas.
¿Con qué?	Cuestionario de preguntas
¿En qué situación?	Aula del sexto año

Fuente:

Elaborado: Ingrid Katherine Villacres Castro.

Tabla N°2. Plan de procesamiento de la información

Técnicas de Información	Instrumentos de recolección de Información	Técnicas de recolección de información
Información Primaria	Ficha de Observación Cuestionario Libros de Lectura	Observación Encuesta
Información Secundaria	Libros de lectura Libros de educación básica Tesis de Grado (varías)Internet	Lectura Científica

Fuente:

Elaborado: Ingrid Katherine Villacres Castro.

Procesamiento de la información.

Una vez aplicadas las entrevistas se procedió de la siguiente manera:

Revisión y Codificación de la información.

Después de analizar la información obtenida se procedió a su respectiva codificación, que comprende en señalar un número para cada una de las categorías incluidas en las preguntas que se realizó a través de la encuesta, ayudándonos este particular al momento de tabular los datos.

Tabulación de la información.

Esta nos permite conocer el comportamiento repetitivo del problema de estudio, determinando la frecuencia con que aparece y cuál es su impacto en las variables.

Análisis de datos.

Es necesario presentar un análisis de los resultados, el cual dependió del grado de complejidad de la hipótesis y del cuidado con el que se haya elaborado la investigación.

Presentación de los datos.

Con la tabulación de los datos que se tuvo la capacidad de presentarlos, para lo cual se realizó de una manera gráfica de barras verticales.

Interpretación de los resultados.

Para poder comprender la magnitud de los datos, se estudió cada uno de los resultados por separado para relacionarlos con el marco teórico.

3.1.2. Análisis e Interpretación de datos

Una vez recolectados los datos a través del procedimiento anteriormente descrito, se tabuló los resultados de cada una de las preguntas establecidas en la encuesta, según como se puede observar a continuación.

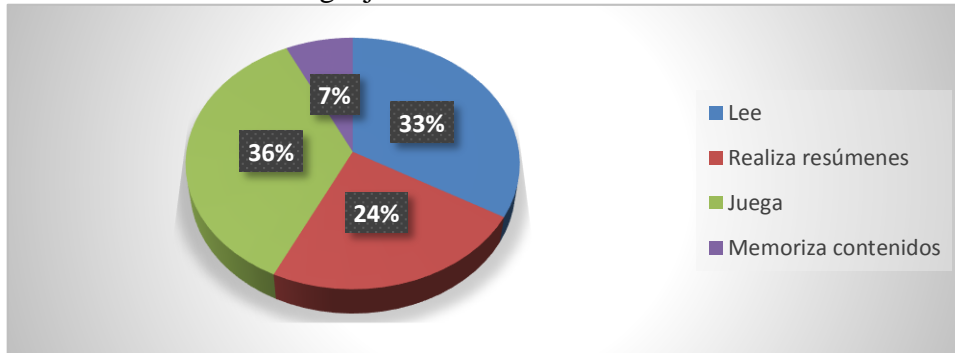
Encuestas realizadas a los estudiantes de la Unidad Educativa “Oswaldo Villamil Auz”

1.- ¿Durante las clases de Lenguaje cuáles de las siguientes actividades realiza con frecuencia?

Tabla N°3. Clases de Lenguaje.

Válidos	Frecuencia	Porcentaje Válido
Lee	14	33%
Realiza resúmenes	10	24%
Juega	15	36%
Memoriza contenidos	3	7%
TOTAL	42	100%

Grafico N°1. Clases de Lenguaje.



Fuente: Estudiantes – Unidad Educativa “Oswaldo Villamil Auz”

Elaborado: Ingrid Villacrés Castro

Análisis:

Al Analizar los resultados de la PRIMERA pregunta concluimos que los alumnos en un 33% SI leen, el 24% realiza resúmenes, 36% Juega en clases, el 7% memoriza contenidos.

Interpretación:

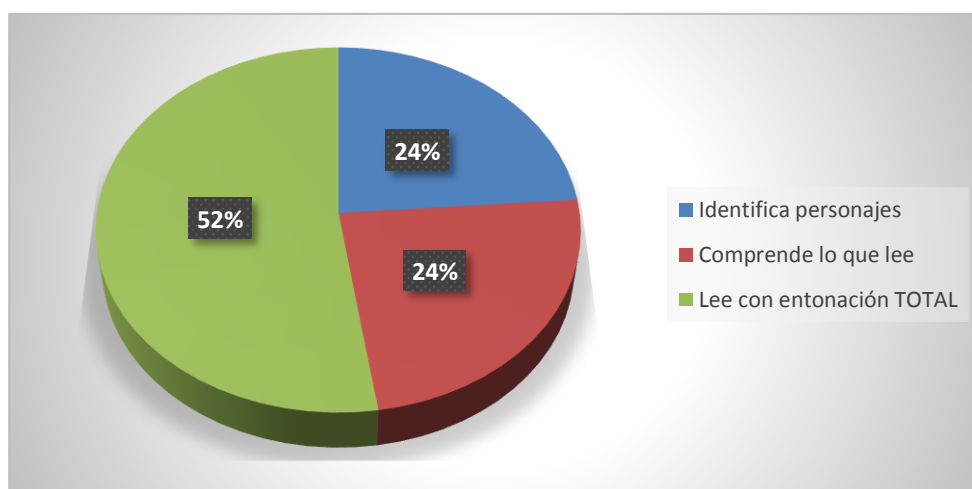
Estas respuestas nos indican que a la mayoría de los estudiantes NO leen en clases y se dedican a otras actividades.

2.- ¿Cuándo repasa una lectura?

Tabla N°4. Lectura.

Válidos	Frecuencia	Porcentaje Válido
Identifica personajes	10	24%
Comprende lo que lee	10	24%
Lee con entonación	22	52%
TOTAL	42	100%

Grafico N°2. Lectura.



Fuente: Estudiantes – Unidad Educativa “Oswaldo Villamil Auz”

Elaborado: Ingrid Villacrés Castro

Análisis:

Al Analizar los resultados de la SEGUNDA pregunta concluimos que los alumnos en un 24% identifica personajes, el 24% Comprenden lo que leen, el 52% Lee con entonación.

Interpretación:

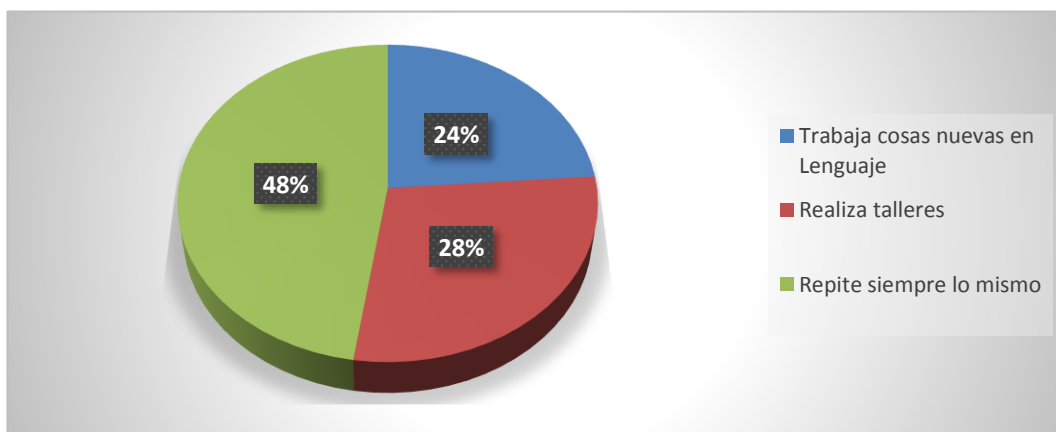
Estas respuestas nos indican que a la mayoría de los estudiantes solo leen con entonación pero pocos identifican personajes y comprenden lo que leen, siendo este un problema que los docentes deben de atacar.

3.- ¿Usted ha notado que su profesor?

Tabla N°5. Trabajo docente.

Válidos	Frecuencia	Porcentaje Válido
Trabaja cosas nuevas en Lenguaje	10	24%
Realiza talleres	12	28%
Repite siempre lo mismo	20	48%
TOTAL	42	100%

Grafico N°3. Trabajo docente.



Fuente: Estudiantes – Unidad Educativa “Oswaldo Villamil Auz”

Elaborado: Ingrid Villacrés Castro

Análisis:

Al Analizar los resultados de la TERCERA pregunta concluimos que los alumnos en un 24% dice los profesores trabajan en cosas nuevas en lenguaje, el 28% dicen que su profesor realiza talleres, el 48% dice que repite siempre lo mismo.

Interpretación:

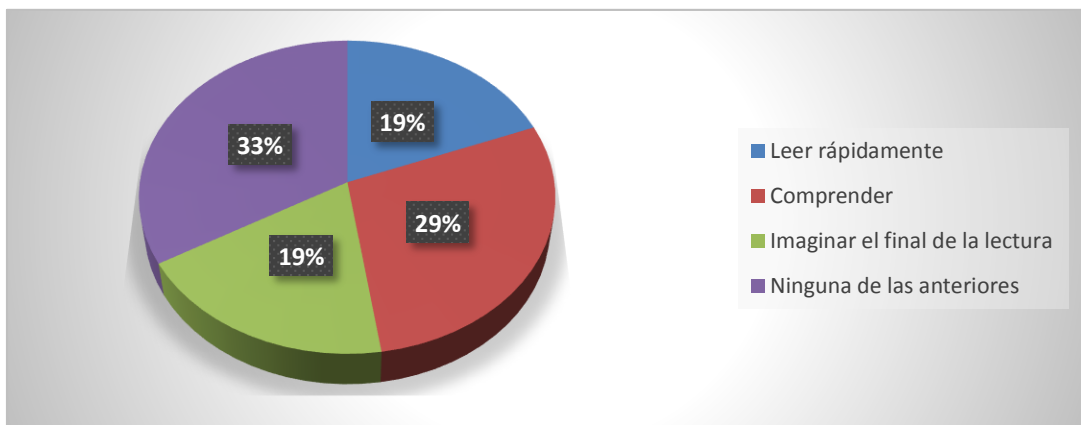
Estas respuestas nos indican que a la mayoría de los estudiantes dicen que su profesor siempre realiza lo mismo y lo mismo, esto nos indica que el profesor debe ser más renovador en su diseño de actividades lúdicas para el aprendizaje de la lectura

4.- ¿Cuándo lee algún texto, usted puede?

Tabla N°6. Lectura de Textos.

Válidos	Frecuencia	Porcentaje Válido
Leer rápidamente	8	19%
Comprender	12	29%
Imaginar el final de la lectura	8	19%
Ninguna de las anteriores	14	33%
TOTAL	42	100%

Grafico N°4. Lectura de Textos.



Fuente: Estudiantes – Unidad Educativa “Oswaldo Villamil Auz”

Elaborado: Ingrid Villacrés Castro

Análisis:

Al Analizar los resultados de la CUARTA pregunta concluimos que los alumnos en un 19% dice que lee rápidamente, el 29% que comprende, el 19% Imagina el final de la lectura, el 33% que ninguna de las anteriores.

Interpretación:

Con estas respuestas concluimos que en una gran mayoría los estudiantes no tienen noción de lo que significa leer y es algo que el docente debe tener en cuenta.

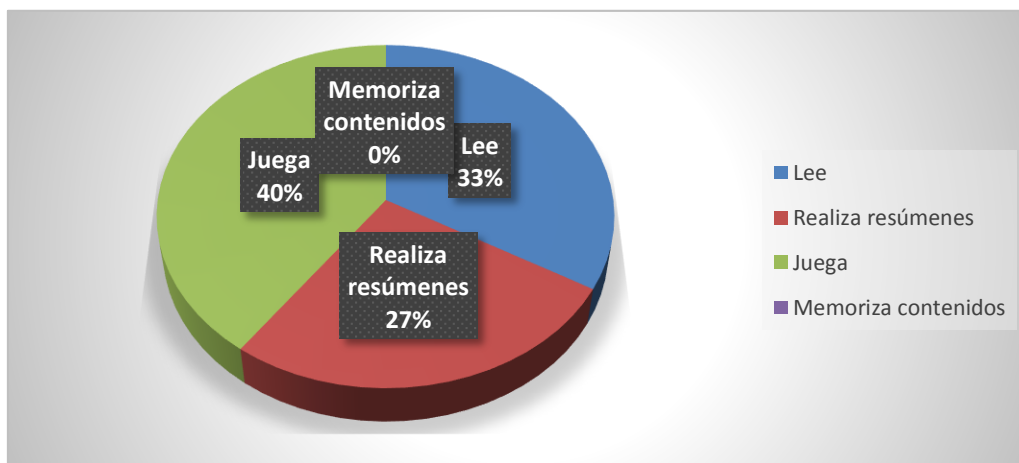
Encuestas realizadas a los docentes de la Unidad Educativa “Oswaldo Villamil Auz”

1.- ¿Qué estrategia utiliza durante las clases de Lengua y Literatura?

Tabla N°7. Estrategias docentes.

Válidos	Frecuencia	Porcentaje Válido
Lee	10	33%
Realiza resúmenes	8	27%
Juega	12	40%
Memoriza contenidos	0	0%
TOTAL	30	100%

Grafico N°5. Estrategias docentes.



Fuente: Docentes – Unidad Educativa “Oswaldo Villamil Auz”

Elaborado: Ingrid Villacrés Castro

Análisis:

Al Analizar los resultados de la PRIMERA pregunta concluimos que los docentes en un 33% SI leen, el 27% realiza resúmenes, 40% Juega en clases, el 0% memoriza contenidos.

Interpretación:

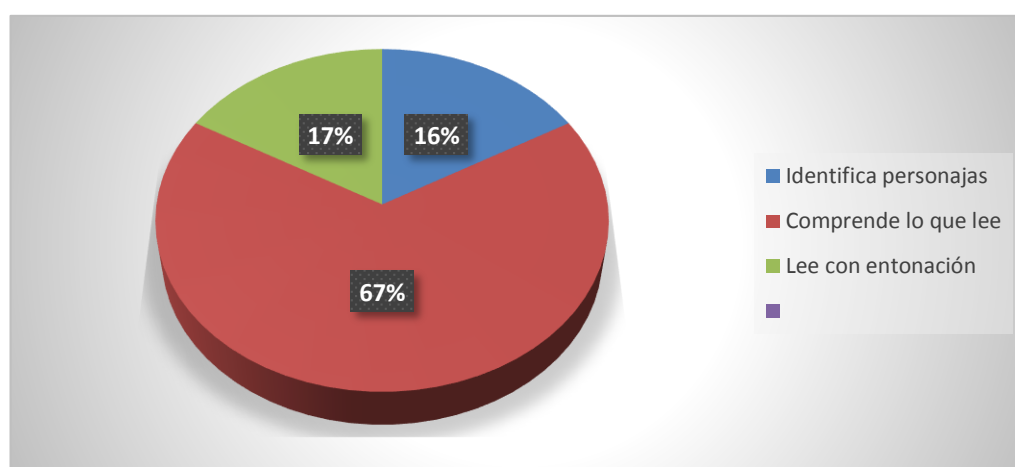
Estas respuestas nos indican que a la mayoría de los docentes, aplican estrategias tradicionales de enseñanza, ya que leen en clases y hacen resúmenes y juegan como activaciones precias.

2.- ¿Qué acciones aplica con los estudiantes cuándo hacen lectura en el aula?

Tabla N°8. Acciones de aula en la lectura.

Válidos	Frecuencia	Porcentaje Válido
Identifica personajes	5	17%
Comprende lo que lee	20	66%
Lee con entonación	5	17%
TOTAL	30	100%

Grafico N°6. Acciones de aula en la elctura.



Fuente: Docentes – Unidad Educativa “Oswaldo Villamil Auz”

Elaborado: Ingrid Villacrés Castro

Análisis:

Al Analizar los resultados de la SEGUNDA pregunta concluimos que los docentes en un 16% aplica la técnica de lectura de identifica personajes, el 66% Comprenden lo que leen, el 17% Lee con entonación.

Interpretación:

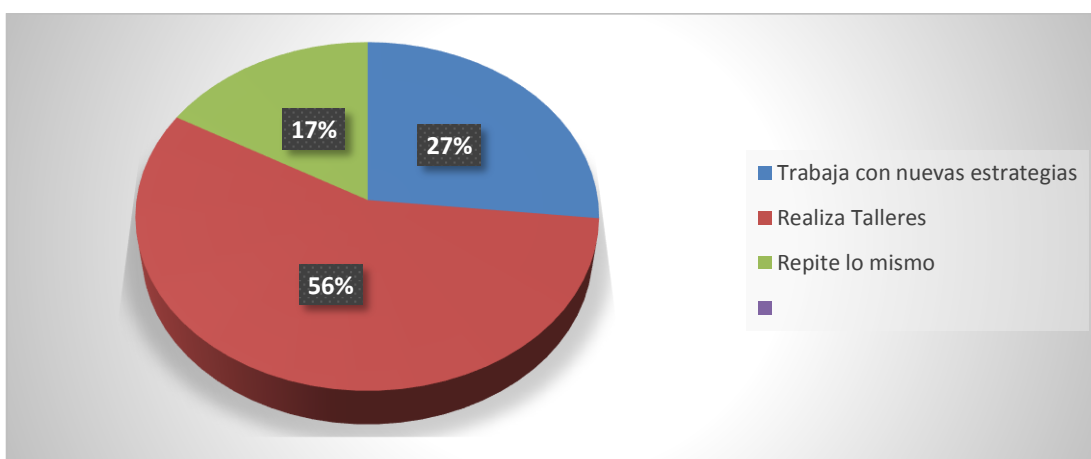
Estas respuestas nos indican que a la mayoría de los docentes realizan lecturas comprensivas en donde los estudiantes, leen con atención y realizan actividades de comprensión de lo que leen para entender.

3.- ¿Durante sus clases de lengua y literatura usted?

Tabla N°9. Aplicación de técnicas en el aula.

Válidos	Frecuencia	Porcentaje Válido
Trabaja cosas nuevas en Lenguaje	8	27%
Realiza talleres	17	56%
Repite siempre lo mismo	5	17%
TOTAL	30	100%

Grafico N°7. Aplicación de técnicas en el aula.



Fuente: Docentes – Unidad Educativa “Oswaldo Villamil Auz”

Elaborado: Ingrid Villacrés Castro

Análisis:

Al Analizar los resultados de la TERCERA pregunta concluimos que los docentes en un 27% dicen que trabajan en cosas nuevas en lenguaje, el 56% dicen que realiza talleres, el 17% dice que repite siempre lo mismo.

Interpretación:

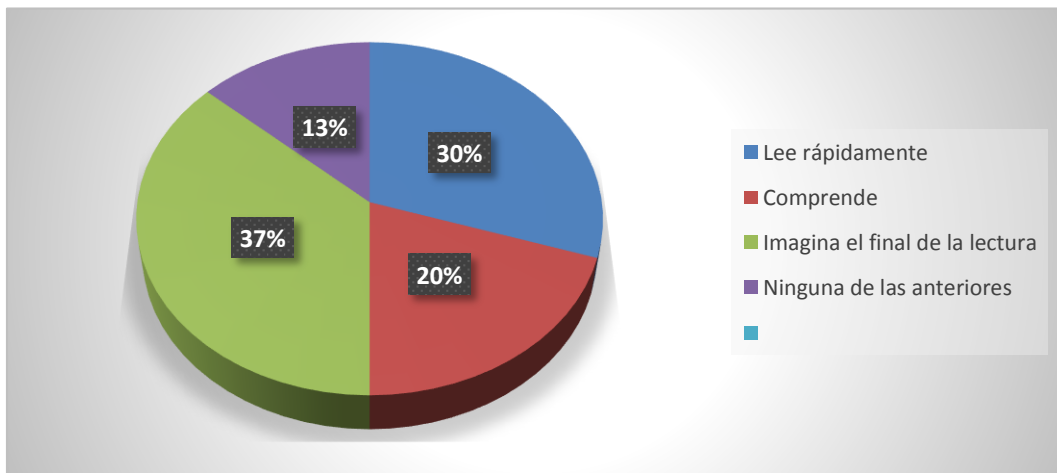
Estas respuestas nos indican que a la mayoría de los docentes durante sus clases elabora talleres en los que realiza muchas actividades de reconocimiento y utilización de la memoria para comprender lo que se está leyendo.

4.- ¿Cuándo los estudiantes leen algún texto, pueden?

Tabla N°10. Cómo leen los estudiantes.

Válidos	Frecuencia	Porcentaje Válido
Leer rápidamente	9	30%
Comprender	6	20%
Imaginar el final de la lectura	11	37%
Ninguna de las anteriores	4	13%
TOTAL	30	100%

Grafico N°8. Cómo leen los estudiantes.



Fuente: Docentes – Unidad Educativa “Oswaldo Villamil Auz”

Elaborado: Ingrid Villacrés Castro

Análisis:

Al Analizar los resultados de la CUARTA pregunta concluimos que los docentes en un 30% dice que los estudiantes leen rápidamente, el 20% que comprende, el 37% Imagina el final de la lectura, el 13% que ninguna de las anteriores.

Interpretación:

Con estas respuestas concluimos que en una gran mayoría los estudiantes no tienen noción de lo que significa leer y es algo que el docente debe tener en cuenta durante la aplicación de técnicas de lectura en formación lúdica.

3.2.CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.2.1. Específicas.

- Los hábitos de lectura, tienen una relación directa con la falta de motivación y falta de comprensión lectora, dándonos como resultado un bajo rendimiento académico.
- A los estudiantes les gusta leer lo que a ellos les nace y están de acuerdo con los concursos de lectura en la institución ya que esto motiva a cada uno de ellos para un mejor rendimiento académico.
- Los estudiantes practican más la lectura que la escritura
- Los padres de familia inculcan la lectura en los hogares siendo esta con cuentos, historias, periódicos.

3.2.2. General

- La interacción entre el alumno y el texto es el fundamento de la comprensión lectora. En este proceso de comprender, el niño relaciona la información que el autor quiso explicar, este proceso de relacionar la información es el proceso de la comprensión lectora.

3.3. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.3.1. Específicas

- Fomentar los hábitos de lectura ayuda a los estudiantes a desenvolverse no solo en la vida cotidiana sino también en un mejor rendimiento académico.
- Realizar concursos de lectura para que los alumnos se motiven a realizar esta práctica frecuentemente

- Utilizar nuevas estrategias lúdicas como material de trabajo ya que según las encuestas realizadas ellos las aplican mucho y tienen capacidad de asimilarlas.
- Incrementar en el aula motivaciones para que los alumnos lleguen a una buena lectura.

3.3.2. General

- Se debe implementar lugares en cada aula donde el estudiante tenga los recursos necesarios para leer, además de incentivar en cada clase leer diferentes lecturas y desarrollar el hábito, con la comprensión lectora que es muy importante a la hora de aprender, así mismo buscar metodologías lúdicas que lleguen a incentivar en los estudiantes el gusto por leer innovando los aprendizajes.

CAPITULO IV. PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN

4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS

Taller sobre Diseño de Estrategias Lúdicas para desarrollar la lectura, de los alumnos del sexto año de la Escuela de La Unidad Educativa “Oswaldo Villamil Auz”, Cantón Quevedo, Provincia de Los Ríos.

4.1.1. Alternativa Obtenida.

Esta propuesta sugerida tendrá como base el focalizar uno de los objetivos que se considera prioritario de la enseñanza primaria como es la lectura. Por ello, los profesores deben de ocuparse de alcanzar esta meta día con día, ya que no es un tema que compete sólo a la clase. La falta de lectura es una problemática que afecta a los alumnos de primaria y también de niveles superiores, esto ocasiona un bajo rendimiento escolar. Se considera que al atacar este problema disminuirán algunos otros que son consecuencia de esto, y servirá para ayudar a los infantes a desenvolverse mejor y desarrollar una educación de alto nivel.

4.1.2. Alcance de la Alternativa.

El Taller sobre Diseño de Estrategias Lúdicas para mejorar la lectura, permitirá sociabilizar más entre docentes y alumnos, el cuál funcionará paralelamente en el transcurso que el infante esté en la Unidad Educativa “Oswaldo Villamil Auz”, Cantón Quevedo, desarrollando así una afinidad que permita a los niños obtener un mejor desenvolvimiento.

Leer correctamente es una actividad muy compleja, en donde se realizan varias operaciones cognitivas automáticamente de forma inconsciente que el alumno debe desarrollar a lo largo de sus etapas de formación. Sin embargo como profesora me doy

cuenta que la mayoría de mis alumnos no han alcanzado los niveles de competencia esperados a lo largo de su escolaridad.

4.1.3. Aspectos básicos de la Alternativa.

Antecedentes.

Esta propuesta está basada en la Comprensión Lectora y su Incidencia en el Rendimiento Académico, de los alumnos de tercer año de La Unidad Educativa “Oswaldo Villamil Auz”, Cantón Quevedo, Provincia de Los Ríos., siendo esta una alternativa para mejorar su capacidad de entendimiento de la lectura la cual permitirá mejorar su rendimiento académico y por ende mejorar su relación con el entorno en que se desenvuelven y que conlleva la sociedad en la que ellos habitan.

Si nos remontamos al pasado, en el transcurso del tiempo se han trabajado diferentes terminologías y entre ellas está el juego y la lúdica. Juego viene de raíz latina IOCAR, IOUCUS: que significa divertirse, retozarse, recrearse, entretenerse, le precede del latín ludicer, ludicruz; del francés ludique, ludus y del castellano de lúdico o lúdico que significa diversión, chiste, broma o actividad relativa al juego.

Estas conceptualizaciones y otras que existen nos han presentado la posibilidad que la lúdica va mucho más allá del mismo juego del hombre en ganar goce y placer y llega a otros estados del ser que busca un desarrollo más integral, tanto a nivel individual como colectivo.

La lúdica desde este punto de vista busca la positividad, produciendo beneficios biológicos, psicológicos, sociales y espirituales entre otros, busca un hombre hacia la integralidad de ser, pensar y actuar en un constante proyecto de mejorar sus condiciones de vida.

Por tanto la Escuela en mención acuña estos significados, ya que por varios años ha tenido esta problemática, la cual es la no aplicación de estrategias metodológicas lúdicas en la enseñanza de la lectura; por lo que ha habido desinterés en los estudiantes y varias problemas de bajos rendimientos a causa de la monotonía de las clases de los docentes; es por eso que con la presente propuesta se pretende mejorar esta debilidad.

Justificación.

La presente propuesta tiene como finalidad ofrecer talleres de capacitación a los docentes sobre estrategias metodológicas para superar las dificultades de Comprensión Lectora, detectadas en las diferentes actividades relacionadas con la lectura en los niños y niñas del tercer año de La Unidad Educativa “Oswaldo Villamil Auz”, Cantón Quevedo, Provincia de Los Ríos de esta forma mejorar el rendimiento escolar de estos alumnos.

La actividad lúdica considerada como el espacio para desarrollar técnicas y juegos didácticos que generan motivación, aprendizajes significados e incorporación de valores, constituye en esta propuesta una herramienta básica para fortalecer motivaciones, los lazos afectivos entre compañeros estudiantes y profesores y padres de familia.

Los estudiantes de la Unidad Educativa antes en mención, muestran un comportamiento tímido y desmotivado entre sí en los procesos de aprendizaje, de ahí la necesidad de implementar una propuesta con el fin de vivenciar y aplicar estrategias lúdico pedagógicas innovadoras que promuevan la motivación para que los estudiantes reconozcan sus fortalezas y debilidades acerca de sus actitudes y comunicación frente a los diferentes procesos. Además permitirá generar un cambio de comportamiento y la forma como enfrenta las situaciones escolares que en el diario convivir se presentan, generando un cambio significativo dentro de su formación.

Es responsabilidad del docente fomentar, a través de su quehacer pedagógico, la motivación en el estudiante y los valores que conlleven a la práctica de normas de convivencia y permitan mejorar la calidad

4.2. Objetivos de la Propuesta

4.2.1. General.

- Capacitar a los docentes en nuevos diseños de estrategias lúdicas para mejorar la lectura por medio de estos talleres, para elevar el rendimiento académico de los estudiantes.

4.2.2. Específicos.

- Socializar la planificación del taller sobre diseños de estrategias lúdicas para la lectura.
- Ejecutar el uso de las diferentes estrategias lúdicas para generar comprensión lectora en los estudiantes
- Evaluar los beneficios obtenidos

4.3. Estructura General de La Propuesta

La implementación del Taller sobre diseños de estrategias lúdicas que permita sociabilizar más entre profesores y niños se lo desarrollará y se aplicará de la siguiente manera.

Elaboración del Taller lúdico, con canciones, videos, imágenes, etc.

Capacitación a los integrantes de la Comunidad Educativa (Profesores – niños)

Organización del Taller sobre diseños de estrategias lúdicas para mejorar la lectura.

Desarrollo del Taller sobre diseños de estrategias lúdicas, manual sugerido paralelo a la permanencia del niño en de La Unidad Educativa “Oswaldo Villamil Auz”

Análisis y resultados de la implementación del Taller sobre diseños de estrategias lúdicas para la lectura (Profesores – niños)

4.3.1. Título.

Talleres de Estrategias Lúdicas para desarrollar la lectura en los niños.

4.3.2. Componentes.

- Taller N°1: Estrategias de auto reflexión, fomentara la capacidad de comprensión en la lectura utilizando diversos métodos en la enseñanza de los niños.
- Taller N°2: El Agujero negro es un material fundamental para saber los problemas de los alumnos, con este método se podrá detectar el porqué de la distracción del estudiante y su estado de ánimo en el aula.
- Taller N°3: Planteamientos de Palabras y Figuras con la utilización de fotocopias y lectura, facilitando la visualización y comprensión en el proceso enseñanza - aprendizaje.
- Taller N°4: Crucigrama de palabras, facilita el aprendizaje, mejora la atención y concentración de los niños, ya que provoca diferentes funciones cerebrales y habilidades conocedoras en su desarrollo.

- Taller N°5: Crear Historietas, es un taller para todas las edades pero en los niños resulta más fácil entender los conceptos que se les he explicado, como fuerza en la cual pueden dibujar y poder plasmar lo que tienen en su cabeza.
- Taller N°6: Bolsa Mágicas, posee grandes ayudas en el desarrollo de los niños, desarrolla la creatividad y el juego imaginativo que les permite hallar una nueva forma de expresión, también les ayuda a concentrarse por medio del trabajo en el aula de clase.
- Taller N°7: Separación de palabras en sílabas es una ayuda adecuada, didáctica creativa para el aprendizaje de los estudiantes en la cual aprende a separar las palabras con creatividad.
- Taller N°8: Dados es la manera de motivar al estudiante de primaria, al aprendizaje de palabras ya que sirve para formar palabras en la cual participaran todos los alumnos de una didáctica.

ACTIVIDAD	PROPOSITO PEDAGOGICO	METODOLOGIA	RECURSOS	RESPONSABLES	EVALUACION
Narración del cuento: el lobo y los siete cabritos.	Reconocer y vivenciar la importancia de la narración.	El maestro practicante desarrolla la narración haciendo dinámicas de preguntas respuestas.	Papel, marcadores, cuento, humanos.	Maestros en formación.	Se logra con esta actividad centrar la atención de los niños y niñas del grado 4°B convirtiendo este ambiente participativo, folclórico, relajante, motivante, donde alcanzaron la interacción con sus

					compañeros. Además de analizar, argumentar, interpretar e interpolar la situaciones de la narración.
Vivenciando y pintemos los valores.	Identificar la importancia del trabajo en equipo.	La práctica que se inducen a los estudiantes para que efectúen los trabajos asignados	pinturas, Valdés, escoba, grabadora, CD, brochas,	Maestros en formación	Con esta actividad se alcanzó centrar la atención de los estudiantes convirtiendo un ambiente participativo, agradable, motivante donde analizan e interpretan, proponen situaciones.
Vivamos las matemáticas a través de rondas.	Analizar la importancia de las matemáticas, a través de la resolución de problemas, por medio de la lúdica.	Uso de dinámicas, rondas y juegos para lograr la motivación frente a las matemáticas.	Grabadora. Copias. Marcadores.	Maestros en formación	La evaluación se llevó a cabo en distintas pruebas que van desde escritas y orales como una compilación de las actividades realizadas por ellos.
Salida de campo al cerro.	Reconocer la importancia de la naturaleza en aprendizaje de los estudiantes	Se hizo a través de la observación por el recorrido, compartiendo ideas y experiencias. Desarrollando dinámicas, preguntas,	Lupa. Grabadora. Cámara. Hojas de papel. Lapicero.	Maestros en formación.	Se alcanzaron y llenaron las expectativas por parte de todos los estudiantes

		también utilizando la motivación.			ya que se logró desarrollar toda la imaginación en la creación de trabajos creativos. Aumentando su motivación para adquirir nuevos conocimientos. Por lo cual se hace significativo en el quehacer de su vida diaria
Charla del medio ambiente.	Determinar y aplicar las estrategias pedagógicas necesarias para que tomen conciencia del cuidado por el medio ambiente. Valorar la importancia que tiene el medio ambiente.	<ul style="list-style-type: none"> • A través de lecturas al aire libre. • Dinámicas para motivar a los estudiantes. • Se utilizaron carteleros. • Mensajes alusivos al cuidado y protección al medio ambiente. 	Cartulinas marcadores Grabadora Cámara	Maestros en formación.	En esta sesión se realice un proceso de evaluación permanente por lo que nos permite comprobar las acciones del aprendizaje pertinente a cada una de las actividades realizadas, el grupo se mantuvo atento a las ilustraciones así como a las participaciones en las lecturas y comentarios al respecto.

Realización de un collage.	Valorar la importancia de la creatividad para diseñar un collage.	Rondas y dinámicas; se compartieron ideas y se hizo uso de la imaginación para engalanar la actividad.	Cartón cartulina, colbon, tempera, materiales del medio, lentejuelas, lana, grabadora, cámara, hicopor y escarcha de diferentes colores	Maestros en formación	Se alcanzó el objetivo de sumergir a los estudiantes en el mundo artístico, se notaron participativos durante toda la sesión por cuanto les fue un trabajo agradable y de fácil realización.
Bailando aprendo y me divierto.	Identificar los movimientos y lateralidad y direccionalidad por medio del baile.	En primer lugar se hizo un dialogo con los estudiantes, también dinámicas para motivarlos, donde se les coloco canción apropiada para el tema como la música folclórica, utilizando el porro. Aquí por medio del baile los estudiantes trabajaron la parte de lateralidad. Los estudiantes animados participaron alegres bailando en parejas, escuchando las orientaciones.	Sombreros. Faldas Grabadora Cámara Cd	Maestros en formación	Los estudiantes se destacan brindando mayor interés por el baile interactuando con alegría y atención a todos los movimientos que se les orienta.

Actividades a desarrollar.

Todas las actividades, dinámicas, y encuentros pedagógicos se desarrollaran con miras a superar la timidez o desmotivación que presentan los niños en sus relaciones frente

al contexto de aula basados en el concepto de la lúdica como espacio para acceder al aprendizaje a la cultura y a la propia vida

1 - Narración del cuento el lobo y los siete cabritos.

OBJETIVO

- Reconocer y vivenciar la importancia de los valores a través de la narración para analizarla, interpretarla y motivarlos por medio de ella.

DESARROLLO

- Primero que todo los niños se organizan en mesa redonda
- Motivación a través de una ronda llamada "la tortuguita".
- Narración del cuento "el lobo y los siete cabritos"
- Actividad dinámica " alcanzar una estrella" donde los niños se hicieron partícipes leyendo y contestando cada pregunta detrás de la estrella.

PLENARIA

Los niños y niñas por medio de la dinámica de pregunta daban respuesta a los interrogantes dando lugar esto al dialogo entre los participantes es decir entre los estudiantes y los maestros en formación encargados de liderar el proceso pedagógico.

COMPROMISO

El comportamiento que los estudiantes demuestran para esta actividad queda fundado en su actitud de ser capaces frente a las diferentes actividades que se les implemente para que siguieran mostrando interés por las diferentes labores académicas.

EVALUACION

Se logra con esta actividad centrar la atención de los niños y niñas del grado convirtiendo este ambiente participativo, folclórico, relajante, motivante, donde alcanzaron la interacción con sus compañeros. Además de analizar, argumentar, interpretar e interpolar la situaciones de la narración.

2 – SALIDA DE CAMPO AL CERRO

Objetivo

- Vivenciar y reconocer la importancia de la naturaleza en sus vidas a través de la observación del entorno.

Desarrollo

- Ante todo nos trasladamos con el grupo de estudiante a los cerros aledaños a la institución.
- Se abrió espacio para un momento de oración donde los niños y niñas compartieron sus peticiones con sus compañeros.

Después seguimos caminando y anotaron lo que más les llamo la atención, se hicieron varias estaciones para preguntar sobre lo que observaron. Llegando a lo último del cerro se hizo un compartir y luego se descansó.

Los estudiantes estuvieron contentos, argumentando cuestionando bastante sobre la naturaleza.

Siguiendo con la actividad las niñas y niños motivados realizaron dibujos, cuentos, láminas de todo lo que observaron en salida al cerro

También se socializo mostrando las exposiciones de los dibujos, con una dinámica llamada aterrizamos como podamos, aquí los estudiantes interactuaron muy motivados y atentos a la actividad.

PLENARIA

Los estudiantes por medio de la actividad que se hizo en el cerro y las dinámicas de preguntas dieron respuestas al cuestionamiento. Dando lugar a la observación y el dialogo en los participantes encargados.

COMPROMISO

El interés y la dedicación frente al estudio se pueden salir adelante y se obtienen buenos resultados.

EVALUACION.

Al terminar la actividad de la visita al cerro el proceso de evaluación fue permanente por que permite ir comprobando las acciones del aprendizaje pertinente en cada una de las estructuras de las dimensiones del ser humano. Es importante la lúdica en los procesos de aprendizajes y la motivación constante en los estudiantes del grado 4b.

3 - VIVENCIANDO LOS VALORES

OBJETIVO: Reconocer la importancia de los valores en nuestra vida. y ser constante en la práctica de estos.

DESARROLLO: primero se realiza la oración, luego le dimos paso a la actividad de pintar el aula de clases por medio de rondas, también se hizo una pequeña explicación de cómo pintar su aula de clases, así se fue trabajando en la interacción del grupo poniendo en práctica los valores.

Al finalizar la actividad los estudiantes obtuvieron el aula agradable y mostraron alegría en todo lo que se hizo. Después se implementó unas actividades una de ellas es resolver la sopa de letras, con los valores y luego socializarlo por medio de dinámicas.

PLENARIA: aquí los niños y niñas por medio de la actividad del trabajo en equipo se hizo énfasis en los siguientes valores: respeto, responsabilidad, amistad, puntualidad, honestidad, generosidad.

COMPROMISO: practicar los valores a diario es importante para salir adelante.

EVALUACION: con esta actividad se alcanzó centrar la atención de los estudiantes convirtiendo un ambiente participativo, agradable, motivante donde analizan e interpretan, proponen situaciones.

4- VIVAMOS LAS MATEMATICAS.

OBJETIVO: Analizar la importancia de las matemáticas, a través de la resolución de problemas, por medio de la lúdica.

DESARROLLO: esta actividad se realizó a través de rondas, llamada agua de limón, con el fin de formar grupos. También formaron conjuntos, es así que se hizo dinámicas de preguntas respuestas relacionadas con problemas matemáticos cotidianos. Teniendo en cuenta la lúdica como herramienta para motivar a los estudiantes.

PLENARIA: Los estudiantes por medio de dinámicas y rondas se motivaron a fortalecer el proceso de estudio. Dando lugar a la observación, interacción, y el dialogo.

COMPROMISO: La base del estudio es la dedicación y motivación. Las matemáticas son muy importantes para la vida.

EVALUACION: los estudiantes estuvieron motivados en todas las actividades realizadas en la clase de matemática, mostrando participación y concentración.

5 - REALIZACION DE UN COLLAGE

OBJETIVO: Valorar la importancia de diseñar un collage

DESARROLLO: Se realizó por medio de la dinámica la pachanga para motivarlos antes de continuar la actividad. Después se les hizo entrega de los materiales para la elaboración del collage. Donde los estudiantes estuvieron contentos demostrando la creatividad del paisaje, colocándoles diferentes materiales, también compartían ideas, cuestionando a todo momento, además pusieron en práctica muchos valores, compartían materiales, Es así que tuvieron paciencia al momento de decorar el paisaje. Y por último hicieron exposición del collage demostrando entusiasmo y alegría.

PLENARIA: aquí los estudiantes demostraron mucha habilidad, por medio de la motivación, obteniendo la creatividad en el collage.

COMPROMISO: Niños y niñas demuestren su estado de motivación frente a las actividades que se les presente en el diario vivir.

EVALUACION: Los estudiantes alcanzaron el objetivo propuesto por la dedicación que colocaron frente la actividad, con la motivación la alegría, También se generó un espacio agradable, donde adquirieron un aprendizaje significativo.

El desarrollo de habilidades lectoras

En la siguiente etapa del desarrollo lector, el énfasis se pone desde la lectura de historias de contenido conocido hasta la lectura de materiales más difíciles que enseñan al chico nuevas ideas y opiniones. En esta etapa la lectura silenciosa para comprender y las habilidades de estudio se fortalecen.

Este paso del aprendizaje de leer a la lectura para aprender es especialmente importante porque el estudiante debe ahora comenzar a usar las habilidades lectoras para aprender hechos y conceptos en los estudios sociales, científicos y otros temas. Efectuar este salto cualitativo es difícil para algunos estudiantes, y sus niveles lectores pueden aumentar en un recorrido más lento que lo normal en las clases de primaria.

Para los estudiantes mayores estudiar palabras es una forma de aumentar la capacidad lectora. Esto requiere el uso de diccionarios, estudiar las partes de las palabras y aprender a encontrar el significado de una palabra en referencia al contexto. Los estudiantes pueden también aumentar su vocabulario dando atención especial a las nuevas palabras que puedan hallar.

Como la madurez lectora puede tener diferentes niveles indicados por materiales y objetivos diferentes, es útil la práctica de hojear un texto para captar el significado general y analizarlo para una información específica.

El desarrollo de las estrategias de estudio eficiente es importante en el aprendizaje de las diversas clases de materias. Una técnica útil de estudio es subrayar, dado que ayuda a incrementar la comprensión de los principales puntos y detalles de un texto.

Habilidades de comprensión

Los datos de que disponemos hasta ahora permiten sostener claramente la idea de que la comprensión es un proceso interactivo entre el lector y el texto. Con todo, hay ciertas habilidades que pueden inculcarse a los alumnos para ayudarles a que aprovechen al máximo dicho proceso interactivo.

Una habilidad se define como una aptitud adquirida para llevar a cabo una tarea con efectividad. La teoría fundamental que subyace a este enfoque de la comprensión basado en las habilidades es que hay determinadas partes, muy específicas, del proceso de comprensión que es posible enseñar. El hecho de enseñar a un alumno estas facetas de la comprensión mejora, en teoría, el proceso global de comprensión.

Numerosos estudios han hecho el intento de identificar las habilidades de comprensión lectora, pero el examen detallado de tales estudios revela que no todos los autores llegaron a aislar e identificar las mismas habilidades. La única de ellas que apareció en tres de los cuatro estudios mencionados fue la de identificación del significado de las palabras.

En una reseña sobre la documentación referente a las habilidades, Rosenshine (1980) extrajo las siguientes conclusiones:

Es difícil establecer un listado de habilidades de comprensión perfectamente definidas. No es posible enseñar, lisa y llanamente, las habilidades de comprensión dentro de un esquema jerarquizado. · No está claro cuáles ejercicios programados para entrenar las habilidades de comprensión lectora son esenciales o necesarios, si es que algunos de ellos lo es.

El proceso de comprensión de cada lector es en algún sentido distinto, en la medida que cada individuo ha desarrollado esquemas diferentes. Aparte de lo cual, la forma en que dos personas hacen uso de las habilidades y procesos que les han sido enseñados, como parte de la comprensión lectora, también difiere.

Así pues, es poco probable que ningún cuerpo de investigaciones consiga nunca validar un listado definitivo de habilidades de comprensión y postularlas como las habilidades que es imprescindible enseñar. Dado que la comprensión es un proceso es preciso enseñar al lector a que identifique la información relevante dentro del texto y la relacione con la información previa de que dispone.

El programa para desarrollar la comprensión lectora es bastante más complejo que el de enseñar habilidades aisladas, pues supone enseñar a los lectores el " proceso" de comprender y cómo incrementarlo. Los profesores han de enseñar tales habilidades desde una perspectiva procedimental, sumando a sus estrategias de enseñanza los procesos reales que tienen lugar, más que unas cuantas habilidades de comprensión independientes entre sí.

La definición de comprensión, como ya hemos dicho anteriormente, es un proceso a través del cual el lector elabora el significado interactuando con el texto dicho proceso depende de que el lector sea capaz de:

- Entender cómo han hecho un autor o autora determinados para estructurar sus ideas y la información en el texto. Hay dos tipos fundamentales de textos: narrativos y expositivos.
- Relacionar las ideas y la información extraídas del texto con las ideas o información que el lector ha almacenado ya en su mente. Estos son los llamados esquemas que el lector ha ido desarrollando con la experiencia.

El esquema siguiente resume las habilidades y procesos que han de enseñarse en los programas de comprensión, y está dividido en dos secciones fundamentales: las habilidades y procesos relacionados con ciertas claves que permiten entender el texto, y las que se utilizan para relacionar el texto con las experiencias pasadas.

Habilidades y procesos relacionados con ciertas claves para entender el texto

- Habilidades de vocabulario: para enseñar a los alumnos aquellas habilidades que les permitirán determinar por cuenta propia, con mayor independencia, el significado de las palabras. Tales habilidades incluyen: - Claves contextuales: el lector recurre a las palabras que conoce para determinar el significado de alguna palabra desconocida.
- Análisis estructural: el lector recurre a los prefijos, sufijos, las terminaciones inflexivas, las palabras base, las raíces verbales, las palabras compuestas y las contracciones para determinar el significado de las palabras.
- Habilidades de uso del diccionario.
- Identificación de la información relevante en el texto: son las habilidades que permiten identificar en el texto la información relevante para los propósitos de la lectura. Tales habilidades incluyen:
 - Identificación de los detalles narrativos relevantes: el lector recurre a su conocimiento de la estructura posible de la historia para identificar la información que le permita entender la narración.
 - Identificación de la relación entre los hechos de una narración: tras identificar los elementos fundamentales de un relato, el lector determina cómo se relacionan para

comprender globalmente la historia. Para ello, el niño o niña han de entender los siguientes procesos: causa y efecto y secuencia.

- Identificación de la idea central y los detalles que la sustentan. Identificación de las relaciones entre las diferentes ideas contenidas en el material: el lector aprende a reconocer e interpretar las siguientes estructuras expositivas: descripción, agrupación, causa y efecto, aclaración, comparación.

Procesos y habilidades para relacionar el texto con las experiencias previas.

- Inferencias: se enseña al lector a utilizar la información que ofrece el autor para determinar aquello que no se explícita en el texto. El alumno deberá apoyarse sustancialmente en su experiencia previa.
- Lectura crítica: se enseña al lector a evaluar contenidos y emitir juicios a medida que lee. Se enseña al lector a distinguir opiniones, hechos, suposiciones, prejuicios y la propaganda que pueden aparecer en el texto. · Regulación: se enseña a los alumnos ciertos procesos para que determinen a través de la lectura si lo que leen tiene sentido. Una vez que hayan asimilado tales procesos, serán capaces de clarificar los contenidos a medida que leen. Esto se puede conseguir a través e resúmenes, clarificaciones, formulación de preguntas y predicciones.

Estrategias de comprensión lectora.

Hay algunas consideraciones que debemos tener en cuenta cuando producimos o usamos estrategias de comprensión de lectura:

- A. Se debe seguir en lo posible un enfoque textual. Si buscamos una lectura eficiente, la estructura de unidades más largas como el párrafo o todo el texto deben ser entendidas. No puede leerse un texto como si fuera una serie de unidades independientes. Esto sólo haría que los estudiantes no se detengan a inferir significados de palabras desconocidas observando el contexto.
- B. En consecuencia, debemos buscar la comprensión global del texto, para luego profundizar más en los detalles; no al revés. De la misma manera, al elaborar ejercicios de comprensión de lectura, siempre es preferible comenzar con el tema del mismo o con su intención, en lugar de trabajar con el vocabulario o ideas más específicas. Esta consideración es importante porque:

Es una manera eficaz de desarrollar la confianza de los estudiantes para cuando se encuentren con estructuras y léxico complicados. Si la actividad propuesta es globalizante, los alumnos no sentirán que no entienden nada; sino que pensarán que al menos entienden el tema del texto. Hace que el alumno tome conciencia de cómo están organizados los textos.

Al considerar la estructura o las fotografías que acompañan al texto, los alumnos intentarán anticipar lo que van a encontrar en él. Esto es esencial para desarrollar habilidades deductivas e inductivas.

- La comprensión lectora no debe ir separada de las otras habilidades. Es importante relacionar la producción escrita u oral mediante las estrategias de comprensión que elijamos:

- Leer y escribir, haciendo resúmenes, tomando apuntes, extrayendo ideas principales, etc.
- Leer y hablar, mediante discusiones, debates, apreciaciones, representaciones, etc.

La lectura es activa. Consiste en hacer predicciones, hacerse preguntas a uno mismo. Esto debe ser tomado en cuenta al desarrollar estrategias de comprensión lectora. Por ejemplo, las actividades deberían contar con preguntas que permitan respuestas abiertas. Así los alumnos desarrollan su capacidad de juicio y apreciación, e incluso son animados a discutir y reflexionar sobre el texto más allá de clase.

Un segundo aspecto a tomar en cuenta es la función comunicativa de la lectura. Las estrategias deben ser significativas y deben llevar al alumno no sólo a responder preguntas, sino a dar respuestas a los textos (en el caso de la lectura de una carta, por ejemplo), utilizarlos para hacer algo (resolver un problema, seguir instrucciones, etc.), o comparar la nueva información con sus conocimientos previos.

Otro punto a tomar en cuenta es que las actividades deben ser flexibles, variadas y deben adecuarse al tipo de texto que se está trabajando, pues algunas actividades tienen mejores resultados en ciertas clases de textos.

El propósito de las actividades debe estar claramente definido. Hay que diferenciar entre la evaluación y la enseñanza de la comprensión lectora. La evaluación supone ejercicios que exigen respuestas más precisas, mientras que la enseñanza trata de desarrollar habilidades de lectura.

Los alumnos deben aprender cómo aproximarse a un texto para lograr ser lectores independientes y eficaces. Es también importante recordar que el significado no siempre es inherente al texto, sino que cada alumno lleva sus propias ideas al texto basado en lo que espera de él y en sus conocimientos previos. Por esta razón hay que ser cuidadosos en no imponer nuestra propia interpretación del texto (especialmente si es literario), y tratar de lograr una comprensión global y válida del mismo, dando pie al alumno a que reflexione y exponga sus propias opiniones.

Actividades para realizar trabajos de lectura, escritura y valores en el aula con estudiantes de 1ro a 6to Grado.

Esta es una propuesta de actividades, enfocadas, en su mayoría en contenidos relacionados a Lenguaje, comunicación y valores.

Esta publicación, representa, una pequeña muestra de actividades relacionadas con la lectura, la escritura, y los valores, que puedes usar para trabajar con niños y niñas entre 1ro y 6to. Grado; las mismas NO pretenden "ser las mejores", NI las "adecuadas", solo , van con el deseo de compartir, lo que fue mi experiencia en aula y la de colegas con las que he tenido, el privilegio de compartir labores docentes durante estos 26 años de servicio en educación, hoy las comparto contigo , con cariño (Loguzzo, 2016)

Como siempre digo, esto es solo una propuesta, que tú enriquecerás con tu experiencia, tus conocimientos y las particularidades de tu grupo.

A continuación la Propuesta:

- Partiendo de láminas, dibujos, cómic ..Completar palabras, frases, oraciones, (según el grado con el que estés trabajando).
- Proponer la dramatización de algún cuento, fabula o leyenda, previo a esto, leer el texto y que cada uno, por equipos "arme", su personaje (lo que va decir, expresión corporal...), "tomando datos del texto leído". (Loguzzo, 2016)
- Una hermosa experiencia fue proponerles a los niños y a las niñas que, cada uno, junto a su familia, escribieran su "historia", sus costumbres, su lugar de procedencia, sus gustos, las cosas que, disfrutaban cuando estaban juntos, los

valores que tenían...Les cuento, al aula, llegaron desde trípticos, afiches con fotografías, recuerditos de cumpleaños, graduaciones, libros artesanales y hasta riquísimas comidas y dulces.

- Sin proponerlo conocimos de historia, geografía, cultura de diferentes estados de nuestro país y de países hermanos, ya que, tuvimos niños y niñas, que sus familias, han llegado de ellos. Varias familias propusieron la posibilidad de venir al aula y compartirlas ellos mismos, junto a sus hijos, se organizó una exposición con toda la producción, que esta actividad, nos trajo, fue una experiencia riquísima, en la que, las familias, sus valores, su historia, su cultura, costumbres, la lectura , la escritura y el deseo de compartir fueron los protagonistas!!!. (Loguzzo, 2016)
- Narrar cuentos, fabulas...y luego proponer que se elabore dibujos...relacionados con el mismo.
- Proponer lecturas silenciosas de textos y luego, invitar al grupo a elaborar dibujos, collages...sobre el mismo, ellos lo disfrutaran muchísimo!!!. Al finalizar, pedirles que de forma espontánea y tratando siempre de brindar confianza a aquellos que participan poco, compartan su experiencia con la lectura (que fue lo que más les gusto, como termino, de que se trataba...) mostrando y comentando, su composición plástica.
- Narración por parte de personas de la comunidad de historias locales.
- Lluvia de ideas, sobre el buen uso de la Energía Eléctrica, proponer luego, la elaboración de trípticos para llevar al hogar y compartir en familia.

- Proponer al grupo, que, elaboren planos, dibujos...del recorrido que hacen de su hogar a la escuela.
- Organizar un paseo a lugares de interés local, regional tales como: represas, plazas, casa de la cultura, bibliotecas, museos..., en fin, lo que se pueda y sea de interés para el grupo.
- Invitar al aula a personas que, hagan vida en la comunidad, tales como: Panaderos, zapateros, policías, personas encargadas de la limpieza de las calles, enfermeros..., para que den a conocer su "Vivencia Cotidiana". Estoy segura que la experiencia será extraordinaria!!!.
- Proponer a las familias, que alguna de ellas, ofrezca un taller de elaboración de juegos tradicionales (papagayos, trompo, garrufios, perinolas...).
- Gestionar con los entes competentes, la realización de charlas dirigida a los niños, a las niñas y sus familias, sobre: Medidas para evitar enfermedades, tales como: Gripe H1 N1, mal chagas, dengue...
- Leer diferentes leyendas indígenas, comentarlas y analizar, como ellos conciben la naturaleza.
- Proponer que, el grupo, recorte de catálogos, periódicos... palabras y formen oraciones libremente, luego invitarlos a compartir lo logrado.
- Conversar con el grupo, sobre Simón Bolívar, nuestro Libertador y el amor que, el sintió por la naturaleza (revisar documentos, decretos,...) , donde se puede visualizar estos aspectos con mayor profundidad.

- Analizar en grupo (mesas de trabajo) , con los estudiantes, lecturas y artículos de prensa, sobre la contaminación ambiental y sus consecuencias, a la vez, invitarlos a elaborar afiches con diversas medidas para cooperar por un ambiente sano y libre de contaminación.
- Proponer a los niños y las niñas, que, produzcan (según sea el grado), frases, oraciones, párrafos, canciones poesías, fabulas...sobre la naturaleza. (Loguzzo, 2016)
- Interesante , elaborar junto a las familias, juegos de palabras (bingo de palabras, tarjetas de asociación figura- palabra, ...) con revistas viejas, catálogos, empaques de alimentos y golosinas y luego tenerlas en el aula, para que los chicos jueguen en grupo o individualmente , esto funciona muchísimo para los niños y las niñas que, terminan sus actividades muy rápido y así, evitar que distraigan a los que aún no han culminado; se puede disponer un espacio en el aula con una alfombra o una mesa pequeña para que los niños jueguen.
- Formar familias de palabras y a través de ellas, trabajar sufijos y prefijos.
- Proponer agruparse por equipos y jugar a clasificar palabras según la posición de su sílaba tónica en: Agudas, graves y esdrújulas, jugando "con el tiempo" , para darle mayor dinamismo, gana el equipo que termine más rápido y claro está, que estén correctamente clasificadas. (Loguzzo, 2016)
- Organizar la elaboración de un periódico mural por equipo , según lo trabajado en el proyecto de aprendizaje, para esto se recolectara todo el material traído al aula por los niños y las niñas en un archivo.
- Conversar con el grupo sobre las tradiciones y costumbres que se practican en la familia, luego, hacer un listado en forma individual y al final compartir la

experiencia. Esta actividad se puede enriquecer con dibujos, fotografías, traídas al aula por parte de cada estudiante. (Loguzzo, 2016)

- Elaborar investigaciones escritas, sobre temas de actualidad, o lo trabajado en el Proyecto de Aprendizaje, aplicando aspectos formales de la lengua escrita (pulcritud, legibilidad, márgenes, sangría, ortografía, uso de los signos de puntuación... todo según el grado con el que estés trabajando).
- Diferenciar a través de cuadros comparativos, las diferentes clases de palabras: Las que sirven para nombrar (sustantivos), para describir (adjetivos) , para indicar acciones (verbos) , para ubicar en el espacio, tiempo y para indicar modo (adverbios). (Loguzzo, 2016)
- Aprender canciones, estas representan para los niños y las niñas, una oportunidad de recrearse con la música , nosotros podemos también hacer, de esta actividad, una razón para interactuar con la lectura y la escritura...Como?, primero hacer entre todos , una selección de canciones , preferiblemente que la misma, sirva para trabajar valores , tales como: justicia, tolerancia, amor, amistad, armonía, respeto por ellos mismos , por los demás, por los animales, las plantas..., luego se puede dictar, copiar...la canción, después leerla en voz alta, luego cantarla, ya sea ,con la ayuda de un disco compacto, apoyándote con un instrumento musical...Al finalizar comentar como se sintieron con la actividad , que fue lo que más les gusto, compartirla con estudiantes de otras aulas...elaborar dibujos sobre la misma, en fin, la música nos brinda diversas y súper agradables experiencias para enriquecer nuestro Proyecto de Aprendizaje.

DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Taller sobre Diseño de Estrategias Lúdicas para desarrollar la lectura

Taller N° 1

Tema: Estrategia de auto reflexión

Objetivo

Ampliar la capacidad de comprensión lectora, al participar en forma activa, al mismo tiempo que trabaja la comprobación de predicciones así como la elaboración de inferencias.

Materiales: Lectura seleccionada por el maestro

Tiempo: Una sesión de 20 minutos

- a) Se le dará al alumno el material impreso de la ficha “t”
- b) Lectura en voz alta del texto por el maestro, deteniéndose para que los alumnos escriban una oración de lo que el texto dice como lo que ellos piensan o sienten del mismo.

Figura 1.

Ficha “T”

en el texto dice que	a) yo creo que... yo pienso que...

Taller N° 2

Tema: El agujero negro

Objetivo

Propiciar en el alumno el desarrollo de la expresión y comprensión oral a través de la práctica lectora.

Materiales: Libro “el agujero negro” Hojas blancas.

Tiempo: Una sesión de 40 minutos.

1.- A partir del título y del dibujo de la portada individualmente o en grupo se preguntará sobre:

a. ¿Qué crees que puede pasar en esta historia?

b. Cambiar el título de la narración por otro, de acuerdo con lo que creen que puede pasar en esta historia.

2.- Lectura del texto

a) Un alumno o el maestro comienza la lectura hasta el párrafo seleccionado.

b) Los alumnos anotarán en una hoja las inferencias que vayan haciendo sobre lo que Camila le regalará a su mamá.

c) Se plantearán diversas preguntas hasta el final del texto:

- ¿Dónde buscará Camila las cosas que su mamá ha perdido?

- ¿Cómo terminará la historia?

3.- Comentarios grupales

- a) ¿Qué piensan de la historia?
- b) ¿Qué harían si estuvieran en el lugar de Camila?
- c) Se analizarán las coincidencias entre las ideas previas y lo que dice el texto

4.- revisión y evaluación de la estrategia

- a) Representa mediante dibujos y frases el cuento que acabamos de escuchar.
- b) Escribir lo que recuerda de la historia y dibujarla. La evaluación será en forma cualitativa sobre las producciones orales y escritas de los niños.

Comentario

Esta actividad permite trabajar las estrategias de identificación de ideas principales de resumen.

Taller N° 3

Tema: Planteamiento de Palabras y Figuras

Objetivo

Fijar la concentración, fomentar la lectura, afianzar la motricidad al trazar líneas..

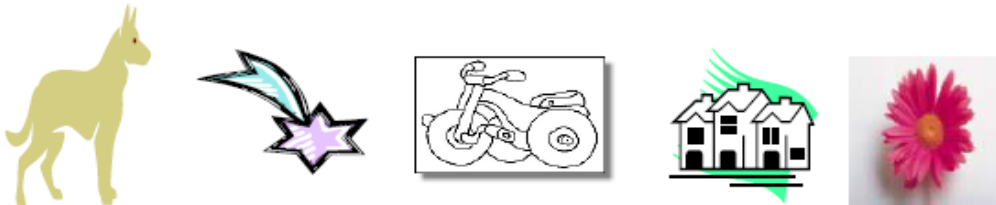
Materiales: Fotocopia, Crayones, Lápiz

Tiempo: Una sesión de 40 minutos.

PAREAMIENTO DE PALABRAS Y FIGURAS

Procedimiento:

El docente entrega a los alumnos una fotocopia donde aparecerá varias figuras Y el nombre de cada una de estas en forma dispersa, los alumnos deben observar la lámina, leer las palabras, unir cada palabra con su figura correspondiente



Estrella Flor Perro Moto

Taller N° 4

Tema: Crucigrama de palabras

Objetivo

Aumentar la creatividad, Incentivar la escritura y la lectura, reconocer la lateralidad

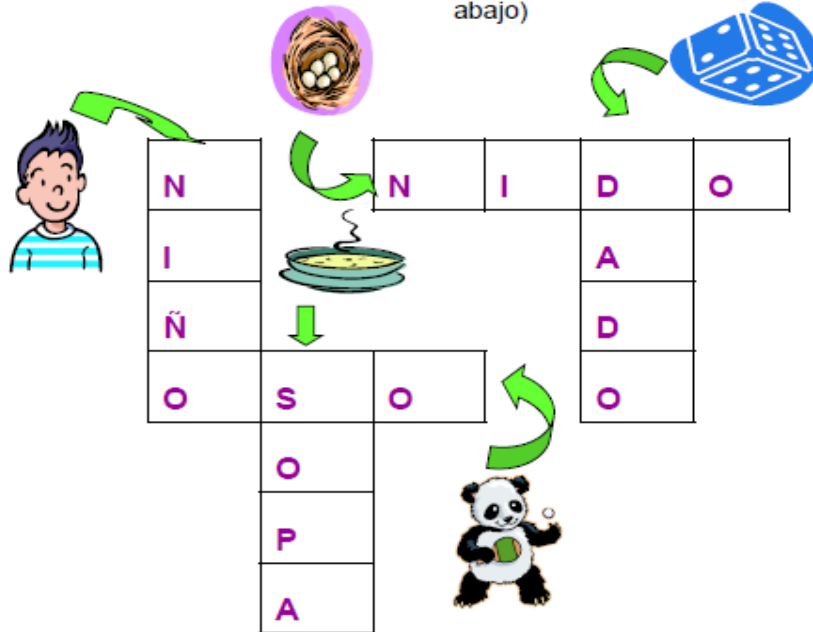
Materiales: Crucigramas, Crayones, Lápiz

Tiempo: Una sesión de 40 minutos.

CRUCIGRAMAS

Procedimiento:

El docente entrega a los alumnos una hoja fotocopiada con el crucigrama, estos deben escribir el nombre del objeto, animal según indique el dibujo bien sea en forma vertical (ascendente, descendente) u horizontal (Hacia arriba o hacia abajo)



Taller N° 5

Tema: Crear Historietas

Objetivo

Aumentar la creatividad, incentivar la escritura, afianzar la motricidad, escritura de números.

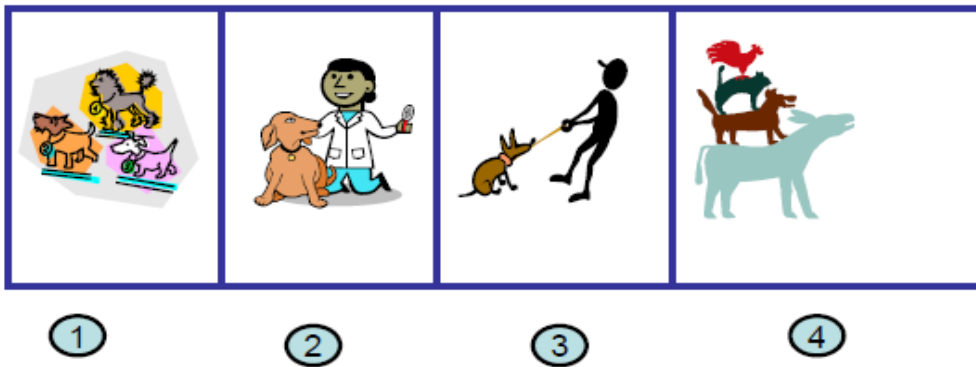
Materiales: Hoja de figuras, tijeras, crayones, goma, lápiz, cuaderno

Tiempo: Una sesión de 60 minutos.

CREAR HISTORIETAS

Procedimiento:

El docente entrega a los alumnos una hoja con varias figuras relacionadas, estos la recortaran y las pegaran en el cuaderno según orden que consideren que sucedieron Los hechos, enumerando las figuras. Luego escribirán una historia o cuento



Taller N° 6

Tema: Bolsa Mágica

Objetivo

Aumentar la creatividad, incentivar la lectura y escritura, fomentar la autoconfianza.

Materiales: Crayones, recortes de objetos relacionados con el proyecto, goma, lápiz, cuaderno

Tiempo: Una sesión de 45 minutos.

BOLSA MÁGICA

Procedimiento:

El docente pedirá a los alumnos que traigan de sus hogares recortes de figuras relacionadas con el proyecto; seleccionará un número suficiente de las mismas y las introducirá en una bolsa. Cada alumno introducirá la mano en la bolsa y sacará al azar una figura, la cual pegará en su cuaderno, la observará, le colocará el nombre y la describirá de manera escrita (cualidades y características). Pedirá a Los alumnos que compartan su trabajo leyendo lo que escribieron.



Bolsa mágica



Recortes de figuras

Taller N° 7

Tema: Separación de palabras en sílabas

Objetivo

Incentivar la escritura y lectura, identificar sílabas.

Materiales: Hojas, crayones, fotocopias con figuras, lápiz, cuaderno, lámina de papel bond

Tiempo: Una sesión de 45 minutos.

SEPARACIÓN DE PALABRAS EN SÍLABAS

Procedimiento:

Entregar a cada alumno una hoja fotocopiada con figuras, escribir su nombre separándolo en sílaba en la cuadrícula indicada, no debe sobrarle ni faltarle espacios en las cuadrículas. El docente dará un tiempo prudencial para que resuelvan la actividad y luego la mostrara en una lámina de papel bond ya resuelta para que verifiquen o corrijan.



--	--	--	--



--	--



--	--	--



--	--	--



--	--



--	--	--

4.4. Resultados esperados de la Alternativa

Los resultados de esta propuesta de innovación de estrategias metodológicas para la enseñanza-aprendizaje de comprensión lectora se pueden apreciar a corto y mediano plazo. Sin segregar la naturaleza del impacto, enumeraremos algunos de ellos:

Personal.- Facilita, de manera creativa y diversificada, el desarrollo de las capacidades, habilidades, valores y actitudes deseados en las diferentes etapas del desarrollo humano.

Profesional.- Eleva la capacidad creativa de los maestros y su inteligencia emocional.

Institucional.- Eleva el nivel intelectual, emocional, espiritual y reflexivo del personal docente y directivo.

Social.- Impulsa a la práctica de un nuevo modelo educativo, centrado en el desarrollo del ser humano, con un enfoque holístico, flexible, innovador, pertinente e inclusivo en el marco de los derechos de los niños, niñas y adolescentes, con el objeto de crear las bases que permitan alcanzar una sociedad conformada por ciudadanos competentes y capaces de transformar el mundo a través de la educación

Bibliografía

Diccionario de la Real Academia Española. (2011). Obtenido de 22° edición disponible:
www.lemma.rae.es/drae/

Albornoz, M. (12 de 11 de 2012). El Aprendizaje según Piaget. Obtenido de
<http://mayeuticaeducativa.idoneos.com/348494/>

Andreu, M. A., & García, M. (2000). Actividades lúdicas en la enseñanza de Ife: el juego didáctico y Congreso Internacional de Español. Universidad Politécnica de Valencia. Obtenido de www.ciefe.com

Beltrán, E. P. (2012). La motivación en el aprendizaje y su incidencia en el rendimiento académico de niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Nueva Aurora de la ciudad de Quito, durante el año lectivo 2010-2011 y diseño de una guía pedagógica con e. Quito.: UCE 215 p.

Benitez, I. B. (2009). “MOTIVACIÓN A LA LECTURA EN EL AULA DE INGLÉS”. Innovación y Experiencias.

Borel, S. (1989). Lecto escritura. Procesos de leer y escribir. Caracas: UPEL.

Brofenbrenner, U. (1979). The Ecology of Human Development. Cambridge, ma.:

Bruner, J. (1984). Acción, pensamiento y lenguaje. Compilación de Jose Luis Linaza.

Camolloni, A. (2008). El saber Didáctico. Buenos Aires: Paidós.

Dinelo, R. (1992). Pedagogía de la expresión. Tratado de educación. Propuesta pedagógica del nuevo siglo. Grupo Magro.

García, A., & J., L. (2009). El juego infantil y su metodología. Madrid: Editex.

Goleman, O. (1996). Inteligencia emocional. Nueva York: Kayros S.A. HALL.

Ismeria, O. (12 de Abril de 2011). Aprendizaje de la Lectura y la Escritura. Obtenido de Mailxmail.com: <http://www.mailxmail.com/curso-aprendizaje-lectura-escritura/escritura>

Iterralte, E. (2 de Mayo de 2014). Ludica.org. Obtenido de www.ludica.org/

- Iturralde, E. (2 de 5 de 2014). ludica.org. Obtenido de <http://www.ludica.org/>
- Jiménez, & C. A. (1998). *Pedagogía de la Creatividad y de la Lúdica*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Jiménez, Dinello, & Alvarado. (2004). *Recreación lúdica y juegos. La neurorecreación: una nueva pedagogía para el siglo XXI*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Kolb, B., & I., W. (2003). *Neuropsicología Humana*. Médica Panamericana.
- Lee, C. (1997). *The Growth and Development of Children (Crecimiento y madurez del niño)*. Madrid.
- Loguzzo, M. (20 de Octubre de 2016). *Espacio Lúdico Explorativo*. Obtenido de <http://tallerdesdejuego.blogspot.com/2011/04/propuestas-de-actividades-para-trabajar.html>
- Lopez, C. (08 de Mayo de 2010). *Método ludico*. Obtenido de http://es.wikipedia.org/wiki/Método_Lúdico
- López, V., & Montero, F. (2000). "Virtual-Prismaker: ayudando en el proceso de aprendizaje. Juegos físicos vs. un solo juego dos modos de interacción". Obtenido de Universidad de Castilla-La Mancha: www.dsi.uclm.es/personal/antoniofdez/download/papers/conference/siie2000-virtualprimaker.pdf
- Marcos, M. (1985-1987). *La actividad lúdica en la edad preescolar: su influencia en la educación cognitiva*. Universidad Pontificia de Salamanca.
- Martínez, M. (2010). "El juego como método de aprendizaje". *Rivista digital Enfoques Educativos.*, 102.
- Morín, E. (2000). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional.
- Piaget, J. (1946). *La formación del símbolo en el niño*. México: fce.
- Piaget, J. (2007). *La psicología del niño*. Madrid: Morata.

- Retamal, L. (2006). "El juego como Instrumento educativo y de desarrollo integral".
Obtenido de Revista de la Pontifica Universidad Católica del Ecuador:
www.puce.edu.ec
- Santander, S. (1 de 11 de 2008). Juegos y Educación. Obtenido de Educación y Juegos :
<http://www.juegosyeducacion.com/educacion/actividades-ninos-de-3-a-4-anos.html>
- Suarez, M. (2 de 5 de 2009). Importancia.com. Obtenido de Importancia de la Lectura:
<http://www.importancia.org/lectura.php>
- Sutton-Smith, B., & J. M., R. (1981). "Play, Games and Sport". En: H. C. Triandis y A. Herron: Handbook of Cross-Cultura Psychology.
- Vygotsky, L. S. (1982). El papel del juego en el desarrollo. En El desarrollo de los procesos superiores. . Barcelona.
- Winnicott, D. (1994). Realidad y juego. Gedisa.

ANEXOS

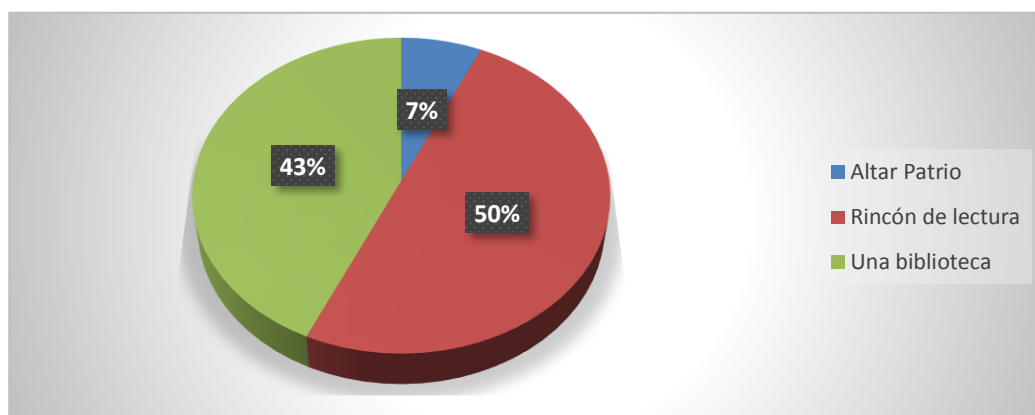
Encuestas realizadas a los estudiantes de la Unidad Educativa “Oswaldo Villamil Auz”

5.- ¿De los siguientes elementos cuáles les gustaría que exista en el aula de clases?

Tabla N°11. Elementos del aula.

Válidos	Frecuencia	Porcentaje Válido
Altar Patrio	3	7%
Rincón de lectura	22	50%
Una biblioteca	19	43%
TOTAL	42	100%

Grafico N°9. Elementos del aula.



Fuente: Estudiantes – Unidad Educativa “Oswaldo Villamil Auz”

Elaborado: Ingrid Villacrés Castro

Análisis:

Al analizar los resultados de la QUINTA pregunta concluimos que los alumnos en un 7% quieren un altar patrio, en un 50% les gustaría un rincón de lectura, en un 43% están de acuerdo con una biblioteca.

Interpretación:

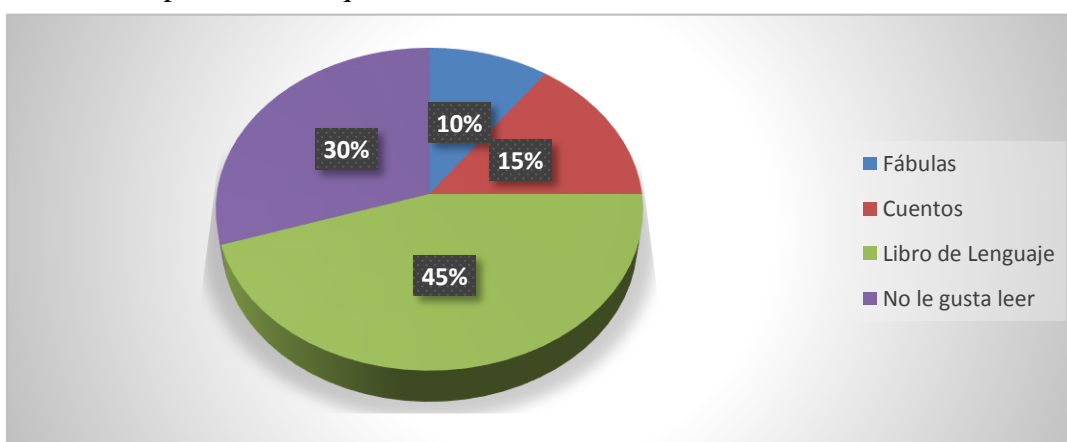
Con estas respuestas concluimos que en una gran mayoría los estudiantes están dispuestos a tener en su aula de clases un sitio donde leer, este un rincón de lectura o una biblioteca.

6.- ¿Los libros que utiliza para leer en el aula son?

Tabla N°12. Tipos de libros que lee.

Válidos	Frecuencia	Porcentaje Válido
Fábulas	4	10%
Cuentos	6	15%
Libro de Lenguaje	18	45%
No le gusta leer	12	30%
TOTAL	42	100%

Grafico N°10. Tipos de libros que lee.



Fuente: Estudiantes – Unidad Educativa “Oswaldo Villamil Auz”

Elaborado: Ingrid Villacrés Castro

Análisis:

Al Analizar los resultados de la SEXTA pregunta concluimos que los alumnos en un 10% utilizan fábulas para la lectura, en un 15% utiliza cuentos, en un 45% utilizan el libro de lenguaje y al 30 no le gusta leer.

Interpretación:

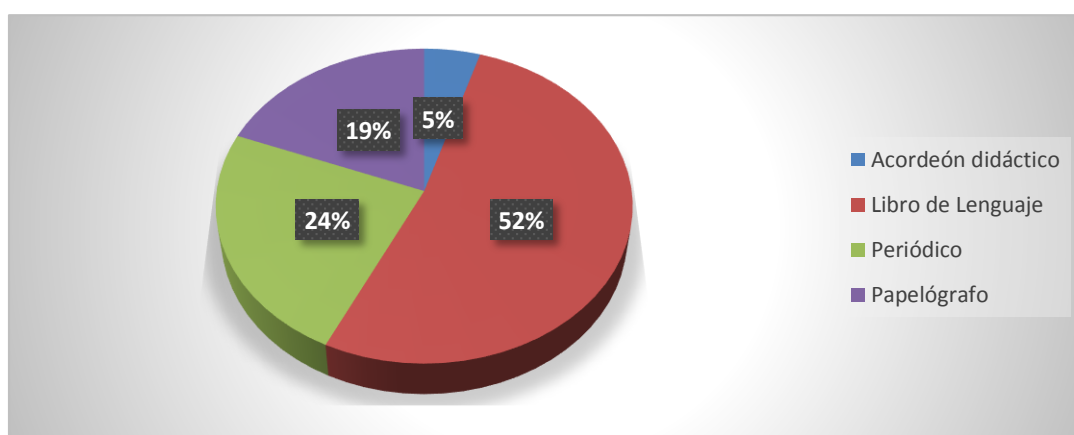
Con estas respuestas concluimos que existe un alto índice de alumnos a quienes no les gusta la lectura y el docente debe hacer hincapié en eso.

7.- ¿Cuáles de los siguientes recursos didácticos emplean su profesor para la lectura?

Tabla N°13. Recursos didácticos empleados por docentes.

Válidos	Frecuencia	Porcentaje Válido
Acordeón didáctico	2	5%
Libro de Lenguaje	22	52%
Periódico	10	24%
Papelógrafo	8	19%
TOTAL	42	100%

Grafico N°11. Recursos didácticos empleados por docentes.



Fuente: Estudiantes – Unidad Educativa “Oswaldo Villamil Auz”

Elaborado: Ingrid Villacrés Castro

Análisis:

Al analizar los resultados de la SEPTIMA pregunta concluimos que los alumnos en un 5% nos indica que su profesor utiliza el acordeón didáctico, el 52% nos dice utiliza el libro de lenguaje, el 24% dicen que utiliza e periódico, y el 19% el Papelógrafo.

Interpretación:

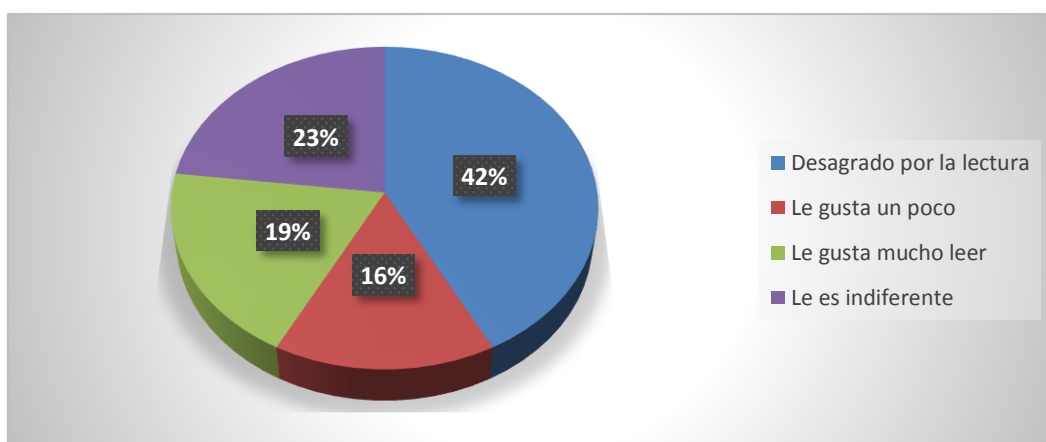
Con estas respuestas concluimos que según los alumnos los maestros utilizan diferentes formas para enseñarles la lectura, pero no es suficiente.

8.- ¿Cuál es su sentir por los momentos que emplea en la lectura?

Tabla N°14. Momentos de la lectura.

Válidos	Frecuencia	Porcentaje Válido
Desagrado por la lectura	22	42%
Le gusta un poco	8	16%
Le gusta mucho leer	10	19%
Le es indiferente	12	23%
TOTAL	42	100%

Grafico N°12. Momentos de la lectura.



Fuente: Estudiantes – Unidad Educativa “Oswaldo Villamil Auz”

Elaborado: Ingrid Villacrés Castro

Análisis:

Al Analizar los resultados de la OCTAVA pregunta concluimos que los alumnos en un 42% indica siente un desagrado por la lectura, el 16% le gusta un poco, el 19% le gusta leer, el 23% le es indiferente.

Interpretación:

Con estas respuestas concluimos que al estudiante no le llama la atención la lectura y ese es el problema que los docentes deben resolver.

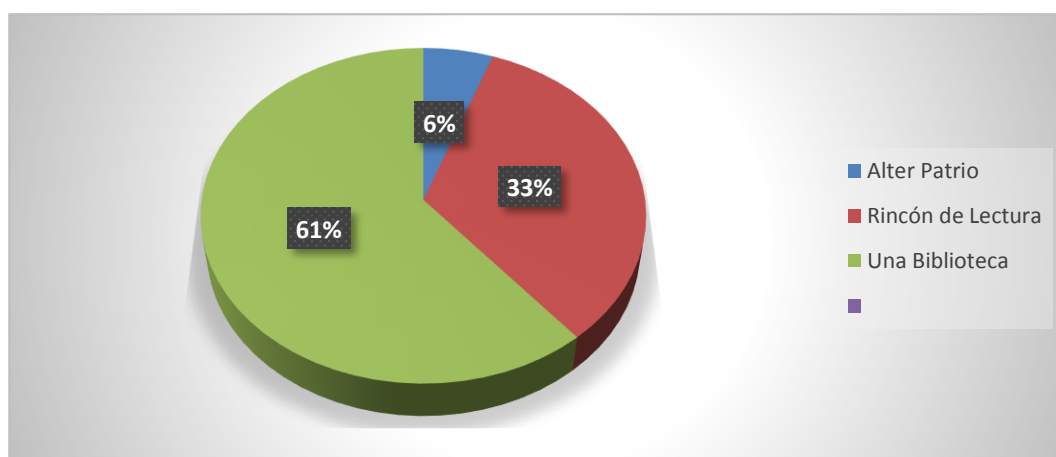
Encuestas realizadas a los docentes de la Unidad Educativa “Oswaldo Villamil Auz”

5.- ¿De los siguientes elementos cuáles les gustaría que exista en el aula de clases?

Tabla N°15. Elementos del aula.

Válidos	Frecuencia	Porcentaje Válido
Altar Patrio	2	7%
Rincón de lectura	18	60%
Una biblioteca	10	33%
TOTAL	30	100%

Grafico N°13. Elementos del aula.



Fuente: Docentes – Unidad Educativa “Oswaldo Villamil Auz”

Elaborado: Ingrid Villacrés Castro

Análisis:

Al analizar los resultados de la QUINTA pregunta concluimos que los docentes en un 7% quieren un altar patrio, en un 60% les gustaría un rincón de lectura, en un 33% están de acuerdo con una biblioteca.

Interpretación:

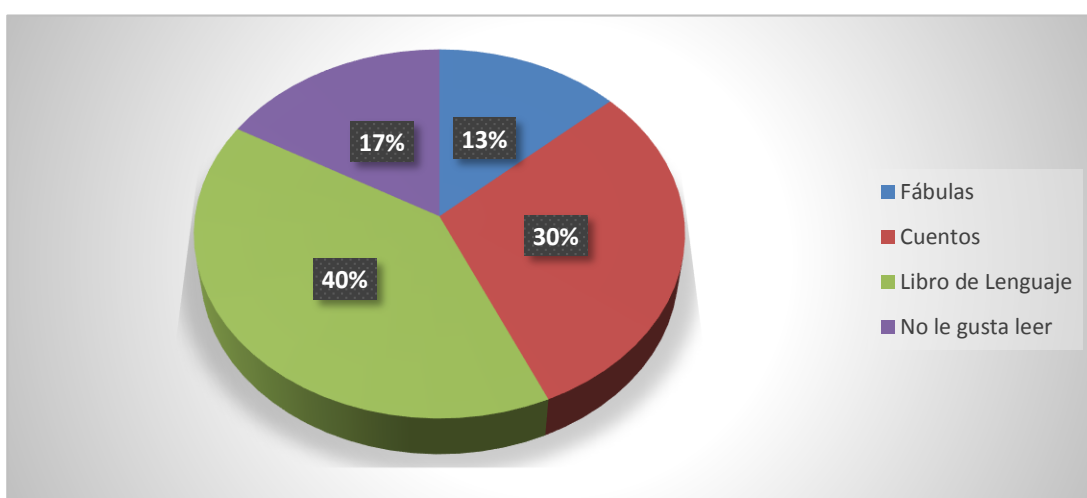
Con estas respuestas concluimos que en una gran mayoría los docentes están dispuestos a tener en su aula de clases un sitio donde leer ya sea este un rincón de lectura o una biblioteca.

6.- ¿Los libros que utiliza para leer en el aula son?

Tabla N°16. Tipos de libro para la lectura.

Válidos	Frecuencia	Porcentaje Válido
Fábulas	4	13%
Cuentos	9	30%
Libro de Lenguaje	12	40%
No le gusta leer	5	17%
TOTAL	30	100%

Grafico N°14. Tipos de libro para la lectura.



Fuente: Docentes – Unidad Educativa “Oswaldo Villamil Auz”

Elaborado: Ingrid Villacrés Castro

Análisis:

Al analizar los resultados de la SEXTA pregunta concluimos que los docentes en un 13% utilizan fábulas para la lectura, en un 30% utiliza cuentos, en un 40% utilizan el libro de lenguaje y al 17% no le gusta leer.

Interpretación:

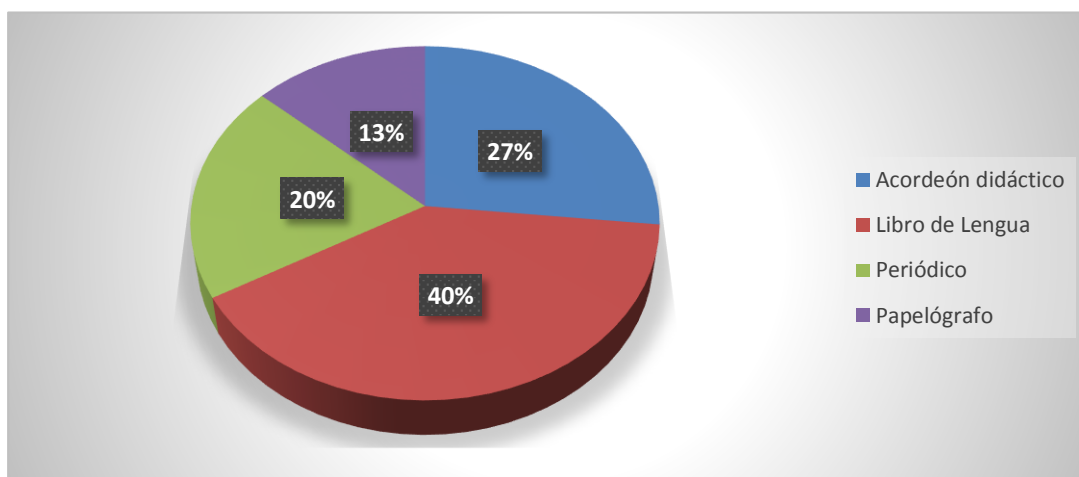
Con estas respuestas concluimos que existe un alto índice de docentes a quienes no les gusta la lectura y se debe hacer hincapié en eso todos los días ya que es beneficioso para el aprendizaje significativo.

7.- ¿Cuáles de los siguientes recursos didácticos emplean para la lectura?

Tabla N°17. Recursos didácticos empleados en la enseñanza de la lectura.

Válidos	Frecuencia	Porcentaje Válido
Acordeón didáctico	8	27%
Libro de Lenguaje	12	40%
Periódico	6	20%
Papelógrafo	4	13%
TOTAL	30	100%

Grafico N°15. Recursos didácticos empleados en la enseñanza de la lectura.



Fuente: Docentes – Unidad Educativa “Oswaldo Villamil Auz”

Elaborado: Ingrid Villacrés Castro

Análisis:

Al Analizar los resultados de la SEPTIMA pregunta concluimos que los docentes en un 27% nos indica que utilizan el acordeón didáctico, el 40% nos dice utiliza el libro de lenguaje, el 20% dicen que utiliza el periódico, y el 13% el Papelógrafo.

Interpretación:

Con estas respuestas concluimos que los docentes están utilizando durante sus clases de lengua diferentes formas para enseñarles la lectura, pero no es suficiente.

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Problema	Objetivo	hipótesis	Variable Independiente	Variable Dependiente
¿Cómo inciden las estrategias lúdicas en la Lectura de los estudiantes del sexto año de educación básica de la Unidad Educativa “Oswaldo Villamil Auz”, Cantón Quevedo?	Determinar las estrategias lúdicas, que incentiven a los estudiantes al placer de la lectura, para ser aplicada por los estudiantes en forma práctica.	Las Estrategias lúdicas desarrollan con satisfacción la lectura de los estudiantes del sexto Año de La Unidad Educativa “Oswaldo Villamil Auz”, Cantón Quevedo	Incentivo a la lectura	Estrategias lúdicas
Subproblemas o derivados	objetivo específico	Subhipótesis o derivadas	variables	variables
¿Cuáles son los niveles de lectura de los estudiantes de sexto año básico?	Analizar los niveles de lectura de los estudiantes para fomentar el interés en los alumnos.	Las estrategias lúdicas ayudan al desarrollo de la inteligencia y la lectura	Fomentar interés de los estudiantes	Analizar los niveles de lectura
¿Qué estrategias aplican en el aula los docentes para motivar la lectura a los estudiantes?	Identificar las estrategias lúdicas que motiven la lectura en los estudiantes.	Las estrategias lúdicas motivan a la lectura a los estudiantes.	Motiven a la lectura	Estrategias lúdicas
¿Cómo se motiva la lectura a los estudiantes de una manera didáctica atractiva?	Sugerir estrategias lúdicas motivadoras que incentiven a la lectura a los estudiantes.	El empleo de estrategias lúdicas como estrategia motiva a la lectura.	Incentivo a la lectura	Estrategias lúdicas

ANEXO



DINAMICA DE MOTIVACIÓN



TAREAS EN EL AULA



TALLERES DEL LIBRO



IMPARTIENDO CLASES

AULICAS



ACTA DE APROBACIÓN DEL PERFIL DEL PROYECTO DE
INVESTIGACIÓN

Nº 11656-06-2017-27
009DT-EXTQ

En la ciudad de Quevedo, provincia de los Ríos, República del Ecuador a los [27/06/2017], a las 15:00, siendo el día dentro de la hora señalada por el Coordinador de la carrera EDUCACIÓN BÁSICA se instala los señores miembros de la Comisión de especialistas para examinar el perfil de investigación de (la) Sr. (a) (ta) VILLACRES CASTRO INGRID KATHERINE de la carrera EDUCACIÓN BÁSICA.

Con el tema, la Comisión queda integrada de la siguiente manera:

WILSON BRIONES CAICEDO (Coordinador/Delegado del Coordinador)
PATRICIA JADAN SOLIS (Área de Investigación)
EMILIO RAMIREZ CASTRO (Docente del Área específica)

En consecuencia, se declara aprobado el Perfil de investigación, para desarrollar el proyecto de investigación.

Para constancia y validez firman por triplicado en unidad de acto con los señores.

Miembros de la comisión, egresada(o) y Secretaria que certifica.

WILSON BRIONES CAICEDO

PATRICIA JADAN SOLIS

EMILIO RAMIREZ CASTRO

VILLACRES CASTRO INGRID KATHERINE

Abg. Emilia Yong de Montalvo
Secretaria Ext. Quevedo



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BAHIA HOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE TITULACIÓN

ACTA DE APROBACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

N° 00877-08-2017-30
00210T-EXTQ

En la ciudad de Quevedo, provincia de los Ríos, República del Ecuador a los 30/02/2017, a las 14:30, siendo el día dentro de la hora señalada por el Coordinador de la carrera EDUCACION BASICA, se instata los señores miembros de la Comisión de especialistas para examinar el Proyecto de investigación de (la) Sr. (a) (s):
Villacres Castro Ingrid Katherine de la carrera EDUCACION BASICA.

Con el tema "Diseño de estrategias lúdicas y su incidencia en la lectura, de los estudiantes del sexto año de la Unidad Educativa "Oswaldo Villamil Auz" Quevedo.

Walter Chang Muñoz. (Coordinador/Delegado del Coordinador)
Fátima Morales Intriago. (Área de Investigación)
Mario Precel Ayala. (Docente del Área específica)

En consecuencia, se declara APROBADO el Proyecto de investigación, para continuar con el Informe Final.

Para constancia y validez firman por triplicado en unidad de acto con los señores.

Miembros de la comisión, egresada(o) y Secretaria que certifica.

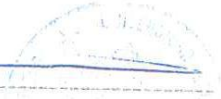
Walter Chang Muñoz. _____

Fátima Morales Intriago. _____

Mario Precel Ayala. _____

Villacres Castro Ingrid Katherine _____

Abg. Emilia Yang de Montalvo
Secretaria Ext. Quevedo





Universidad Técnica de Babahoyo
Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación
Comisión de Investigación y Desarrollo (CIDE)
Control de Grado
Secretaria General de la Facultad
EXTENSIÓN QUEVEDO



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE LA MODALIDAD: (PROYECTO DE INVESTIGACIÓN) PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO (A) EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA

En la ciudad de Quevedo, de la Provincia de Los Ríos, República del Ecuador a los **veinte días del mes de diciembre del dos mil diecisiete, a las 16h00**, siendo día y hora señalada por el Consejo Directivo, mediante resolución **CD- FAC.C.J.S.E – SO-006- RES-002-2017, en sesión del día 07 de diciembre del 2017**, se instala el Tribunal de Sustentación del trabajo de grado correspondiente a la modalidad de titulación: **(Proyecto de Investigación)** integrado por los docentes:

M. Sc. Belky Alarcón Solórzano	DELEGADO DEL DECANO
M. Sc. Sandra Daza Suarez	DELEGADO DEL COORDINADOR DE LA CARRERA
M. Sc. Emilio Ramírez Castro	DELEGADO DEL CIDE

Para calificar la defensa del trabajo de grado **del señor (a) (ita) VILLACRES CASTRO INGRID KATHERINE**, con el tema: **Estrategias lúdicas y su incidencia en la lectura, de los estudiantes del sexto año de la unidad Educativa “Oswaldo Villamil Auz”, Cantón Quevedo.**

Luego de cumplido con lo dispuesto en los Arts. 251,252, 253, 254, 255 del Reglamento Vigente, **el señor (a) (ita) ha VILLACRES CASTRO INGRID KATHERINE** obtenido la calificación promedio de: **(9.2) nueve y dos décimas.**

En consecuencia, se declara aprobada la sustentación con la modalidad de: **(Proyecto De Investigación)** y se proclama como apto **(a)** para ser investido **(a)** como **LICENCIADO (A) EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA.**

Para constancia y validez firman por Triplicado en unidad de acto, los señores **Miembros del Tribunal, Egresado (a) y la Secretaria Encargada** que certifica.

M. Sc. Belky Alarcón Solórzano

M. Sc. Sandra Daza Suarez

M. Sc. Emilio Ramírez Castro

Villacres Castro Ingrid Katherine

Abg. Isela Berruz Mosquera
SECRETARIA (E) UTB DE LA FAC.CC.JJ.JJ.SS.EE

Elaborado por
M. Sc. Patricia Jadán Solís

Coord. Educación Básica