



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA: EDUCACIÓN PRIMARIA

MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

TÍTULO:

**TÉCNICAS LÚDICAS EN LA LECTO-ESCRITURA EN EL
SUBNIVEL ELEMENTAL. PROPUESTA: TALLER DE
ACTIVIDADES DE ESCRITURA.**

CÓDIGO: LP1-19-186

**AUTORES: GARCÍA ZAMBRANO CINTHIA YOMAIRA
REGALADO ACEBO AMARILIS SABINA**

TUTORA: Msc. RAMIREZ MARQUEZ YINA MARICELA.

Guayaquil, Febrero 2018



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: EDUCACIÓN PRIMARIA

DIRECTIVOS

Arq. Silvia Moy-Sang Castro, MSc.

DECANA

Lcdo. Wilson Romero Dávila, MSc.

VICE-DECANO

Lcda. Sofía Jácome Encalada MGTI

GESTOR(A) DE CARRERA

Ab. Sebastián Cadena Alvarado MSc.

SECRETARIO



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: EDUCACIÓN PRIMARIA**

Guayaquil, marzo de 2018

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Habiendo sido nombrado Lcda. **YINA RAMIREZ MARQUEZ MSc.**, tutor del trabajo de titulación **TÉCNICAS LÚDICAS EN LA LECTO-ESCRITURA. TALLER DE ACTIVIDADES DE ESCRITURA**, certifico que el presente trabajo de titulación, elaborado por: **GARCIA ZAMBRANO CINTHIA YOMAIRA**, con C.0940085632 y **REGALADO ACEBO AMARILIS SABINA** con C.C. No1308422730, con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de Licenciadas en Ciencias de La Educación, en la Carrera de Educación Primaria en la Facultad de Filosofía, ha sido **REVISADO Y APROBADO** en todas sus partes, encontrándose aptos para su sustentación.


Lcda. **RAMIREZ MARQUEZ YINA MARICELA MSC**
DOCENTE TUTOR
C.C. N° 0916633076



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: EDUCACIÓN PRIMARIA

Guayaquil marzo de 2018

Sra. Arq
SILVIA MOY-SANG CASTRO. MSc.
DECANA DE FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
 Ciudad. -

De mis consideraciones:

Envío a Ud., el Informe correspondiente a la **REVISIÓN FINAL** del Trabajo de Titulación de los estudiantes **GARCIA ZAMBRANO CINTHIA YOMAIRA** y **REGALADO ACEBO AMARILIS SABINA**, Las gestiones realizadas me permiten indicar que el trabajo fue revisado considerando todos los parámetros establecidos en las normativas vigentes, en el cumplimiento de los siguientes aspectos:

Cumplimiento de requisitos de forma:

- El título tiene un máximo de 15 palabras.
- La memoria escrita se ajusta a la estructura establecida.
- El documento se ajusta a las normas de escritura científica seleccionadas por la Facultad.
- La investigación es pertinente con la línea y sub líneas de investigación de la carrera.
- Los soportes teóricos son de máximo 5 años.
- La propuesta presentada es pertinente.

Cumplimiento con el Reglamento de Régimen Académico:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se indica que fue revisado, el certificado de porcentaje de similitud, la valoración del tutor, así como de las páginas preliminares solicitadas, lo cual indica el que el trabajo de investigación cumple con los requisitos exigidos.

Una vez concluida esta revisión, considero que los estudiantes **GARCIA ZAMBRANO CINTHIA YOMAIRA Y REGALADO ACEBO AMARILIS SABINA** están aptos para continuar el proceso de titulación. Particular que comunicamos a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,

Lcda. **RAMÍREZ MARQUEZ YINA MARICELA MSC**
 DOCENTE TUTOR
 c.c. 0916633076



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: EDUCACIÓN PRIMARIA

**LICENCIA GRATUITA INTRANSFERIBLE Y NO EXCLUSIVA PARA EL USO
 NO COMERCIAL DE LA OBRA CON FINES NO ACADÉMICOS**

Nosotras, **GARCIA ZAMBRANO CINTHIA YOMAIRA**, con C.C. N° 0940085632 y
REGALADO ACEBO AMARILIS SABINA con C.C. N° 1308422730, certificamos

que los contenidos desarrollados en este trabajo de titulación, cuyo título es

**“TÉCNICAS LÚDICAS EN LA LECTO-ESCRITURA EN EL
 SUBNIVEL ELEMENTAL. PROPUESTA: TALLER DE**

ACTIVIDADES DE ESCRITURA” son de nuestra absoluta propiedad y
 responsabilidad Y SEGÚN EL Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL
 DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN*, autorizamos el uso de una
 licencia gratuita intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la presente obra
 con fines no académicos, en favor de la Universidad de Guayaquil, para que haga uso del
 mismo, como fuera pertinente.

Cinthia Garcia

GARCIA ZAMBRANO CINTHIA YOMAIRA

C.C. No 0940085632

Regalado Acebo Amarilis Sabina

REGALADO ACEBO AMARILIS SABINA

C.C. No. 1308422730

*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.

DEDICATORIA

A Dios, por ser mi principal refugio y fuente de inspiración, para culminar una etapa en mi vida, por brindarme su misericordia. A mis padres, pilares fundamentales en mi vida ya que siempre estuvieron a mi lado brindándome su apoyo y consejo para a ser de mí una mejor persona, por su apoyo moral y económico, gracias por su amor y dedicación para llegar a estas instancias de mis estudios.

**GARCIA ZAMBRANO CINTHIA
YOMAIRA**

Dedico este trabajo a mi familia, quien me ha brindado su apoyo incondicional en todo momento, le doy mi eterno reconocimiento de gratitud, ya que el presente será la fuente de inspiración, para perseverar y obtener mejores días para la sociedad y esta digna familia

**REGALADO ACEBO AMARILIS
SABINA**

AGRADECIMIENTO

Mi eterno agradecimiento a la Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, A su cuerpo docente por sus sabias enseñanza, a mi tutora académica. A todos y cada uno de ellos que hicieron posible que concluyera mi carrera profesional, gracias, mil gracias.

**GARCIA ZAMBRANO CINTHIA
YOMAIRA**

A Dios: por darme la fuerza necesaria para seguir adelante en este camino que fue tan largo, pero con su ayuda lo recorrí con éxito. MSc. Yina Ramírez: por atenderme y darme sus orientaciones. A la Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, su personal Docente, gracias por todos los conocimientos impartidos.

**REGALADO ACEBO AMARILIS
SABINA**

ÍNDICE

Portada.....	i
Directivos	ii
Certificación del tutor	iii
Informe de titulación.....	iv
Derecho de auditoria.....	v
Dedicatoria.....	vi
Agradecimiento	vii
Índice	viii
Índice de tablas.....	xi
Índice de gráficos.....	xi
Resumen	xii
Abstract.....	xiii
Introducción	xiv

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA.....	1
1.1. Planteamiento del Problema de Investigación.....	1
1.2. Formulación del Problema.....	4
1.3. Sistematización	4
1.4. Objetivos de la Investigación	5
1.5. Justificación e Importancia	5
1.6. Delimitación del Problema.....	7
1.7. Premisas de la investigación	7
1.8. Operacionalización de las Variables.....	8

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO	9
2.1. Marco contextual	9
2.2. Marco Conceptual	11
La lúdica	11

Las actividades lúdicas	12
Tipos de técnicas lúdicas	13
Clasificación de las herramientas lúdicas en la educación	15
Aportes de las actividades lúdicas en el aprendizaje del niño	15
El Juego.....	17
Características del juego	17
Lecto-escritura	19
Posturas teóricas sobre la enseñanza de la lectura.....	19
Teoría Conductista.....	20
Teoría Constructivista	23
Enfoque Interactivo	24
Etapas del proceso de la lectura.....	26
Tipos o niveles de Lectura	28
2.3. Fundamentación Epistemológica.....	29
2.4 Fundamentación Pedagógica	30
2.5 Fundamentación Psicológica.....	32
2.6 Marco Legal.....	33

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA.....	34
3.1. Diseño de la investigación	34
3.2. Modalidad de la investigación	35
3.3. Tipos de investigación	36
3.4. Métodos de investigación	37
3.5. Técnicas de investigación	39
3.6. Instrumentos de investigación	40
3.7. Población y Muestra	41
3.8. Análisis e interpretación de los resultados	42
Conclusiones y recomendaciones	53

CAPÍTULO IV

PROPUESTA.....	55
-----------------------	-----------

4.1. Título de la propuesta.....	55
4.2. Justificación.....	55
4.3. Objetivos de la propuesta.....	56
4.4. Aspectos Teóricos de la propuesta	56
4.5. Factibilidad de su aplicación.....	58
4.6. Descripción de la Propuesta.....	59
Referencias bibliográficas	104
Anexos.....	107

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N 1 Operacionalización de las variables	8
Cuadro N 2 Población y muestra	41

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N 1 Su hijo aprende jugando.....	42
Tabla N 2 Lecto-escritura es fundamental para el desarrollo pedagógico....	43
Tabla N 3 Implementar las técnicas lúdicas	44
Tabla N 4 Técnicas lúdicas orientan en la enseñanza de la Lecto-escritura	45
Tabla N 5 Lecto-escritura desarrolla diferentes caracteres del niño.....	46
Tabla N 6 Aplicación de técnicas lúdicas	47
Tabla N 7 Guía de juegos para el desarrollo pedagógico de niños	48
Tabla N 8 Significativo el proceso de enseñanza – aprendizaje	49

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N 1 Su hijo aprende jugando	42
Gráfico N 2 Lectoescritura es fundamental para el desarrollo pedagógico ..	43
Gráfico N 3 Implementar las técnicas lúdicas	44
Gráfico N 4 Técnicas lúdicas orientan en la enseñanza de la lecto-escritura	45
Gráfico N 5 Lecto-escritura desarrolla diferentes caracteres del niño	46
Gráfico N 6 Aplicación de técnicas lúdicas	47
Gráfico N 7 Guía de juegos para el desarrollo pedagógico de niños	48
Gráfico N 8 Significativo el proceso de enseñanza – aprendizaje.....	49



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: EDUCACIÓN PRIMARIA**

**TÍTULO:
TÉCNICAS LÚDICAS EN LA LECTOESCRITURA. TALLER DE
ACTIVIDADES DE ESCRITURA**

**Autoras: GARCIA ZAMBRANO CINTHIA YOMAIRA,
REGALADO ACEBO AMARILIS SABINA**

Tutor(a): MSc. YINA RAMIREZ

Guayaquil, marzo de 2018

RESUMEN

En este proyecto se investigó cual es la importancia de aplicar las técnicas lúdicas dentro del salón de clases para fortalecer, promover la lectoescritura en los estudiantes del Subnivel Medio de la Escuela “Enrique Gil Calderón”. El uso de las técnicas lúdicas permitirá a los estudiantes crear sus propios conocimientos, desarrollar nuevas destrezas, habilidades, virtudes, ya que los estudiantes a través de las experiencias y el juego mejoran los procesos de aprendizaje, funcional e integral. El proyecto se desarrolló mediante una investigación bibliográfica, de campo, descriptiva, documental, ya que se recopiló información para proceder analizarla y con ello fundamentar el proyecto con bases sólidas, los datos y la información adquirida se la tomo mediante encuestas, entrevista y análisis estadístico, a los diversos actores del proceso educativo, para dilucidar cuál es la problemática y así diseñar una guía didáctica de técnicas lúdicas, que fortalezca los procesos de lectoescritura en los estudiantes.

Lúdicas

Lectoescritura

Aprendizaje



**UNIVERSITY OF GUAYAQUIL
FACULTY OF PHILOSOPHY, LETTERS AND EDUCATION SCIENCES
CAREER MARKETING AND ADVERTISING
TITLE OF RESEARCH WORK PRESENTED**

TITLE:

**TECHNIQUES IN LITERACY LÚDICAS.WORKSHOP OF WRITING
ACTIVITIES**

**AUTHOR(S) GARCÍA ZAMBRANO CINTHIA YOMAIRA,
GIVEN HOLLY AMARILIS SABINA**

GUARDIAN: MSC. YINA RAMIREZ

GUAYAQUIL, FEBRUARY 2018

ABSTRACT

In this project investigated what is the importance of the ludic techniques within the classroom to strengthen, promote literacy in students of the sublevel Middle School "Enrique Gil Calderon". The recreational use of the techniques will allow students to create their own knowledge, develop new skills, abilities and virtues, as children through the experiences and the game improve learning processes, functional and integral. The project was developed through a bibliographic research, field, descriptive, and documentary, since that information was collected to analyze it and thus support the project with solid foundations, and the data and information acquired took it through surveys, interviews and statistical analysis, the various actors of the educational process, in order to elucidate what is the fundamental problem and design a didactic guide of techniques that strengthen the processes of reading and writing skills in students.

Ludic Techniques, Literacy, Learning

INTRODUCCIÓN

La educación, constituye un factor primordial para el crecimiento social, debido a que está fundamentada en el desarrollo del ser humano, por tal motivo la enseñanza en la actualidad debe implementar técnicas o métodos para desarrollar destrezas en los estudiantes desde la educación básica elemental.

La problemática presentada en la escuela “Enrique Gil Calderón”, se asienta en la falta de técnicas o métodos y procedimientos lúdicos a la hora de enseñar o impartir conocimientos, la enseñanza de la lectoescritura se ha vuelto rutinaria dejando vacíos en el estudiante y desencadenando la desmotivación en el momento del aprendizaje, mala aplicación de los procesos de lectura y la poca fluidez de la lectura, desembocan en un bajo rendimiento escolar. La importancia de la guía reside en dar realce a las actividades lúdicas, el estudiante va desempeñar sus cualidades y destrezas de la lectoescritura a través del juego.

Las metodologías a desarrollarse en este proyecto son el método inductivo-deductivo, analítico y de observación, permitiendo alcanzar teóricamente resultados validos como un soporte conceptual para aplicarlos al proyecto. El proyecto investigativo está conformado por los siguientes capítulos y contenidos:

En el Capítulo I, entre otros aspectos puede abarcar planteamiento del Problema en todas sus magnitudes, formulación y sistematización del mismo, se formulan los objetivos de la investigación, general y específicos, se declara la justificación e importancia de la investigación se delimita el problema, se enuncian las premisas de investigación y se diseña el cuadro de operacionalización de las variables.

En el capítulo II, Marco Teórico, marco contextual donde se indaga sobre trabajos relacionados al de la investigación, igual o similares al de las variables, marco conceptual donde se desarrollan las bases teóricas, marco legal y las fundamentaciones epistemológicas, pedagógica sustento de la investigación entre otros.

En el capítulo III: el cual abarca los diversos tipos de investigación, se define la población, la muestra, los aspectos metodológicos empleados, las técnicas e instrumentos que se utilizaron en el desarrollo del trabajo de titulación, proyecto viable, que se concreta con la evaluación de los antecedentes, datos, problemas estudiados, además del análisis y discusión de los resultados y las conclusiones recomendadas en los talleres aplicados en los estudiantes sobre la escritura.

En el capítulo IV: comprende el desarrollo de la Propuesta de la investigación, Se visualiza la justificación, los objetivos generales y específicos, aspectos teóricos de la propuesta como el aspecto pedagógico, aspecto psicológico, aspecto legal, las factibilidades tales como financiera, legal, técnica y de recursos humanos, Este trabajo es de gran importancia, pues radica en la influencia que tienen las Técnicas Lúdicas en la Lectoescritura, dentro de esta guía las actividades juegan un papel importante puesto que por medio del juego el aula se convierte en un mundo de diversión donde la imaginación es uno de los materiales importantes en la hora que se imparte la clase, las referencias Bibliográficas y Anexos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del Problema de Investigación

Según la ONU en la Declaración de los Derechos de los niños en el Acta de la Asamblea General, el niño tiene derecho a recibir educación, que será gratuita y obligatoria por lo menos en las etapas elementales. Se le dará una educación que favorezca su cultura general y le permita, en condiciones de igualdad de oportunidades, desarrollar sus aptitudes y su juicio individual, su sentido de responsabilidad moral y social, y llegar a ser un miembro útil de la sociedad.

El proceso educativo ha ido transformándose y haciéndose más mecánico, olvidando que el niño o niña desde que nace juega para estimular su creatividad y conocer el mundo que lo rodea, esta función aparece en forma espontánea y ocupa en el niño y niña un lugar privilegiado. El juego es una función esencial en la vida de los niños porque es una actividad que lo ayuda a su desarrollo en los siguientes aspectos: Motriz, físico, emocional, social, mental y creativo del niño contribuyendo a su formación integral.

A finales del siglo XX e inicios del XXI se despierta en diversos países de Europa, principalmente en Francia, así como en los Estados Unidos, un gran interés por conocer el estado de las prácticas lectoras entre los ciudadanos, estableciéndose como prioridades la elevación en la cantidad y calidad de las lecturas, detener la caída del analfabetismo funcional, enfrentar por diversos medios la crisis lectora y hacer leer a todos los sectores sociales, principalmente a los jóvenes.

En Ecuador es muy necesaria la realización de planes para la implementación de actividades lúdicas pedagógicas en el Sistema Educativo, debido a que no solo influyen en el pensamiento del niño sino además en el desarrollo físico y emocional de los mismos, haciendo que estos aprendan de mejor manera los contenidos impartidos por el docente. El Ministerio de Educación (MINEDUC) firmó en marzo del 2014 el acuerdo 41, en el que se aumentan de dos a cinco horas de educación física para escuelas y colegios públicos de todo el Ecuador.

En la Escuela de Educación General Básica “Enrique Gil Calderón”, Se ha evidenciado que las técnicas lúdicas inciden en la habilidad lectora y de escritura de los estudiantes del subnivel elemental de la Colinas de la Florida 2, manzana 892, solar 33, Zona 8, del Cantón Guayaquil. El proceso educativo ha ido transformándose y haciéndose más mecánico, instintivo, espontaneo, olvidando que el estudiante desde que nace juega para estimular su creatividad y conocer el mundo que lo rodea, función que ocupa en el niño y niña un lugar privilegiado.

La UNESCO promueve el 23 de abril como el Día Internacional del Libro, con el objetivo de fomentar la lectura, la industria editorial y la protección de la propiedad intelectual. Esta iniciativa internacional se toma la fecha en la que fallecieron Miguel de Cervantes, William Shakespeare y el Inca Garcilaso de la Vega.

El Ministerio de Cultura y la Organización de Estados Iberoamericanos acaban de firmar un convenio para la ejecución de programas y proyectos de interés mutuo para fortalecer el trabajo con la industria editorial y las bibliotecas, a través del Plan Nacional de Promoción del Libro y la Lectura en el Ecuador.

El Ministerio de Educación, en las instituciones educativas de nuestro país impulso la campaña de lectura ‘Yo leo’, así como el Plan Nacional de Lectura, la cual se aplica “como un proceso permanente, estable y dinámico”.

En esta iniciativa participan los estudiantes docentes padres de familia para incentivar el interés a la lectura por medio de talleres. Los centros educativos, entidades privadas y “otras que persigan este gran compromiso y responsabilidad en el Ecuador”.

En la Escuela de Educación General Básica “Enrique Gil Calderón”, se ha evidenciado que existe bajo desarrollo de la lectoescritura en el subnivel elemental, por lo que se está motivando a los estudiantes, a través de la campaña Yo leo impulsada por el Ministerio de Educación que los estudiantes cojan amor a la lectura.

Las causas que determinan esta problemática son muchas entre las que se puede anotar: La escasa aplicación de técnicas lúdicas por parte de los docentes, no permite que los estudiantes desarrollen todas sus habilidades y destrezas, puesto que la lúdica influye en los procesos de enseñanza, haciendo las clases más amenas, más fructíferas, más significativas, logrando que los aprendizajes sean de calidad.

Insuficientes recursos didácticos que incentiven a la lectoescritura, no admiten que los estudiantes obtengan aprendizajes más relevantes, y que los procesos de enseñanza sean más fructíferos, impidiendo lograr aprendizajes significativos. Uso de estrategias metodológicas tradicionales, donde el estudiante es un simple receptor y no creador de su propio conocimiento, ya que el docente no se actualiza, haciendo que las clases en muchos casos sean aburridas, metódicas y no significativos los conocimientos.

Insuficiente acompañamiento familiar, que no permite que el estudiante desarrolle sus habilidades y destrezas lectoras, puesto que los padres y familiares no se inmiscuyen en los procesos de enseñanza, dejando toda la labor al docente en la escuela, pero en el hogar no se afianzan estos procesos, debido a la poca importancia o por falta de tiempo, debido que los progenitores trabajan.

1.2. Formulación del Problema

¿Cómo influyen las técnicas lúdicas en la lectoescritura en los estudiantes del subnivel elemental de la Escuela de Educación General Básica “Enrique Gil Calderón” Colinas de la Florida 2 manzana 892 solar 33, Zona 8, Distrito 09D08, parroquia Tarqui, cantón Guayaquil?

1.3. Sistematización

Este trabajo está delimitado, porque el mismo ocurre en los estudiantes del subnivel elemental de la Escuela de Educación General Básica “Enrique Gil Calderón” Colinas de la Florida 2, manzana 892, solar 33,

Es Claro, porque es de fácil comprensión, los objetivos están bien definidos, y son alcanzables.

Es evidente, porque se puede observar con facilidad que los estudiantes del subnivel elemental de la Escuela de Educación Básica “Enrique Gil Calderón no han desarrollado satisfactoriamente las destrezas de la lectoescritura, debido a que los docentes no han implementado las técnicas lúdicas como recurso para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje. Todo esto se ha evidenciado, mediante la aplicación de las técnicas e instrumentos de investigación.

Es relevante, porque contempla la solución a este problema y ayuda a mejorar los procesos enseñanza aprendizaje, para desarrollar destrezas Lecto - escritoras en los niños.

1.4. Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Examinar la influencia de las técnicas lúdicas en la lecto-escritura mediante una investigación bibliográfica, de campo, análisis estadístico, para diseñar un taller de actividades de escritura.

Objetivos Específicos

Analizar la influencia de las técnicas lúdicas en la lectoescritura mediante una investigación bibliográfica y de campo.

Cuantificar la calidad de la lectoescritura, mediante una investigación de campo, análisis estadístico, encuesta a representantes legales, entrevista a directivo y docentes, ficha de observación a los estudiantes.

Seleccionar lo más importante de la investigación, para diseñar un taller de actividades de escritura, para desarrollar destrezas lecto - escritoras en los niños.

1.5. Justificación e Importancia

Es de suma importancia la realización de este trabajo investigativo, porque en las últimas décadas se habla de las técnicas lúdicas y cómo estas pueden ayudar a mejorar las actividades áulicas. Las sociedades mundiales, siempre se han caracterizado por la enseñanza memorística tradicional.

Es elemental emplear las actividades lúdicas en los procesos de aprendizaje porque estas contribuyen a la formación integral del niño con visión, con recursos necesarios en el desarrollo del aprendizaje. Por lo tanto para aplicar estas acciones, primero se debe seleccionarlas de acuerdo a las diferentes etapas evolutivas del niño y tratarlas según las características y necesidades.

La creatividad que tenga el docente, los recursos didácticos que posee la institución educativa aportan para que se cumpla las expectativas de padres de familia y comunidad en general en los procesos de enseñanza aprendizaje del estudiante en este nivel de educación que favorezca el desarrollo de habilidades y destrezas.

Tiene una gran relevancia social, realizar la enorme tarea de romper esquemas tradicionales proponiendo propuestas concretas y que tiene que ver con el desarrollo de actividades prácticas, y no con las tradicionales.

Tiene un gran valor teórico, pues se ha realizado una investigación bibliográfica y de campo, donde se sustentan las bases teóricas de este trabajo, con el que se pretende solucionar esta problemática. La aplicación de la propuesta como son los talleres de actividades de lectura, beneficiará a toda la comunidad educativa de la Escuela de Educación General Básica “Enrique Gil Calderón”.

Los beneficiarios directos e indirectos serán los estudiantes, docentes, representantes y porque no decirlo la comunidad educativa en general, puesto que los estudiantes mediante la aplicación de taller de actividades de escritura, desarrollaran habilidades de lectoescritura.

1.6. Delimitación del Problema

Campo: Educación

Área: Lengua y Literatura

Aspectos: Cognitivo, lectores, lúdicos

Título: Técnicas lúdicas en la lectoescritura.

Propuesta: Taller de actividades de escritura

Contexto: Subnivel Elemental de la Escuela de Educación General Básica “Enrique Gil Calderón”.

1.7. Premisas de la investigación

Las Técnicas lúdicas desarrollan las habilidades de la lectoescritura en los estudiantes del subnivel básico elemental.

Las técnicas lúdicas fortalecen el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes del subnivel elemental de la escuela Enrique Gil Calderón

El desarrollo de técnicas lúdicas con recursos didácticos garantiza el aprendizaje

Las habilidades de lecto-escritura logran nuevos conocimientos en los educandos.

La lecto-escritura propicia el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño propuesta por el ministerio de educación

Los talleres de escritura fortalecen los procesos de enseñanza y aprendizajes de otras áreas.

La aplicación de talleres de lecto-escritura permite el desarrollo integral dentro del marco del buen vivir

El aprestamiento en el desarrollo de la escritura en los estudiantes favorecen a un mejor rendimiento en el ámbito educativo

1.8. Operacionalización de las Variables

Cuadro N 1 Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENCIÓN CONCEPTUAL	DIMENCIÓN OPERACIONAL	INDICADORES
Técnicas lúdicas	Conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje.	La Lúdica	Actividades lúdicas -Vivenciales -Juegos Pautados -Técnicas de organización y Planificación
		Tipos de técnicas lúdicas	Jueguización Juguetización
		Clasificación de las herramientas lúdicas en la educación	Características del juego en el salón de clase El juego como estrategia didáctica
		Aportes de las actividades lúdicas en el aprendizaje del niño	De competencia Aleatorios. Juegos de imitación De caída de movimiento
Lectoescritura	Se llama lectoescritura a la capacidad y habilidad de leer y escribir adecuadamente	Posturas teóricas sobre la enseñanza de la lectura	-Teoría conductista -Teoría constructivista -Enfoque interactivo
		Etapas del proceso de la lectura	Prelectura Lectura Poslectura
		Tipos o niveles de lectura	Lectura subsilábica -Silábica -Vacilante -Corriente -Expresiva
		Métodos aplicados a la enseñanza-aprendizaje de la Lecto-escritura	Método alfabético Método fónico.

Elaborado por: García Zambrano Cinthia Yomaira, - Regalado Acebo Amarillis Sabina

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Marco contextual

Como antecedentes de estudio del proyecto se hacen mención los siguientes trabajos que tienen relación entre las variables propuestas en el tema, los mismos que forman parte de un estudio bibliográfico realizado

Universidad de Córdoba año 2015. Tema: “aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de educación primaria”. Autora: Teresita de Jesús Reyes León. La autora de la tesis manifiesta que el juego es una actividad que ayuda en los procesos de enseñanza de lectura y escritura a los estudiantes, utilizando de una forma pertinente estrategias, recursos para que este proceso sea fructífero, y el discente aprenda los contenidos, además de que estos sean una simple diversión.

Por lo cual, en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectura, se debe utilizar estrategias metodológicas innovadoras que provoquen en el niño las ganas de aprender, que más que esta sea mediante el juego, pero direccionado de buena manera, para así desplegar la capacidad de aprendizaje y que este sea fructífero,. El docente puede utilizarlo en sus diferentes variantes para lograr objetivos de aprendizaje así como desarrollar habilidades y destrezas de producción oral, comprensión auditiva, lectora y escrita.

Los primeros años de escolaridad deben estar marcados por la lúdica pues ella constituye la principal acción que motiva el aprendizaje, al facilitar la exploración del medio, de materiales impresos, por extensión, de la lectura. Así, el juego constituye una estrategia, un recurso y un medio para distraer, recrear al estudiante, para estimular su interés y necesidad de aprender a leer, hacer de este proceso una actividad placentera.

Universidad Central Del Ecuador año 2011. Tema: “Técnicas lúdicas y su influencia en el área de Lengua y Literatura en las niñas del tercer año de básica, del Centro Educativo “Víctor Manuel Peñaherrera”, Tumbaco – Quito”. Autora: Jiménez Tuza, Ximena Maribel. La falta de actividades lúdicas en el área de lengua y literatura ha conllevado a que los estudiantes no tengan el aforo, la firmeza al hablar en público y ha sociabilizar con las demás compañeras y personas que las rodean. Se ha tomado como actividad primordial la implementación de la expresión lúdica con actividades de juego en la metodología de enseñanza las cuales permitirán que las niñas expresen libremente lo que sienten y piensan.

Revisando el repositorio de la Universidad de Guayaquil, se encontró el proyecto de investigación con el tema: “las técnicas lúdicas y su influencia en el aprendizaje significativo de las matemáticas de los niños de primero de básica de la Escuela Fiscal Mixta Pedro Franco Dávila 2015. Guía de actividades lúdicas para el refuerzo de las matemáticas”. Autora: Rosa Annabel Coque Párraga, la misma que llegó a la conclusión que la educación inicial requiere de estrategias didácticas y de nuevas formas de aprendizaje.

Esto permite que los profesionales de la educación presenten propuestas de capacitación y oportunidad de preparación académica de su planta docente, que es el puntal para que el sistema de educación crezca de forma significativa en el la mejora del diseño curricular en la educación básica. Lo niños que conforman este nivel educativo, necesitan una enseñanza que les ayude a desplegar habilidades, experiencias, descubrir todas sus capacidades en el proceso educativo

2.2. Marco Conceptual

La lúdica

La palabra lúdico es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego, derivado en su etimología del latín “ludus” cuyo significado es precisamente, juego, como actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones, y de las reglas impuestas por la cultura.

El autor Yturralde (2017) Expresa:

La lúdica 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. (pág. 2)

Según lo expuesto por el autor la Lúdica son todas esas manifestaciones o necesidades que el hombre expresa sus emociones, necesidades, deseos, mediante las cuales los niños y jóvenes despliegan todas sus habilidades, destrezas, capacidades ya al mismo tiempo estos disfrutan lo que hacen, lo que sienten, lo que piensan. Los niños aprenden jugando, es de las maneras de que ellos exterioricen sus necesidades, sus capacidades, habilidades y de la misma manera el aprendizaje se vuelve más significativo, duradero, permanente.

La lúdica, se relaciona con el intelecto cognitivo, por que ayuda a ampliar la observación, atención, las capacidades cognitivas, la imaginación, la creatividad, la investigación científica, las habilidades, el potencial creador, las destrezas.

El juego debe ser utilizado en todas las áreas del conocimiento por que este facilita el proceso enseñanza aprendizaje, mediante el cual el niño desarrolla todo su potencial, siempre y cuando este esté direccionado hacia el mismo etc. En el volitivo conductual, ayuda a que el ser humano tenga la iniciativa, sea disciplinado y respetuoso con sus semejantes, sea responsable, tenga tenacidad, la lúdica ayuda a que coexista el compañerismo, la cooperación, el espíritu crítico y autocrítico etc. En el sistema emocional, en cambio se desarrolla la camaradería, el interés, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

Las actividades lúdicas

Las actividades lúdicas es la parte importante primordial del ser humano, que expone o trata sobre la necesidad que tiene el ser humano de comunicarse, expresarse, sentir, producir un conjunto de emociones que lo llevan a la distracción, diversión y entretenimiento, disfrutando de placeres como el gozar, reír, gritar, etc. Con lo cual forja su personalidad, evidenciando valores que generan saberes para la adquisición del conocimiento. Las actividades lúdicas son primordiales indispensables en el proceso de formación del niño, para desarrollar su imaginación, expresión y su individualidad, libertad, para crecer como ente de una sociedad, según como se ejecute el juego, sólo o acompañado consecuentemente.

De acuerdo a López (2015) quien expresa que:

La lúdica se relacionó con la escuela en la segunda mitad del siglo XIX y fue sustentada por la pedagogía activa teniendo en cuenta que el juego, las competencias, las manifestaciones culturales han sido parte esencial del ser humano: diferentes estudios se han centrado en analizar la relación pensamiento lúdica (pág. 23)

Según lo expuesto por el autor el juego es utilizado como estrategia de enseñanza aprendizaje en las últimas décadas, mediante la cual el niño va a mezclar toda su existencia, demostrar todas sus potencialidades mediante la praxis, pero también permitirá que el niño al ejecutarlo lo haga con entusiasmo, con ganas, no por mera obligación, sino que disfrute mientras aprende y recibe el conocimiento y también lo haga en todas las actividades que se le designen.

Tipos de técnicas lúdicas

Los tipos de técnicas lúdicas son:

1.- Vivenciales

Como su palabra lo indica son aquellas mediante la cual el individuo se incluye en el proceso de y ponen condiciones de una manera abierta, en estas técnicas el estudiante se inmiscuye directamente en los procesos. Dentro de esta categoría incluimos:

a.-Animación:

Son técnicas muy activas, en la cual los individuos o miembros del grupo participante tienen que utilizar el humor, crear un clima, romper el hielo, ser espontáneos para cumplir con la meta propuesta

b.- Conocimiento

El objetivo principal de esta técnica es el choque de opiniones, mediante la comunicación humana, la misma que instiga a la reflexión, para luego sacar conclusiones sobre la misma.

c.- División de grupos

La finalidad de esta técnica es que todos interactúen, para lo cual se forman grupos elegidos eventualmente, los mismos deben tener pocos integrantes y al final cada uno expondrá sus ideas y experiencias a sus compañeros

d.- Análisis y construcción

El objetivo de esta técnica es plantear elementos reales o simbólicos que permitan al estudiante analizar y reflexionar sobre algunos argumentos o circunstancias de la vida diaria.

2.- Técnicas de juegos pautados

Es una técnica de preguntas y respuestas en la cual se va avanzando de acuerdo a como vayan contestando, es un juego de avance, en la cual participan grupos pequeños de estudiantes. Se usan generalmente en actividades que no van a requerir un proceso grupal en el tiempo y si necesitan acordar o discutir ideas u acciones.

3.- Técnicas de organización y planificación

Son aquellas que ayudan a planificar u organizar un evento, actividad o trabajo, permiten conceptualizar dichos temas o que ayudan a mostrar simbólicamente cómo se organiza un grupo

4.- Técnicas de evaluación y reflexión

Esta técnica sirve para medir y tomar decisiones sobre el desarrollo de un proceso grupal. También se usa para modificar las estrategias utilizadas.

Clasificación de las herramientas lúdicas en la educación

Se consideran dos estrategias básicas incluidas en la ludificación:

Jueguización.- Es una idea sencilla, donde se aplican dinámicas de juego a ciertas situaciones, para llamar atraer la atención de los niños para realizar actividades que les permitirán adquirir conocimientos de una manera divertida. Los principios de la Jueguización son muy simples, pero su ejecución de manera efectiva no es tan fácil, ya que todas las personas no se motivan de la misma manera y sus percepciones varían.

Juguetización.- Son actividades lúdicas basadas en el placer del descubrimiento, mediante el juego, son estrategias que aprovechadas de forma adecuada permiten la transferencia de valores, de información, creatividad e impulsar en los niños la autonomía, en la que fijan su propio conocimiento.

Según Freepik (2016) expone que: “la Jueguización o Juguetización “Consiste en crear entornos donde los usuarios se vean beneficiados cuando realizan determinadas acciones” (pág. 23). En base al criterio del autor la importancia de la Jueguización reside en usar técnicas, elementos, dinámicas, propias del juego, es crear ambientes donde los niños disfruten cuando realicen actividades designadas, desarrollen destrezas y habilidades y al mismo tiempo se recrean, se divierten.

Aportes de las actividades lúdicas en el aprendizaje del niño

Cuando los niños realizan actividades recreativas de forma adecuada con otros niños, es el momento preciso donde aprenden a comunicarse y tratar de entender lo que comunican, producto de las actividades lúdicas, donde dichas actividades ayudan a que ellos despejen

las tensiones que se originan y son parte del proceso activo en el aula de clases.

De acuerdo a Berrio (2016):

El juego constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Además el juego en los niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad. (pág. 6)

En base al criterio del autor la actividad principal del niño es el juego, cuyas actividades son fuentes de aprendizaje, es muy importante su aplicación, pues ayuda a estimular y desarrollar diversas áreas, realizar actividades significativas y variadas, ya que además también se hace aprendizaje a través de otros recursos en agilidades autónomas como son las que realizan en la casa con sus padres.

Según el autor Calderón (2014) expresa que:

En el ámbito escolar la lúdica se convierte en una estrategia pedagógica fundamental en el proceso de aprendizaje de los niños, debido a que por ser una necesidad innata del ser humano, estimula y favorece el desarrollo del pensamiento y la creatividad, generando disfrute por la adquisición de nuevos conocimientos. (pág. 25)

De acuerdo a lo expuesto por el autor la lúdica es una destreza pedagógica importante en el desarrollo del proceso enseñanza. El juego es el elemento principal del aprendizaje lúdico, puede aplicarse con una serie de propósitos, dentro del contexto de aprendizaje, pues motiva al niño, le produce placer y autoconfianza, es decir es un recurso significativo para el

aprendizaje y desarrollo del niño, estimula al estudiantes, cuando se lo utiliza en las actividades previas, motivando al niño a la adquisición de nuevos conocimientos.

El Juego

Un juego se define como la actividad que realiza uno o más jugadores, empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, con el fin de proporcionar entretenimiento o diversión.

Según el autor Ramírez (2017) manifiesta:

El juego como recurso en el aula, usado para desarrollar comportamientos y destrezas adecuadas en los estudiantes, no solo ayuda en la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que contribuye en la comunicación, en la motivación para tomar de decisiones, y en la solución de dificultades que se presentan durante la interacción con otros estudiantes (pág. 12)

En base al criterio del autor las actividades lúdicas aplicadas en los procesos de aprendizaje, es un recurso de suma importancia, desarrolla destrezas cognitivas en los niños. Además las diferentes técnicas lúdicas aplicadas por el docente contribuyen a que los niños interactúen y haya una buena comunicación, una buena convivencia, El niño desarrolla mediante el juego todo su potencial, destrezas, habilidades, que lo llevaran a lograr un aprendizaje más significativo.

Características del juego

El estudiante en etapa del subnivel elemental, comprende edades aproximadas entre seis a ocho años, en esta etapa de estudios, donde el juego es una actividad cotidiana, mediante las cuales el niño aprende experiencias relacionadas a la solución de situaciones en las que se ve

inmerso. También estas actividades son identificadas como lúdicas, donde sus procesos son iniciados en el entorno familiar y continuado en la educación formal.

El raciocinio, como corriente epistemológica de este proyecto, evidencian de que las actividades lúdicas en el aula de clases de la Escuela de Educación General Básica “Enrique Gil Calderón”, representa una destreza que genera la estimulación en el desarrollo del estudiante en su proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura. Esto, debido a que fortalecen los valores, la integración, la creatividad la asociación de ideas, la expresión oral, la predisposición a participar en grupos, asociación con niños/as que no forman parte de su entorno familiar.

El juego, de acuerdo a lo expuesto por Díaz (2002) presenta las siguientes características:

- Es una actividad espontánea y libre,
- No tiene interés material,
- Se desarrolla con orden,
- El juego manifiesta regularidad y consistencia,
- Tiene límites que la propia trama estable,
- Se auto promueve,
- Es un espacio liberador,
- El juego no aburre,
- Es un fantasía hecha realidad,
- Es una reproducción de la realidad en el plano de la ficción,
- Se expresa en un tiempo y un espacio,
- El juego no es una ficción absoluta,
- Puede ser individual o social,
- Es evolutivo,
- Es una forma de comunicación,
- Es original.

Lecto-escritura

La lecto-escritura es el proceso donde se va a producir caracteres similares a las letras del alfabeto, las que deberán ser interpretadas por el niño/a para su correcta comprensión.

En base al criterio de Griñán, (2014) Manifiesta:

La enseñanza de la lectura no sólo debe realizarse a nivel escolar, sino apoyarla en la cultura en general, mejorando así la alfabetización en toda la sociedad. La alfabetización lectora comienza en la familia, creando un entorno cercano al mundo del libro, estableciendo lazos lectores entre todos los miembros de la familia, participando en eventos relativos a este amplio mundo del libro, como son ferias, cuenta-cuentos, visitando bibliotecas (pág. 34)

De acuerdo a lo expuesto por el autor la enseñanza de la lectura debe realizársela en todo momento desde el hogar, la familia es el pilar fundamental de la sociedad es la primera escuela del niño y es aquí donde debe nacer el amor por adquirir estas destrezas lectoras, para después ser reforzadas por los docentes en los establecimientos educativos. Se recomienda que en las políticas educativas nacionales se deben realizar talleres de lectura, encausar a los estudiantes a la investigación, dándoles las pautas para su realización.

Posturas teóricas sobre la enseñanza de la lectura

La motivación a la lectura es el objetivo primordial del sistema educativo, su eficacia y eficiencia depende que estén bien estimulados los estudiantes, puesto que la lectura es un proceso donde el niño o lector capta, comprende e interpreta los textos escritos, sin duda, la más importante adquisición de saberes.

De acuerdo a la UNESCO (2016) expone:

El acto de leer se percibe como un proceso de interacción entre un sujeto portador de saberes culturales e intereses, y un texto. Estos elementos se inscriben en un contexto, en una situación de comunicación en la que está presente la ideología y las valoraciones culturales de un grupo social determinado. (pág. 15)

En base al criterio del autor se puede establecer que la acción de leer es un proceso de interacción que se realiza entre el que lee y el texto motivo de la lectura, cuando se realiza se presenta las ideas se valora los diversos grupos sociales inmersos en el contexto de lo que se lee.

Existen diferentes teorías relacionadas con la enseñanza y el aprendizaje de la lectura. En cada una de ellas se establece el fundamento que la sustenta. Entre ellas, cabe señalar

Teoría Conductista

Para el conductismo, teoría que surge entre los años 1960 y 1970 Conciben la lectura como una asociación entre respuestas sonoras y estímulos gráficos. La lectura es un proceso mecánico de reconocimiento de letras y palabras, que se da mediante la repetición y memorización.

De la mano de Watson & Skinner citado por Vazquez (2015) “El modelo de la mente se compara con una caja negra donde el conocimiento se percibe a través de la conducta como manifestación externa de los procesos mentales internos, aunque estos últimos son desconocidos” (p.23). Según lo manifestado la mente descubre el conocimiento por medio de la conducta, como respuesta a las acciones externas e internas. La aplicación de estas teorías en el diseño instruccional fueron desarrolladas por Skinner (1998), quien sugiere medir la efectividad en términos de resultados, es decir, del comportamiento final del estudiante dentro del aula

durante todas las actividades que debe cumplir para desarrollar destrezas con criterios de desempeño, propuesta en el ajuste curricular 2016.

La conducta “es el resultado de reflejos condicionados, o sea, de respuestas aprendidas en forma de condicionamiento clásico”. Es decir según Watson el hombre depende de lo que aprende, como lo aprende y se desaprende.

El conductismo, iguala el aprendizaje con los cambios en la conducta observable, bien sea respecto a la forma o a la referencia de esas conductas. El aprendizaje de la lectura se logra cuando se demuestra o se exhibe una respuesta apropiada a continuación de la presentación de un estímulo ambiental específico. Los elementos claves son entonces: el estímulo, la respuesta y la asociación entre ambos. La preocupación primaria es cómo la asociación entre el estímulo y la respuesta se hace, se refuerza y se mantiene. Además, se le da mucho valor a lo extrínseco.

De acuerdo a Carvajal (2017) quien manifiesta que:

El enfoque conductista en psicología tiene sus raíces en el asociacionismo de los filósofos ingleses, así como en la escuela de psicología estadounidense conocida como funcionalismo y en la teoría darwiniana de la evolución, ya que ambas corrientes hacían hincapié en una concepción del individuo como un organismo que se adapta al medio (pág. 8)

Según lo expuesto por el autor las teorías del funcionalismo y la de la evolución de las especies, declaran que el hombre es un ente que se adapta al medio que lo rodea, es un ser de costumbres. Por ello, la enseñanza de la lectura es un proceso lineal basado en objetivos, métodos y técnicas, dosificados por tiempo y complejidad acumulativa (diseño instruccional o enseñanza programada) y basado en las cualidades que se busca que el alumno domine. El conductismo focaliza la importancia de las consecuencias de estas conductas y mantiene que las respuestas a las que

les siguen un refuerzo tienen mayor probabilidad de volver a sucederse en el futuro.

Por otra parte, las recompensas tienen un valor fundamental y son elementos claves para enseñar a leer. Así, la lectura se logra mediante la asociación de imágenes visuales y sonidos. El Estímulo está dado por la imagen gráfica (letras) y la Respuesta está representada por los sonidos.

En esta teoría es al alumno a quien hay que moldear, el receptor de los aprendizajes, un ser pasivo y aislado, subordinado y sin creatividad cuya participación es restringida pero capaz de desarrollar capacidades y habilidades a través de los objetivos de aprendizaje. El autor Medina (2015) menciona que “el alumno es reflejo de una conducta construida a partir de la interacción con el docente” (p.12). Según lo expuesto por el autor en general, es una visión hoy inaceptable en términos pedagógicos, pues la principal función del docente es orientar al estudiante en su aprendizaje, abarcando conocimientos científicos específicos, actitudes, procedimientos.

El conductismo dirige al discente en el proceso enseñanza aprendizaje, alcanzando todos los conocimientos, actitudes y programaciones cognitivas.

Las críticas al conductismo se basan en el hecho de que determinados tipos de aprendizaje solo proporcionan una descripción cuantitativa de la conducta y no permiten conocer el estado interno del individuo ni tampoco los procesos mentales que podrían facilitar o mejorar el aprendizaje.

Teoría Constructivista

Este enfoque metodológico surgido en los años 70, fundamentado en investigaciones psicolingüísticas del momento, ha revolucionado las concepciones vigentes respecto a la lectura, proporcionando el primer fundamento científico para la acción educativa en esta área.

Investigaciones enmarcadas en la Teoría Psicogenética conciben al niño/a como un sujeto *cognoscente* que construye el conocimiento a través de su acción sobre los objetos.

De acuerdo a Mena (2015): quien expone que
Este enfoque defiende la necesidad de formar habilidades en el estudiante para que sea capaz de interpretar, construir y reconstruir las exigencias de los contextos formativos. Se asume que el individuo procesa la información que recibe del contexto en el que se encuentra en función de su estructura cognitiva, sus experiencias, aptitudes y creencias que tenga hacia los contenidos, medios, materiales y mensaje con los que interacciona. (págs. 38-39)

Según el autor esta teoría sostiene que el conocimiento no se descubre, se construye, es así como el niño interpreta y construye su propio conocimiento, luego de procesar la información que ha recibido a partir de la observación de la forma de ver las cosas, el alumno es el responsable activo de su aprendizaje.

La lectoescritura, desde el punto de vista del constructivismo, se fundamenta en las teorías de Piaget y la teoría Psico-lingüística, con sus Representantes Kennet Goodman, Smith Frank y Emilia Ferreiro, quienes tienen su punto de coincidencia al concebir al lector como centro del proceso activo complejo. El acto de leer y el de escribir no pueden ser separados, ya que se trata de un proceso donde el sujeto es quien

construye su propio aprendizaje y su desarrollo es de continua reorganización.

Enfoque Interactivo

A finales de la década de los setenta, con el avance de la Psicolingüística y de la Psicología Cognitiva, comienza a surgir lo que se ha denominado como “enfoque interactivo de la lectura”, desde el cual se exponen aspectos como los que se citan a continuación:

- La lectura es un proceso indivisible y global
- Leer es comprender
- El lector construye el sentido del texto al interactuar con él
- La experiencia previa del lector ocupa un lugar fundamental en la construcción del significado
- El sentido del mensaje escrito no está en el texto sino en la mente del autor y del lector.

De acuerdo al autor Dubois (1995) quien destaca los aportes de Goodman y Smith como ejes fundamentales de este enfoque, a través de la observación del lector en situaciones lo más naturales posibles, llegando el primero a la conclusión de que la lectura es un proceso psicolingüístico en el que interactúan el pensamiento y el lenguaje.

Por su parte, Smith, otro de los pioneros del enfoque psicolingüístico, también destaca el carácter interactivo del proceso cuando afirma que en la lectura interactúa la información no visual que posee el lector con la información visual que proporciona el texto. En ese proceso de interacción el lector construye el sentido del texto.

Este enfoque, representado por Vigotski (2007) plantea que “la enseñanza estimula el desarrollo, el cual consiste en la adquisición de la experiencia histórico-cultural de toda la humanidad” (p.18). En otras

palabras, el autor enfatiza que el desarrollo depende de la instrucción, los aprendizajes provocan el adelanto de los pueblos, en todas sus dimensiones.

Esta comprensión del objeto y de la unidad de análisis condujo a nuevas propuestas en la psicología pedagógica: el método de la formación de las acciones mentales por etapas, el cual permite estudiar el transcurso gradual de la formación de la acción desde el plano material externo hasta el plano ideal interno.

El proceso de enseñanza-aprendizaje es un proceso único, indisoluble, y es imposible sin sus dos participantes: el maestro y el alumno. Las acciones del alumno son la base para la asimilación de los contenidos, las cuales organiza el maestro. Esto significa que el éxito o el fracaso del niño en la escuela primaria dependen del método de enseñanza.

El proceso de enseñanza-aprendizaje se organiza así: el objetivo básico en la escuela es la adquisición de conceptos científicos de las materias básicas. Para lograrlo, es necesario diferenciar entre conceptos empíricos y teóricos. Los conceptos empíricos, que existen aisladamente sin formar sistemas, el niño los adquiere en juegos, actividades prácticas y artísticas.

Sin embargo, no sabe cuáles son las características esenciales del concepto lingüístico "sujeto" ni tampoco puede utilizarlo correctamente, lo cual indica que aún no adquiere este concepto. Para formar estos conceptos se debe presentar claramente el sistema de las características esenciales de los mismos. Las características científicas son el resultado de acciones de abstracción y generalización de las particularidades esenciales de los fenómenos, por lo que la formación de conceptos teóricos, si se quiere que sea menos lenta y dolorosa, requiere de una organización especial.

Etapas del proceso de la lectura

El proceso de lectura que propone la reforma tiene absoluta validez y coherencia y la acción mediadora del profesor en su desarrollo es básica, y no puede deducirse a un mero control y evaluación final. Durante el proceso de la lectura, el lector se relaciona activamente con el texto, en un diálogo en el que se activan varias destrezas de pensamiento y expresión. La acción del maestro es decisiva en cada una de las etapas.

De acuerdo a Darío (2017) establece que:

Mediante la lectura se adquiere la mayor parte de los conocimientos y, por tanto, influye mucho en la formación intelectual. Mediante la lectura se reconocen las palabras, se capta el pensamiento del autor y se contrasta con el propio pensamiento, de forma crítica. (pág. 2)

Según lo expuesto por el autor saber leer es de suma importancia, ya que mediante esta destreza se adquieren los conocimientos, aprendizajes, la lectura incide de una manera directa en la formación erudita de los individuos, al leer reconocen palabras, como piensa el autor de una manera crítica. Para desarrollar y fortalecer las habilidades lectoras, se utilizan ciertas estrategias de lectura que, por una parte, informan del contenido general del texto y por otra, ayudan a interpretar el mensaje y a seleccionar y organizar los conceptos que interesan.

Existen diferentes estrategias para llevar a cabo una buena lectura, sin embargo, en esta ocasión se analizará la siguiente que consiste en tres etapas:

Prelectura

Consiste en observar la estructura general del texto y explorarlo para tener una idea de su contenido. Algunos de los aspectos que se deben

tomar en cuenta son: su portada, contraportada, título, autor, el índice, el tipo de letra, sus esquemas, diagramas e ilustraciones. Esta acción generalmente se hace sin saber que se está llevando a cabo; por ejemplo cuando se asiste a una librería o a una biblioteca; al revisar un libro de texto o simplemente cuando revisan sus páginas para conocer su contenido.

De acuerdo a Educar (2016) expone:” Es la etapa que permite generar interés por el texto que va a leer”. (p.9). Según aquello en la que se analizan los conocimientos previos de los estudiantes. En esta etapa es muy conveniente subrayar, hacer anotaciones y tener siempre a la mano un diccionario para consultarlo cada vez que se necesario. Así como responder las siguientes preguntas.

Lectura

En este momento se da la decodificación; es decir los ojos se fijan en los signos lingüísticos y grafías, se evoca su significado. El lector al tener un léxico más amplio, tendrá menos problemas para decodificar o interpretar los mensajes.

De acuerdo a Educar (2016) “Corresponde al acto de leer propiamente dicho, tanto en los aspectos mecánicos como de comprensión”. (p.9) en base al criterio del autor es aquí donde se le coge amor a la lectura, se desarrollaran las destrezas de la misma.

El lector establece la estructura del texto y tiene una idea general de su contenido, puede determinar si la función del texto es informativa, recreativa, de estudio o de trabajo, y decidir de acuerdo con el propósito que le impulsa a leer, si se lleva a cabo una lectura rápida o una lectura más detallada del mismo. Independientemente del tipo de lectura que se elija, es en esta fase en donde se lleva a cabo la verdadera lectura.

Post-lectura

En la cual es necesario revisar los subrayados y apuntes que se hayan realizado durante la lectura, para comprobar que tiene sentido, y organizarlos mediante resúmenes, diagramas, fichas y esquemas, cuyo estudio permitirá la síntesis y comprensión global del texto y que son fundamentales para preparar los trabajos escritos y exposiciones orales.

Según Educar (2016) se expone que: “Es la etapa en la que se proponen actividades que permiten conocer cuánto comprendió el lector” (p.9). De acuerdo a lo expresado la fase de poslectura se presta para el trabajo en grupo, en que los estudiantes confronten sus propias interpretaciones con las de sus compañeros y construyan el significado de los textos leídos desde múltiples perspectivas.

Tipos o niveles de Lectura

Entre los tipos o niveles de lectura que emplean los niños y niñas cuando comienzan el aprendizaje de la misma se encuentran, de acuerdo a lo que expone Saavedra (S.F.), los siguientes: sub silábica, silábica, vacilante, corriente, expresiva y combinada.

Lectura sub silábica

Es la que realiza el estudiante, niño o individuo, al leer una palabra, nombra cada letra para ir formando las sílabas, y luego las une para ir integrando las palabras. En síntesis, se refiere al deletreo.

Lectura silábica

Este tipo de lectura se caracteriza porque el niño lee las palabras silaba por silaba.

Lectura vacilante

Es cuando la persona que lee tiene inseguridad, no respeta los signos de puntuación, repite frases ya leídas e interrumpe la lectura en algunas ocasiones para ir formando un deletreo mental.

Lectura corriente

Es la que posee un lector formal. El niño va leyendo con cierta rapidez y fluidez, respetando por lo general la buena pronunciación de las palabras y atendiendo los signos de puntuación.

Lectura expresiva

Tiene todas las cualidades de la lectura corriente, pero añade la expresión al contenido de lo que se lee, fijando a la voz los tonos de entonación necesaria, lo que le permite al lector y al oyente darse cuenta de los estados de ánimo que el autor imprimió al texto.

Lectura combinada

Dentro de los tipos de lectura se pueden dar características combinadas. Ej.: Lectura vacilante con lectura corriente.

Al respecto, cabe acotar que, de acuerdo a las observaciones realizadas con los niños y niñas del Subnivel Elemental de la Escuela "Enrique Gil Calderón", ellos realizan la lectura silábica, palabra por palabra y vacilante.

2.3. Fundamentación Epistemológica

Este proyecto se fundamenta epistemológicamente en el pragmatismo, corriente filosófica que consiste en reducir "lo verdadero a lo útil" negando el conocimiento teórico en diversos grados; para los más radicales sólo es verdadero aquello que conduce al éxito individual,

mientras que para otros, sólo es verdadero cuando se haya verificado con los hechos.

De acuerdo a Barrena (2014) manifiesta:

En el pragmatismo hay un constante cuestionamiento de la filosofía moderna y de su pretensión de unos fundamentos necesarios para el conocimiento. Los pragmatistas no buscan un sistema total y completo, un sistema que contenga en sí sus propios fundamentos. Van contra los absolutos y las verdades eternas, y buscan una concepción del conocimiento más acorde a lo que somos. Para los pragmatistas no es necesario que las ideas descansen sobre fundamentos seguros. (pág. 6)

Según expresado por el autor anteriormente el pragmatismo lo verdadero solo es aquello que conduce al individuo a obtener el éxito, no hay verdades absolutas, ni eternas, el intelecto es dado al hombre, no para investigar y conocer la verdad, sino para poder orientarse en la realidad. El conocimiento humano recibe su sentido y su valor de este su destino práctico. Su verdad consiste en la congruencia de los pensamientos con los fines prácticos del hombre, en que aquellos resulten útiles y provechosos para la conducta práctica de éste. En general, para las diversas formas de pragmatismo, la verdad radica en la utilidad y en el éxito, por lo tanto, todo conocimiento es práctico si sirve para algo, si es posible de realizar.

2.4 Fundamentación Pedagógica

Este proyecto se fundamenta pedagógicamente en la educación integral del estudiante del Subnivel Elemental de la escuela “Enrique Gil Calderón”, dónde los estudiantes tienen baja calidad de lectoescritura..

Este proyecto se enlaza con el enfoque pedagógico del constructivismo, que es el sostiene que el niño es el creador de su propio

conocimiento, a través de la utilización de las técnicas y recursos pertinentes, en este caso la implementación de la lúdica, para mejorar los procesos de lectoescritura.

Un enfoque que sostiene que el individuo tanto en los aspectos cognoscitivos y sociales del comportamiento como en los afectivos- no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción entre esos dos factores.

Según Mg. Pedro Saldarriaga-Zambrano (2016) expone:

La teoría de Piaget el desarrollo de la inteligencia es producto del desarrollo espontáneo, que depende de cuatro factores principales: el desarrollo del niño en término de crecimiento biológico y maduración psicológico. La experiencia, que es un elemento importante para el desarrollo cognitivo; la transmisión social, por la que señala que ningún mensaje ni conducta nueva se incorpora al sujeto si éste no activa las estructuras previas adecuadas para procesarlo, para asimilarlo; y por último el factor de equilibración, que permite la búsqueda interna de nuevos niveles y reorganizaciones de equilibrio mental. (pág. 134)

De acuerdo a lo expuesto por el autor en mención la inteligencia tiene su desarrollo de manera espontánea, y depende de varios factores como son el crecimiento biológico y psicológico del niño.

El conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano, que se realiza con los esquemas que ya posee, con lo que ya construyó en su relación con el medio que la rodea.

Los estudiantes construyen o reconstruyen objetos de conocimiento, las operaciones aritméticas elementales, pero estas

operaciones ya están definidas; los estudiantes construyen el concepto de tiempo histórico.

2.5 Fundamentación Psicológica

Los fundamentos psicológicos se realizan bajo el enfoque histórico cultural de L. Vygotsky, quien parte de la idea, que el proceso cognitivo tiene su origen en la interacción del hombre con su cultura y en la sociedad, llegando a afirmar que las funciones psicológicas superiores se dan dos veces, la primera en el plano social y después individual; es decir interpsicológico e intrapsicológico ocurriendo un proceso de internalización de los objetos provocando la apropiación del mismo y el desarrollo evolutivo del estudiante.

Vygotsky y sus colaboradores, hablan acerca de la zona de desarrollo, señalando que es la distancia que hay entre el nivel real, lo que ya conoce el estudiante y el nivel potencial, lo que está por conocer y llega a conocer con ayuda de otros más experto o capaz, hablan del aprendizaje colaborativo haciendo alusión a que esa colaboración está dada por estudiante- estudiante. estudiante-docente y estudiante comunidad.

De acuerdo a la revista Papeles de Sociedad, (2014):

A medida que crece el niño, su dependencia respecto a pivotes tales como varas, muñecas u otros juguetes disminuye. Han "internalizado" esos pivotes en tanto imaginación y conceptos abstractos a través de los cuales entienden el mundo. "El viejo adagio de que el juego del niño es imaginación en acción puede invertirse: podemos decir que la imaginación en adolescentes y en infantes es juego sin acción. (pág. 3)

En base al criterio anteriormente expuesto se puede definir qué para Vygotsky la educación domina todos los procesos del desarrollo de las habilidades, utilizando recursos apropiados, con la implementación de las

técnicas lúdicas, en los procesos de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura.

2.6 Marco Legal

Constitución de la República del Ecuador (2008) II: Derechos Capítulo segundo: Derechos del buen vivir, Sección quinta Educación.

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal.

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

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente. Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones. El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada. La educación pública será 60 universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Diseño de la investigación

El presente proyecto se soporta en la investigación la cual permite levantar un fundamento científico y social bajo la particularidad de un proyecto viable, que se concreta con la evaluación de los antecedentes, datos y problemas estudiados. La Información se conseguirá por medio del desarrollo de encuestas, entrevistas y fichas de observación a los involucrados en la problemática.

El diseño de la investigación va estar enfocado en la modalidad del proyecto esto le da a la investigación un enfoque cualitativo y cuantitativo, con soporte de estudios, documentales y trabajos de campo los cuales se enfocaran en la recolección de datos están conforme al problema y a los objetivos del mismo.

El enfoque cualitativo es el análisis de los resultados numéricos que fueron arrojados por medio del enfoque cuantitativo los cuales serán interpretados, por medio de técnicas como la observación y las entrevistas no estructuradas. El diseño es el marco referencial, punto de partida, que va a servir como norte para desarrollar el proyecto de indagación propuesto

Enfoque cualitativo

El enfoque cualitativo es el análisis de los resultados numéricos que fueron arrojados por medio del enfoque cuantitativo los cuales serán interpretados, por medio de técnicas como la observación y las entrevistas no estructuradas. La recaudación de datos y la medición va a ayudar a comprobar las premisas de la investigación.

Investigación Cuantitativa

El enfoque cuantitativo es aquel que nos permite analizar datos investigados de una manera numérica los cuales serán sometidos a análisis estadísticos, para que se realice la metodología cuantitativa se necesita que entre los elementos de la problemática exista la posibilidad de limitarlos, definirlos, y saber dónde empieza el problema.

Toda investigación necesita un enfoque cuantitativo el cual está acorde a la problemática y a los objetivos planteados, para el investigador es necesario considerar como característica una mediación en todos sus procesos, estas mediciones nos darán como resultado probabilidades que formaran las hipótesis decretando las variables y se diseñara una estrategia para elaborarlas y así obtener los resultados esperados.

3.2. Modalidad de la investigación

Investigación Bibliográfica

Es el tipo de investigación que permite estar en contacto con la población de estudio, ya que la información se encuentra precisamente en el sitio donde ocurre el fenómeno y por lo tanto la recopilación de información.

Este tipo de investigación es necesaria para recopilar información de trabajos ya existentes, teorías, técnicas e instrumentos usados relacionados al tema que se investiga.

Investigación de Campo

El proyecto hizo uso de este diseño de investigación debido a que permitió reunir información necesaria de las fuentes relacionadas con el tema.

Para presente caso los datos fueron obtenidos directamente con personas consideradas para el estudio, como son los docentes directivos, representantes legales, estudiantes del Subnivel Elemental de la escuela “Enrique Gil Calderón”.

Toda la información fue obtenida de las técnicas aplicadas y su respectivo instrumento. De acuerdo a este tipo de investigación, la información se obtiene, sin cambiar la información ya establecida.

3.3. Tipos de investigación

Exploratoria

El objeto principal de la investigación exploratoria es facilitar una mejor incursión y entendimiento del problema que afronta el investigador. Dicha investigación culminara cuando los datos recogidos, nos dé la posibilidad de construir el marco teórico y epistemológico lo suficientemente veras para poder delimitar que factores son acordes al problema y que deben ser investigados.

Ese tipo de investigación se la realiza con la finalidad de desacatar una problemática y encontrar los procesos adecuados para investigaciones postreras. Es de gran ayuda para desarrollar el tema elegido, puesto que por medio de esta investigación se definirán los suceso, hecho o acontecimientos que fueron explorados en la Escuela” Enrique Gil Calderón” en la cual primero localizamos la problemática, luego procedió con el reconocimiento, enfoque y solución a dicha situación conflicto, no obstante de debe continuar con diferentes encuestas para la recolección de datos.

Descriptivo

Permite obtener información real, puesto que su característica primordial es analizar la situación que se presenta y posteriormente, interpretaciones acertadas respecto del tema desarrollado.

La descriptiva es una investigación que identifica un hecho o fenómeno, con el fin de establecer su organización, las consecuencias dependerán de la profundidad de la indagación.

3.4. Métodos de investigación

Método Inductivo

Se aplicó en el desarrollo del uso de las técnicas lúdicas, en el marco de las situaciones inmediata de intereses de los estudiantes del cuarto grado de la escuela, para de esta manera verificar los efectos que causan en los procesos de la lectoescritura de los estudiantes del Subnivel Elemental de la Escuela “Enrique Gil Calderón”

Dicho método ayudo a sacar las conclusiones de manera general del presente proyecto y así poder realizarlo. El método inductivo es una estrategia de razonamiento que se basa en la inducción, para ello, procede a partir de premisas particulares para generar conclusiones generales.

Método Deductivo

A través de este método se partió del concepto general de Técnicas lúdicas analizando, seleccionando y aplicando las de un rendimiento más productivo en los estudiantes fomentando su la lectoescritura en los estudiantes.

Es el camino lógico para buscar la solución a los problemas que se plantean, dentro de un proceso educativo. El presente método fue utilizado ya que se parte de las técnicas lúdicas y como estas inciden en la lecto-escritura de los estudiantes del Subnivel medio de la Escuela “Enrique Gil Calderón”.

El método deductivo es una estrategia de razonamiento empleada para deducir conclusiones lógicas a partir de una serie de premisas o principios. En este sentido, es un proceso de pensamiento que va de lo general (leyes o principios) a lo particular (fenómenos o hechos concretos). Según el método deductivo, la conclusión se halla dentro de las propias premisas referidas o, dicho de otro modo, la conclusión es consecuencia de estas.

Científico

Método científico es un proceso destinado a explicar fenómenos, establecer relaciones entre los hechos y enunciar leyes que expliquen los fenómenos físicos del mundo y permitan obtener, con estos conocimientos, aplicaciones útiles al hombre. Los científicos emplean este método como una forma planificada de trabajar. Sus logros son acumulativos y han llevado a la Humanidad al momento cultural actual.

Este método se aplicó a un grupo determinado de estudiantes de la Escuela Enrique Gil Calderón, Subnivel Elemental, en la asignatura de Lengua y Literatura donde se comprobó de manera positiva que las técnicas lúdicas promulgan un óptimo aprendizaje de los procesos de lectoescritura.

Este método científico, es un proceso destinado a explicar fenómenos, establecer relaciones entre los hechos y enunciar leyes que expliquen los fenómenos físicos del mundo y permitan obtener, con estos conocimientos, aplicaciones útiles al hombre.

3.5. Técnicas de investigación

Entrevista

A través el diálogo continuo en un sector formal y planeado, entre una o más personas entrevistadoras y una o más entrevistadas, en el que se convierte y ordena la información conocida por éstas. La entrevista se la realizo a la directora y docentes del Subnivel Elemental de la escuela “Enrique Gil Calderón”.

Es un instrumento utilizado en diversos campos de la investigación, una entrevista no es casual, sino que es un diálogo interesado con un acuerdo previo por ambas partes. La ventaja esencial de la entrevista, reside en que son los mismos actores sociales quienes nos proporcionan los datos relativos a sus opiniones.

Encuesta

Con esta técnica se logra obtener resultados después de realizar un conjunto de preguntas dirigidas a los docentes y estudiantes de una muestra representativa o al conjunto total de la población estadística en estudio.

Es un conjunto de preguntas representadas, que se elaboran para un fin, provee una serie de herramientas probados para evaluar el aprendizaje en su entorno, donde los docentes pueden utilizar este módulo para aprender sobre sus estudiantes. Esta técnica de investigación se la realizo a los representantes legales del Subnivel Elemental de la Escuela “Enrique Gil Calderón”. Para sacar conclusiones sobre el problema existente y cuáles serían sus posibles soluciones.

Observación

La observación es un recurso que se utiliza constantemente en la vida cotidiana para adquirir conocimientos, analizar, determinar y sacar conclusiones relevantes de un objetivo determinado.

3.6. Instrumentos de investigación

Cuestionario

Un cuestionario es un instrumento de investigación que consiste en una serie de preguntas y otras indicaciones con el propósito de obtener información de los consultados. Aunque a menudo están diseñados para poder realizar un análisis estadístico de las respuestas, no es siempre así.

El cuestionario se lo utilizo para obtener la información de los representantes legales de la Escuela” Enrique Gil Calderón”. Este cuestionario es de respuesta cerrados. También se utilizó un cuestionario para la entrevista, el mismo que es de respuesta abierta, donde el entrevistado va a dar su opinión sobre lo que se está investigando.

Ficha de Observación

Son instrumentos de investigación y evaluación y recolección de datos, referido a un objetivo específico, en el que se determinan variables específicas. Se usan para registrar datos a fin de brinda recomendaciones para la mejora correspondiente.

Esta ficha se le aplicó a los estudiantes del Subnivel Elemental de la Escuela” Enrique Gil Calderón”.

3.7. Población y Muestra

Población

Es el grupo de personas que conviven dentro de un pueblo, provincia, país, u otra área geográfica, y poseen comúnmente, características en común. Es la congregación de individuos con particularidades afines

La población y la muestra de estudio a considerar son: el director, 4 docentes, 119 estudiantes y 119 representantes legales del subnivel medio de la Escuela de Educación General Básica “Enrique Gil Calderón”.

Cuadro N 2

Población de Escuela “Enrique Gil Calderón”

Ítem	Detalle	Frecuencias	Porcentajes %
1	Directivo	1	2%
2	Docentes	4	6%
3	Estudiantes	119	46%
4	Representantes legales	119	46%
Total		243	100%

Fuente: Secretaríadel Plantel- Escuela de Educación General Básica “Enrique Gil Calderón”.
Elaborado por: García Zambrano Cinthia Yomaira, - Regalado Acebo Amarilis Sabina

3.8. Análisis e interpretación de los resultados

Encuesta aplicada a los representantes legales

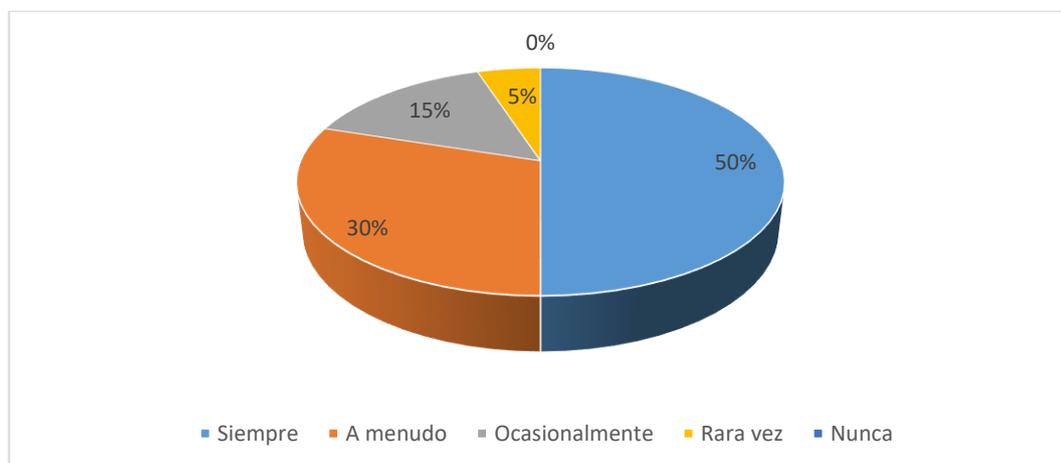
Tabla N 1 Su hijo aprende jugando

¿Su hijo aprende jugando?			
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Siempre	55	50%
	A menudo	35	30%
	Ocasionalmente	20	15%
	Rara vez	9	5%
	Nunca	0	0%
	TOTAL		119

Fuente: Representantes legales de la Escuela de Educación General Básica "Enrique Gil Calderón".
Elaborado por: García Zambrano Cinthia Yomaira, - Regalado Acebo Amarilis Sabina

Gráfico N 1

Su hijo aprende jugando



Fuente: Representantes legales de la Escuela de Educación General Básica "Enrique Gil Calderón".
Elaborado por: García Zambrano Cinthia Yomaira, - Regalado Acebo Amarilis Sabina

COMENTARIO:

De acuerdo a la pregunta, la mayoría de los encuestados manifestaron que siempre sus hijos desarrollan habilidades cognitivas, cuando se utilizan estrategias de juego, logrando mejores aprendizajes.

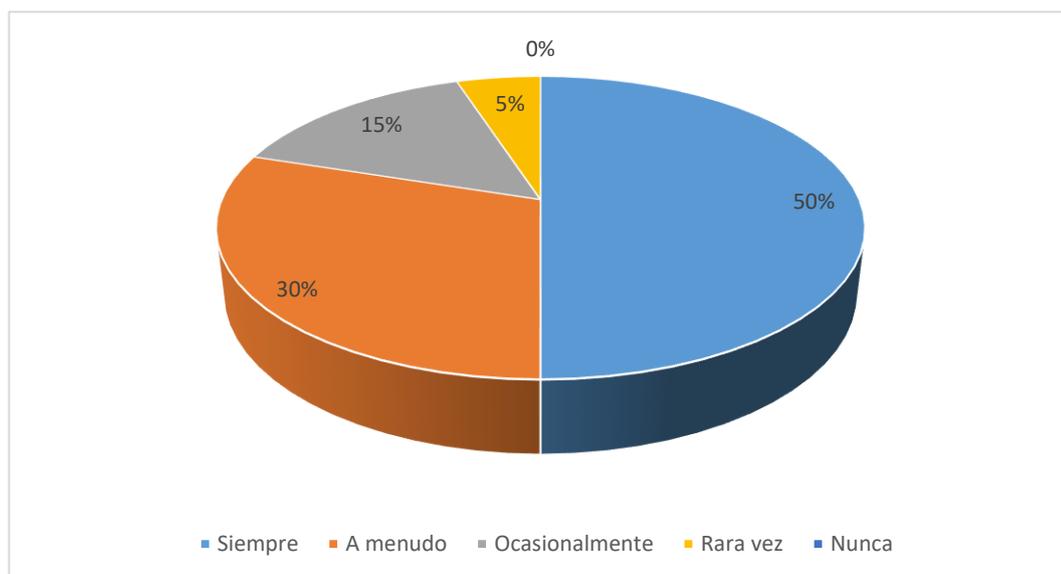
Tabla N 2 Lecto-escritura es fundamental para el desarrollo pedagógico

¿ La lecto-escritura es fundamental para el desarrollo pedagógico de su hijo?			
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
2	Siempre	60	50%
	A menudo	15	15%
	Ocasionalmente	30	30%
	Rara vez	14	5%
	Nunca	0	0%
	TOTAL		119

Fuente: Representantes legales de la Escuela de Educación General Básica “Enrique Gil Calderón”.
Elaborado por: García Zambrano Cinthia Yomaira, - Regalado Acebo Amarilis Sabina

Gráfico N 2

Lectoescritura es fundamental para el desarrollo pedagógico



Fuente: Representantes legales de la Escuela de Educación General Básica “Enrique Gil Calderón”.
Elaborado por: García Zambrano Cinthia Yomaira, - Regalado Acebo Amarilis Sabina

COMENTARIO

La mayoría de los encuestados piensan que siempre la lectoescritura es fundamental para el desarrollo del niño y que este aprende de la interacción que realizan mediante el juego.

Tabla N 3 Implementar las técnicas lúdicas

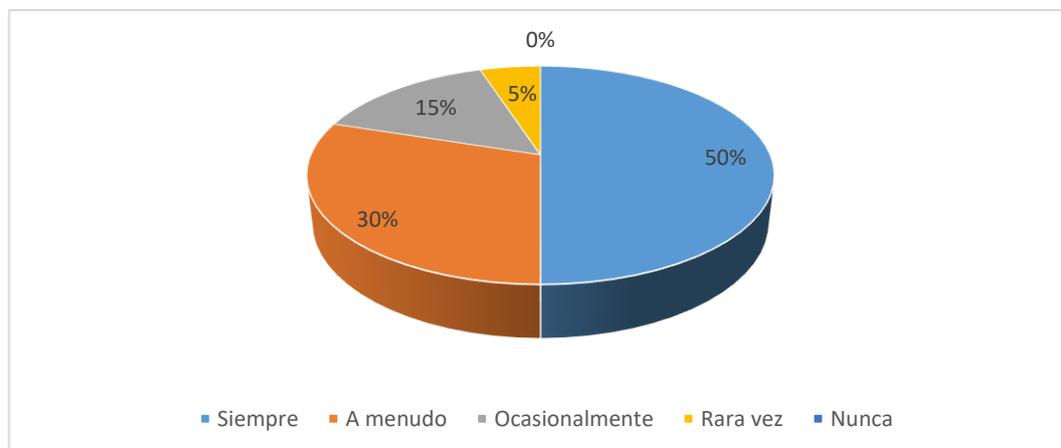
¿Se deben hacer juegos en el subnivel elemental, para mejorar los aprendizajes de los niños?			
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
3	Siempre	60	50%
	A menudo	30	30%
	Ocasionalmente	14	15%
	Rara vez	15	5%
	Nunca	0	0%
	TOTAL		119

Fuente: Representantes legales de la Escuela de Educación General Básica "Enrique Gil Calderón".

Elaborado por: García Zambrano Cinthia Yomaira, - Regalado Acebo Amarilis Sabina

Gráfico N 3

Implementar las técnicas lúdicas



Fuente: Representantes legales de la Escuela de Educación General Básica "Enrique Gil Calderón".

Elaborado por: García Zambrano Cinthia Yomaira, - Regalado Acebo Amarilis Sabina

COMENTARIO:

De acuerdo a la pregunta la mayoría de los encuestados manifiestan que si es importante que se implementen técnicas lúdicas en los procesos de enseñanza, para mejorar la adquisición de conocimientos en los estudiantes, otro grupo manifestó que estas técnicas deberían ser aplicadas de manera ocasional.

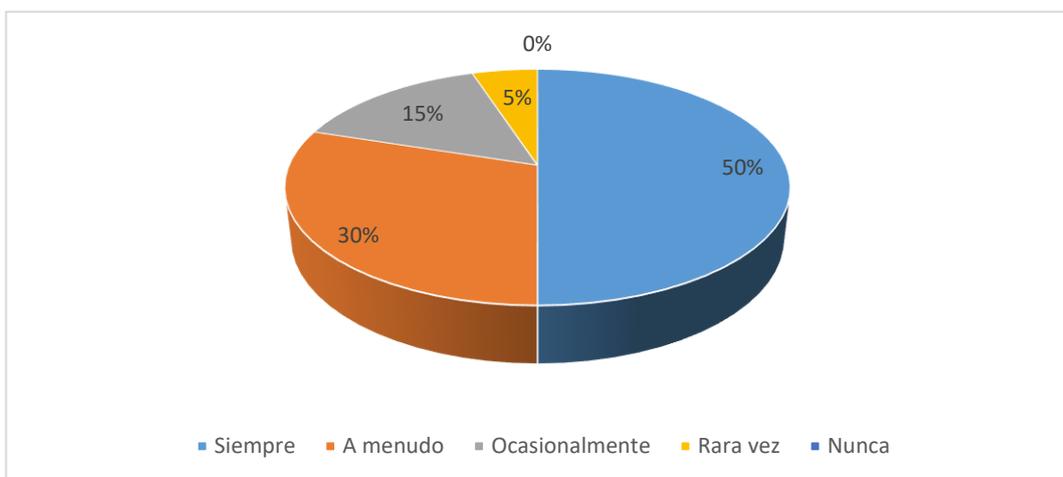
Tabla N 4 Técnicas lúdicas orientan en la enseñanza de la Lecto-escritura

¿La realización de crucigramas, sopa de letras, deletreo entre otros sirven para orientar la enseñanza de la lecto-escritura?			
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
4	Siempre	30	30%
	A menudo	60	50%
	Ocasionalmente	15	15%
	Rara vez	14	5%
	Nunca	0	0%
	TOTAL		119

Fuente: Representantes legales de la Escuela de Educación General Básica "Enrique Gil Calderón".
Elaborado por: García Zambrano Cinthia Yomaira, - Regalado Acebo Amarilis Sabina

Gráfico N 4

Técnicas lúdicas orientan en la enseñanza de la lecto-escritura



Fuente: Representantes legales de la Escuela de Educación General Básica "Enrique Gil Calderón".
Elaborado por: García Zambrano Cinthia Yomaira, - Regalado Acebo Amarilis Sabina

COMENTARIO:

La mayoría de los encuestados respondieron a esta pregunta que a menudo estas técnicas ayudan al proceso de la lectoescritura, y que el niño aprende de mejor manera cuando las clases son motivadoras, donde el niño va a desarrollar sus capacidades, destrezas.

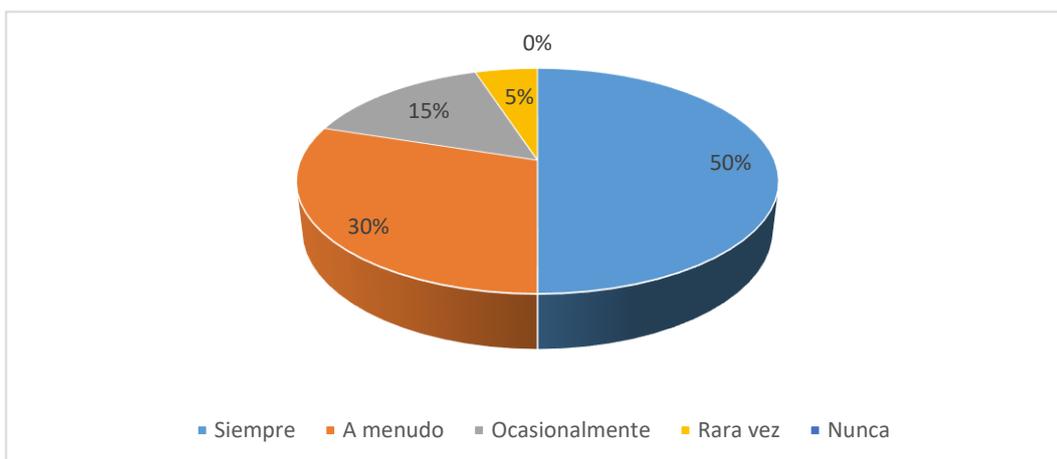
Tabla N 5 Lecto-escritura desarrolla diferentes caracteres del niño

¿ La lecto-escritura desarrolla diferentes caracteres del niño, como: sensibilidad, cultura, creatividad, reflexión crítica, entre otras?			
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
5	Siempre	54	50%
	A menudo	35	30%
	Ocasionalmente	20	15%
	Rara vez	10	5%
	Nunca	0	0%
	TOTAL		119

Fuente: Representantes legales de la Escuela de Educación General Básica "Enrique Gil Calderón".
Elaborado por: García Zambrano Cinthia Yomaira, - Regalado Acebo Amarilis Sabina

Gráfico N 5

Lecto-escritura desarrolla diferentes caracteres del niño



Fuente: Representantes legales de la Escuela de Educación General Básica "Enrique Gil Calderón".
Elaborado por: García Zambrano Cinthia Yomaira, - Regalado Acebo Amarilis Sabina

COMENTARIO:

Según la mayoría de los encuestados la buena aplicación de la lectoescritura va a desarrollar habilidades, destrezas, diferentes caracteres en los niños, esto va ayudar para el desarrollo cognitivo y social del estudiante.

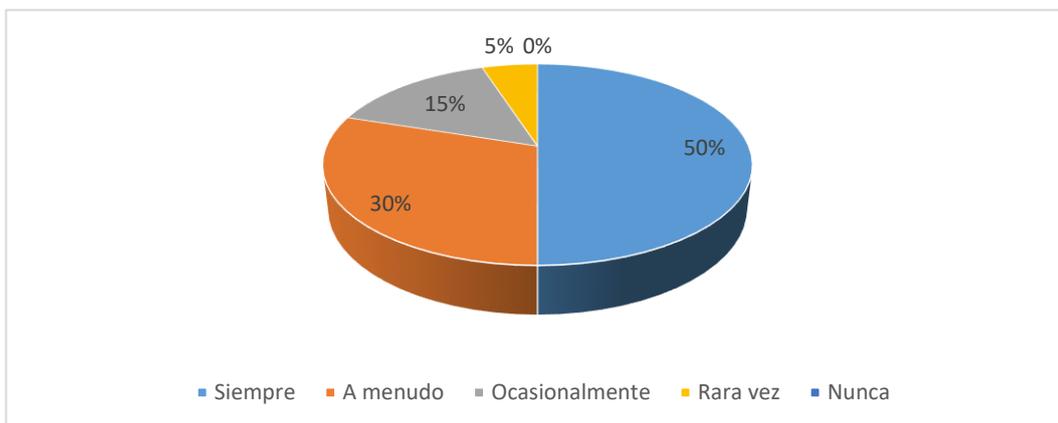
Tabla N 6 Aplicación de técnicas lúdicas

¿Es significativo el proceso de enseñanza – aprendizaje a través de la aplicación de técnicas lúdicas?			
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
6	Siempre	60	50%
	A menudo	35	30%
	Ocasionalmente	16	15%
	Rara vez	8	5%
	Nunca	0	0%
	TOTAL		119

Fuente: Representantes legales de la Escuela de Educación General Básica “Enrique Gil Calderón”.
Elaborado por: García Zambrano Cinthia Yomaira, - Regalado Acebo Amarilis Sabina

Gráfico N 6

Aplicación de técnicas lúdicas



Fuente: Representantes legales de la Escuela de Educación General Básica “Enrique Gil Calderón”.
Elaborado por: García Zambrano Cinthia Yomaira, - Regalado Acebo Amarilis Sabina

COMENTARIO:

La mayoría de los encuestados respondieron esta pregunta que Siempre es bueno la aplicación de estas técnicas, ya que permiten desarrollar habilidades motrices, destrezas cognitivas, beneficiando los procesos de enseñanza, Otros opinaron que ocasionalmente se logra esta participación.

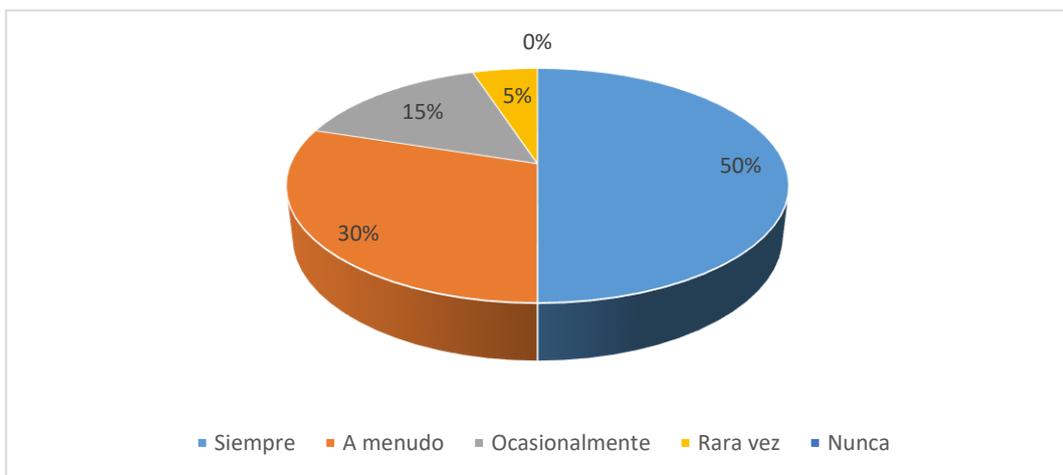
Tabla N 7 Guía de juegos para el desarrollo pedagógico de niños

¿Se debería aplicar una guía de juegos para el desarrollo pedagógico de su representado?			
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
7	Siempre	30	30%
	A menudo	60	50%
	Ocasionalmente	15	10%
	Rara vez	14	10%
	Nunca	0	0%
	TOTAL		119

Fuente: Representantes legales de la Escuela de Educación General Básica "Enrique Gil Calderón".
 Elaborado por: García Zambrano Cinthia Yomaira, - Regalado Acebo Amarilis Sabina

Gráfico N 7

Guía de juegos para el desarrollo pedagógico de niños



Fuente: Representantes legales de la Escuela de Educación General Básica "Enrique Gil Calderón".
 Elaborado por: García Zambrano Cinthia Yomaira, - Regalado Acebo Amarilis Sabina

COMENTARIO:

De acuerdo a la pregunta la mayoría de los encuestados respondieron que siempre una guía de juegos mejorara el aprendizaje de su representado, aunque otros opinaron que ocasionalmente. Los niños aprenden de mejor manera mediante la interacción, manipulación, desarrollando destrezas y habilidades.

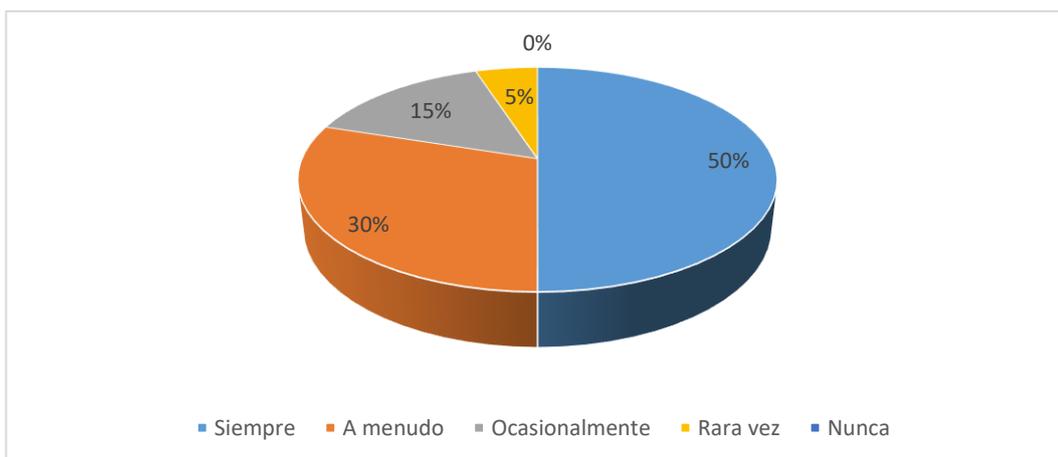
Tabla N 8 Significativo el proceso de enseñanza – aprendizaje

¿Es significativo el proceso de enseñanza – aprendizaje a través de las técnicas lúdicas a implementar?			
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
8	Siempre	55	50%
	A menudo	35	30%
	Ocasionalmente	24	15%
	Rara vez	5	5%
	Nunca	0	0%
	TOTAL		119

Fuente: Representantes legales de la Escuela de Educación General Básica “Enrique Gil Calderón”.
Elaborado por: García Zambrano Cinthia Yomaira, - Regalado Acebo Amarilis Sabina

Gráfico N 8

Significativo el proceso de enseñanza – aprendizaje



Fuente: Representantes legales de la Escuela de Educación General Básica “Enrique Gil Calderón”.
Elaborado por: García Zambrano Cinthia Yomaira, - Regalado Acebo Amarilis Sabina

COMENTARIO:

De acuerdo a lo manifestado por la mayoría de los encuestados siempre se lograra un aprendizaje más significativo con la aplicación de estas técnicas de juego, actividades motoras que harán que las clases sean más divertidas y los niños desarrollen destrezas, habilidades y el proceso de aprendizaje sea fructífero.

ENTREVISTA A LA DIRECTORA

Entrevista aplicada a la Directora de la Escuela de Educación General Básica “Enrique Gil Calderón”.

Entrevistadores: García Zambrano Cinthia Yomaira, -
Regalado Acebo Amarilis Sabina

Lugar: Direccìon

Entrevistado: Ing. María Antonieta Mite Cisnero

Cargo: Directora

1.- ¿En la escuela que Ud. dirige, se aplican técnicas lúdicas para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje?

Si, en algunos casos hay docentes que aplican estas estrategias para lograr los objetivos propuestos.

2.- ¿Cómo se dirigen los procesos lecto-escritura en los estudiantes del Subnivel Elemental?

Considero que estos procesos están bien direccionados, aunque en ciertas cuestiones debe mejorar, aplicar otras estrategias para que el estudiante desarrolle esta habilidad como es la lectoescritura.

3.- ¿Que la implementación de estrategias metodológicas mejorase los procesos lectores de los niños. ¿Por qué?

Por supuesto el docente debe aplicar estrategias pertinentes e innovadoras que le permitan lograr los objetivos propuestos

4.- ¿En que se integre las técnicas lúdicas como estrategia didáctica. ¿Por qué?

Muy de acuerdo en la aplicación de estas técnicas en los procesos de enseñanza aprendizaje, puesto que estas son el medio para conseguir las metas propuestas

5.- ¿Que el personal docente participen en los talleres de actividades para mejorar los procesos lectores de los niños?

Si, por que todo lo que signifique capacitación o actualización, va a ayudar al docente en los procesos enseñanza aprendizaje y que estos sean más fructíferos, consiguiendo aprendizajes de calidad.

ENTREVISTA AL DOCENTE 1

1. ¿Cómo define las técnicas lúdicas en la labor docente?

Docente 1: Las técnicas lúdicas son metodologías de aprendizaje que utiliza como recurso el juego, actividades recreativas entre otros como instrumentos para llevar a cabo enseñanzas.

2. ¿Es apropiada la aplicación de las técnicas lúdicas en el aprendizaje?

Docente 1: Toda técnica, toda metodología de trabajo que tenga la finalidad de contribuir a un mejor aprendizaje es bueno para que los docentes lo pongan en práctica.

3. ¿Contribuyen las técnicas lúdicas a perfeccionar el proceso formativo de los estudiantes con lo que usted trabaja?

Docente 1: Como lo dije hace un momento toda técnica dirigida al aprendizaje es buena, por lo tanto, va a contribuir a mejorar el proceso de formación en todos los aspectos del estudiante, ósea una formación integra lo cual será muy aceptable.

4. ¿Las técnicas lúdicas deben incluirse en los procesos de enseñanza-aprendizaje?

Claro, seria fenomenal que se incluya las técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje pues ayudaría a mejora el desempeño de los estudiantes.

ENTREVISTA A DOCENTE 2

5. ¿Qué factores cree usted que inciden en el rendimiento escolar de los estudiantes?

Hay muchos factores que influyen el buen rendimiento de los estudiantes, los más sobresalientes serían la falta de apoyo por parte de los padres de familia, también la falta de actualización docente en el uso de métodos y técnicas de aprendizaje, y además el medio social donde se desarrolla el estudiante todo esto afecta de una u otra forma en su rendimiento escolar.

6. ¿Considera importante el apoyo de los padres en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Sin el apoyo de los padres de familia en la enseñanza-aprendizaje nada de lo que se quiera realizar en bien de los estudiantes no tendría ningún resultado positivo.

7. ¿Considera fundamental la implementación de técnicas y estrategias que tengan como objetivo mejorar los procesos lectores de los estudiantes?

Sería muy apropiado implementar técnicas que tenga como fin mejorar la lectoescritura de los estudiantes no solo de la institución que sino de otras instituciones.

8. ¿Cree usted que sería de gran aporte educativo el diseño de talleres interactivos enfocados a mejorar la lectoescritura?

Claro que si ya que estos talleres beneficiaría no solo a los docentes sino también a los estudiantes y padres de familia.

9. ¿Estaría de acuerdo con el diseño e implementación de talleres de técnicas lúdicas con la finalidad de mejorar los procesos lectores de los estudiantes del subnivel elemental?

Yo estoy de acuerdo con todo lo que tenga el objetivo de mejorar la enseñanza y con ella los procesos lectores de los estudiantes que son los principales actores del proceso educativo.

Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones:

1. En su gran mayoría los docentes no añaden las técnicas lúdicas (juego) en los procesos de enseñanza de la lectoescritura, realizando su trabajo de manera monótona, ambiguo, tradicionalista, lo que no les permite despertar el interés de aprender en los niños.
2. Los docentes tienen escasos conocimientos de los beneficios de las actividades lúdicas, y su utilidad en los procesos lectores, no usan el juego como estrategia para llegar al estudiante, esto se da por el tradicionalismo que hay en la enseñanza.
3. Los escasos recursos didácticos y tecnológicos no permiten promover el desarrollo innovador de la enseñanza de la lectoescritura.
4. Los representantes legales, tienen escasa preparación, por lo que no muestran interés en la metodología de enseñanza que está siendo impartida a sus representados.
5. Los estudiantes se sienten desmotivados al recibir las clases, puesto que los docentes trabajan con métodos tradicionales.

Recomendaciones:

1. Integrar dentro del proceso de enseñanza nuevas técnicas metodológicas para el aprendizaje de la lectoescritura.

2. Reconocer que el uso de las técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura, aumentara el interés y la atención de los estudiantes en las clases.
3. Elaborar recursos didácticos y tecnológicos, acondicionar espacios adecuados y funcionales para que el desarrollo de las clases sea placentero, y con esto proveer al docente la utilización de nuevas técnicas metodológicas.
4. Concientizar en los representantes legales, lo importante que es la motivación hacia el aprendizaje que les den a sus hijos y el compromiso de ellos por fomentar el estudio de los niños.
5. Se recomienda participar en los talleres de actividades de escritura, para realizar agilidades en clases y en los hogares de los estudiantes

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

4.1. Título de la propuesta

Taller de actividades de escritura

4.2. Justificación

Este trabajo es de gran importancia, pues radica en la influencia que tienen las Técnicas Lúdicas en la Lectoescritura de los estudiantes del Subnivel Elemental de la Escuela de Educación General Básica “Enrique Gil Calderón”.

Dentro de esta guía las actividades juegan un papel importante puesto que por medio del juego el aula se convierte en un mundo de diversión donde la imaginación es uno de los materiales importantes en la hora que se imparte la clase, siendo los estudiantes los protagonistas principales para que se promueva la lectoescritura en los estudiantes de la básica elemental.

El aprender jugando, estimula y establece el interés de los niños en el momento de desarrollar el proceso enseñanza aprendizaje, los estudiantes interactúan haciendo el aprendizaje más significativo. La lúdica es un gran recurso en los procesos de enseñanza, puesto que los niños lo realizan de manera espontánea, sin reglas. Las actividades lúdicas orientadas de una manera correcta, permite que los niños desarrollen todo su potencial.

La aplicación de las técnicas lúdicas permitirá a los estudiantes desarrollar destrezas, habilidades, capacidades, talentos, intercambio de opiniones, mejor manera de comunicarse y sobre todo trabajar juntos para lograr los objetivos a plantearse.

El utilizar esta guía ayudara a desarrollar destrezas en los estudiantes también a poder construir sus propios conocimientos generando en ellos un aprendizaje significativo logrando de esta manera el dominio absoluto en la lectoescritura.

4.3. Objetivos de la propuesta

Objetivo General de la propuesta

Diseñar talleres de escritura, con actividades innovadoras, para mejorar la lectoescritura en los estudiantes.

Objetivos Específicos de la propuesta

- 1.- Seleccionar las actividades más pertinentes para el diseño de los talleres de escritura.
- 2.- Socializar las actividades con los docentes de la Institución educativa.
- 3.- Aplicar los talleres para mejorar los procesos de lectoescritura

4.4. Aspectos Teóricos de la propuesta

Aspecto Pedagógico

Este proyecto se fundamenta pedagógicamente en la educación integral del estudiante del Subnivel Elemental de la Escuela de Educación General Básica “Enrique Gil Calderón” de la ciudad de Guayaquil, en su humanismo pedagógico, tomando en cuenta su autorrealización, las relaciones interpersonales, el que forme parte de un contexto humano, su identidad, su objetividad, sus valores.

Esta guía esta encauzada en la perspectiva de Piaget en la cual el maestro es debe proporcionar a los niños las herramientas necesarias, para

que aprenda de sus experiencias, ayudándole de esta forma a llegar a la solución de sus problemas.

El juego es considerado como un recurso importante que desarrolla la psicomotricidad, mejora el nivel cognitivo, desarrolla habilidades lógicas y de lenguaje en los niños. La teoría estructuralista del juego según Piaget parte de las funciones mentales que el niño representa.

Aspecto Psicológico

La interrelación entre la población estudiantil del Subnivel Elemental de la Escuela de Educación General Básica “Enrique Gil Calderón” de la ciudad de Guayaquil, a través del comportamiento en las actividades lúdicas desarrolladas en el proceso de la enseñanza aprendizaje, sustentan la fundamentación psicológica de este proyecto.

El proceso cognitivo en el niño/a, tiene su origen en la interacción, entre su cultura y la sociedad. Ocurriendo las funciones psicológicas superiores como lo interpsicológico y lo intrapsicológico, el primero en el plano individual y el segundo en los social. El niño/a, cuando es ayudado, demostrará interés y motivación al aprendizaje.

La lúdica se la puede considerar como una experiencia cultural. Es una dimensión transversal que atraviesa la vida, no es una práctica, ni una actividad, no es ciencia ni disciplina, menos una moda. La lúdica es un proceso innato al desarrollo del ser humano en todas sus dimensiones psíquicas, sociales, culturales y biológicas, buscando el sentido a la vida y a la creatividad del individuo, mediante la realización del juego el púber desarrolla destrezas motoras, habilidades cognitivas, establece relaciones interpersonales con sus pares.

Además el juego ayuda a desestresarse a motivar al educando en los procesos enseñanza aprendizaje, mejora estos conocimientos haciéndolos más duraderos

4.5. Factibilidad de su aplicación

Factibilidad Técnica

La realización de este trabajo está amparado en los lineamientos de la actualización curricular de la educación, en la cual se manifiesta sobre la implementación de las Tics como recurso didáctico, lo que permitirá desarrollar destrezas, y el pensamiento creativo de los estudiantes.

Factibilidad Financiera

La propuesta es muy factible económicamente, ya que los recursos a utilizarse están dentro del presupuesto escolar al inicio del año, estos son: materiales escolares, y los recursos tecnológicos, los cuales nos ayudaran en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes.

Factibilidad Humana

La factibilidad de recursos humanos dentro de las instituciones educativas, engloba a las autoridades, docentes y estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Enrique Gil Calderón”, de la provincia del guayas, los mismo que se orientan a implementar el proyecto planteado, puesto que los posibles resultados genera mucha expectativa en los docentes y dar solución al problema.

Legal

El proyecto de investigación está fundamentado y enmarcado en bases legales como; la Constitución de la República emitida en el 2008 y en el Código de la Niñez y Adolescencia, en la LOEI.

4.6. Descripción de la Propuesta

El presente proyecto consiste en incorporar dentro de las actividades del docente los talleres didácticos de técnicas lúdicas para los estudiantes de básica elemental, siendo de vital importancia para la ejecución de la propuesta.

Los talleres didácticos de técnicas lúdicas se la aplicará servirán al profesional pedagógico para que mediante la participación activa y los juegos conviertan la clase en un escenario donde la creatividad y las destrezas saldrán a flote ya que no se aprende para jugar sino jugando se aprende; planteando una serie de actividades dinámicas donde el estudiante por medio del juego empezará a construir su propio conocimiento.

Los Estudiantes y Docentes son autores principales en esta propuesta, el docente con ayuda de la guía encaminara al estudiante a alcanzar los logros de los objetivos propuestos. La guía consta de 10 actividades motivadoras, creativas, para promover la lectoescritura por medio del juego, cada una con su respectiva planificación.

En cuanto a los talleres dirigidos a los docentes y directivos de la institución, éstos se enmarcaron al inicio en un proceso de sensibilización y después en la ejecución de estrategias y herramientas para fortalecer en los niños sus procesos de aprendizaje, mediante la lúdica.

Aunque las actividades planteadas en los talleres fueron muy sencillas, se reconoció la necesidad de generar espacios de reflexión y de cuestionamiento sobre el qué hacer docente, pues en ocasiones la rutina hace que los docentes se les olvide que permanentemente deben estar motivando y actualizando practicas pedagógicas que sean diseñadas para cumplir con las necesidades e intereses de los educandos, lo cual favorece el desarrollo de habilidades.

Los docentes colaboraron en todas las actividades planteadas, aportando sus saberes, demostrando gran interés y disposición sobre el tema.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Nº	ACTIVIDAD	ENERO					ENERO				
		Semana del 8 al 12					Semana del 15 al 19				
		8	9	10	11	12	15	16	17	18	19
01	Socialización Con Los Docentes Y Directivos										
02	El Crucigrama										
03	Abecedario Silábico De Animales										
04	El Deletreo										
05	Sílabas Locas										
06	Juego Del Bingo										
07	Sopa Comunicativa										
08	La Bolsa Mágica										
09	Fichas De Lectoescritura										
10	Bingo Ortográfico										
11	Cazador De Palabras										



AUTORAS:

GARCÍA ZAMBRANO CINTHIA YOMAIRA

REGALADO ACEBO AMARILIS SABINA

2017 – 2018

ÍNDICE

Portada	61
Índice	62
Introducción	64
Objetivos	64
Plan de Actividades	65
Actividad N° 1	66
Planificación N 1	68
Actividad N° 2	69
Planificación N 2	70
Actividad N° 3	71
Planificación N 3	72
Actividad N° 4	73
Planificación N 4	74
Actividad N° 5	75
Planificación N 5	76
Actividad N° 6	77
Planificación N 6	78
Actividad N° 7	79
Planificación N 7	81
Actividad N° 8	82
Planificación N 8	83
Actividad N° 9	84
Planificación N 9	85
Actividad N° 10	86
Planificación N 10	88
Actividad N° 11	89
Planificación N 11	92
Actividad N° 12	93
Planificación N 12	94
Actividad N° 13	95
Planificación N 13	97

Actividad N° 14	98
Planificación N 14	100
Actividad N° 15	101
Planificación N 15	102

INTRODUCCIÓN

El presente taller de escritura, pretende mejorar la lectoescritura de los estudiantes del Subnivel Elemental de la Escuela “Enrique Gil Calderón”, mediante la introducción de actividades lúdicas que ayuden en los procesos enseñanza aprendizaje.

La lectoescritura es una actividad que se realiza con continuidad en todos los niveles educativos, en ella está expuesta la comprensión y el entendimiento de la lectura que se realiza. Las personas que han fomentado este hábito habrá desarrollado grandes capacidades en su intelecto, esto se debe al constante ejercicio con la lectoescritura, lo cual incrementa neuronas que favorecen la asimilación de conocimientos, rapidez comprensiva.

OBJETIVOS

Objetivo General

Aplicar un taller de actividades de lectura, para promover la lectoescritura en los estudiantes del Subnivel Elemental de la Escuela de “Enrique Gil Calderón”.

Objetivos Específicos

- Mejorar la lectoescritura mediante la aplicación de actividades de lectura.
- Capacitar a los docentes en los talleres con actividades de lectura, que ayudaran a promover la lectoescritura.
- Aplicar diversos tipos de actividades lúdicas juego para promover la lectoescritura.

PLAN DE ACTIVIDADES

LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
Presentación	Introducción	Previas	Dinámica	Dinámica
Socialización	Crucigrama	Abecedario silábico de animales	El deletreo	Silabas locas
Presentación de la actividad				
Desarrollo de la actividad				
Aplicación de la actividad				
Responsables Amarilis Regalado y Cinthia García				
LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
JUEGO DEL BINGO	Sopa comunicativa	La bolsa mágica	Fichas de lectoescritura	Bingo ortográfico
Dinámica	Dinámica	Dinámica	Dinámica	Dinámica
Presentación de la actividad				
Desarrollo de la actividad				
Aplicación de la actividad				
Responsables Amarilis Regalado y Cinthia García				

ACTIVIDAD Nº 1
TEMA: CRUCIGRAMA



Fuente: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.edujoy>.

Objetivo: Identificar palabras, mediante actividades motivadoras, para fortalecer la lectoescritura.

Desarrollo.

Este crucigrama es didáctico especialmente para niños que están aprendiendo a leer, si observamos la imagen es un crucigrama donde hay imágenes y sílabas. Con las sílabas se formarán las palabras del dibujo que está en el mismo orden.

CRUCIGRAMA

Para el desarrollo del juego, el jugador debe leer las referencias que se encuentran divididas en dos zonas (una horizontal y otra vertical). Cada referencia tiene un número que no se repite y que se encuentra asociado a la palabra oculta en el crucigrama.

Las palabras se encuentran imbricadas de tal modo que muchas de ellas se pueden deducir cuando una o más palabras cruzadas ya han sido escritas, facilitando de este modo el armado del crucigrama. Al momento

de completar el crucigrama, el jugador tendrá presente que las palabras horizontales, se completan siempre de izquierda a derecha en todos los casos y las verticales de arriba hacia abajo.

Los crucigramas son un pasatiempo muy popular, por lo que son publicados en muchos diarios y revistas, y existen además libros dedicados exclusivamente a ellos. Normalmente, la facilidad o la dificultad para resolver un crucigrama dependerá de qué tantos conocimientos maneje quién trata de resolverlo.

Planificación N 1

Institución: Escuela de Educación General Básica “Enrique Gil Calderón”.				
Tema: Crucigrama		Nivel: Subnivel elemental		Grupo: 7-9 años
Metodología: Lecto-escritura		Responsables: García Zambrano Cinthia Yomaira Regalado Acebo Amarilis Sabina		Tiempo: 45 minutos
Objetivo de subnivel: OG.LL.5. Leer de manera autónoma y aplicar estrategias cognitivas y metacognitivas de comprensión, según el propósito de lectura.				
Eje curricular integrador: Desarrollar la lecto-escritura para poder comunicarse en forma efectiva				
Ámbito	Destrezas con criterios de desempeño	Actividades	Recursos	Evaluación
Leer	Identificar elementos explícitos y vocabulario nuevo en textos escritos variados, en función de distinguir información y relacionarla con sus conocimientos previos	<p>Anticipación Para el desarrollo del juego, el jugador debe leer las referencias que se encuentran divididas en dos zonas (una horizontal y otra vertical). Cada referencia tiene un número que no se repite y que se encuentra asociado a la palabra oculta en el crucigrama.</p> <p>Construcción del conocimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> Las palabras se encuentran imbricadas de tal modo que muchas de ellas se pueden deducir cuando una o más palabras cruzadas ya han sido escritas, facilitando de este modo el armado del crucigrama. Al momento de completar el crucigrama, el jugador tendrá presente que las palabras horizontales, se completan siempre de izquierda a derecha en todos los casos y las verticales de arriba hacia abajo. <p>Consolidación La facilidad o la dificultad para resolver un crucigrama dependerá de qué tantos conocimientos maneje quién trata de resolverlo.</p>	Papelógrafo, figuras, goma, tijera, bolígrafo, lápices de colores.	<p>Indicadores de evaluación: Identificar elementos explícitos y vocabulario en la formación de nuevos términos.</p> <p>Indicadores de logro: Construye palabras, mediante sílabas</p> <p>Técnica de evaluación: Observación</p> <p>Instrumento de evaluación: Lista de cotejo</p>

Elaborado por: García Zambrano Cinthia Yomaira, - Regalado Acebo Amarilis Sabina

ACTIVIDAD Nº 2

TEMA: ABECEDARIO SILABICO DE ANIMALES



Fuente: pinterest.com/pin/423056958727356198/

Objetivos

Desarrollar la lectoescritura en los niños, con la utilización del abecedario silábico.

Para trabajar este material se lo puede imprimir y plastificar y posteriormente dejar en el rincón de la biblioteca. Si se lo usa de forma permanente el niño no sólo aprende el vocabulario, sino también repasan grafía mientras se divierte.

Planificación N 2

Institución: Escuela de Educación General Básica “Enrique Gil Calderón”				
Tema: Abecedario silábico de animales		Nivel: Subnivel elemental		Grupo: 7-9 años
Metodología: Lecto-escritura		Responsables: Garcia Zambrano Cinthia Yomaira Regalado Acebo Amarilis Sabina		Tiempo: 45 minutos
Objetivo de subnivel: O.LL.2.10.Apropiarse del código alfabético del castellano y emplearlo de manera autónoma en la escritura				
Eje curricular integrador: Desarrollar la lecto-escritura para poder comunicarse en forma efectiva				
Ámbito	Destrezas con criterios de desempeño	Actividades	Recursos	Evaluación
Lengua y Literatura	LL.2.3.9. Leer oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje.	<p>Anticipación Presentación del material didáctico Pedir se refuerce este material, mediante la plastificación del mismo evitando daños Motivar al estudiante con la visualización de las imágenes</p> <p>Construcción del conocimiento •El docente explica como base que el abecedario, su importancia. •Mostrando como están vinculadas las imágenes con la vocal o sílaba que se visualizan. •Además enseña la diferencia de los sonidos de cada consonante. •Muestra como ejercicios de refuerzos cartillas con letras para que los niños las relacionen con imágenes.</p> <p>Consolidación Evaluar el conocimiento de los estudiantes conforme al tema estudiado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Un abecedario silábico con gráficos • Cartillas de imágenes • Cartillas de letras 	<p>Indicadores de evaluación: Reconoce el uso del abecedario, su importancia e identifica la relación de las sílabas con las imágenes, leyendo y escribiendo palabras que se le dificultaban</p> <p>Indicadores de logro: Construye palabras, incorporándolas a oraciones</p> <p>Técnica de evaluación: Observación</p> <p>Instrumento de evaluación: Lista de cotejo</p>

Elaborado por: García Zambrano Cinthia Yomaira, - Regalado Acebo Amarilis Sabina

ACTIVIDAD Nº 3 EL DELETREO



Fuente: <http://laeduteca.blogspot.com/2013/11/club-de-ideas-recursos-e-ideas-para.html>

Objetivo. Incentivar a la lectura, mediante la técnica del deletreo, para crear habilidades lectoras en los niños

Mediante una tarjeta con la palabra escrita en mayúsculas y minúsculas el niño debe ir enganchando las letras de acuerdo al orden. De esta forma el deletreo se va realizando poco a poco y el niño va observando cuál es la posición de cada letra en la palabra.

Es una forma muy sencilla de que los alumnos, si cometen algún error puedan intercambiar un tapón por otro. Además, esto permite crear otras palabras cambiando las letras. También el color juega un papel importante, resaltando en rojo las vocales y dejando el negro para las consonantes.

El deletreo es una de las actividades más importantes en el tránsito y el viaje de la lectoescritura. Se convierte en una experiencia en la que los niños adquieren hábitos y rutinas para conocer las letras que componen palabras y nombres. Hoy en el Club de Ideas, vamos a ver algunas actividades, con materiales reciclados que, como siempre, podemos crear nosotros mismos para que nuestros alumnos trabajen este concepto

Planificación N 3

Institución: Escuela de Educación General Básica “Enrique Gil Calderón”				
Tema: El deletreo		Nivel: Subnivel elemental		Grupo: 7-9 años
Metodología: Lecto-escritura		Responsables: García Zambrano Cinthia Yomaira Regalado Acebo Amarilis Sabina		Tiempo: 45 minutos
Objetivo de subnivel: O.LL.2.10.Apropiarse del código alfabético del castellano y emplearlo de manera autónoma en la escritura				
Eje curricular integrador: Desarrollar la lecto-escritura para poder comunicarse en forma efectiva				
Ámbito	Destrezas con criterios de desempeño	Actividades	Recursos	Evaluación
Lengua y Literatura	LL.2.3.9. Leer oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje.	<p>Anticipación Presentación del material didáctico Pedir como tarea que el estudiante traiga elaborado el material didáctico que se va a usar Motivar al estudiante a crear el recurso didáctico con material reciclable y pintarlo.</p> <p>Construcción del conocimiento •El docente explica como base que el abecedario, además de como deletrear •Mostrando el deletreo en voz alta para que el estudiante se escuche y aprenda el sonido de las consonantes. •Enseñar la construcción de palabras utilizando las mayúsculas y minúsculas.</p> <p>Consolidación Evaluar el conocimiento de los estudiantes conforme al tema estudiado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas con palabras escritas • Cartillas de lvoales pintadas de color 	<p>Indicadores de evaluación: Reconoce el uso las letras que componen palabras y nombres.</p> <p>Indicadores de logro: Construye palabras, incorporándolas a oraciones</p> <p>Técnica de evaluación: Observación</p> <p>Instrumento de evaluación: Lista de cotejo</p>

Elaborado por: García Zambrano Cinthia Yomaira, - Regalado Acebo Amarilis Sabina

ACTIVIDAD Nº 4

SÍLABAS LOCAS



Fuente: <https://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/juego-de-las-silabas-locas.html>

Objetivo. Desarrollar la comprensión lectora, mediante actividades innovadoras.

Descripción

Este bingo tiene parecido a los otros, con la única diferencia que aquí las cartillas llevan imágenes, bajo las imágenes va el nombre de la misma pero con las sílabas locas o en desorden, debajo de estas hay cuadrículas donde el niño va a ordenar las palabra el que lo haga mejor será el ganador.

Planificación N 4

Institución: Escuela de Educación General Básica “Enrique Gil Calderón”.				
Tema: Sílabas Locas		Nivel: Subnivel elemental		Grupo: 7-9 años
Metodología: Lecto-escritura		Responsables: García Zambrano Cinthia Yomaira Regalado Acebo Amarilis Sabina		Tiempo: 45 minutos
Objetivo de subnivel: OG.LL.5. Leer de manera autónoma y aplicar estrategias cognitivas y metacognitivas de comprensión, según el propósito de la actividad.				
Eje curricular integrador: Desarrollar la lecto-escritura para poder comunicarse en forma efectiva				
Ámbito	Destrezas con criterios de desempeño	Actividades	Recursos	Evaluación
Escribir	Definir el propósito de escribir, el tipo de texto que se puede producir.	<p>Anticipación El docente procede a indicarle a los estudiantes el proceso de la actividad que van a realizar, conforme al ejercicio de las sílabas locas.</p> <p>Construcción del conocimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> • A diferencia de un bingo normal este posee sílabas desordenadas, de una imagen principal en la cartilla con el fin de que los estudiantes logren darle a una lógica a tal actividad correspondiente a la figura. • Es decir deben ordenar el nombre de la figura que está desordenado. <p>Consolidación El estudiante que efectúe el ejercicio correctamente será el ganador, el cual obtendrá un premio en consideración del educador.</p>	Cartillas, figuras, bolígrafo, lápices de colores.	<p>Indicadores de evaluación: Identificar elementos explícitos y vocabulario en la formación de nuevos términos.</p> <p>Indicadores de logro: Construye palabras, mediante sílabas</p> <p>Técnica de evaluación: Observación</p> <p>Instrumento de evaluación: Cartillas de sílabas</p>

Elaborado por: García Zambrano Cinthia Yomaira, - Regalado Acebo Amarilis Sabina

ACTIVIDAD Nº 5

JUEGO DEL BINGO



Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/560838959825900910/>

Objetivo. Desarrollar la motricidad fina, mediante el juego y la diversión para aprender a escribir las palabras.

Materiales:

Fichas impresas y plastificadas

Plastilina

Letras imantadas

Descripción

Con las fichas que tienen las palabras escritas se puede jugar con los niños un juego de letras-

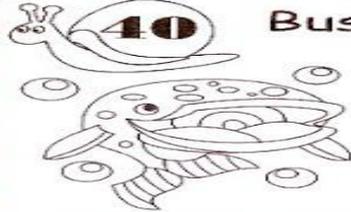
Un niño tiene una bolsa de letras y va sacándolas de una en una diciéndolo en voz alta, los demás niños que tienen las letras van colocando un pedacito de plastilina en cada una de las letras que vayan saliendo. El primero que complete

Planificación N 5

Institución: Escuela de Educación General Básica “Enrique Gil Calderón”.				
Tema: Juego del bingo		Nivel: Subnivel elemental		Grupo: 7-9 años
Metodología: Lecto-escritura		Responsables: García Zambrano Cinthia Yomaira Regalado Acebo Amarilis Sabina		Tiempo: 45 minutos
Objetivo de subnivel: OG.LL.5. Leer de manera autónoma y aplicar estrategias cognitivas y metacognitivas de comprensión, según el propósito de lectura.				
Eje curricular integrador: Desarrollar la lecto-escritura para poder comunicarse en forma efectiva				
Ámbito	Destrezas con criterios de desempeño	Actividades	Recursos	Evaluación
Escuchar	Seleccionar las palabras relevantes conforme a lo que se solicite	<p>Anticipación El educador explica la realización de la actividad, para que los estudiantes comprendan lo que se va a efectuar. Es seleccionado un estudiante se llevará una bolsa con letras.</p> <p>Construcción del conocimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Después de dar las pautas necesarias, cada estudiante empieza con la plastilina a hacer bolitas, las cuales colocará en la cartilla. • Las bolitas de plastilina serán colocadas de forma que el estudiante con la bolsita de palabras vaya sacando cada una. <p>Consolidación Gana el niño que complete toda su cartilla con las palabras que fueron sacadas de forma correcta.</p>	Cartillas de palabras, Plastilina Letras imantadas	<p>Indicadores de evaluación: Reconocer palabras y expresiones</p> <p>Indicadores de logro: Seleccionar correctamente las palabras</p> <p>Técnica de evaluación: Observación</p> <p>Instrumento de evaluación: Cartillas con palabras</p>

Elaborado por: García Zambrano Cinthia Yomaira, - Regalado Acebo Amarilis Sabina

ACTIVIDAD Nº 6
SOPA COMUNICATIVA



40 Busca las palabras en la sopa de letras.

BALLENA	HADA
BARCA	MARIONETA
CIRCO	NARIZ
GUEPETTO	PINOCHO

C	R	S	U	B	A	L	L	E	N	A
Z	B	M	A	D	A	H	O	O	X	O
Y	A	A	E	A	N	O	O	F	H	I
E	R	R	V	M	M	T	P	C	U	W
U	C	I	C	Z	T	N	O	H	J	T
N	A	O	B	E	I	N	J	J	M	N
T	L	N	P	Q	I	X	V	W	A	T
B	U	E	B	P	F	C	I	R	C	O
F	U	T	F	O	C	L	I	W	B	M
G	P	A	W	Q	L	Z	F	L	A	A
G	L	J	M	E	M	J	T	C	Z	M

Fuente: <http://losduendesyhadasdeludi.blogspot.com/2012/04/cuadernillo-de-actividades.html>

Objetivos.

Desarrollar habilidades mentales y cognitivas, a través de la búsqueda de palabra para mejoraros procesos lectores.

Descripción

La sopa de letras es un pasatiempo muy entretenido que consiste en buscar palabras que están escondidas en una cuadrícula llena de diferentes letras. Las palabras pueden encontrarse de forma vertical, horizontal, diagonal y en cualquier sentido. Normalmente, las **sopas de letras** son de un tema en concreto.

El juego trata de entre más leer más encontramos lo que buscamos, no importa lo que sea lo encontramos. Tiene filas y columnas entrelazadas de máximo 10 filas y 21 columnas, donde en cada celda se encuentra una letra que al unirla con una o más celdas forman una palabra de un tema en común o no.

Planificación N 6

Institución: Escuela de Educación General Básica “Enrique Gil Calderón”				
Tema: Sopa comunicativa		Nivel: Subnivel elemental		Grupo: 7-9 años
Metodología: Lecto-escritura		Responsables: Garcia Zambrano Cinthia Yomaira Regalado Acebo Amarilis Sabina		Tiempo: 45 minutos
Objetivo de subnivel: O.LL.2.6. Desarrollar las habilidades de pensamiento para fortalecer las capacidades de resolución de problemas y aprendizaje autónomo mediante el uso de la lengua oral y escrita.				
Eje curricular integrador: Desarrollar la lecto-escritura para poder comunicarse en forma efectiva				
Ámbito	Destrezas con criterios de desempeño	Actividades	Recursos	Evaluación
Lengua y Literatura	LL.2.4.5. Utilizar diversos formatos, recursos y materiales, entre otras estrategias que apoyen la escritura de relatos de experiencias personales, hechos cotidianos u otros sucesos o acontecimientos de interés, y de descripciones de objetos, animales y lugares.	<p>Anticipación Presentación del material didáctico Entregar a los niños hojas impresas de la sopa de letras Explicar el procedimiento. Motivar al estudiante con la visualización de las imágenes sobre las palabras que tiene que buscar</p> <p>Construcción del conocimiento •El docente explica la base que es la sopa de letras, su importancia. •Mostrando en que consiste la actividad con las imágenes de las palabras a buscar. •Además le hace leer en voz alta las palabras para que ellos entiendan lo que leen</p> <p>Consolidación Evaluar el conocimiento de los estudiantes conforme al tema estudiado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja impresa con la sopa de letras • Cartillas de imágenes 	<p>Indicadores de evaluación: Aprende a buscar palabras en una cuadrícula llena de letras Reconoce palabras largas identificándolas en forma horizontal, vertical, diagonal o en cualquier otro sentido.</p> <p>Indicadores de logro: Construye palabras, incorporándolas a oraciones</p> <p>Técnica de evaluación: Observación</p> <p>Instrumento de evaluación: Lista de cotejo</p>

Elaborado por: García Zambrano Cinthia Yomaira, - Regalado Acebo Amarilis Sabina

ACTIVIDAD Nº 7 LA BOLSA MÁGICA



Fuente: <http://elblogdekatialopez.blogspot.com/2015/10/bolsa-magica.html>

Hablar en forma clara y precisa ayuda a expresar los sentimientos.

OBJETIVO: Incentivar la lectura y escritura, mediante la Bolsa mágica.
Para fomentar la autoconfianza en los niños.

EJE CURRICULAR INTEGRADOR: Escuchar, hablar, leer, escribir para la interacción social.

MATERIALES: Creyones, Lápiz, Recortes de objetos, goma, Cuaderno.

ACTIVIDAD INTRODUCTORIA:

Dibujaran y pintaran lo que hay en su imaginación.

Esto le permite al estudiante estimular la imaginación y la creatividad previa a la clase.

INSTRUCCIONES:

- El docente pedirá a los estudiantes que traigan de sus casas recortes de figuras relacionadas con objetos, animales, etc.;

- Seleccionará un número suficiente de las mismas y las depositara en la bolsa.
- Cada estudiante introducirá la mano en la bolsa y sacará una figura, la cual pegará en su cuaderno, la observará y analizara, le colocará el nombre y la describirá de manera escrita (cualidades y características).
- Pedirá a los estudiantes que compartan su trabajo leyendo lo que escribieron.

EVALUACION:

El docente revisara y escuchara al estudiante cuando comparta su trabajo.

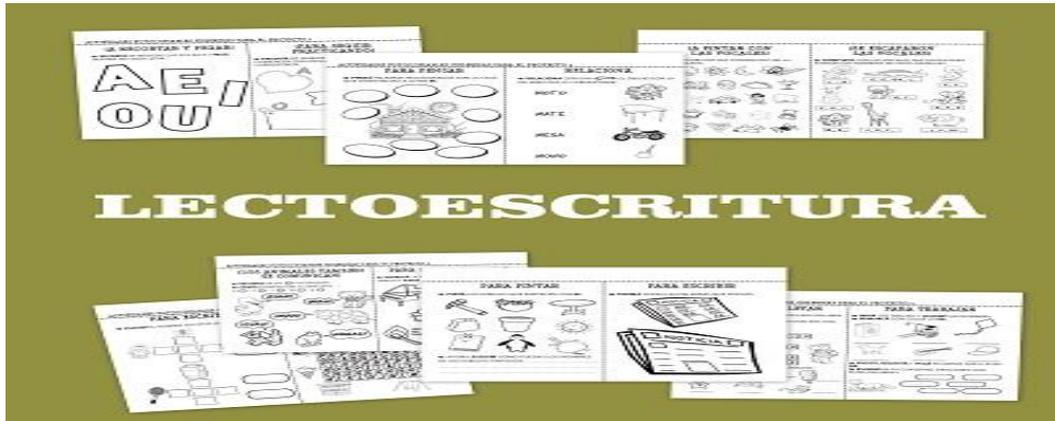
Planificación N 7

Institución: Escuela de Educación General Básica “Enrique Gil Calderón”.				
Tema: La bolsa mágica		Nivel: Subnivel elemental		Grupo: 7-9 años
Metodología: Lecto-escritura		Responsables: García Zambrano Cinthia Yomaira Regalado Acebo Amarilis Sabina		Tiempo: 45 minutos
Objetivo de subnivel: OG.LL.7. Producir diferentes tipos de texto, con distintos propósitos y en variadas situaciones comunicativas, en diversos soportes disponibles para comunicarse, aprender y construir conocimientos.				
Eje curricular integrador: Desarrollar la lecto-escritura para poder comunicarse en forma efectiva				
Ámbito	Destrezas con criterios de desempeño	Actividades	Recursos	Evaluación
Escribir	Aplicar estrategias de pensamiento en la escritura de relatos de experiencias personales, hechos cotidianos u otros sucesos y acontecimientos de interés, y en las descripciones de objetos, animales, lugares y personas, durante la autoevaluación de sus escritos	<p>Anticipación Primeramente el docente indica a los estudiantes que realicen un dibujo conforme a su imaginación, para a partir de ahí van a iniciar con la actividad.</p> <p>Construcción del conocimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un día antes el educador indica que ellos deben llevar recortes de diversas figuras, sean animales, cosas, personas, entre otros. • Luego el día que tiene propuesto realizar la actividad, indica que todos coloquen las figuras en una bolsa y posterior a ello pasará por cada uno para que tome una figura. <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes deben describir las características y particularidades de la figura. <p>Consolidación Cada estudiante al finalizar con la actividad expondrá su trabajo.</p>	Crayones, Lápiz, Recortes de objetos, goma, Cuaderno.	<p>Indicadores de evaluación: Exponer habilidad de descripción</p> <p>Indicadores de logro: Demostrar habilidad de imaginación y creatividad</p> <p>Técnica de evaluación: Observación</p> <p>Instrumento de evaluación: Cuaderno</p>

Elaborado por: García Zambrano Cinthia Yomaira, - Regalado Acebo Amarilis Sabina

ACTIVIDAD Nº 8

FICHAS DE LECTOESCRITURA



Fuente: educapeques.com/lectoescritura

Objetivo. Diseñar fichas de lectoescritura, para mejorar la escritura y el vocabulario de los niños.

Materiales:

Cartulina

Marcadores

Dibujos

Tijera

Goma

Descripción

Estas fichas de lectoescritura están realizadas explícitamente para ayudar a madres, padres y docentes a tener más material con el que trabajar tanto en los centros educativos como en casa. Ya que somos conscientes que la lectoescritura (la capacidad de leer y escribir) en ciertos niños puede llegar a ser un verdadero problema. Estas son formas para poder mejorar la escritura y el vocabulario de los más pequeños, de una forma sencilla y que les resultará divertida.

Planificación N 8

Institución: Escuela de Educación General Básica “Enrique Gil Calderón”				
Tema: Fichas de lectoescritura		Nivel: Subnivel elemental		Grupo: 7-9 años
Metodología: Lecto-escritura		Responsables: García Zambrano Cinthia Yomaira Regalado Acebo Amarilis Sabina		Tiempo: 45 minutos
Objetivo de subnivel: O.LL.2.6. Desarrollar las habilidades de pensamiento para fortalecer las capacidades de resolución de problemas y aprendizaje autónomo mediante el uso de la lengua oral y escrita.				
Eje curricular integrador: Desarrollar la lecto-escritura para poder comunicarse en forma efectiva				
Ámbito	Destrezas con criterios de desempeño	Actividades	Recursos	Evaluación
Lengua y Literatura	LL.2.4.5. Utilizar diversos formatos, recursos y materiales, entre otras estrategias que apoyen la escritura de relatos de experiencias personales, hechos cotidianos u otros sucesos o acontecimientos de interés, y de descripciones de objetos, animales y lugares.	<p>Anticipación Presentación del material didáctico Pedir traer figuras de todas las letras del abecedario e incluso imágenes que representen a las letras. Motivar al estudiante con la visualización de las imágenes a la construcción de las fichas de lecto-escritura</p> <p>Construcción del conocimiento •El docente explica como base para que son útiles las fichas de lecto-escritura y su importancia. •Mostrando como están vinculadas las imágenes con la vocal o sílaba que se visualizan. •Además de la elaboración de estas en clase</p> <p>Consolidación Evaluar el conocimiento de los estudiantes conforme al tema estudiado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cartulina • Marcadores • Dibujos • Tijera • Goma 	<p>Indicadores de evaluación: Reconoce el uso de las fichas de lecto-escritura. Aprende a construir su propia ficha de lectoescritura</p> <p>Indicadores de logro: Construye palabras, para incorporándolas a oraciones</p> <p>Técnica de evaluación: Observación</p> <p>Instrumento de evaluación: Lista de cotejo</p>

Elaborado por: García Zambrano Cinthia Yomaira, - Regalado Acebo Amarilis Sabina

ACTIVIDAD Nº 9
BINGO ORTOGRAFICO



Fuente: slideshare.net/apuntesdelengua.com

Objetivo.

Aprender de forma lúdica la escritura de palabras con dificultad ortográfica

Descripción

Las cartillas son individuales y contienen palabras con alguna dificultad ortográfica.

Para ganar el juego es necesario no solo es importante el factor suerte, sino también los niños deben identificar la grafía adecuada al completar los espacios de su cartón

El juego en sí es motivador, fomenta la atención y la participación.

Planificación N 9

Institución: Escuela de Educación General Básica “Enrique Gil Calderón”.				
Tema: Bingo Ortográfico		Nivel: Subnivel elemental		Grupo: 7-9 años
Metodología: Lecto-escritura		Responsables: García Zambrano Cinthia Yomaira Regalado Acebo Amarilis Sabina		Tiempo: 45 minutos
Objetivo de subnivel: OG.LL.8. Aplicar los conocimientos sobre los elementos estructurales y funcionales de la lengua castellana en los procesos de composición y revisión de textos escritos para comunicarse de manera eficiente.				
Eje curricular integrador: Desarrollar la lecto-escritura para poder comunicarse en forma efectiva				
Ámbito	Destrezas con criterios de desempeño	Actividades	Recursos	Evaluación
Escribir	Leer el texto para detectar errores como omisión de letras para la comprensión del texto	<p>Anticipación El docente indica el proceso de la realización de la actividad del bingo ortográfico, el cual trata en conocer si los estudiantes saben o no diferenciar las palabras y su correspondiente definición.</p> <p>Construcción del conocimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Por medio del bingo de palabras se podrá prever la dificultad que tienen los estudiantes en colocar correctamente la palabra en la figura. • Para ganar el juego en necesario no solo es importante en factor suerte, sino también los niños deben identificar la grafía adecuada al completar los espacios de su cartón <p>Consolidación El juego en sí es motivador, fomenta la atención y la participación</p>	Cartillas, Lápiz, Cuaderno.	<p>Indicadores de evaluación: Reconocer las palabras según su definición</p> <p>Indicadores de logro: Seleccionar correctamente las palabras</p> <p>Técnica de evaluación: Observación</p> <p>Instrumento de evaluación: Cartilla</p>

Elaborado por: García Zambrano Cinthia Yomaira, - Regalado Acebo Amarilis Sabina

ACTIVIDAD Nº 10 CAZADOR DE PALABRAS



© Can Stock Photo - csp2854679

Fuente: es.dreamstime.com

OBJETIVO: Releer de manera rápida y selectiva, identificar elementos explícitos en un texto.

MATERIALES:

- Lectura.
- Lápiz.
- Hojas.

ACTIVIDAD INTRODUCTORIA:

Canción soy un cazador.

Soy un cazador No tengo miedo al león, Mira cuantas flores No le temeré..... Le buscaré.....¡Oh un árbol! ¡Qué alto! No puedo pasar sobre él No puedo pasar bajo el No puedo rodearlo ¿Qué puedo hacer? TREPARE Soy un cazador..... ¡Oh un río! ¡Qué largo! No puedo pasar sobre él No puedo pasar bajo él No puedo rodearlo ¿Qué puedo hacer? NADARE ¡Oh una cueva! ¡Qué oscuro está! Entremos. ¿Qué tocamos? Es blandito. Es peludo ¡EL LEÓN! ¡HUYAMOS! Paso otra vez por el río, trepo el árbol, La montaña... y Vuelvo a mi casa y me acuesto.

Descripción

- El docente elige la lectura.
- Los estudiantes realizan una lectura silenciosa.
- El docente avisa a los estudiantes que empezó la cacería.
- Menciona varias palabras del texto.
- El estudiante empieza a buscar las palabras.
- Se armara con las palabras cazadas un vocabulario.

Planificación N 10

Institución: Escuela de Educación General Básica “Enrique Gil Calderón”				
Tema: Cazador de palabras		Nivel: Subnivel elemental		Grupo: 7-9 años
Metodología: Lecto-escritura		Responsables: García Zambrano Cinthia Yomaira Regalado Acebo Amarilis Sabina		Tiempo: 45 minutos
Objetivo de subnivel: O.LL.2.6. Desarrollar las habilidades de pensamiento para fortalecer las capacidades de resolución de problemas y aprendizaje autónomo mediante el uso de la lengua oral y escrita.				
Eje curricular integrador: Desarrollar la lecto-escritura para poder comunicarse en forma efectiva				
Ámbito	Destrezas con criterios de desempeño	Actividades	Recursos	Evaluación
Lengua y Literatura	LL.2.3.9. Leer oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje.	<p>Anticipación Seleccionar junto con los estudiantes la lectura con la que se va a trabajar Motivar al estudiante con la visualización de las imágenes a la lectura rápida</p> <p>Construcción del conocimiento •El docente lee el texto dando pautas de cómo realizar la actividad •Explica la importancia de la lectura rápida y sus beneficios en el desarrollo de la lecto-escritura. • El estudiante empieza a buscar las palabras. • Se armara con las palabras cazadas un vocabulario</p> <p>Consolidación Evaluar el conocimiento de los estudiantes conforme al tema estudiado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura. • Lápiz. • Hojas. 	<p>Indicadores de evaluación: Realiza exposiciones orales, adecuadas al contexto escolar, sobre temas de interés personal y grupal,</p> <p>Indicadores de logro: Identificando los elementos del texto.</p> <p>Técnica de evaluación: Observación</p> <p>Instrumento de evaluación: Lista de cotejo</p>

Elaborado por: García Zambrano Cinthia Yomaira, - Regalado Acebo Amarilis Sabin

ACTIVIDAD Nº 11

LOS DIBUJOS CLAVES



Fuente: cuentosinfantiles10.com

Objetivos: Acrecentar la memoria y la atención de los niños y niñas. Identificar varios elementos de los cuentos a través de los dibujos y relacionarlos con la historia.

Estrategias: • Distinguir todos los cuentos que se han leído durante la semana.

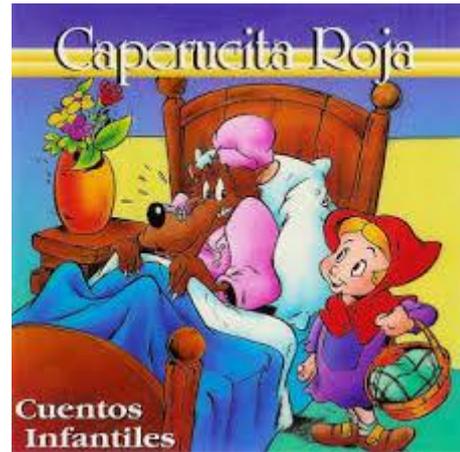
- Realizar dibujos claves de las historias que los niños y niñas puedan identificar de los diversos cuentos.
- Guardarlos todas las imágenes realizadas en una bolsa oscura.
- Explicar a los niños que deben escoger una ficha o dibujo de la bolsa y que identifique a qué cuento pertenece y qué papel cumple en esa historia.

Desarrollo: Los libros que se han leído en la semana son: La Caperucita Roja, Blanca Nieves, Los tres chanchitos u otro libro. Se realizan los dibujos grandes de:

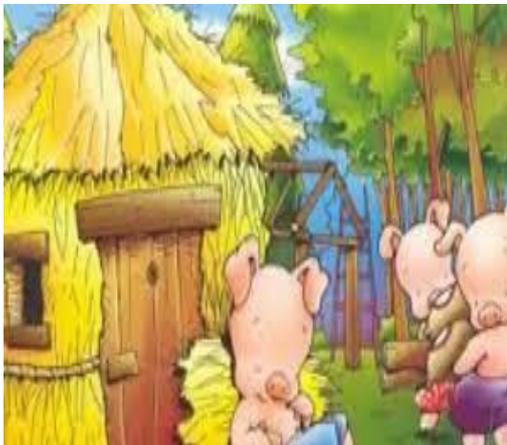
- La Caperucita roja: la canasta, la capucha roja, el lobo vestido de abuela, la abuela, la mamá, etc.
- Blanca Nieves: una casita pequeña, los enanos, la manzana envenenada, la bruja, etc.

- Los tres chanchitos: la casa de bloque, la casa de paja, la casa de madera, el lobo soplando, etc. Se los guarda en la bolsa, el niño escoge al azar.... El niño identifica de que trata la imagen y nos relata parte del cuento . Y así sucesivamente con todos los niños. Es importante que todos participen y que existan fichas diferentes para cada uno.

EJEMPLOS DE FICHAS PICTOGRÁFICAS PARA DESARROLLAR LA ACTIVIDAD



Fuentes: <https://educacion2.com/los-valores-del-cuento-clasico-caperucita-roja/>



Fuentes: <https://www.chiquipedia.com/cuentos-infantiles-cortos/cuentos-clasicos/los-tres-cerditos/>

Planificación N 11

Institución: Escuela de Educación General Básica “Enrique Gil Calderón”.				
Tema: Los dibujos claves		Nivel: Subnivel elemental		Grupo: 7-9 años
Metodología: Lecto-escritura		Responsables: García Zambrano Cinthia Yomaira Regalado Acebo Amarilis Sabina		Tiempo: 45 minutos
Objetivo de subnivel: OG.LL.11. Ampliar las posibilidades expresivas de la escritura al desarrollar una sensibilidad estética e imaginativa en el uso personal y creativo del lenguaje.				
Eje curricular integrador: Desarrollar la lecto-escritura para poder comunicarse en forma efectiva				
Ámbito	Destrezas con criterios de desempeño	Actividades	Recursos	Evaluación
Leer y escribir	Explorar y motivar la escritura creativa al interactuar de manera lúdica con textos leídos o escuchados	<p>Anticipación Para el ejercicio de esta actividad primeramente se docente les indica una semana antes a los estudiantes que deben leer diferentes textos.</p> <p>Construcción del conocimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para la actividad se solicita que los estudiante hagan dibujos de las escenas de la historia que les toco leer. • Posterior a ellos van asacando cada dibujo y van relatando la historia y al final el resto de niños deben adivinar. <p>Consolidación Es importante que todos participen y que existan fichas diferentes para cada uno.</p>	Cartillas, Lápiz, Cuaderno.	<p>Indicadores de evaluación: Recrear la historia a partir de su conocimiento</p> <p>Indicadores de logro: Recrear historias</p> <p>Técnica de evaluación: Observación</p> <p>Instrumento de evaluación: Fichas</p>

Elaborado por: García Zambrano Cinthia Yomaira, - Regalado Acebo Amarilis Sabina

ACTIVIDAD Nº 12

FIESTA DE DESPEDIDA A LOS PERSONAJES



Fuente: clasf.mx/clases-de-lectoescritura

Objetivos: Incrementar la memoria y la atención de los niños. Desplegar su sentido artístico.

Desarrollo:

- Leer fracciones de un cuento, durante la semana, para habitar a los niños / as con la historia y sus personajes.
- Realizar la división de los fragmentos de tal manera que deje en suspenso a los niños y niñas hasta el siguiente día.
- Al finalizar, haga un recuento de todos los personajes y sus características.
- A la semana siguiente, realizar una fiesta los personajes, globos, serpentinas etc.

Elaborar invitaciones para los niños y niñas, solicitando que vengan un día determinado a la fiesta disfrazados, de los personajes del cuento leído (preferiblemente realizar la fiesta pocos días después de terminado el cuento para que no se pierda el interés)

- Preparar sorpresas para los diferentes concursos a realizar, por ejemplo: mejor disfraz, preguntas a los niños y niñas sobre el personaje que escogió para disfrazarse, de baile, etc. Lo importante es que todos los niños participen y reciban su premio.

Planificación N 12

Institución: Escuela de Educación General Básica “Enrique Gil Calderón”				
Tema: Fiesta de despedida a los personajes		Nivel: Subnivel elemental		Grupo: 7-9 años
Metodología: Lecto-escritura		Responsables: García Zambrano Cinthia Yomaira Regalado Acebo Amarilis Sabina		Tiempo: 45 minutos
Objetivo de subnivel: Participar en situaciones de comunicación oral propias de los ámbitos familiar y escolar, con capacidad para escuchar, mantener el tema del diálogo y desarrollar ideas a partir del intercambio.				
Eje curricular integrador: Desarrollar la lecto-escritura para poder comunicarse en forma efectiva				
Ámbito	Destrezas con criterios de desempeño	Actividades	Recursos	Evaluación
Lengua y Literatura	LL.2.2.5. Realizar exposiciones orales sobre temas de interés personal y grupal en el contexto escolar.	<p>Anticipación Escoger junto con los estudiantes el cuento que a ellos más les guste La maestra lee el cuento primero Motivar al estudiante con la visualización de las imágenes y despertando el interés con expresiones propias de los personajes del cuento.</p> <p>Construcción del conocimiento •El docente se deja de leer y deja en suspenso a los niños hasta el día siguiente •Mostrando los personajes explica sus características. •Además los invita a una fiesta en la que los niños tienen que venir disfrazados de cada personaje del cuento.</p> <p>Consolidación Evaluar el conocimiento de los estudiantes conforme al tema estudiado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Un abecedario silábico con gráficos • Cartillas de imágenes • Cartillas de letras 	<p>Indicadores de evaluación: Reconoce las características de personajes Desarrollar la atención</p> <p>Indicadores de logro: Construye palabras, incorporándolas a oraciones</p> <p>Técnica de evaluación: Observación</p> <p>Instrumento de evaluación: Lista de cotejo</p>

Elaborado por: García Zambrano Cinthia Yomaira, - Regalado Acebo Amarilis Sabina

ACTIVIDAD N° 13

La granja



Fuente: depositphotos.com

Objetivo: Conocer los nombre y sonidos de los animales de granja.
(Análisis fónico de la palabra perro)

Recursos:

Pictogramas de la guía.

Disfraces de animales de granja.

Imágenes de los animales de la granja

Papel brillante

Motivación: Canción de la granja del viejo MacDonald

El viejo Mac Donald tiene una granja, IA IA OH!

y en esa granja tiene POLLITOS, IA IA OH!

que hacen PIO AQUÍ que hacen PIO ALLÁ

PIO PIOPIO sin cesar

El viejo Mac Donald tiene una granja, IA IA OH!

EL viejo Mac Donald tiene una granja, IA IA OH!

y en esa granja tiene PATOS, IA IA OH!

que hacen CUAK AQUÍ

que hace CUAK ALLÁ CUAK CUAKCUAKCUAKCUAK sin cesar

EL viejo Mac Donald tiene una granja, IA IA OH!
EL viejo Mac Donald tiene una granja, IA IA OH!
y en esa granja tiene una VACA, IA IA OH!
que hace MU MU AQUÍ
que hace MU MU ALLÁ MU MUMUMUMU sin cesar
EL viejo Mac Donald tiene una granja, IA IA OH!
EL viejo Mac Donald tiene una granja, IA IA OH!
y en esa granja tiene CERDOS, IA IA OH!
que hacen OINK AQUÍ que hace OINK ALLÁ
OINK OINKOINKOINKOINK SIN CESAR
EL viejo Mac Donald tiene una granja, IA IA OH
EL viejo Mac Donald tiene una granja, IA IA OH!
y en esa granja tiene GATO, IA IA OH!
que hace MIAU AQUÍ que hace MIAU ALLÁ
MIAU MIAUMIAUMIAUMIAU SIN CESAR
EL viejo Mac Donald tiene una granja, IA IA OH

Desarrollo

Representación con tirillas de papel brillante

Presentar las imágenes de los animales de la granja para que reconozcan el sonido e identifiquen el nombre

Vestirse de animalito en animalito y decir el nombre del animal y su sonido

Jugar, la maestra debe hacer el sonido de un animalito y ese animalito debe levantarse y hacer su sonido.

Esto hacer hasta que se hayan dicho todos los sonidos de los animales de granja.

Repetir nuevamente los nombres y sonidos de los animales de la granja Evaluación: Imita el sonido de los animales y los identifica.

Planificación N 13

Institución: Escuela de Educación General Básica “Enrique Gil Calderón”.				
Tema: La granja		Nivel: Subnivel elemental		Grupo: 7-9 años
Metodología: Lecto-escritura		Responsables: García Zambrano Cinthia Yomaira Regalado Acebo Amarilis Sabina		Tiempo: 45 minutos
Objetivo de subnivel: OG.LL.4. Participar de manera fluida y eficiente en diversas situaciones de comunicación oral, formales y no formales, integrando los conocimientos sobre la estructura de la lengua oral y utilizando vocabulario especializado.				
Eje curricular integrador: Desarrollar la lecto-escritura para poder comunicarse en forma efectiva				
Ámbito	Destrezas con criterios de desempeño	Actividades	Recursos	Evaluación
Escuchar	Usar las pautas básicas de la comunicación oral mediante sonidos y emplear el vocabulario acorde con la situación comunicativa.	<p>Anticipación Para este ejercicio el educador solicita trajes de disfraces según la canción, además recursos que conciban su realización</p> <p>Construcción del conocimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una vez ya listos los estudiantes, la docente procede a hacer el sonido de un animal, conforme el sonido el niño que este disfrazado de ese animal tiene que levantarse y hacer lo mismo, sea balar, graznar o aullar, y así sucesivamente <p>Consolidación Se imita a los animales continuamente, con la finalidad de conocer la habilidad y destreza que tienen los estudiantes en prestar atención.</p>	Pictogramas de la guía. Disfraces de animales de granja. Imágenes de los animales de la granja Papel brillante	<p>Indicadores de evaluación: Escuchar y comprender atentamente</p> <p>Indicadores de logro: Asimilar los sonidos</p> <p>Técnica de evaluación: Escucha activa</p> <p>Instrumento de evaluación: Lista de cotejo</p>

Elaborado por: García Zambrano Cinthia Yomaira, - Regalado Acebo Amarilis Sabina

ACTIVIDAD Nº 14

Domino en letras



Fuente: distriseba.com.ar

Objetivo: desarrollar en los estudiantes la lógica y el aprendizaje de las letras mediante imágenes.

Este material está compuesto por 20 piezas con dimensiones de 10 x 5 cm, con forma octogonal, permiten combinar las fichas de forma diagonal.

Construir un domino

El objetivo es aprender jugando. Se aplica a un concepto gramatical, literario u ortográfico. Se pueden hacer variedades de dominó para varias temáticas en una sola lección. Se inicia con pocas piezas y se van aumentando de modo que el juego se vaya volviendo complejo. Esbozado principalmente para niños con problemas en la lectoescritura así como para aquellos momentos en los cuales los niños no saben qué hacer. Una buena competencia para la plastilina y sobre todo un método para desarrollar la lógica y el aprendizaje de las letras mediante imágenes.

Reglas del juego

1. Se reparten todas las fichas entre los jugadores.
2. El primer jugador coloca una ficha doble en el centro de la mesa, por ejemplo, la de color amarillo/amarillo (depende al tema)
3. El siguiente jugador puede colocar una ficha a continuación si una de sus dos palabras coinciden con las de los extremos. Los jugadores tiran una ficha en cada turno.
4. Se trata de diagnosticar el conocimiento previo o experiencia que se tiene alrededor de una temática. Se puede emplear para el repaso o revisión de los aprendizajes de un contenido
Debe decirse “paso” cuando no se pueda colocar fichas.

Planificación N 14

Institución: Escuela de Educación General Básica “Enrique Gil Calderón”				
Tema: Domino en letras		Nivel: Subnivel elemental		Grupo: 7-9 años
Metodología: Lecto-escritura		Responsables: García Zambrano Cinthia Yomaira Regalado Acebo Amarilis Sabina		Tiempo: 45 minutos
Objetivo de subnivel: O.LL.2.3 Participar en situaciones de comunicación oral propias de los ámbitos familiar y escolar, con capacidad para escuchar, mantener el tema del diálogo y desarrollar ideas a partir del intercambio.				
Eje curricular integrador: Desarrollar la lecto-escritura para poder comunicarse en forma efectiva				
Ámbito	Destrezas con criterios de desempeño	Actividades	Recursos	Evaluación
Lengua y Literatura	LL.2.2.3. Usar las pautas básicas de la comunicación oral (turnos en la conversación, ceder la palabra, contacto visual, escucha activa) y emplear el vocabulario acorde con la situación comunicativa.	<p>Anticipación Presentación del material didáctico La maestra explica las reglas del juego y como este funciona Motivar al estudiante con la visualización de las imágenes</p> <p>Construcción del conocimiento •El docente forma grupos de ocho estudiantes • Se aplica a un concepto gramatical, literario u ortográfico. • Inicia el juego con pocas piezas y se van aumentando poco apoco</p> <p>Consolidación Evaluar el conocimiento de los estudiantes conforme al tema estudiado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 20 fichas de imágenes con los nombres escritos 	<p>Indicadores de evaluación: Reconoce las letras mediante imágenes Desarrollar la lógica y el aprendizaje</p> <p>Indicadores de logro: Construye palabras, incorporándolas a oraciones</p> <p>Técnica de evaluación: Observación</p> <p>Instrumento de evaluación: Lista de cotejo</p>

Elaborado por: García Zambrano Cinthia Yomaira, - Regalado Acebo Amarilis Sabina

ACTIVIDAD N° 15

Formar palabras a partir de silabas



Fuente: pinterest.es/pin

Objetivo: Desarrollar la imagen visual y la creatividad para formar las palabras.

Desarrollo

Es una gran idea para formar palabras, despierta el interés de los niños de inmediato pues encuentran muy atractiva la idea de subir y bajar las tirillas de papel. Y lo mejor es que como todo lo que se trata de realizar, es económico, sencillo y se puede utilizar en varias clases. Para realizarlo seguí este proceso:

1. En word hacer 7 filas y 3 columnas en cada hoja, (aunque por economía se puede hacer más columnas si reducen la letra) busqué una letra muy clara y escriba en cada fila diferentes sílabas, realizarlo en letra cursiva y de imprenta (eso depende del tipo de letra que usen los estudiantes.) En total 6 columnas.
2. Imprima y recorté cada columna
3. recorte en cartulina algo así como unas gafas cuadradas, teniendo en cuenta que pasaran sin dificultad las tirillas y listo.
- 4.- Entregar a los niños un par de tirillas
- 5.- Ordenar que formen palabras uniendo silabas de ambas cartillas.

Planificación N 15

Institución: Escuela de Educación General Básica “Enrique Gil Calderón”.				
Tema: Formar palabras a partir de sílabas		Nivel: Subnivel elemental		Grupo: 7-9 años
Metodología: Lecto-escritura		Responsables: García Zambrano Cinthia Yomaira Regalado Acebo Amarilis Sabina		Tiempo: 45 minutos
Objetivo de subnivel: OG.LL.8. Aplicar los conocimientos sobre los elementos estructurales y funcionales de la lengua castellana en los procesos de composición y revisión de textos escritos para comunicarse de manera eficiente.				
Eje curricular integrador: Desarrollar la lecto-escritura para poder comunicarse en forma efectiva				
Ámbito	Destrezas con criterios de desempeño	Actividades	Recursos	Evaluación
Leer y escribir	Utilizar diversos formatos, recursos y materiales, entre otras estrategias que apoyen la escritura	<p>Anticipación El docente propone la construcción de palabras mediante un juego, que se basa en la formación de palabras. Indica a la clase que deben ir ordenando las palabras</p> <p>Construcción del conocimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para la formación de palabras hay dos filas o más de letras que al unir las formen una palabra. • Las palabras que vayan uniéndose los estudiantes las deben ir anotando • El niño que obtenga más cantidad de palabras en un mínimo tiempo será el ganador. <p>Consolidación A partir de aquí se podrá conocer las habilidades que tienen los estudiantes para desarrollar las actividades y su desenvolvimiento con sus compañeros.</p>	Hojas, goma, tijera, cartulina, marcadores, regla	<p>Indicadores de evaluación: Seleccionar eficazmente la palabra formada</p> <p>Indicadores de logro: Redactar palabras</p> <p>Técnica de evaluación: Observación</p> <p>Instrumento de evaluación: Lista de cotejo</p>

Elaborado por: García Zambrano Cinthia Yomaira, - Regalado Acebo Amarilis Sabina

Conclusiones de la propuesta

Las actividades propuestas en este taller de técnicas lúdicas tiene el propósito de perfeccionar el desarrollo la lectoescritura en los estudiantes del subnivel elemental de educación general básica, confió que este taller será de gran impacto social, puesto que la aplicación del mismo permitirá que los docentes a través de estas técnicas puestas de manifiesto en cada una de las actividades permitan que los aprendizajes sean más activos, atrayentes y dinámicos y así los estudiantes mejoraran en su rendimiento escolar.

Esta propuesta será de gran beneficio para todos los actores de la comunidad educativa.

-A los estudiantes porque mediante sus actividades propuestas los discentes desarrollaran las habilidades y destrezas necesarias para mejorar su rendimiento pues tendrán un aprendizaje interactivo y dinámico.

-A Los docentes porque contaran con una herramienta didáctica que permita desarrollar en los estudiantes el trabajo cooperativo, en equipo y la sana competencia que les permita tener más empeño en sus estudios.

-A los padres de familia porque ellos percibirán la importancia de las técnicas lúdicas en beneficio de sus representados.

Referencias bibliográficas

- Acosta, K. N. (2011). *Aplicación de talleres de técnicas de aprendizajes significativos para los estudiantes*. Cotopaxi.
- Barrena, S. (2014). El pragmatismo. *Revista de filosofía Factòtum*, 6.
- BERRIO, M. A. (2016). EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA EL APRENDIZAJE. *UNIVERSIDAD DE CARTAGENA*, 6.
- Byron, D. C. (2012). *Uso de recursos didácticos*. Quito.
- Calderón, L. c. (2014). La Lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje. *Universidad del Tolima*, 25.
- Carvajal, L. (7 de Mayo de 2017). *Conductismo integrado*. Obtenido de <http://psicologiaelbagreuniminuto.blogspot.com/2017/05/>
- Chamorro, I. L. (2010). EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA. *Autodidacta*, 20.
- Dario, R. (2017). Proceso de lectura y escritura. 2.
- DuBois, P. (1995). *Using csh & tcsh*. O'Reilly Media, Inc.
- Educar ec. edu. (2016). Obtenido de http://www.educar.ec/edu/dipromepg/lenguaje/web12/2_1/2_9.htm
- Educar.ec. (2016). *El proceso de la lectura*. Obtenido de http://www.educar.ec/edu/dipromepg/lenguaje/web12/2_1/2_9.htm
- Figueroba, A. (s.f.). Conductismo: historia, conceptos y autores principales. *Psicología y mente*.
- Freepik. (2016). *Psicología y gamificación*. Obtenido de Comunidad IEBS: <https://comunidad.iebschool.com/psicologiaygamificacion/2016/11/22/explicacion-gamificacion-psicologia/>
- Gómez, G. C. (2013). *El aprendizaje significativo y el desarrollo de capacidades*. Lima.
- Griñán, V. L. (2014). LA LECTOESCRITURA EN LA ETAPA DE. *ESCUELA DE EDUCACIÓN DE SORIA*, 34.
- LÓPEZ, E. D. (2015). *IMPORTANCIA DE LA AFECTIVIDAD PARA UNA SANA CONVIVENCIA*. Obtenido de FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES: <http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/417/DazaL%C3%B3pezElizabeth.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Martínez, I. G. (2007). *El jardín de la infancia*.
- Massimino, L. (s.f.). teoría constructivista del aprendizaje.

- Medina, E. (2015). *Influencia de la interacción alumno-docente en el proceso enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de Universidad de Guadalajara: <http://www.redalyc.org/pdf/4990/499051499006.pdf>
- Mena, B. L. (2015). Influencia de las estrategias lúdicas en el aprendizaje. 38-39.
- Mg. Pedro J. Saldarriaga-Zambrano. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía. 134.
- Ministerio de Educación . (2014). *Currículo de Educación Inicial*. Obtenido de Ministerio de Educación : <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>
- Montealegre, R. (2006). Desarrollo de la lectoescritura: adquisición y dominio. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 25.
- Nacional, A. (2008). Obtenido de Constitución de la República del Ecuador.: http://www.asambleanacional.gov.ec/documentos/constitucion_de_bolsillo.pdf
- Nacional, A. (24 de Julio de 2008). *Constitución del Ecuador*. Obtenido de www.asambleanacional.gov.ec/documentos/constitucion_de_bolsillo.pdf
- Papeles de Sociedad. (2014). lev Vygosky. *Papeles de sociedad*, 3.
- Peña, A. D. (2012). LLA LÚDICA: UNA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA PROPICIAR UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO .
- Ramírez, M. R. (2017). El juego como estrategia lúdica de aprendizaje. *Internacional del magisterio*, 12.
- Ruiz, R. (2007). El Método Científico y sus Etapas. México.
- Segura García, J. (2013). *Universidad de Las Américas*. Obtenido de <https://sites.google.com/site/javieraandreseguragarcia/clases/las-variables>
- Skinner. (1998). *Behaviourist Psychologists*. General Books LLC.
- UNESCO. (2016). *Aportes para la enseñanza de la lectura*. Chile: 15.
- UNESCO. (2016). *Programa Nacional de Mediación Escolar: Actividades para el aula*. Obtenido de <http://www.sanjuan.edu.ar/mesj/LinkClick.aspx?fileticket=R8tmeNuWlfg%3D&tabid=471&mid=1236>
- Vazquez, j. (18 de Enero de 2015). *Teorías del Desarrollo y Aprendizaje*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/josevazquez7503/teorias-del-desarrollo-y-aprendizaje>
- Vigotski. (2007). *Su concepción del aprendizaje y de la enseñanza*. Obtenido de http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/rehabilitacion-temprana/articulo._vigostki.pdf

Yturralde, E. (2017). La lúdica y el aprendizaje. *Talleres y conferencias*.

Yturralde, E. (2017). Què es Lúdica. *Talleres y conferencias, 2*.

A N N E X O S



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA



ANEXO 1

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA

FORMATO DE EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE LA PROPUESTA DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Nombre de la propuesta de trabajo de la titulación	Estrategias metodológicas en la enseñanza aprendizaje en el subnivel elemental. Guía de estrategias metodológicas.		
Nombre del estudiante (s)	GAVILANEZ BERRUZ KAREN MERCEDES VELASQUEZ MARISCAL CAROLINA SOLANGE		
Facultad	Filosofía. Letras y Ciencias de la Educación	Carrera	Educación Primaria
Línea de Investigación	Estrategias educativas integradoras e inclusivas	Sub-línea de investigación	Tendencias educativas y didácticas contemporáneas del aprendizaje
Fecha de presentación de la propuesta del trabajo de titulación	Enero 11 del 2018	Fecha de evaluación de la propuesta del trabajo de titulación	Marzo 26 del 2018

ASPECTO A CONSIDERAR	CUMPLIMIENTO		OBSERVACIONES
	SÍ	NO	
Título de la propuesta de trabajo de titulación	X		
Línea de Investigación / Sublíneas de Investigación	X		
Planteamiento del Problema	X		
Justificación e importancia	X		
Objetivos de la Investigación	X		
Metodología a emplearse	X		
Cronograma de actividades	X		
Presupuesto y financiamiento	X		

<input checked="" type="checkbox"/>	APROBADO
<input type="checkbox"/>	APROBADO CON OBSERVACIONES
<input type="checkbox"/>	NO APROBADO

[Signature]
Docente Revisor



ANEXO 2

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA



Universidad de Guayaquil

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA
UNIDAD DE TITULACIÓN

Guayaquil, enero 11, 2018

Sra.
Mgti. Sofia Jácome Encalada
Directora De Carrera
Facultad Filosofía, Letras Y Ciencias De La Educación
Universidad De Guayaquil

ACUERDO DEL PLAN DE TUTORÍA

Nosotros, MSC. YINA RAMÍREZ MÁRQUEZ, docente tutor del trabajo de titulación y REGALADO ACEBO AMARILIS SABINA – GARCIA ZAMBRANO CINTHYA YOMAIRA estudiantes de la Carrera Educación Primaria, comunicamos que acordamos realizar las tutorías semanales en el siguiente horario

16:30 a 17:30 el día Jueves

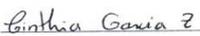
De igual manera entendemos que los compromisos asumidos en el proceso de tutoría son:

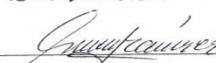
- Realizar un mínimo de 4 tutorías mensuales.
- Elaborar los informes mensuales y el informe final detallando las actividades realizadas en la tutoría.
- Cumplir con el cronograma del proceso de titulación.

Agradeciendo la atención, quedamos de Ud.

Atentamente,


Estudiante (s)
1308422730


Estudiante (s)
0940085632


Docente Tutor

CC: Unidad de Titulación



ANEXO 4

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA**



ANEXO 4

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACION PRIMARIA**

Guayaquil, marzo 29 del 2018

Lic.
SOFÍA JÁCOME ENCALADA, Mgti.
DIRECTOR (A) DE LA CARRERA/ESCUELA
FACULTAD FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Ciudad

De mis consideraciones:

Envío a Ud. el Informe correspondiente a la tutoría realizada al Trabajo de Titulación **TÉCNICAS LÚDICAS EN LA LECTOESCRITURA EN EL SUBNIVEL ELEMENTAL. TALLER DE ACTIVIDADES DE ESCRITURA** del (los) estudiante (s) REGALADO ACEBO AMARILIS SABINA y GARCÍA ZAMBRANO CINTHIA YOMAIRA, indicando ha (n) cumplido con todos los parámetros establecidos en la normativa vigente:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se adjunta el certificado de porcentaje de similitud y la valoración del trabajo de titulación con la respectiva calificación.

Dando por concluida esta tutoría de trabajo de titulación, **CERTIFICO**, para los fines pertinentes, que el (los) estudiante (s) está (n) apto (s) para continuar con el proceso de revisión final.

Atentamente,


MSc. Yina Ramírez Márquez
TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN
C.C. 0916633076



ANEXO 6

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA

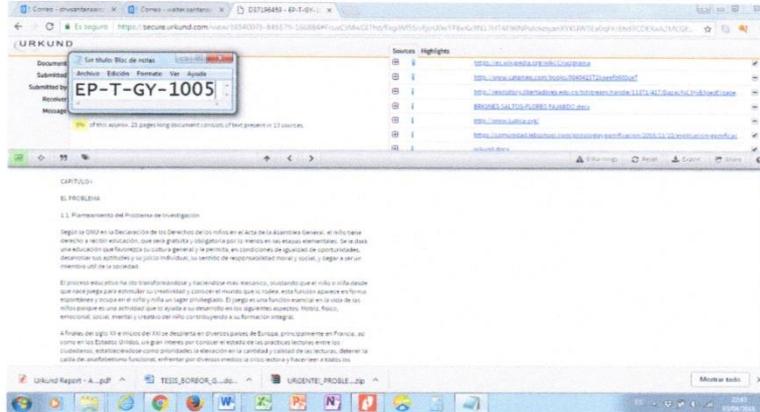


ANEXO 6

FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PRIMARIA
CERTIFICADO PORCENTAJE DE SIMILITUD

Guayaquil, 04 de abril del 2018

Habiendo sido nombrado Msc. , tutor del trabajo de titulación certifico que el presente trabajo de titulación ha sido elaborado por REGALADO ACEBO AMARILIS SABINA con C.C. 1308422730 y GARCIA ZAMBRANO CINTHIA YOMAIRA con C.C. 0940085632 con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación Especialización EDUCACIÓN PRIMARIA Se informa que el trabajo de titulación:TEMA: TÉCNICAS LÚDICAS EN LA LECTO-ESCRITURA EN EL SUBNIVEL ELEMENTAL. PROPUESTA: TALLER DE ACTIVIDADES DE ESCRITURA., ha sido orientado durante todo el periodo de ejecución en el programa antiplagio URKUND quedando el 9% de coincidencia



<https://secure.arkund.com/view/36540075-845579-166884>

Firma del Gestor Antiplagio
FDT-EP-30





FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA




UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
 FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y
 CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Guayaquil, 12 de Diciembre del 2017

**ING.
 MARIA ANTONIETA MITE**
 RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ENRIQUE GIL CALDERON"
 Ciudad.-

De mis consideraciones:

Le expreso cordial saludo y en nombre de quienes conformamos la Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación; tiene por finalidad solicitar su colaboración permitiendo que las estudiantes, CINTHIA YOMAIRA GARCIA ZAMBRANO con C. I. 0940085632, AMARILIS SABINA REGALADO ACEBO con C.I. 1308422730 realicen el PROYECTO EDUCATIVO, en el subnivel elemental de educación básica, en la institución que usted dirige. Como requisito previo a la obtención del Título de Licenciado Educación Primaria.

TITULO
 Aplicación de técnicas lúdicas en la lectoescritura para el subnivel elemental

Agradeciendo por su atención, nos suscribimos de usted.

Atentamente:


Lcda. Sofía Jácome Encalada MGTI
 Directora del Sistema de
 Educación Semipresencial

2-287072 / 2-284505
 Cdia. Universitaria Salvador Allende



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FISCAL
"ENRIQUE GIL CALDERÓN"
 COOP. COLINA DE LA FLORIDA II Mz. 891 Sl. 33 Vía Perimetral
 Cantón: Guayaquil Parroquia: Tarqui
 Correo: enriquegil@outlook.com Celular: 0987469706



GUAYAQUIL, 11 de Diciembre del 2017

Msc.
 SILVIA MOY SANG CASTRO
 Decana de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación
 Universidad de Guayaquil
 Ciudad.

De nuestras consideraciones:

Por medio de la presente Autorizo que las estudiantes REGALADO ACEBO AMARILIS SABINA con CI 1308422730 Y GARCIA ZAMBRANO CINTHIA YOMAIRA con CI 0940085632 de la Carrera de Licenciatura en Ciencias de la Educación Mención Educación Primaria de la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil realicen el Proyecto Educativo como requisito previo a la obtención del título de Licenciada Educación Primaria.

TÍTULO

TÉCNICAS LÚDICAS EN LA LECTOESCRITURA EN EL SUBNIVEL ELEMENTAL.

PROPUESTA: TALLER DE ACTIVIDADES DE ESCRITURA.

Particular que comunico a USTED, para los trámites legales correspondientes

Atentamente.


 ING. MARÍA ANTONIETA MITE C
 DIRECTORA
 CI. 0918062860





**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA**



Estudiante realizando ficha de observación



Estudiante realizando ficha de observación



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA**



Aplicación de talleres con los estudiantes



Aplicación de talleres con los estudiantes



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: EDUCACIÓN PRIMARIA

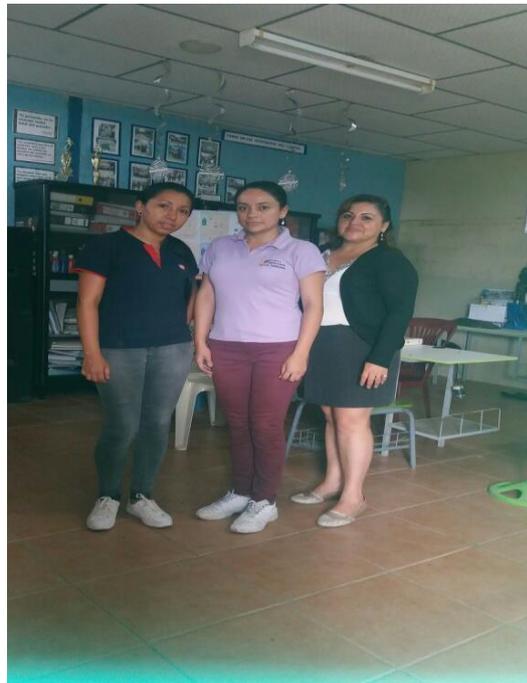
**Encuesta dirigida a los representantes legales del Subnivel
 Elemental de la Escuela “Enrique Gil Calderón”**

PREGUNTA	Muy de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Muy en desacuerdo
1.- ¿Conoce usted que son las técnicas lúdicas?					
2.- ¿Cree usted que la lectoescritura es fundamental para el desarrollo pedagógico de su representado?					
3.- ¿Está de acuerdo en que se implementen las técnicas lúdicas en el subnivel elemental, para mejorar los aprendizajes de los niños?					
4.- ¿Considera usted que la implementación de técnicas lúdicas servirán de ayuda para impartir la enseñanza de la lectoescritura?					
5.- ¿Está usted de acuerdo en que existe una necesidad de buscar nuevas maneras de impartir el proceso de enseñanza – aprendizaje?					
6.- ¿Considera usted que la lectoescritura desarrolla diferentes cualidades del niño, como: desarrollo de sensibilidad, conocimiento cultural, creatividad, reflexión crítica, entre otras?					
7.- ¿Conoce usted alguna de las técnicas lúdicas existentes?					
8.- ¿Piensa usted que es significativo el proceso de enseñanza – aprendizaje a través de este tipo de técnicas a implementar?					

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA**



Visita a la directiva de la escuela



Visita a la directiva de la escuela



ANEXO 13

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE PRÁCTICA DOCENTE
"DRA. MARÍA INÉS ARMAS VÁSQUEZ"
TELÉFONO: 04-2281146

CERTIFICACIÓN

LA DIRECCIÓN GENERAL DE LA UNIDAD DE PRÁCTICAS PREPROFESIONALES DEL SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, CERTIFICA: Que, el (a) señor (a) (ita) GARCIA ZAMBRANO CINTHIA YOMAIRA, con documento nacional de identidad N° 094008563-2, especialización EDUCACIÓN PRIMARIA modalidad SEMIPRESENCIAL del Centro de Estudio GUAYAQUIL, realizó y aprobó la Práctica Docente Reglamentaria en la Escuela de Educación Básica "JUANA TOALA", con la calificación DIEZ (10), bajo la supervisión del(a) MSc. GERÓNIMO TOMALÁ, correspondiente al periodo lectivo 2016 - 2017. Así consta en los archivos que reposan en la secretaría de la dirección a mi cargo, a los que me remito en caso necesario.- Guayaquil 05 DE JUNIO del 2017.-

Atentamente,

Yoconda Castro
MSc. YOCONDA CASTRO T.
DIRECTORA GENERAL
DEPARTAMENTO DE PRÁCTICA DOCENTE

Elaborado por:	Lcda. Jessica Sigüencia J. - Coordinadora
Revisado y aprobado:	MSc. YOCONDA CASTRO T. - Directora



ANEXO 13

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA



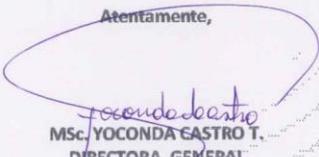
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE PRÁCTICA DOCENTE
"DRA. MARÍA INÉS ARMAS VÁSQUEZ"
TELÉFONO: 04-2281146



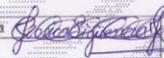
CERTIFICACIÓN

LA DIRECCIÓN GENERAL DE LA UNIDAD DE PRACTICAS PREPROFESIONALES DEL SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, CERTIFICA: Que, el (a) señor (a) (Ita) REGALADO ACEBO AMARILIS SABINA, con documento nacional de identidad N° 130842273-0; especialización EDUCACIÓN PRIMARIA modalidad SEMIPRESENCIAL del Centro de Estudio GUAYAQUIL, realizó y aprobó la Práctica Docente Reglamentaria en la Unidad Educativa "MINERVA", con la calificación DIEZ (10), bajo la supervisión del(a) MSc. EUGENIO CEDEÑO, correspondiente al periodo lectivo 2016 - 2017. Así consta en los archivos que reposan en la secretaría de la dirección a mi cargo, a los que me remito en caso necesario.- Guayaquil 07 DE JUNIO del 2017.-.....

Atentamente,


MSc. YOCONDA CASTRO T.
DIRECTORA GENERAL
DEPARTAMENTO DE PRÁCTICA DOCENTE

Elaborado por:	Lcda. Jessica Sigüencia J. - Coordinadora
Revisado y aprobado:	MSc. YOCONDA CASTRO T. - Directora





ANEXO 14

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA**

UIG Universidad de Guayaquil Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación Gestión Social del Conocimiento

CERTIFICACIÓN

LA COORDINACIÓN DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, CERTIFICA: Que, vistas las evidencias correspondientes, el (la) Sr (a) (ta.) GARCIA ZAMBRANO CINTHIA YOMAIRA C.I. 0940085632, Carrera EDUCACION PRIMARIA, en la modalidad SEMIPRESENCIAL, realizó y aprobó la Actividad de Vinculación con la Sociedad, por lo que se le concede el presente certificado.- Guayaquil, 06 de diciembre de 2017.
Así consta en los archivos respectivos a mi cargo.

**COORDINACIÓN
GESTIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO
Facultad de Filosofía
Universidad de Guayaquil**

Lucrecia Resabala
MSc. Lucrecia Resabala Manosalvas
Coordinadora de Gestión Social del Conocimiento

Elaborado y Revisado por: Lic. Rosaura Mayes, secretaria
Revisado y Autorizado por: MSc. Lucrecia Resabala Manosalvas, Coordinadora de Gestión Social del Conocimiento

4003

Avanzamos juntos a la excelencia

Edif. Universitaria Av. Kennedy 578 y Av. Dela - www.filosofia.ug.edu.ec
Guayaquil - Ecuador



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA**

	UG Universidad de Guayaquil		Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación		Gestión Social del Conocimiento
--	---------------------------------------	--	---	--	---------------------------------------

CERTIFICACIÓN

LA COORDINACIÓN DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, CERTIFICA: Que, vistas las evidencias correspondientes, el (la) Sr (a) (ta.) **REGALADO ACEBO AMARILIS SABINA** C.I. 1308422730, Carrera EDUCACION PRIMARIA, en la modalidad **SEMIPRESENCIAL**, realizó y aprobó la Actividad de Vinculación con la Sociedad, por lo que se le concede el presente certificado.- Guayaquil, 06 de diciembre de 2017.

Así consta en los archivos respectivos a mi cargo.

MSc. Lucrecia Resabala Manosalvas
Coordinadora de Gestión Social del Conocimiento

**COORDINACIÓN
GESTIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO
FACULTAD DE FILOSOFÍA
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**

Elaborado y Revisado por: Lic. Rosaura Mayea, secretaria
Revisado y Autorizado por: MSc. Lucrecia Resabala Manosalvas, Coordinadora de Gestión Social del Conocimiento

4004

Caminemos juntos a la excelencia™

Calda "Universitaria" AV. República y Av. Delba - www.filosofia.edu.ec
Guayaquil - Ecuador



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA**

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION

ESPECIALIZACION: EDUCACION PRIMARIA

ENTREVISTA DIRIGIDA A LA DIRECTORA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BASICA

“ENRIQUE GIL CALDERON”

1. ¿En la escuela que Ud. dirige, se aplican técnicas lúdicas para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje?

2.- ¿Cómo se dirigen los procesos lecto-escritura en los estudiantes del Subnivel Elemental?

3.- ¿Que la implementación de estrategias metodológicas mejorase los procesos lectores de los niños. ¿Por qué?

**4.- ¿En que se integre las técnicas lúdicas como estrategia didáctica?
¿Por qué?**

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA**



Lineamiento y directrices para tutoría

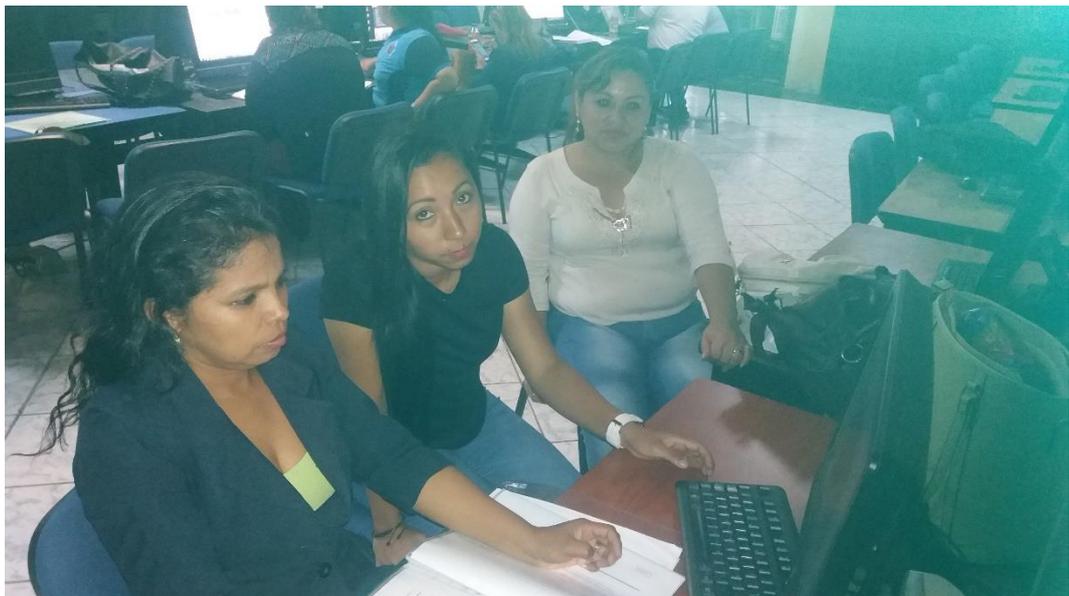


Lineamiento y directrices para tutoría

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA**



Lineamiento y directrices para tutoría



Visita con la tutora avance del proyecto



ANEXO 17

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA



Presidencia
de la República
del Ecuador



Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes



SENESCYT
Secretaría Nacional de Educación Superior,
Ciencia, Tecnología e Innovación

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE GRADUACIÓN

TÍTULO Y SUBTÍTULO:	TECNICAS LUDICAS EN LA LECTO-ESCRITURA EN EL SUBNIVEL ELEMENTAL TALLER DE ACTIVIDADES DE ESCRITURA		
AUTOR(ES) (apellidos/nombres):	CINTHIA YOMAIRA GARCIA ZAMBRANO AMARILIS SABINA REGALADO ACEBO		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES) (apellidos/nombres):	Msc. RAMIREZ MARQUEZ YINA MARICELA		
INSTITUCIÓN:	ESCUELA DE EDUCACION BASICA FISCAL” ENRIQUE GIL CALDERON”		
UNIDAD/FACULTAD:	UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION		
MAESTRÍA/ESPECIALIDAD:	LICENCIATURA EN EDUCACION PRIMARIA		
GRADO OBTENIDO:			
FECHA DE PUBLICACIÓN:	AÑO 2018	No. DE PÁGINAS:	129
ÁREAS TEMÁTICAS:	LENGUA Y LITERATURA		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Lúdicas ,Lectoescritura, Aprendizaje		
RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras):	<p>En este proyecto se investigó cual es la importancia de aplicar las técnicas lúdicas dentro del salón de clases para fortalecer, promover la lectoescritura en los estudiantes del Subnivel Medio de la Escuela “Enrique Gil Calderón”. El uso de las técnicas lúdicas permitirá a los estudiantes crear sus propios conocimientos, desarrollar nuevas destrezas, habilidades, virtudes, ya que los estudiantes a través de las experiencias y el juego mejoran los procesos de aprendizaje, funcional e integral. El proyecto se desarrolló mediante una investigación bibliográfica, de campo, descriptiva, documental, ya que se recopiló información para proceder analizarla y con ello fundamentar el proyecto con bases sólidas, los datos y la información adquirida se la tomo mediante encuestas, entrevista y análisis estadístico, a los diversos actores del proceso educativo, para dilucidar cuál es la problemática y así diseñar una guía didáctica de técnicas lúdicas, que fortalezca los procesos de lectoescritura en los estudiantes.</p>		
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: 0993869457 0939521895	E-mail: Cinthya_punk@hotmail.com Sabri_na.1978@hotmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN:	Nombre: Ing. María Antonieta Mite Cisnero		
	Teléfono: 0987469706		
	E-mail: Enriquegil@outlook.com		