



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
(UTN)**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
(FECYT)**

CARRERA: Educación Básica

**INFORME FINAL DEL TRABAJO DE TITULACIÓN, EN LA
MODALIDAD PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

TEMA:

“JUEGOS DIDÁCTICOS COMO RECURSO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-
APRENDIZAJE DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN ESTUDIANTES DE
SEGUNDO AÑO EGB EN LA UNIDAD EDUCATIVA CÉSAR ARROYO”

**Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la
Educación Básica**

Línea de investigación: Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e idiomas

Autor (a): Mejía Sánchez Maryury Jimena

Tutor (a): PhD. Andrade Ubidia Rómulo Paúl

Ibarra - 2024



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	172781024-2		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Mejía Sánchez Maryury Jimena		
DIRECCIÓN:	Parroquia Otón		
EMAIL:	mjmejias@utn.edu.ec majiithomejia@gmail.com		
TELÉFONO FIJO:		TELF. MOVIL	0969380642

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	Juegos didácticos como recurso en el proceso de enseñanza-aprendizaje del área de Lengua y Literatura en estudiantes de Segundo Año EGB en la Unidad Educativa “César Arroyo”
AUTOR (ES):	Mejía Sánchez Maryury Jimena
FECHA: AAAAMMDD	2024-02-15
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TITULO POR EL QUE OPTA:	Licenciatura Ciencias de la Educación Básica
ASESOR /DIRECTOR:	PhD. Andrade Ubidia Rómulo Paúl

CONSTANCIAS

CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 15 días, del mes de febrero de 2024

EL AUTOR:

(F) .....

Mejía Sánchez Maryury Jimena

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR

Ibarra, 8 de febrero de 2024

PhD. Paúl Andrade

DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de titulación, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología (FECYT) de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

(f) 

PhD. Paúl Andrade

C.C.: 1001908449

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

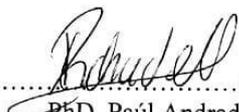
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

El Tribunal Examinador del trabajo de titulación "JUEGOS DIDÁCTICOS COMO RECURSO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO EGB EN LA UNIDAD EDUCATIVA "CÉSAR ARROYO" elaborado por Mejía Sánchez Maryury Jimena, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Básica, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte.


(f):
MSc. Milton Mora

Presidente del Tribunal

C.C.: 1002589453


(f):
PhD. Paul Andrade

Director

C.C.: 1001408449


(f):
MSc. Milton Mora

Asesor

C.C.: 1002589453

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a mi familia por todo apoyo incondicional que me brindaron en todo momento, a mi esposo le agradezco por darme la fortaleza y los consejos para continuar con mis estudios y acompañarme en todo momento durante este proceso. Agradezco a Dios por bendecirme y guiarme por el buen camino correcto para poder culminar mis estudios.

También quiero dedicar esta tesis a mi hija porque ella me impulso a seguir con mis estudios, es por ella que me dio un motivo y la fuerza para seguir adelante cumpliendo mis metas dándole el mejor ejemplo de madre a hija.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco infinitamente a todos los docentes que me acompañaron durante el proceso de formación académica, compartiendo todos sus conocimientos hacia mi persona, especialmente quiero agradecer a mi tutor de tesis quien me brindó toda su paciencia y tutorías para culminar esta investigación. También quiero agradecer a la Unidad Educativa “César Arroyo” que me abrieron las puertas y me brindaron la oportunidad de realizar mi tesis, y a todos los docentes de esa institución que me inspiraron para lograr seguir continuando en el camino de la docencia.

Pero sobre todo mi más profundo agradecimiento a mi familia, esposo y a mi hija por brindarme todo su apoyo incondicional, amor, paciencia, consejos de aliento para lograr culminar esta investigación, por lo cual sin su apoyo este logró no habría sido posible terminar.

RESUMEN

Se necesario adquirir nuevos conocimientos con un nivel más avanzado, haciendo uso de juegos didácticos como recurso en el proceso de enseñanza-aprendizaje para el área de Lengua y Literatura, por lo cual, es necesario promover nuevas aplicaciones web y herramientas de apoyo para los docentes, como también para el refuerzo académico de los estudiantes, con el fin de no seguir con el proceso de enseñanza-aprendizaje tradicional, más bien dar un cambio al sistema educativo con la utilidad de recursos, estrategias y juegos didácticos que hoy en día brinda la tecnología para lograr obtener un aprendizaje significativo de los estudiantes. Por lo tanto, el objetivo de investigación es determinar el uso de juegos didácticos como recurso en el proceso de enseñanza-aprendizaje del área de Lengua y Literatura para los estudiantes de segundo año de EGB. Este trabajo tiene un enfoque de investigación con el método cuantitativo y es de tipo proyectiva. La población de este trabajo de investigación está conformada por 25 estudiantes y 7 docentes que además se utiliza una encuesta para estudiantes y otra encuesta para docentes, con el fin de recolectar información. Los resultados indican que tienen desconocimientos por el uso de juegos didácticos para la clase de Lengua y Literatura, por lo tanto, se mantienen en la educación tradicional y no ven la necesidad de adquirir nuevas aplicaciones web, recursos para favorecer el aprendizaje de los estudiantes. Por lo cual se diseña una guía de actividades didácticas que conforma de 10 juegos didácticos tradicionales y virtuales. En conclusión, se puede mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la lectoescritura, gracias a la práctica del uso de los juegos didácticos que despierta el interés de los estudiantes consiguiendo que los alumnos adquieran participar activamente en la lectura y escritura.

Palabras claves: Juegos didácticos, recurso, proceso enseñanza-aprendizaje, Lengua y Literatura

ABSTRACT

It is necessary to acquire new knowledge with a more advanced level, making use of didactic games as a resource in the teaching-learning process for the area of Language and Literature, for which reason, it is necessary to promote new web applications and support tools for teachers, as well as for the academic reinforcement of students, in order not to continue with the traditional teaching-learning process, rather to give a change to the educational system with the usefulness of, didactic strategies and games that technology provides today to achieve meaningful learning of students. Therefore, the research objective is to determine the use of didactic games as a resource in the teaching-learning process of the Language and Literature area for second-year students of EGB. This work has a research approach with the quantitative method and is of projective type. The population of this research work is made up of 25 students and 7 teachers who also use a survey for students and another survey for teachers, in order to collect information. The results indicate that they are unfamiliar with the use of educational games for the Language and Literature class, therefore, they remain in traditional education and do not see the need to acquire new web applications, resources to promote student learning. Therefore, a guide of didactic activities is designed that consists of 10 traditional and virtual didactic games. In conclusion, the teaching-learning process in literacy can be improved, thanks to the practice of using didactic games that arouses the interest of students, getting students to actively participate in reading and writing.

Keywords: Didactic games, resource, teaching-learning process, Language and Literature

ÍNDICE DE CONTENIDOS

IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA.....	ii
CONSTANCIAS	iii
CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTOS	vii
RESUMEN.....	viii
ABSTRACT	ix
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	x
ÍNDICE DE TABLAS	xii
INTRODUCCIÓN	1
Motivación para la Investigación.....	1
Problema.....	1
Planteamiento del problema	2
Justificación	3
Antecedentes.....	4
Impactos de que la Investigación que Generó o Generara	5
Objetivos.....	5
Objetivo General.....	5
Objetivos Específicos	6
Problemas o Dificultades Presentadas	6
Estructura o Contenido del Informe.....	6
CAPÍTULO I MARCO TEÓRICO	7
1.1. Juegos Didácticos	7
1.1.2. Definición.....	7
1.1.3. Tipos	8
1.1.4. Juegos Virtuales	8
1.1.5. Juegos Tradicionales.....	9
1.2. Importancia.....	9
1.3. El Juego Didáctico como Recurso	10
1.4. Enseñanza-Aprendizaje en Lengua y Literatura.....	11
1.4.1. Definición.....	11
1.5. Definición de Enseñanza	12
1.6. Definición de Aprendizaje	13

1.7.	Importancia de Enseñanza-Aprendizaje.....	14
1.8.	Lengua y Literatura.....	15
1.8.1.	Definición.....	15
1.9.	Importancia.....	16
1.10.	Lectoescritura.....	17
1.11.	Lectura.....	18
1.12.	Escritura.....	18
1.13.	Dificultades de Aprendizaje en la Lectoescritura.....	19
1.13.1	Dificultades Internas.....	19
1.13.2.	Dificultades Externas.....	20
1.14.	Guía Didáctica.....	20
1.14.1.	Definición.....	20
1.14.2.	Importancia en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje.....	21
1.14.3.	Estructura.....	21
CAPÍTULO II METODOLOGÍA.....		23
2.1.	Descripción del Área de estudio.....	23
2.2.	Enfoqué de Investigación.....	23
2.3.	Tipos de Investigación.....	23
2.4.	Métodos Generales de Investigación.....	24
2.4.1.	Método Deductivo.....	24
2.4.2.	Método Inductivo.....	24
2.4.3.	Método Sintético.....	24
2.4.4.	Método Analítico.....	24
2.5.	Técnicas e Instrumentos de Investigación.....	24
2.5.1	La encuesta.....	24
2.5.2.	Revisión Documental.....	25
2.6.	Instrumentos de Investigación.....	25
2.7.	Preguntas de Investigación.....	25
2.8.	Sistemas de Variables: Definición y Operacionalización.....	25
2.8.1.	Juegos Didácticos.....	25
2.8.2.	Proceso de Enseñanza-aprendizaje en Lengua y Literatura.....	25
2.8.3.	Guía Didáctica.....	26
2.9.	Población.....	27
2.10.	Procedimiento de la Investigación.....	27
2.10.1	Fase 1.....	27

2.10.2. Fase 2	27
2.10.3. Fase 3	27
CAPÍTULO III RESULTADOS Y DISCUSIÓN	28
3.1. Resultados de las Encuestas Aplicadas a los Estudiantes.....	28
3.2. Resultados de las Encuestas Aplicadas a los Docentes.....	32
CAPÍTULO IV PROPUESTA	39
4.1. Nombre de la Propuesta.....	39
4.2. Presentación de la Guía	39
4.3. Objetivos de la propuesta.....	40
4.3.1. Objetivo General	40
4.3.2 Objetivos Específicos	40
4.4. Destrezas con Criterio de Desempeño por Desarrollar	40
4.5. Desarrollo de la guía.....	41
CONCLUSIONES	80
RECOMENDACIONES	81
Referencias Bibliográficas	82
ANEXOS.....	88
Anexo 1: Solicitud para aplicar los instrumentos	88
Anexo 2: Encuesta de docentes	89
Anexo 3: Encuesta de estudiantes.....	92
Anexo 4: Validación de los instrumentos.....	95
Anexo 5: Certificado Turniting.....	96

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Generalización de Variables</i>	26
Tabla 2 <i>Estrategias para aprender a leer</i>	28
Tabla 3 <i>Estrategias para aprender a escribir</i>	29
Tabla 4 <i>Uso de recursos para enseñar la clase de Lengua y Literatura</i>	29
Tabla 5 <i>Beneficios para la práctica del aprendizaje de lectura y escritura</i>	30
Tabla 6 <i>Juegos didácticos virtuales para aprender Lengua y Literatura</i>	31
Tabla 7 <i>Juegos didácticos tradicionales para aprender Lengua y Literatura</i>	32
Tabla 8 <i>Estrategias para reforzar la lectoescritura en los estudiantes</i>	32
Tabla 9 <i>Aplicaciones educativas para enseñar Lengua y Literatura</i>	33
Tabla 10 <i>Recurso innovador para el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura</i>	34
Tabla 11 <i>Uso de juegos educativos para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura</i>	34

Tabla 12 <i>Recursos que favorece para el aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes</i>	35
Tabla 13 <i>Beneficios con el uso de juegos didácticos como recurso para Lengua y Literatura</i>	36
Tabla 14 <i>Causas principales de las dificultades de la lectura y escritura en los estudianteS</i>	37
Tabla 15 <i>Estrategias para reforzar la lectura</i>	37

INTRODUCCIÓN

Motivación para la Investigación

El juego en los niños tiene propósitos educativos para trabajar de mejor manera ya que por medio de la práctica aprenden los niños, como también se crea capacidades creativas, se refleja la imaginación en los niños, además, considero que el juego es un medio eficaz para el intelecto de la realidad. Por medio del juego los niños experimentan, desarrollan sus habilidades y crean un ambiente de relajación para motivarse en aprender. Los juegos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, son considerados como un aspecto positivo que interviene en los niños la diversión y el gozo por aprender, en este caso existe una gran variedad de juegos didácticos o juegos educativos para aplicar en las diferentes áreas como: la matemática, lengua y literatura, ciencias naturales y estudios sociales (Montero, 2017).

En este sentido, en el área de Lengua y Literatura es muy importante el proceso de enseñanza-aprendizaje en la lectura y escritura, por la cual esta investigación motiva a los docentes aplicar nuevas estrategias para llegar a los estudiantes en su aprendizaje y obtener nuevos conocimientos. Cabe recalcar que el acto de leer es una de las mejores habilidades de cada ser humano, por la cual, esto ayuda al perfeccionamiento de lenguaje, estimula la concentración y la expresión oral como también por medio de la práctica posibilita entender al mundo que lo rodea para darle un sentido y significado.

Por tal motivo, los docentes deben tener las posibilidades en adquirir de nuevos conocimientos y estar en un cambio constante para aplicar diferentes estrategias de enseñanza-aprendizaje, por lo tanto, hoy en la actualidad los educadores deben enfocarse a investigar recursos que consideren necesarios dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura, teniendo en cuenta que impartir una clase deben tener un espacio propicio y adecuado para utilizar uno o varios de los juegos didácticos como recurso de aprendizaje significativo en el estudiante como de igual manera fomentar el interés por la lectura y escritura por medio de la práctica.

Actualmente en la Unidad Educativa “Cesar Arroyo” considero que sería importante aplicar de nuevos, métodos, estrategias y recursos que le sirvan a los docentes para adquirir de nuevos conocimientos en el nivel de la lectoescritura, brindando a los estudiantes la mayor estimulación y motivación posible para que los niños aprendan mediante la práctica. Los juegos didácticos en el aula de clase son de gran apoyo debido a que se refleja en los estudiantes la felicidad y el gozo por aprender, además con el juego didáctico se puede trabajar individual o grupalmente de tal manera, que los niños puedan disfrutar en el momento de la lectura y mas no seguir con el mismo aprendizaje tradicional a leer cuentos, libros, fabulas como tiempos atrás solían leer.

Problema

¿Qué juegos didácticos se puede aplicar para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del área de Lengua y Literatura en estudiantes de segundo año de EGB?

Planteamiento del problema

Los procesos de enseñanza-aprendizaje requieren de actualización de nuevas metodologías que sean aplicables como la utilización de los recursos didácticos en el aula, para la construcción de conocimientos y resolver a las necesidades de los estudiantes por medio del juego. La aplicación de los juegos educativos motiva al estudiante para aprender, repasar contenidos y reforzar en el proceso de enseñanza-aprendizaje de cada estudiante.

El área de lengua y literatura siempre ha estado presente como una materia primordial en el proceso de enseñanza-aprendizaje con diferentes temas que se va dando desde un inicio que se integra en el sistema educativo, de cierta manera aprendiendo lo que es letras, palabras, sonidos, estructura, niveles de aprendizaje entre otros. Básicamente los docentes se relacionan mucho e integran lo que es la enseñanza tradicional en sus alumnos, por lo tanto, como docentes deberíamos buscar estrategias de enseñanza-aprendizaje que vaya acorde con la nueva tecnología que tenemos hoy en día, por supuesto existen varias plataformas educativas como los juegos didácticos que facilitan el aprendizaje en los estudiantes sobre de la lectoescritura.

De acuerdo con Edel (2016) “el desinterés por parte de los docentes conlleva a que no se desarrolle en forma adecuada el trabajo requerido para orientar el desempeño en el aula” (p.22). Esto muestra que debido a la escasa utilización de los juegos educativos en el aula se debe a prejuicios y temores que tienen los docentes como puede ser el miedo a perder el control de la clase, la falta de orden o la falta de confianza en los niños y niñas para llegar a lograr resultados.

El bajo aprendizaje en el rendimiento académico de Lengua y Literatura es porque los estudiantes no tienen los conocimientos necesarios de los recursos didácticos, que pueden aportar de gran ayuda en el proceso de enseñanza-aprendizaje y motivarles por medio del juego educativo el interés de los estudiantes de segundo año de EGB.

Los maestros de diferentes instituciones educativas aplican de manera limitada el juego educativo ya sea por existir un déficit de instrumentos o porque el uso de juegos educativos requiere de tiempo y esfuerzo para su preparación en obtener conocimientos necesarios para aplicar al juego como uno de los recursos didácticos apropiados para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Dentro del proceso enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura, es una situación que se presenta de forma constante, dando lugar a que el educando no sea un ser participativo en sus clases y no obtenga un conocimiento significativo. Arcos (2008) afirma que “el sistema educativo nacional pretende que la educación que se le brinde a los educandos sea integral y de calidad a través de los recursos didácticos”. (p.61), sin embargo, mediante la experiencia en las prácticas docentes profesionales, los profesores en su planificación en la fase de recursos didácticos emplean solamente el libro texto y el material permanente.

En los centros educativos, la educación es parte fundamental del desarrollo de todo individuo, se debe destacar todos los factores que influyen en ella, uno de ellos son los

recursos didácticos, es decir, no se consideran importante dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, de tal manera que se han constituido como elemento básico de la tarea docente.

La mayoría de los docentes utilizan de forma limitada los juegos educativos en parte se debe a que no les da demasiada importancia o tal vez porque su aplicación demanda conocimientos y habilidades que no se han desarrollado en forma óptima. Por la cual en diferentes centros educativos por lo general no se aplica el juego como una estrategia de enseñanza-aprendizaje por parte del docente que inciden directamente en el rendimiento de los niños, además no se les motiva hacia un razonamiento lógico y los limita al desarrollo y progreso del aprendizaje de los estudiantes (Vega, 2019).

Dentro de las instituciones educativas en el Ecuador el problema que se detecta, es que la mayoría de docentes se mantienen con los conocimientos comunes, como en este caso el problema está enfocado en la lectura y escritura, existen muchos problemas de los estudiantes en reconocer las letras con facilidad, y por ello se demoran en el aprendizaje de la lectura, sin darse que cuenta que existe varias estrategias que puede servir con mayor facilidad para aprender el proceso de la lectoescritura.

Justificación

El propósito de la presente investigación es de interés para los estudiantes de segundo año de EGB como también para los docentes, debido a que mediante esta investigación ellos podrán conocer y emplear uno de los juegos didácticos, esencialmente para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje que permita la mejor asimilación de conocimientos de los niños y niñas.

Los recursos didácticos son de gran ayuda para el proceso de enseñanza-aprendizaje para los estudiantes debido a que se centran en los conocimientos de refuerzo como práctica de aprendizaje con el fin que los estudiantes de segundo año de EGB, puedan, sepan y quieran aprender; y en este sentido les proporcionará especialmente: orientación y recursos didácticos, para favorecer su motivación.

Los juegos didácticos como recurso en el proceso de enseñanza-aprendizaje del área de Lengua y Literatura es fundamental para los estudiantes de segundo año de EGB, debido a que es muy divertido y en ello puedan participar, jugar, conocer y retroalimentar los conocimientos de las clases adquiridas por el docente, además, sirve como un repaso para el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido los docentes deben capacitarse con estos nuevos recursos didácticos permitiéndoles afrontar estrategias didácticas adecuadas para desarrollar conocimientos fructíferos en los alumnos.

Los estudiantes son el sujeto de características propias, únicas de cada ser, capaz de preguntar, interrogar por lo cual este recurso didáctico posibilita a que el docente le sea de gran ayuda necesaria para que el estudiante aprenda e intervenga de una manera activa, creativa, interrogadora y flexible, por el aprender y sobre todo para el interés y sentido personal de cada estudiante y así poder crear y guiar la construcción de nuevos conocimientos, que deriven en aprendizajes significativos de tal manera que los estudiante aprendan con este juego educativo.

La presente investigación permite mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de segundo año de EGB para que puedan entender de la mejor manera correcta temas que quedan en bajos conocimientos en el área de Lengua y Literatura, puesto a que gracias al conocimiento de algunos juegos didácticos como recurso es esencial en el ámbito educativo, además, favorece despertando la motivación, interés y fomenta la participación de cada estudiante.

El realizar este proyecto de investigación, se llevara a cabo el interés y la motivación de los estudiantes por medio de juegos didácticos, para mejorar en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ayuda a los estudiantes en el desarrollo del pensamiento lógico a través de la aplicación de este recurso didáctico como fuente de estrategia para el docente y de igual manera para los estudiantes, quien son la importancia de la aplicación de estos instrumentos educativos para estimular y potenciar conocimientos en el proceso de enseñanza-aprendizaje del área de Lengua y Literatura en los niños de segundo año de EGB.

Antecedentes

Los juegos didácticos en virtud de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje tiene como objetivo un análisis progresivo para la motivación en los estudiantes, cambiando así el sentido que el juego educativo es una acción que se desarrolla con la máxima intención de llevar al individuo a un conocimiento para un aprendizaje significativo. De manera que para el proceso de enseñanza-aprendizaje debe ser utilizado un medio para despertar el interés por aprender en los niños de segundo año de EGB, de tal manera que se empleará algunos juegos didácticos, que será aplicado durante el proceso de esta investigación, además, sirve como una fuente de conocimiento real mediante este juego educativo.

Para la creación y soporte de esta investigación se darán a conocer investigaciones nacionales e internaciones en relación con el tema de investigación propuesto, es decir, en base tema planteado sobre los juegos didácticos como recurso de la enseñanza-aprendizaje del área de Lengua y Literatura, con lleva, a la importancia del juego educativo como componente para evaluar dicho proceso y contribuir de alguna manera a mitigar dificultades como el aprender a leer y escribir.

En el ámbito nacional menciona Vega (2019) que realizó una investigación sobre la “Guía de atención temprana en la detección de dificultades de la lectura en estudiantes del subnivel de Básica Elemental de la unidad educativa Intercultural Bilingüe Intillacta”. La problemática de esta investigación se hace referencia a las dificultades de la lectura desde tempranas edades, de tal sentido que se detectó en los estudiantes del subnivel de Básica Elemental.

De esta manera por lo cual se aplicará juegos didácticos para el descubrimiento de estos posibles problemas, como el delecteo y la comprensión lectora dentro del área de Lengua y Literatura, mismo que servirá de gran ayuda para los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje que contiene de ciertas actividades para mejorar esta problemática investigación.

De cierta manera entonces, los juegos didácticos en general son de gran ayuda dentro sistema educativo, debido a que van descubriendo ciertas dificultades de contenidos cabe recalcar

que en el área de Lengua y Literatura existen problemas de aprendizaje como la lectura, escritura, deletreo entre otras.

El juego educativo facilita el mejoramiento en el proceso de la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, de cierta manera caracterizando los motivos de estas dificultades y mejorando el interés por aprender de los niños.

Por otra parte, Santana (2015) “manifiesta que es necesario que en las instituciones educativas utilicen de manera factible las estrategias metodológicas mediante el juego educativo, facilitando la lectura en el proceso de aprendizaje de la comprensión lectora de los estudiantes” (p.28). De cierta manera los juegos educativos son recursos que permite descubrir contenidos para aprender, repasar contenidos, mejorar competencias digitales y reforzar el aprendizaje en los niños y niñas de segundo año EGB de la asignatura de Lengua y Literatura, facilitando la lectura y escritura para los individuos.

En lo internacional Lozano (2018) menciona que la Universidad Complutense de Madrid realizó una investigación sobre las “dificultades de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua Literatura en los centros educativos, principalmente en la fluidez de hablar y en la comprensión lectora” (p.18). La cual esta problemática se ha dado por la escasa utilización de los recursos didácticos por parte de los docentes para el mejoramiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por ende, dando a conocer los juegos didácticos aportan para el mejoramiento en el procedimiento de dichas dificultades de aprendizaje.

De tal manera que el juego didáctico como recurso en el proceso de enseñanza-aprendizaje permite evidenciar como una técnica lectora y a la vez un mecanismo necesario para el desarrollo de una buena lectura, la importancia de llegar a comprender y lograr obtener un aprendizaje significativo.

Las investigaciones planteadas, permiten comprender la importancia de la utilización de los juegos didácticos que son esencialmente para reforzar y aprender de los diversos subtemas enfocados en el área de Lengua y Literatura, de tal manera que el alumnado encuentre una manera diferente para poder educarse mediante el juego educativo, cambiando así la manera de una enseñanza tradicional.

Impactos de que la Investigación que Generó o Generara

Este trabajo de investigación contribuye al cumplimiento de los Objetivos de Desarrollo Sostenible haciendo énfasis en el numeral cuatro de Educación de Calidad. Así como también en el Plan Nacional de Desarrollo 2021-2025 en el eje social de “Educación y Calidad”. Finalmente, el estudio contribuye a la línea de investigación de la UTN “Gestión, Calidad de la Educación, Proceso Pedagógicos e Idiomas”.

Objetivos

Objetivo General

- Determinar el uso de juegos didácticos como recurso en el proceso de enseñanza-aprendizaje del área de Lengua y Literatura para los estudiantes de segundo año de EGB.

Objetivos Específicos

- Diagnosticar que juegos didácticos utilizan los docentes como recurso en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura para los estudiantes.
- Fundamentar teóricamente las variables sobre los juegos didácticos como recurso en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura.
- Diseñar una guía didáctica a través de los juegos didácticos para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la lectoescritura.

Problemas o Dificultades Presentadas

En la investigación realizada se presentó dificultades en el proceso de los instrumentos, debido a que no tenía la suficiente búsqueda en el instrumento correcto que debía aplicar para los estudiantes tanto como para los docentes. En este caso se tomaron otros aspectos para poder realizar de la mejor manera los instrumentos y así poder resolver los problemas en cuanto al análisis.

El tema que tome como investigación fue para a dar a conocer los problemas que se visualizan hoy en día en el aula de clase, además tomando como recurso a los juegos didácticos en el problema de los estudiantes dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura, esto quiere decir que hace énfasis en el problema de la lectura, debido a que los niños de segundo año tienen problemas de aprendizaje en el momento de leer y esto con lleva a dar soluciones lo más antes posible.

Estructura o Contenido del Informe

El desarrollo de los contenidos de esta investigación se expresa en los siguientes capítulos:

Capítulo I. En este capítulo se describirá la motivación que llamo para realizar esta investigación como también el problema y el planteamiento del problema, justificación y objetivos que permiten conocer la realidad de la problemática planteada.

Capítulo II. A lo largo de este capítulo se desarrollará el marco teórico centrado en las variables que identifican para la construcción del marco teórico y obtener información necesaria.

Capítulo III. En este capítulo se desarrollará una vez aplicado los instrumentos, el análisis de los gráficos y se describe la metodología, el tipo de investigación que será cuantitativo y cualitativo, así como también la población y la muestra a trabajar.

Capítulo IV. Se presenta la propuesta de algunos juegos didácticos como recurso en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la lectoescritura para lograr en los estudiantes la motivación y estimulación es el momento de leer y escribir.

CAPÍTULO I MARCO TEÓRICO

1.1. Juegos Didácticos

1.1.2. Definición

El juego es una actividad propia del ser humano que es enfocada con la diversión, disfrute y felicidad, que básicamente toda persona requiere en algún momento de su vida tener una estadía placentera por medio del juego, además el juego es una actividad fundamental del niño, que se da de forma innata, libre en un espacio y un tiempo determinado que favorece el desarrollo de las capacidades motoras, cognitivas, afectivas y sociales.

El juego didáctico tiene varios conceptos en general y por ende considero que el juego mediante la práctica se trabaja en los estudiantes de segundo año de EGB, favoreciendo la estimulación placentera y el disfrute de interactuar entre niños obteniendo nuevos conocimientos en las diferentes áreas como: lengua y literatura, matemática, ciencias naturales y estudios sociales, de la misma forma el juego didáctico es una técnica participativa que se puede ir desarrollando en los alumnos métodos de dirección y estrategias de aprendizaje con un adecuado nivel de autodeterminación (Montero, 2017).

En este sentido para Álvarez (2016) la realidad de los juegos didácticos menciona que hoy en día al juego se le considera un recurso necesario, que todo docente podría facilitarle en el proceso de la lectoescritura, teniendo en cuenta que esto llegaría a motivar en el estudiante de 5 a 8 años de edad, por el gozo de aprender y disfrutar de la lectoescritura, además, creando en los niños su propia imaginación, momento de relajación, pero sobre todo que se den cuenta los educandos que existen estrategias para lograr de una u otra manera su aprendizaje más placentero y el entusiasmo por leer cuentos, libros, revistas etc. De la misma manera en el aprendizaje de la escritura que a los niños se les facilite en reconocer las palabras rápidamente para su adecuado dictado como suelen a ser hoy en día los docentes.

En este contexto los juegos didácticos motivan a los estudiantes de manera atractiva a captar la atención de los niños en el proceso de la lectoescritura. Para Marcado (2015) el juego didáctico motiva a los estudiantes y activan rápidamente los mecanismos de aprendizaje, que permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias en el aprendizaje, de tal manera que los docentes deben ser la guía dentro de este proceso pasando a ser un facilitador-conductor del proceso enseñanza-aprendizaje. Por otra parte, el docente deja de ser el centro de la clase facilitando, a que puede incluir juegos didácticos en la clase tomando como un recurso favorable en el momento exacto de la lectura y escritura.

Realmente aplicar este recurso de juegos didácticos beneficia a los niños de segundo año de educación básica a crear entorno que estimulen al niño y facilitar a cada estudiante su propio aprendizaje significativo, permitiendo la comunicación, comprensión y la participación por la lectura y escritura de tal manera, que los docentes impulsen esta nueva estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje para obtener un mayor nivel de nuevos conocimientos en el aula.

1.1.3. Tipos

Existen varios tipos de juegos didácticos que motivan a estudiantes de 5 a 8 años de edad para aprender y reforzar sus conocimientos, ya que por medio de la práctica del juego ellos pueden crear habilidades de pensamiento dentro proceso de enseñanza-aprendizaje en la lectoescritura, de tal motivo los juegos didácticos que inciden en la lectoescritura para niños de segundo año de EGB son los siguientes:

1.1.4. Juegos Virtuales

Estos son aquellos que pueden convertirse en una excelente herramienta y de gran utilidad para los docentes, además son un recurso facilitador en el proceso de enseñanza- aprendizaje tanto para docentes como estudiantes que ponen a prueba de sus conocimientos. Para Avecillas (2017) menciona los siguientes juegos educativos que están enfocados para promover nuevos aprendizajes significativos en la lectoescritura.

- **Árbol ABC:** se basa en fomentar el aprendizaje a través del juego desde 3 años a 10 años de edad, además incluye ejercicios basados en las inteligencias múltiples, por lo tanto, los alumnos podrán incorporar y reforzar los conocimientos, a través de adivinanzas, chistes, lecturas interactivas y juegos.
- **Cookitos:** este juego está caracterizado por niveles educativos y por edades, además, ofrece multitud de opciones para que el alumnado trabaje las 4 asignaturas esenciales y otras, y refuerza el aprendizaje de las letras para enfocarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura.
- **Pipo club:** este juego es para los alumnos de 3 a 12 años, que se centra en el aprendizaje de las asignaturas como: matemáticas, lengua y literatura, geografía, música e inglés. Los estudiantes mediante este juego didáctico desarrollan las destrezas como la comprensión lectora, la coordinación mano-ojo o la visión espacial.
- **Educaplay:** ofrece herramientas para la creación de juegos, crucigramas, cuestionarios, crucigramas y otras actividades educativas personalizadas, esencialmente estas actividades pueden ser utilizadas para enseñar y aprender diferentes temas y asignaturas.
- **Wordwall:** este juego es una herramienta que centra en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura, además, es ampliamente utilizada por educadores para crear actividades interactivas y juegos de palabras para sus estudiantes.
- **Mundo primario:** es una plataforma educativa en línea que ofrece recursos y actividades interactivas para niños en edad escolar, en diversas áreas, como matemáticas, lengua, ciencias, historia y geografía, entre otras que busca facilitar el aprendizaje de los niños de una manera divertida y didáctica.
- **Poki:** es una plataforma en línea que ofrece diversos juegos para desarrollar las capacidades de los niños, además, estos juegos están diseñados para ser divertidos y entretenidos, al mismo tiempo que brindan oportunidades de aprendizaje en las diferentes áreas y promueven sus habilidades cognitivas.

- **Happy learning:** se centra en la creación y distribución de contenidos educativos dirigidos a estudiantes de 5 a 8 años de edad, su enfoque principal es proporcionar recursos didácticos y entretenidos para el aprendizaje de la lectoescritura.
- **Cristic:** estos juegos didácticos son para los diferentes niveles de edades, además, estos juegos son sencillos con efectos visuales atractivos, que sirve para repasar lo aprendido en el aula y en los niños permite que su aprendizaje sea más divertido.
- **Educa nave:** propone un viaje por el mundo de las letras que está enfocado mucho a la lectoescritura para niños de segundo año, con el fin de lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes y de nuevos conocimientos.

1.1.5. Juegos Tradicionales

Por otro lado, para Rachid et al. (2020) estos juegos tradicionales se vienen poniendo de práctica hace un tiempo atrás, debido a que los juegos son divertidos. De esta manera, ayudan a los niños de segundo año de EGB a desarrollar sus habilidades y crear nuevos conocimientos de manera efectiva con el fin de fomentar destrezas, diversión y gozo por la lectura y escritura.

- **Lotería de palabras:** Crea tarjetas de lotería con palabras en lugar de números, los niños deben coincidir las palabras llamadas con las de su tarjeta.
- **Sopa de letras:** Busca palabras ocultas en una cuadrícula de letras, este juego fomenta el reconocimiento de palabras.
- **Memoria de palabras:** Crea tarjetas con pares de palabras y juega a la memoria, donde los niños deben hacer coincidir las palabras iguales.
- **Lectura en voz alta y dramatización:** Lee un cuento en voz alta y pide a los niños que representen la historia con marionetas o actuando los personajes.
- **Rompecabezas de palabras:** Crea rompecabezas con palabras y pide a los niños que los resuelvan.
- **Cuentacuentos:** Anima a los niños a inventar historias y luego escribirlas. Puedes darles un tema o una palabra clave para incluir.
- **Dibujar y adivinar:** Un jugador elige una palabra y la dibuja, mientras que los demás intentan adivinarla. Esto fomenta la lectura y la escritura.
- **Mensaje de galletas:** Las galletas con forma de letras también ayudan a los niños a entender el abecedario y a crear una palabra se puede comenzar el juego indicando que se coman determinadas letras o palabras cortas.
- **Letras de plastilina:** Este juego se basa en dirigir al niño donde tenga que formar con la plastilina, letras e intercambiar con los compañeros para formar una palabra.
- **Tu propio cuento:** en esta actividad se debe seguir el cuento con palabras para darle un sentido original a una historia por ende es interesante poner en práctica esta actividad con niños y saber que pueden inventar durante el relato.

1.2.Importancia

El juego es una parte fundamental en el niño, que puede crear su propia imaginación, de igual manera desarrolla todas sus destrezas y habilidades motoras desde tempranas edades siempre está presente el juego en el niño. En este contexto la importancia de los juegos

didácticos radica en su capacidad para facilitar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en niños y adultos de una manera divertida y efectiva, además, los juegos didácticos son aquellos que permiten reforzar conocimientos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, a medida que los estudiantes son los principales participantes en la noción por aprender de manera más fácil y sencilla mediante la práctica del juego (Lozano 2018).

Aquí muestra Lozano (2018) algunos puntos claves de la importancia que tienen los juegos didácticos:

- **Motivación para el aprendizaje:** Los juegos didácticos hacen que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y motivador, lo que fomenta la participación activa de los estudiantes.
- **Aprendizaje práctico:** Estos juegos permiten a las personas aprender de manera práctica, aplicando conocimientos y resolviendo problemas, lo que mejora la retención de la información.
- **Desarrollo de habilidades:** Los juegos didácticos pueden centrarse en una variedad de habilidades, desde las matemáticas y la lectura hasta habilidades sociales y cognitivas que se convierte en herramientas versátiles para la educación.
- **Colaboración y comunicación:** Muchos juegos didácticos fomentan la colaboración y la comunicación entre los participantes, lo que promueve el trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades sociales.
- **Evaluación del progreso:** Los juegos didácticos a menudo incluyen elementos que permiten a los educadores y padres evaluar el progreso de los estudiantes, identificar áreas de mejora y adaptar la enseñanza de acuerdo a las necesidades individuales.
- **Reducción del estrés:** Al hacer que el aprendizaje sea divertido y menos estresante, los juegos didácticos pueden ayudar a reducir la ansiedad asociada con el proceso de aprendizaje.

1.3.El Juego Didáctico como Recurso

El juego didáctico es estrategia pedagógica efectiva en la educación, en este sentido, los juegos como recurso en el proceso de enseñanza-aprendizaje sirve para fomentar el aprendizaje a través de la participación activa y el entretenimiento en los niños de segundo año, sin embargo, los juegos no solo fomentan la capacidad cognitiva del niño, sino que ayuda a desarrollar distintas capacidades como la memoria, la motivación, autoestima concentración y el desarrollo social.

De tal manera que aplicar a los juegos didácticos en el aula, es una estrategia efectiva para enriquecer el proceso de aprendizaje y aumentar la participación de los estudiantes, cabe destacar que el juego como recurso suele ser de gran ayuda y además suele ser una herramienta valiosa para los educadores en la búsqueda de métodos de enseñanza más interactivos y atractivos cabe mencionar, que los juegos, requieren que los estudiantes participen activamente, lo que facilita la retención de información y la comprensión de conceptos (Moscol, 2016).

Por lo tanto, para Ríos (2017) muestra los beneficios que tienen los juegos didácticos en el aula para poner en práctica con los niños de segundo año de EGB:

- Motivación
- Aprendizaje activo
- Colaboración
- Resolución de problemas
- Aplicación práctica
- Diversidad de estilos de aprendizaje
- Reducción del estrés
- Retroalimentación

Al incluirse el juego como recurso en las actividades diarias de los estudiantes en el aula, fomenta muchas ideas esencialmente para el docente, debido a que es un recurso innovador, creativo y refuerza lo aprendido, a través de la práctica los niños aprenden, además el educador participa en la integración de los juegos junto con los estudiantes.

Los juegos didácticos como recurso influyen de varias maneras en el proceso de enseñanza-aprendizaje de igual forma, suelen ser divertidos y atractivos para los estudiantes, lo que puede aumentar su motivación para aprender, de hecho, el juego se convierte en un aprendizaje activo para los educandos que implica en la participación de los estudiantes, lo que puede ayudar a consolidar el conocimiento y las habilidades de manera efectiva. Asimismo, los juegos didácticos se diseñan para simular situaciones de la vida real, lo que permite a los estudiantes aplicar lo que han aprendido en un contexto práctico (Amaya 2016).

En este contexto se refiere a que los juegos didácticos como recurso en el proceso de enseñanza-aprendizaje incluye la colaboración entre estudiantes, así mismo, de lo que puede mejorar las habilidades sociales y la capacidad de trabajar en equipo. Por lo tanto, esto genera, el deseo por aprender, el interés por participar y mantenerse siempre activos por mejorar en las situaciones que les dificulta en el proceso de la lectoescritura.

1.4. Enseñanza-Aprendizaje en Lengua y Literatura

1.4.1. Definición

En la búsqueda de la formación y desarrollo integral del ser humano, en el proceso de enseñanza-aprendizaje en Lengua y Literatura, se constituye como el pilar fundamental que permite a los estudiantes crecer intelectual y personalmente. Este proceso es complejo y dinámico, y en él se ven involucrados dos actores fundamentales: el docente y el estudiante, siendo este último en quien orbita todo el proceso educativo, y lo que hace que se convierta en el centro de atención de este proceso.

Los autores Osorio et al. (2021), analizan y definen que en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura es una forma de comunicación intencional. En este contexto, el docente utiliza estrategias pedagógicas con la finalidad de facilitar la adquisición de conocimientos por parte de sus alumnos. Este proceso se constituye como un

sistema comunicativo dinámico y complejo, dado que implica una interacción permanente tanto en el aula como en otros entornos entre el docente y el estudiante.

El proceso de enseñanza-aprendizaje se concibe como un espacio dinámico en el cual el estudiante asume el rol principal, mientras que el docente se convierte en el guía y facilitador de la adquisición de conocimientos (Abreu et al., 2018). Dentro de esta definición se describe de manera general la función de dos actores clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por un lado, el estudiante desempeña un papel central, ya que es responsable de construir su propio conocimiento a través de la interacción de sus ideas, experiencias, creencias y las de sus compañeros y docentes. Por otro lado, el docente tiene la responsabilidad de organizar, orientar, buscar, comunicar y crear espacios de aprendizaje, así como de proporcionar los conocimientos científicos a los estudiantes.

A través de esta interacción constante, se busca no solo transmitir información y conocimientos científicos sino también promover el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales, logrando de esta manera desarrollar alumnos integrales que tengan las herramientas esenciales para desenvolverse de manera óptima dentro de los distintos contextos sociales.

1.5. Definición de Enseñanza

En la actualidad existen varias formas de llevar a cabo la enseñanza. Los docentes para su adecuada enseñanza en el área de Lengua y Literatura, tienen la facultad de utilizar los métodos y estrategias que mejor se adapten a las necesidades de los estudiantes. Algunos métodos populares incluyen las clases magistrales, el aprendizaje activo, el aprendizaje basado en proyectos, la gamificación, actividades prácticas, tareas, entre otros. Cada uno de estos enfoques tiene sus propias ventajas y se adapta a diferentes estilos de aprendizaje.

Según Ochoa (2022), la enseñanza se define de manera general como el proceso de transmitir conocimientos, valores y habilidades entre los miembros de una sociedad, ya sea de manera intencional o no. La enseñanza constituye como una parte fundamental del desarrollo humano, que le permite a las personas comprender y reflexionar acerca de todo lo que les rodea. El autor, en su interpretación, resalta que la enseñanza no se limita únicamente a la transmisión de conocimientos, sino que también abarca la transmisión de otros aspectos como los sociales, morales y culturales, entre otros. Del mismo modo, se observa cómo la enseñanza está presente a lo largo de toda la vida del ser humano y la importancia que tiene tanto en el desarrollo personal como en la contribución de la evolución y mejoramiento de la sociedad que rodea al individuo.

La enseñanza en Lengua y Literatura los docentes deben tener un aspecto indispensable de conocimiento de contenidos en esta área, ya que a través de ella se logra que el ser humano adquiera habilidades, conocimientos, aptitudes y valores. Estos le permiten interactuar de manera efectiva y armónica con sus semejantes, buscando el bien común y el desarrollo integral de la sociedad. Además, la enseñanza no solo se limita a la adquisición de conocimientos y habilidades, sino que también desempeña un papel crucial en la formación de ciudadanos responsables y comprometidos. Promueve el aprendizaje de valores éticos y morales, fomentando así una convivencia pacífica y respetuosa.

1.6. Definición de Aprendizaje

El aprendizaje es una actividad cognitiva muy compleja indispensable para el desarrollo de la especie humana, dado que permite la adquisición continua de nuevos conocimientos e información de contenidos en Lengua y Literatura, para desarrollar habilidades y adquirir competencias a lo largo de toda la vida. El aprendizaje es una constante a lo largo de toda la vida, manifestándose en diversos contextos y abarcando una amplia variedad de factores, que incluyen lo social, lo emocional y lo cognitivo, entre otros.

A lo largo de la historia varios estudiosos y expertos del ámbito educativo han tratado de definir a la enseñanza. Las principales aproximaciones teóricas de estos expertos se originaron con la finalidad de dar respuesta a preguntas tales como ¿qué es aprender? ¿cómo se aprende? ¿cuál es la razón para aprender? ¿cómo el ser humano construye su conocimiento? y ¿qué factores son los que influyen en el aprendizaje y en el desarrollo cognitivo del ser humano? (Castañeda, 2008).

Las primeras definiciones del aprendizaje describían este proceso como el fortalecimiento o debilitamiento de una conducta. Dentro de esta definición, el docente, a través de refuerzos o castigos, tenía como objetivo mantener una conducta deseada en el estudiante o, por el contrario, eliminar una conducta no deseada. Durante las décadas de los sesenta y setenta, surgió una definición alternativa que concibe el aprendizaje como un proceso activo en el cual el estudiante construye su conocimiento a través de sus experiencias. En esta interpretación, el docente asume el rol de guiar al estudiante hacia la adquisición de un aprendizaje significativo. En esta interpretación a diferencia de la primera se da mayor importancia al proceso que al producto final.

Esguera y Guerrero (2010) afirman que es necesario analizar las diversas interpretaciones sobre el aprendizaje proporcionadas por algunos de los estudiosos más destacados en el campo educativo. Estos han contribuido y han implementado aspectos esenciales para comprender de manera efectiva el concepto de aprendizaje. Por tanto, a continuación, se presentan algunos de los autores que han estudiado a profundidad el aprendizaje y la interpretación y principales aportes que le han otorgado a este fenómeno.

Por lo tanto, para Jean Piaget (1995) mencionaba que el alumno debía ser un ente activo para poder adquirir conocimientos. Destacaba la importancia de los conocimientos previos y la interacción con el medio. Reconocía el desarrollo biológico como algo esencial al momento de aprender (Ocaña, 2013)

En palabras de Vygotsky (1995) considera que el aprendizaje es un proceso dinámico en el que el estudiante puede adquirir conocimientos gracias al lenguaje y a la interacción con el entorno. Asimismo, dentro de este enfoque, se propone un concepto clave, la 'zona de desarrollo próximo', que se define como la distancia entre lo que el alumno sabe y lo que podría saber. Dentro de este concepto, también surge la noción de andamiaje, que se define como un proceso en el cual una persona más experimentada ayuda a otra menos experimentada a aprender algo nuevo (Castañeda, 2008).

Por otra parte, Bruner (1998) menciona que el aprendizaje se define como un proceso dinámico en el cual el docente desempeña la función principal de despertar el interés del estudiante, quien a su vez asume la responsabilidad de construir su propio conocimiento. Además, se destaca la importancia de la interacción y de los conocimientos previos que poseen los alumnos (Elizalde et al., 2010).

El autor Ausubel (1994) postuló y desarrolló el término 'aprendizaje significativo', el cual se define como la capacidad que tiene el estudiante para comprender y relacionar sus conocimientos previos con la nueva información. Además, enfatizó la importancia de que el docente conozca los conocimientos previos de los alumnos (Schunk, 2012).

A lo largo de las décadas, diversos estudiosos del aprendizaje han intentado definir y comprender en profundidad el concepto de aprendizaje. Cada uno de ellos ha contribuido con ideas clave que, en la actualidad, nos permiten tener una comprensión más precisa de lo que es el aprendizaje. En este contexto, el aprendizaje se puede definir como un proceso complejo y dinámico en el cual se busca que el ser humano sea capaz de crear su propio conocimiento, adquirir nuevas habilidades y aprender valores. Esto se logra gracias a la interacción de factores sociales, culturales y cognitivos. En este proceso, intervienen dos actores fundamentales: el docente y el estudiante. El estudiante es el foco principal de este proceso, mientras que el docente desempeña el papel de guía, proporcionando al estudiante las herramientas necesarias para que sea capaz de crear su propio conocimiento.

1.7.Importancia de Enseñanza-Aprendizaje

El proceso de enseñanza-aprendizaje es muy una importante en todos los ámbitos educativos. A través de este proceso, los educadores pueden impartir conocimientos, valores y habilidades a sus estudiantes de segundo año de EGB, permitiendo así que estos últimos desarrollen tanto sus aspectos personales como académicos a lo largo de toda su vida. Del mismo modo, gracias al proceso enseñanza-aprendizaje (PEA), el alumno puede convertirse en el constructor de sus propios conocimientos, desarrollar su autonomía y fortalecer su pensamiento crítico. Esto le permitirá tener una visión clara de su entorno y resolver los problemas que surjan en su vida cotidiana

Campos y Moya (2011) sostienen que el proceso de enseñanza-aprendizaje de la manera como se trabaja en los niños de segundo año, tiene como objetivo primordial el desarrollo integral de los educandos, al constituirse como el medio idóneo para la adquisición de destrezas, habilidades, actitudes, aptitudes, valores morales y, sobre todo, conocimientos. De esta manera, la enseñanza se convierte en una herramienta sumamente poderosa que hace a los individuos capaces de desarrollar habilidades de comunicación, trabajo en equipo y pensamiento creativo, las cuales son esenciales para la formación de sociedades integrales y armónicas. Además, el proceso enseñanza-aprendizaje promueve la autonomía y la responsabilidad, ya que los estudiantes aprenden a tomar decisiones coherentes y a asumir la responsabilidad de su propio aprendizaje y sus acciones.

Finalmente, otra de las razones por las que es importante el proceso de enseñanza-aprendizaje radica en su impacto en la sociedad en la que se desenvuelve el estudiante. Un proceso de enseñanza-aprendizaje significativo logra formar ciudadanos críticos, consientes

y comprometidos con la realidad social. Estos ciudadanos están preparados para afrontar los desafíos de un mundo el cual evoluciona y cambia de forma constante; y contribuir de manera positiva al desarrollo social, económico y cultural de su comunidad. Además, un proceso de enseñanza-aprendizaje de calidad promueve la equidad y la inclusión, logrando que todos los estudiantes tengan acceso a oportunidades educativas y puedan desarrollarse de manera integral.

1.8.Lengua y Literatura

1.8.1. Definición

El propósito que se ha mantenido desde siempre la Lengua y Literatura es presentar nuevos conocimientos que se lleven a cabo a un buen entendimiento, teniendo en cuenta que es uno de los temas muy importantes principalmente en la escolarización de los estudiantes a nivel de todo el país del Ecuador. Es una de las situaciones que día a día se va aplicando en el proceso de enseñanza-aprendizaje, hoy en la actualidad esta asignatura da un proceso de enseñanza-aprendizaje primordial para la lectura y escritura en los niños (Cassany, 2014).

De manera que la asignatura de Lengua y Literatura es una de las fuentes de disfrute principalmente para los alumnos en fortalecer conocimientos a través de una mirada estética que va dentro de la manera que se pretende que en los sistemas de escolarización se aplique a la valorización de aspectos verbales por ende debe respetarse la manera de expresarse en una comunicación desde esta perspectiva.

El propósito de la Lengua es ser capaz de enfrentarse en describir conocimientos culturales que pautan en la comunicación de los hablantes. De acuerdo a Heras (2014) “describe a la lengua como la competencia que se manifiesta para toda la sociedad, puesto a que es el aspecto comunicativo que está ligada a los recursos verbales, y que a su vez forma parte de la competencia cultural” (p.25). En base a lo mencionado una de las competencias es estar en relación a lengua hablante y al mismo tiempo a su necesidad de interrelación social y constituyente de una cultura.

En este sentido a la Literatura se le conoce desde una mirada comunicacional que da paso a la comprensión de los discursos literarios que tiene como producción de textos, además la literatura motiva a que los estudiantes se motiven por aprender a leer y escribir para que, a su vez, aumente sus habilidades y destrezas lingüísticas tanto orales como escritas con el fin de alcanzar una buena comunicación literaria que emergen nuevos horizontes para la comprensión y capacidad de interacción en la sociedad (Montero, 2017).

El área de Lengua y Literatura se representa como una herramienta fundamental para la interacción social. Por lo tanto, Cassany (2014) menciona que “la Lengua y Literatura representa dos realidades diferentes que se analizarán y sobre las que se reflexionará de tal manera que se da a conocer tanto las relaciones que se establecen entre los elementos que las integra como el uso que se hace sobre estos para convertirse en personas competentes comunicativas”. Es decir que la lengua permite una comunicación que posibilita la práctica lingüística que tiene como función solicitar, agradecer, persuadir y expresar emitiendo los sonidos con sentido.

De acuerdo a Álvarez (2016) manifiesta que “aprender Lengua y Literatura posibilita que los alumnos desarrollen destrezas para interactuar entre sí y usen la lengua en beneficio de la interacción social”. Cabe destacar que esto explica que la visión que se tiene por el área de lengua y literatura sea un eje de apoyo para otras áreas de aprendizaje en los estudiantes y favorezcan a los niños y niñas desde tempranas edades por optar con una buena educación en la comunicación de lenguaje.

Dentro de la perspectiva en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura posibilita el desarrollo de la competencia comunicativa que debe centrarse en el desarrollo de conocimientos y habilidades necesarias para comprender, entender y producir eficazmente mensajes lingüísticos que ayudan a mejorar en distintas situaciones comunicativas.

1.9.Importancia

La importancia que tiene la Lengua y Literatura en el contexto de enseñanza es que se debe tener en cuenta que en el proceso de lectura que leer es comprender siendo una estrategia de aprendizaje más efectiva que ayuda a los estudiantes para la mejora de la comprensión lectora permitiendo desarrollar habilidades comunicativas tanto para lectura como escritura.

Por lo tanto, Avecillas (2017) da a conocer la importancia que tiene el área de Lengua y Literatura en el proceso de la enseñanza-aprendizaje mencionando que “existen procesos para todos los saberes, pues estas se encargan de abastecer a los estudiantes de todas las herramientas comunicacionales necesarias para su adecuado desenvolvimiento en otras áreas, pero a su vez mejora en los conocimientos aplicables como en los procesos lectores, orales y de escritura” (p.57). Es por ello conocer los saberes que tiene relación en el proceso de la lectoescritura y puedan ser aplicados para los estudiantes.

Con respecto a lo mencionado anteriormente existen herramientas comunicativas para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura, por su parte tiene contacto con el desarrollo de la competencia comunicativa con la ayuda de las cuatro destrezas que es aplicable en el área de lengua y literatura conocidas también como las macro destrezas lingüísticas como el escuchar, hablar, leer y escribir.

Es por ello que Anleu (2011) destaca que al “incluir nuevas estrategias o métodos para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura se logra dar importancia al juego educativo que tiene la facilidad de convertir mejores conocimientos para aprender a leer y escribir”. Por su puesto que al aplicar mejores estrategias de aprendizaje da una mayor importancia al juego educativo para mejorar habilidades y conocimientos en el estudiante.

En efecto el juego motiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje para la lectoescritura dando a conocer las mejores estrategias que se puede lograr con la aplicación del juego en el área de lengua y literatura, dado que, para lograr una competencia comunicativa se necesita de conocimientos, capacidades, habilidades y destrezas para que el alumnado logre enfrentarse a cualquier situación de comunicación.

1.10. Lectoescritura

En el área de Lengua y Literatura, el proceso de la lectoescritura de una de las etapas muy importantes en la enseñanza-aprendizaje, puesto que es uno de los caminos que desarrolla la competencia comunicativa y las habilidades lingüísticas considerando los siguientes ejes teóricos que contribuyen dentro del proceso de la enseñanza-aprendizaje.

La lectura es una de las actividades principales dentro del sistema educativo por lo cual los niños deben aprender en la escuela, de manera divertida y no por obligación a la lectura. Se considera que la lectura en el currículo de Educación Básica Elemental se busca alcanzar propósitos y adquirir nuevos conocimientos en los estudiantes, debido a que este bloque curricular promueve el placer de la lectura y desarrolla destrezas con el fin que se pueda comprender y autorregular su proceso de comprensión a través del uso de diferentes recursos didácticos de lectura. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).

El único propósito que se pretende es que el juego como recurso en el proceso de enseñanza-aprendizaje se logre motivar en los estudiantes el disfrute por la lectura, además ser capaces de identificar, recoger, seleccionar, analizar la información y organizarla de la mejor manera posible para que se logre entender después de su debida lectura.

Por otra parte, según el Ministerio de Educación (2016) considera que la lectura “se concibe como un proceso cognitivo de gran complejidad en la intervienen numerosas operaciones mentales, lo cual, cada lector construye significados y le da sentido al texto” (p.288). Por lo tanto, esto quiere decir que el estudiante en su proceso de la lectura puede ser capaz de lograr y construir su propio significado, siendo así entonces que la lectura es muy importante debido a que adquieren nuevos conocimientos, además, desarrollan áreas cognitivas del cerebro y aumentan sus habilidades cognitivas estimulando a mejorar su vocabulario, escritura y la gramática.

De acuerdo a la lectura y escritura son dos aspectos que están muy unidas, principalmente en la función de las macro destrezas que se da un aprendizaje multidireccional, por lo tanto, la escritura es un hecho cognitivo de altísimo nivel intelectual, por el cual es importante tener una intención de comunicarse, tener ideas con el deseo de socializarlas y conocer el destinatario de las palabras, el tipo de texto y el proceso que se logra con la escritura que se va dando de manera progresiva a lo largo de la vida escolar (Ochoa, 2022).

Se entiende entonces que los estudiantes aprenden a escribir logrando de un proceso necesario que los niños deben realizarlo en el momento correcto, destacando primero que los estudiantes adquieran la destreza del habla, para después continuar con la escritura y finalmente con la lectura respetando así los procesos ya mencionados.

De manera que Valverde (2014) da a conocer que el autor Teberosky (1988) menciona que la escritura “permite ayudar en la memoria y la comunicación en el espacio y tiempo, como también permite explicar la práctica para el lector en otro momento pueda leer e interpretar de otra manera distinta, ya que es una forma de relacionarse con la palabra escrita y les posibilita a los grupos desplazados la expresión de sus formas de percibir la realidad” (p.86).

Cabe mencionar de lo citado anteriormente, que el proceso de aprendizaje de la lectoescritura, es la progresión es más lenta debido a que es una actividad que requiere de recursos necesarios que vayan acorde a la necesidad de los estudiantes, es por ello que se pretende aplicar juegos didácticos como recurso en el proceso de la enseñanza-aprendizaje para que facilite en el momento de la lectura y escritura logrando alcanzar nuevas expectativas de los niños.

1.11. Lectura

La lectura es un proceso de suma importancia debido a la capacidad de que el lector visualiza ciertas letras, símbolos, signos, e ilustraciones por lo cual llegan a conocer cierta información mediante el lenguaje visual y escrito. El leer implica imaginarse, sentir ese gusto por la lectura, pronunciar las palabras escritas, identificar y extraer la información y comprender el texto de cierta manera el significado del proceso de la lectura se construye por parte del lector.

Menciona Pérez (2019) que el “leer es atribuir directamente un sentido al lenguaje como también es interrogar al lenguaje escrito, en este sentido es una experiencia real que el lector tiene esa perspectiva por el placer de leer”. En cuanto a lo que menciona el autor en esta cita, indica que la noción por la lectura debe ser desde siempre puesto que, el lector mediante la práctica de la lectura recibe mucha información y se obtiene beneficios para el crecimiento intelectual de los niños.

En este sentido considero que la lectura da sentido al aprendizaje de la pronunciación de las palabras, la estimulación, y la manera de poder expresarse con las demás personas, considerando que desde tempranas edades se puede lograr motivar a los niños por el placer de la lectura, teniendo en cuenta que por más palabras que el niño reconozca da un fácil acceso para el aprendizaje de la escritura. Según Ruiz et al. (2014) provee que un niño tiene la capacidad de desarrollar sus propias habilidades por la lectura, por lo cual la lectura exige de una participación activa por parte del lector, viniendo a ser el lector el protagonista de su propia lectura en el momento adecuado de obtener su concentración, y desde su mente facilita la comprensión por la lectura y aporta al desarrollo de la creatividad.

1.12. Escritura

La práctica de la escritura se basa mediante el escribir textos, cartas, cuentos enfocados al nivel de la escritura de los niños, cabe destacar que hoy en día es muy importante escribir correctamente desde tempranas edades, considerando que se puede lograr obtener una mejor ortografía con la ayuda de la práctica de lectura, que van los dos unidos en base a un marco de una situación contextual y social que propicien el acto del proceso de la lectoescritura. De cierta manera la escritura se convierte en un acto de expresión consiente y constructivo, por el simple hecho de no solo escribir con la mano ya que una escritura es por medio del pensamiento crítico de cada ser humano y los niños en su momento de escribir, ellos se concentran mucho en las letras que deben ser bien escritas (Galindo y Correa, 2019).

En este contexto la escritura es un conjunto de conocimientos y una forma de comunicarse en cierto sentido, que el escribir textos cortos o grandes se refleja en los pensamientos de

cada persona, puesto a que el aprendizaje de las letras es muy primordial en los niños debido a que van juntas de la mano el proceso de aprender tanto de la lectura como la escritura.

Existe ciertas habilidades que se integra dentro de la escritura, así como lo señala Ramírez et al. (2020) el proceso de la escritura es una parte fundamental para los niños, debido a que describen a las habilidades visomotoras, de tal manera que antes de empezar a enseñar a escribir, el desarrollo para la escritura debe ser puestos en prácticas destrezas desde la educación inicial. Por lo tanto, la realidad de los niños cuando comienzan el proceso de la escritura hay casos que se evidencia dificultades al escribir, de la misma forma a que no llevan indicaciones de forma correcta, al no respetar las líneas base, llegar a confundir las letras o también se olvidan a ubicar los signos de puntuación en un texto, y esto se convierte un problema de falta de legibilidad en el momento de una lectura.

1.13. Dificultades de Aprendizaje en la Lectoescritura

Dentro de las capacidades que constituyen la lectura y la escritura son fundamentales para el desarrollo del proceso en la enseñanza-aprendizaje en los alumnos, no obstante, existen varias dificultades en la lectoescritura debido a que pueden surgir en el momento de aprender a leer y escribir. Además, se considera que existe problemas en el aprendizaje de la lectoescritura, cuando un alumno no es capaz de alcanzar varios ítems de evaluación relacionado dentro del proceso educativo debido a que esto provoca en el aprendizaje retrasos en los estudiantes y en el resto de las áreas.

Así como menciona García (2014) que: “Las dificultades de aprendizaje se centran en dificultades en los procesos implicados en el lenguaje y en los rendimientos académicos independientemente de la edad de las personas y cuya causa sería una disfunción cerebral o bien una alteración emocional-conductual” (p.16).

Por lo tanto, en base a lo que se refiere el autor es que las dificultades específicas que presentan los niños en la lectura y escritura no son básicamente por cuestión de problemas de alguna habilidad mental o quizá talvez por problemas emocionales y psicológicas, sin embargo, es por la cuestión que los docentes no aplican recursos o estrategias para lograr el aprendizaje significativo de los estudiantes y por ello existe un déficit en el proceso de la enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura.

1.13.1 Dificultades Internas

El problema que posee un niño dentro de las dificultades internas, es la madurez cerebral que tiene como consecuencia un mal desarrollo del lenguaje oral y escrito.

Por lo tanto, la autora Mateos (2009) menciona en su artículo titulado: Dificultades de aprendizaje.

Cuando el sistema nervioso sufre lesiones graves, los trastornos y deficiencias se detectan pronto, generalmente en los primeros meses o en los primeros años de vida, pero si los daños son de menor intensidad, puede existir un período silencioso de varios años y manifestarse más adelante como dificultades de aprendizaje. (pág.13-19)

La dificultad de aprendizaje se va observando en el niño de acuerdo en el proceso de la enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura, por lo cual, esto con lleva a integrar recursos como los juegos didácticos que le facilite al estudiante a leer y escribir de la mejor manera posible, haciendo uso de sus destrezas, habilidades o imaginaciones en el estudiante.

1.13.2. Dificultades Externas

El aprendizaje no es solo enfocarse de símbolos, significados de palabras, letras o vocales ya que por el gusto de aprender la lectura y escritura es necesario estimular desde tempranas edades en el estudiante.

Por lo tanto, Mosquera y Murillo (2015) mencionan lo siguiente: “la educación representa el principal eje del desarrollo humano debido a que cuando esta inicia en las edades tempranas, mayores son las posibilidades de lograr un desarrollo más equitativo y pleno de los infantes y de sus cualidades futuras”. (pág.21)

Con respecto a lo mencionado por los autores, debemos tomar en cuenta que es necesario que los padres de familia estimulen a sus hijos desde tempranas edades por el gusto de leer, de igual manera los docentes deben enfocarse en utilizar estrategias o recursos que logren facilitar en los estudiantes el aprendizaje de la lectura y escritura y no solo enfocarse en enseñar a que se lea con cuentos, fabulas, libros y otros, es decir que un docente debe estar capacitado para impartir nuevos conocimientos a sus estudiantes con respeto al tema de la lectoescritura.

1.14. Guía Didáctica

1.14.1. Definición

Hoy en día surge la necesidad de buscar de nuevas herramientas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del ámbito educativo. De igual manera para resolver ciertas dificultades que presentan actualmente tanto los docentes como estudiantes. Por lo cual, la guía didáctica es una herramienta que era muy usada dentro de la educación a distancia y ahora se ve reflejada esta guía didáctica como un modelo práctico, y un recurso muy útil para que un docente que pueda guiarse de una u otra manera de construir nuevos conocimientos para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La guía didáctica es un conjunto de estrategias y recursos utilizados en la enseñanza para facilitar el aprendizaje de los estudiantes. En este sentido los autores García y De la Cruz (2014) una guía didáctica lo pueden definirlo como “un documento de contiene elementos y estrategias para el proceso de enseñanza-aprendizaje como uso realmente que debe tener un profesor para perfeccionar su labor docente” (p.14). Tomando en cuenta lo que mencionan los autores sobre una guía didáctica es un recurso que constituye un papel fundamental como guías de estudio en el proceso educativo y también en otras profesiones, por lo tanto, una guía didáctica es un aspecto innovador que sirve para el futuro de la vida.

Precisamente esta guía didáctica proporciona una mejora en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que dentro de ella se describe de forma clara y precisa como un documento de apoyo que proporciona orientación y estructura para el diseño, desarrollo e implantación

que se lleva acabo de ciertas actividades para adecuar en el aula de clase y que sea más participativa aplicar esta herramienta de la guía didáctica como un recurso de enseñanza-aprendizaje, que de cierta manera es dirigida por el educador (Pino y Urías, 2020).

Por lo tanto, esta guía didáctica debe estar presente siempre dentro del sistema educativo en todas las modalidades de educación (virtual, presencial, semipresencial y a distancia), ya que, en cierto modo, constituye de nuevos procesos de cambio que promuevan el “aprender a aprender” y con estilo de aprendizaje centrados en el desarrollo de formación de los estudiantes y el desarrollo de tareas docentes que lleven a la actividad pendiente del educando.

1.14.2. Importancia en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje

La guía didáctica tiene una gran importancia ya que es una herramienta pedagógica con el fin de mejorar en el proceso de enseñanza-aprendizaje, además proporciona una estructura y orientación para impartir una clase, facilitando a los educadores la planificación y ejecución efectiva de sus clases. Lo cual, es importante saber que la guía didáctica surgió para dar cobertura a la educación a distancia, sin embargo, esta se convierte en un recurso necesario para el educador para desarrollar técnicas con el propósito de contribuir a la organización del trabajo del estudiante, fomentando la creatividad y el desarrollo cognitivo para dar facilidad de nuevos aprendizajes, guiándose de actividades que sirvan de ayuda (García, 2014).

Por otro lado, este documento da a conocer elementos que ayuden a desarrollar las capacidades de autonomía en los estudiantes dentro de su propio aprendizaje, por lo cual, permite conocer lo que se va aprender, como lo va hacer y que materiales va a necesitar. De igual manera sirve para adquirir de nuevos conocimientos y estrategias siendo el principal protagonista el estudiante mediante la práctica de los juegos didácticos en el proceso de la lectoescritura y lo que se pretende realizar en el aula de clase.

Lo cual, considera García (2014) algunos puntos clave que dan importancia para la elaboración de una guía didáctica en proceso de enseñanza-aprendizaje, puesto a que estas son las siguientes:

- Realizar la comunicación entre docentes y estudiantes
- Es una forma más sencilla de comprender
- El docente es el guía y orienta el proceso
- Despierta el interés de los estudiantes
- Es una manera de dejar a un lado los libros tradicionales para enseñar
- Permite contextualizar y adaptar los contenidos de los libros
- Integra los elementos en un solo documento para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.14.3. Estructura

La estructura de una guía didáctica, dependerá mucho para la realización de manera general, por ende, esta guía se compone de ciertas partes, y con actividades que facilita en la ejecución

de la planificación y ejecución en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La guía tiene las siguientes partes: título, presentación, introducción de la asignatura, objetivos de aprendizaje, materiales, contenidos, bibliografía básica y complementaria, orientaciones específicas de la tarea docente, las actividades, evaluación, glosario y anexos (García y De la Cruz, 2014). A continuación, tenemos los siguientes apartados:

- **Título:** una idea general de lo que se va tratar la guía.
- **Índice:** detallar todos los apartados que se va tratar.
- **Presentación de la asignatura:** se describe de manera general y su importancia.
- **Objetivos de aprendizaje:** depende de los objetivos, destrezas o competencias dependiendo del currículo, y describir lo que se quiere lograr y alcanzar de esta guía.
- **Descripción de los contenidos:** se desglosan los temas y subtemas a tratar.
- **Materiales:** se talla los recursos y materiales que se van a utilizar.
- **Orientaciones de aprendizaje:** son procedimientos que seguirá el estudiante para trabajar de manera autónoma.
- **Actividades:** se detalla las actividades que el alumno va realizar para alcanzar los aprendizajes.
- **Evaluación:** permite al estudiante conocer su aprendizaje mediante las actividades planteadas en la guía.
- **Glosario:** se definen los términos nuevos o complejos que aparecen en el guía.
- **Bibliografía:** en este apartado se adjuntan libros, revistas, páginas web que son de guía para profundizar los temas tratados.
- **Anexos:** son materiales y actividades planteadas para completar en la guía.

CAPÍTULO II METODOLOGÍA

2.1. Descripción del Área de estudio

Esta investigación se desarrolla en la Unidad Educativa “Cesar Arroyo” de la parroquia de Otón, Cantón Cayambe, Provincia de Pichincha, ubicada en la calle Bolívar y Sucre del centro poblado de Otón. Fue creada en el año de 1939, actualmente forma parte a la Zona 2 geográficamente, es un centro educativo rural, su modalidad presencial en jornada matutina, con tipo de educación regular y con nivel educativo: Inicial, Educación Básica y Bachillerato. Está conformada por 427 estudiantes, 24 docentes, 4 administrativos y no cuenta con apoyo del Departamento de Consejería Estudiantil.

2.2. Enfoqué de Investigación

La investigación tuvo un enfoque cuantitativo con el fin de recoger datos estadísticos y para cumplir con las metas planteadas, lo cual se realizó un análisis del problema, mediante el uso de datos numéricos y la comprensión e interpretación de la información.

El enfoque cuantitativo es un método de investigación que se centra en la recopilación de datos numéricos, debido a que se utilizó la matemática y la estadística para analizar y describir los datos obtenidos a través de la aplicación de la encuesta dirigida al personal docente y a los niños de segundo año de Educación Básica, logrando de cierto modo determinar la metodología que los docentes utilizan en sus clases, verificando si hacen uso de los juegos didácticos para la clase de Lengua y Literatura. Por lo tanto, este carácter cuantitativo es la integración de tener una visión así, como lo menciona Tamayo (2007) que consiste en el contraste de teorías ya existentes a partir de una serie de hipótesis surgidas de la misma, siendo necesario obtener una muestra, ya sea en forma aleatoria o discriminada, pero representativa de una población o fenómeno objeto de estudio.

Mediante la presente investigación se busca adaptar juegos didácticos como recurso en el proceso de enseñanza-aprendizaje del área de Lengua y Literatura en niños de segundo año de EGB, para una mejor comprensión en los individuos, mediante en las posibles dificultades de la comprensión lectora y la escritura, de igual manera se identificará los niveles de conocimiento de cada estudiante de lo antes mencionado.

2.3. Tipos de Investigación

Investigación proyectiva: este tipo de investigación se centra a desarrollar por medio de la práctica actividades que logren dar solución para el problema determinado en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Puesto a que gracias a este tipo de investigación se logró diseñar una guía didáctica para que lo ponga en práctica el docente, haciendo uso de los juegos didácticos tradicionales y juegos didácticos virtuales para que la enseñanza del educador sea más efectiva y comprensiva para la clase de Lengua y Literatura esencialmente para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura.

Investigación exploratoria: La investigación es exploratoria, debido a que permite el estudio del problema aplicando adecuadamente los juegos didácticos como recurso en el proceso de enseñanza-aprendizaje para los niños de segundo año de EGB, así mismo para

establecer las causas que dan origen al problema, como es el insuficiente nivel de atención y permita alcanzar el objetivo deseado.

2.4. Métodos Generales de Investigación

2.4.1. Método Deductivo

Dentro de este método se hizo un análisis detallado mediante una estructura para realizar la propuesta con actividades de los juegos didácticos como recurso para el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de lo que facilita para la comprender de mejor manera la clase de la lectoescritura, por lo cual, sea más divertida la clase y los estudiantes mejoren la capacidad de sus conocimientos.

2.4.2. Método Inductivo

Este método se utiliza para analizar los hechos que se logra verificar mediante la práctica de las actividades sobre el uso de juegos didácticos como recurso en el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del área de Lengua y Literatura enfocada en la lectoescritura, con el fin de recolectar información necesaria en la Unidad Educativa “Cesar Arroyo”, lo cual sirvió de manera general el desarrollo de una guía de actividades para ser implementadas en el aula de clase por los docentes el uso de los juegos didácticos.

2.4.3. Método Sintético

Este método en su momento se utiliza para recolectar información de gran cantidad con una estrecha relación sobre los juegos didácticos como recurso en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para luego comprender y sintetizar los aspectos más relevantes que contiene la aplicación y el uso de los juegos didácticos para dar a conocer en la clase de la lectoescritura del área de Lengua y Literatura, como también este método fue muy importante para la construcción del marco teórico, el análisis y la discusión de los datos estadísticos que se logró obtener mediante la investigación.

2.4.4. Método Analítico

En este método se logra analizar algunos componentes y aspectos importantes para comprender de mejor manera el uso de los juegos didácticos como recurso en el proceso de enseñanza-aprendizaje para la lectoescritura. Por lo tanto, este método logra el análisis de datos y la información necesaria para recolectar las diversas fuentes, técnicas e instrumentos que se aplicó en este trabajo de investigación.

2.5. Técnicas e Instrumentos de Investigación

2.5.1 La encuesta

Dentro de esta investigación la encuesta es realizada para los docentes que están enfocados para dar clases en el área de Lengua y Literatura dentro del nivel elemental y otra encuesta es realizada para los estudiantes de segundo año de la Unidad Educativa “Cesar Arroyo”. Este instrumento fue sometido a una validación por parte de dos docentes de la Universidad Técnica del Norte, para después ser aplicada, recolectar y ser analizada de manera eficiente y rápida la información necesaria para la investigación con dichos resultados que se logró

un diagnóstico sobre el uso de juegos didácticos como recurso en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.5.2. Revisión Documental

En esta investigación se realiza mediante la revisión sistemática de varias fuentes bibliográficas digitales: E- Libro UTN, Scielo, Dialnet, Redalyc y de igual forma repositorios digitales de varias universidades como la UTN, Rioja entre otras, de las cuales se podrán obtener libros, revistas y tesis que contengan información valiosa para la fundamentación teórica de este trabajo investigativo.

2.6. Instrumentos de Investigación

Los instrumentos que se utiliza en esta investigación son el cuestionario que consta de algunas preguntas con aspectos esenciales relacionados con los juegos didácticos que se puede emplear para el proceso de enseñanza-aprendizaje y finalmente una matriz bibliográfica en donde se plasmen datos generales de los diversos textos que se revisarán. Con estos instrumentos se podrá obtener información relevante tanto para el diagnóstico como para la fundamentación teórica de este trabajo.

2.7. Preguntas de Investigación

¿Qué juegos didácticos utilizan los docentes para los estudiantes de segundo año de EGB para el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura?

¿Cuáles son las bases teóricas de las variables sobre los juegos didácticos como recurso en el proceso de enseñanza-aprendizaje del área de Lengua y Literatura dentro de la lectoescritura?

¿Cómo se puede diseñar una guía didáctica para el desarrollo efectivo del proceso enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura?

2.8. Sistemas de Variables: Definición y Operacionalización

En cuanto a la investigación se necesita seguir cumpliendo con los objetivos planteados que establecen las siguientes variables.

2.8.1. Juegos Didácticos

Son un conjunto de estrategias para el conocimiento en los estudiantes, mediante el juego como recurso didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje como también es una herramienta útil para la docencia, facilitadora de aprendizajes.

2.8.2. Proceso de Enseñanza-aprendizaje en Lengua y Literatura

Es un proceso en la cual se requiere de nuevos cambios que permita fortalecer de manera adecuada para llegar con la trasmisión de conocimientos en el área de Lengua y Literatura.

2.8.3. Guía Didáctica

Es un recurso didáctico en la cual requiere de procesos, experiencia de estrategias y actividades que logran dar resultado para facilitar los conocimientos en el área de Lengua y Literatura.

Tabla 1

Generalización de Variables

Variable	Dimensión	Indicador	Instrumento	Fuente
Juegos Didácticos	-Definición -Utilidad -Importancia	-Concepto de juegos didácticos -El juego didáctico como recurso -Importancia -Juego en la enseñanza -Juego en el aprendizaje -Beneficios -Utilidad -Juegos tradicionales -Juegos Virtuales	Encuesta	Estudiantes
Enseñanza-aprendizaje en Lengua y Literatura	-Definición -Proceso de enseñanza-aprendizaje -Lengua y Literatura	-Concepto -Tipos -Importancia -Lectura -Escritura -Dificultades de aprendizaje	Encuesta	Docentes
Guía didáctica	-Definición -Características	-Contenidos -Importancia -Estructura -Lengua y Literatura		

Fuente: Elaboración propia.

2.9. Población

En este trabajo de investigación se contó con una población de 7 docentes de básica elemental y 25 estudiantes del segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa “César Arroyo”. Dado el número reducido de la población, y con el objetivo de obtener información más precisa, no se consideró la necesidad de tomar una muestra.

2.10. Procedimiento de la Investigación

2.10.1 Fase 1

Se procedió a un diagnóstico a los estudiantes de segundo año de la Unidad Educativa César Arroyo con el fin de alcanzar los problemas suscitados en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, principalmente con los aprendizajes de lectura y escritura, para lograr la información se realizó a proceder una encuesta, la cual constaban de varias preguntas claves para lograr los errores de los posibles casos en los estudiantes de segundo año de EGB. La encuesta se realizó en la Unidad Educativa “Cesar Arroyo”. Y así lograr obtener la información necesaria.

2.10.2. Fase 2

De igual manera se procedió a realizar la percepción del docente en donde se llegó aplicar una encuesta en cuanto al uso de actividades y aplicación de los juegos didácticos para el proceso de enseñanza-aprendizaje en Lenguaje y Literatura. Para aplicar esta encuesta se realizó plantear preguntas sobre el uso de juegos didácticos para impartir las clases de Lengua y Literatura para los niños de segundo año de EGB y así lograr obtener un análisis para esta investigación.

2.10.3. Fase 3

En base con la información recolectada con los instrumentos antes mencionados se diseñó una guía didáctica como propuesta innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

CAPÍTULO III RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Para realizar esta investigación, se usó la encuesta, la misma que fue aplicada a los estudiantes de segundo año EGB de la “Unidad Educativa César Arroyo” se ha tomado una muestra de 25 estudiantes; los estudiantes son en su mayoría 52% de género femenino, por lo que se ha identificado la participación de 13 niñas y con el 48% de género masculino que corresponde a la participación de 12 niños. Con respecto a la edad se determinó el 56% de los estudiantes tiene una edad de 6 años y el 44% tiene una edad de 7 años. En cuanto a los docentes que se les aplicó la encuesta a 7 docentes, que se evidencia una tendencia marcada entre los 34-40 años y desde los 45 en adelante, es decir, que la perspectiva se ve marcada por las ideas de docentes relativamente antiguos y con respecto al género el 57,1% son docentes hombres y el 42.9% mujeres. Esto, permite inferir que se encuentran dentro del nivel de estudio y del desarrollo adecuado para el proceso de enseñanza-aprendizaje para la lectoescritura.

3.1. Resultados de las Encuestas Aplicadas a los Estudiantes

Tabla 2

Estrategias para aprender a leer

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
adivinanzas, plataformas virtuales	1	4,0
leer cuentos, adivinanzas	8	32,0
leer cuentos, plataformas virtuales	3	12,0
leer cuentos, sopa de letras	13	52,0
Total	25	100,0

Fuente: Elaboración propia (2023)

En la tabla 2, se puede observar claramente que los niños consideran con un 52% que les gustaría aprender a leer utilizando los cuentos y las sopas de letras como principales estrategias de aprendizaje para la lectura y mientras que el 32% también consideran que les gustaría aprender mediante como estrategias a leer cuentos y adivinanzas. Estos datos, permiten inferir que los estudiantes presentan inclinación hacia la lectura con la ayuda estrategias que permiten a los estudiantes motivar a leer.

De acuerdo a lo expuesto por Larrañaga (2012) para el área de Lengua y Literatura, los métodos tradicionales que suelen utilizar los docentes hoy en día se pueden evidenciar que resultan bastante efectivos, sin embargo, en la actualidad existen muchas estrategias más populares los de tipo interactivos tecnológicos que son de gran ayuda como recurso para el proceso de enseñanza-aprendizaje para las clases de Lengua y Literatura especialmente para el aprendizaje de la lectura.

Tabla 3
Estrategias para aprender a escribir

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
dictado, juegos didácticos	2	8,0
dictado, práctica de letras	3	12,0
dictado, moldear letras con plastilina	4	16,0
juegos didácticos, videos	1	4,0
moldear letras con plastilina, juegos didácticos	10	40,0
práctica de las letras	1	4,0
Videos de prácticas de letras, juegos didácticos	4	16,0
Total	25	100,0

Fuente: Elaboración propia (2023)

Tomando en cuenta lo que se puede observar en la tabla 3, el 40% de estudiantes les gustaría aprender a escribir mediante las estrategias como el moldear letras con plastilina y mediante el uso de juegos didácticos, mientras que otros estudiantes con el 16% prefieren aprender a escribir con la ayuda de las estrategias como el dictado, moldear letras con plastilina, asimismo, otros 16% prefieren aprender con videos de práctica de letras y el uso de juegos didácticos, de tal manera, que la estrategia del dictado sigue siendo lo tradicional pero si los docentes van más allá de buscar de nuevas estrategias y recursos lograrían obtener los estudiantes alternativas de aprendizaje para aprender a escribir.

Es por esta razón que las autoras Borbua y Rueda (2019) sugieren que hoy en día es más preferible hacer uso de estrategias que deben estar enmarcadas como recurso apropiado para promover en el aula de clase de Lengua y Literatura como para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje para la lectoescritura.

Tabla 4
Uso de recursos para enseñar la clase de Lengua y Literatura

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
juegos tradicionales, material didáctico	2	8,0
texto de lengua y literatura, juegos tradicionales	7	28,0
texto de lengua y literatura, material didáctico	16	64,0
Total	25	100,0

Fuente: Elaboración propia (2023)

De acuerdo a la tabla 4, se observa que el 64% de los estudiantes recalcan que su docente utiliza para las clases de Lengua y Literatura el texto o libro de Lengua y Literatura como también hace uso de material didáctico para la clase, esto quiere decir, que el docente solo se guía con la ayuda del texto y mas no, usa otros recursos que le pueden servir para el desarrolla en el proceso de la enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, el 28% optaron que su docente utiliza muy poco el texto de Lengua y Literatura y utiliza los juegos tradicionales puesto a que de una u otra forma los estudiantes con el uso de juegos didácticos lograrían de manera más significativa aprender las letras, silabas, palabras y hasta formar una oración con la ayuda de recursos, estrategias y juegos didácticos.

En este sentido, con la utilización de nuevos recursos los estudiantes tienen mejor capacidad para aprender y reforzar conocimientos. Para Cardozo (2018) hace mención que los docentes continúan enseñando de forma tradicional, es por ello, que los estudiantes tienen un desinterés por aprender en al área de Lengua y Literatura porque la mayor parte hacen uso del texto, entonces es necesario que los docentes enseñen haciendo uso de nuevos recursos y utilicen actividades que promuevan la participación de los estudiantes.

Tabla 5

Beneficios para la práctica del aprendizaje de lectura y escritura

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
creatividad, leer adecuadamente	2	8,0
creatividad, mejora del vocabulario	1	4,0
creatividad, mejora la ortografía	2	8,0
imaginación, leer adecuadamente	4	16,0
imaginación, mejora la ortografía	2	8,0
imaginación, creatividad	8	32,0
imaginación, mejora de vocabulario	4	16,0
leer adecuadamente, mejora la ortografía	1	4,0
mejora del vocabulario, mejora de la ortografía	1	4,0
Total	25	100,0

Fuente: Elaboración propia (2023)

Dentro del área de Lengua y Literatura existen beneficios considerables para los niños y niñas con la ayuda de la práctica del aprendizaje de lectoescritura, de esta manera como se observa en la tabla 5, el 32% de los niños y niñas consideran que los beneficios de la lectoescritura está el desarrollo de la imaginación y la creatividad, mientras que el 16% beneficia por medio de la práctica crear su propia imaginación como también a mejorar el vocabulario y leer adecuadamente, de tal manera que, radica en desarrollar en los más pequeños la capacidad de expresión a través del lenguaje escrito y al mismo tiempo,

enriquecer el lenguaje oral, ya que para las dos habilidades se deben interpretar los textos y comprender el mensaje que se desea transmitir en ellos.

De cualquier manera, los beneficios que contiene llevar a la práctica de la lectura y escritura son con el fin de promover mejores conocimientos en los estudiantes, a mejorar su proceso de aprendizaje para que lea adecuadamente y no tenga falencias en la ortografía. En otro sentido para Hoyos y Gallego (2017) manifiestan que es muy común que los niños tengan falencias en el aprendizaje a leer y escribir, por lo que hay mucho desinterés de los profesores en buscar otras alternativas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura.

Tabla 6
Juegos didácticos virtuales para aprender Lengua y Literatura

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Árbol ABC, Educaplay	3	12,0
Árbol ABC, Mundo primario	2	8,0
Cookitos, árbol ABC	8	32,0
Cookitos, Mundo primario	3	12,0
Cookitos, Wordwall	2	8,0
Cookitos, Educaplay	3	12,0
Educaplay, Wordwall	2	8,0
Wordwall, Mundo primario	2	8,0
Total	25	100,0

Fuente: Elaboración propia (2023)

Los juegos didácticos son recursos que motivan a los estudiantes para su aprendizaje, debido a que, para el proceso de la lectoescritura, es necesario buscar las mejores herramientas así, como se observa en la tabla 6, el 32 % de los niños y niñas optan por aprender la clase de Lengua y Literatura con el uso de los juegos didácticos Cookitos y el árbol ABC, cabe mencionar que los estudiantes de segundo año de EGB no tienen el suficiente conocimiento sobre estos recursos y juegos interactivos, por lo tanto si el docente aplicara estas herramientas en la clase los estudiantes tendrían un aprendizaje significativo para el desarrollo del aprendizaje de la lectoescritura.

De otra manera los juegos didácticos como recurso en el proceso de enseñanza-aprendizaje contribuye a que los estudiantes permiten compartir, colaborar, trabajar con otros y lo más importante a poner en práctica sus conocimientos de lo aprendido. Al respecto para López et al. (2015) proponen que los juegos didácticos son recursos que le sirve como herramienta útil a los docentes con el fin de proponer una participación entre los estudiantes y ese entusiasmo de los niños y niñas por aprender a leer y escribir poniendo en práctica los conocimientos de cada uno. Cabe mencionar con lo dicho anteriormente sobre los juegos

didácticos, que sería más factible que los estudiantes de segundo año aprendan por medio de la práctica haciendo uso de los juegos como cookitos, árbol ABC, mundo primario, educaplay, Wordwall y entre otros.

Tabla 7

Juegos didácticos tradicionales para aprender Lengua y Literatura

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
figura de letras, rompecabezas	2	8,0
memoria de palabras, cuentacuentos	1	4,0
memoria de palabras, figuras de letras	13	52,0
memoria de palabras, rompecabezas	7	28,0
memoria de palabras, tarjeta de letras	2	8,0
Total	25	100,0

Fuente: Elaboración propia (2023)

De acuerdo con la tabla 7, se puede evidenciar que al 52% le gustaría utilizar como juegos tradicionales a la memoria de palabras y las figuras de letras; mientras que el 28% optan por hacer uso de los juegos tradicionales como la memoria de palabras y el rompecabezas. De otra manera, se puede evidenciar que los niños y niñas de segundo año no ponen en práctica ninguno de los juegos tradicionales mencionados, por los que ellos requieren que utilicé el docente recursos o herramientas que motiven a ellos para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de la lectoescritura.

En este sentido Mosquera (2015) aduce que estos tipos de juegos tradicionales son muy comunes como forma de entretenimiento, pero poseen también un valor pedagógico y educativo, especialmente durante las etapas escolares, como método de ejercitación del léxico, la redacción y/o la ortografía. Entonces cabe recalcar que estos juegos dan sentido al jugar por lo que fortalecen y desarrollan los conocimientos aprendidos de los estudiantes poniendo en práctica los juegos tradicionales que tienen un nivel de relación para el proceso de enseñanza-aprendizaje enfocados en el área de Lengua y Literatura.

Resultados de las encuestas aplicadas a los docentes

Tabla 8

Estrategias para reforzar la lectoescritura en los estudiantes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
dictado, fichas interactivas, lectura de cuentos	6	85,7
dictado, fichas interactivas, uso de juegos didácticos	1	14,3
Total	7	100,0

Fuente: Elaboración propia (2023)

Como se puede observar en la tabla 8, el 85,7% de docentes encuestados utiliza el dictado, las fichas interactivas y la lectura de cuentos como sus estrategias principales dentro de sus clases; mientras que el 14,3% también uso el dictado, las fichas interactivas, pero incluye el uso de juegos didácticos dándole un giro a las clases como tal. Como se mencionó el juego es realmente importante a la hora del proceso de enseñanza para la clase de Lengua y Literatura esencialmente los juegos didácticos como recurso para la lectoescritura.

Asimismo, en este sentido existe muchas estrategias, lo cual son herramientas de apoyo para el docente, sin embargo, los docentes deben poner en práctica diferentes estrategias para impartir los contenidos del área de Lengua y Literatura que motiven al estudiante a participar y a desarrollar el aprendizaje como tal. Como mencionan Vergara y Cuentas (2015) sobre las estrategias como el dictado, fichas interactivas, uso de juegos didácticos entre otras, estas estrategias promueven al estudiante un aprendizaje significativo por lo que los niños desarrollan actividades y estimulan sus procesos cognitivos en el momento de su concentración e imaginación.

Tabla 9

Aplicaciones educativas para enseñar Lengua y Literatura

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Cerebriti, Didactalia	1	14,3
el árbol ABC, Didactalia	1	14,3
Liverworksheet, Didactalia	2	28,6
Liverworksheet, el árbol ABC	3	42,9
Total	7	100,0

Fuente: Elaboración propia (2023)

Tomando en consideración la tabla 9, dentro de las aplicaciones educativas para enseñar Lengua y Literatura, el 42,9% de los profesores dicen que utilizan más liverworksheet para guiarse y realizar las tareas en clases y por otro lado sobre el árbol ABC han escuchado que tiene ideas de juegos creativos, pero no suelen aplicar porque tiene bajo conocimientos en las aplicaciones educativas mientras que el 28,6% de los docentes también utilizan liverworksheet, pero la aplicación didactalia es una herramienta muy conocida para el proceso de enseñanza-aprendizaje para el área de ciencias naturales, ya que de acuerdo a las opciones que han seleccionado como cerebriti y didactalia no tiene que ver en nada en relación para el área de Lengua y Literatura sin embargo, se presenta una cifra de 14,3% de los docentes que han seleccionado a cerebriti y didactalia.

Según Mirete (2015) afirma que se necesita de un cambio de proceso y actualización de conocimientos en los docentes, con alternativas de apoyo como recursos, estrategias, herramientas, juegos entre otros. Por lo tanto, el docente debe estar en busca de nuevas

alternativas que puedan aplicar para la clase de Lengua y Literatura, por lo que existe diferentes estrategias y recursos para lograr llegar al estudiante y obtener un buen aprendizaje significativo.

Tabla 10

Recurso innovador para el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Cookitos, happy learning	1	14,3
Educaplay, el árbol ABC	2	28,6
Educaplay, Word Wall	2	28,6
Word Wall, happy learning	1	14,3
Word Wall, el árbol ABC	1	14,3
Total	7	100,0

Fuente: Elaboración propia (2023)

Se debe tomar en cuenta que los docentes no conocen estas aplicaciones, pero han seleccionado de todas maneras las opciones, como se puede visualizar en la tabla 10, existe el 28,6% de los docentes que consideran desde su perspectiva como recurso innovador a educaplay, el árbol ABC, wordwall, sin embargo, el 14,3% también consideran como recurso innovador a cookitos, happy learning, wordwall y el árbol ABC. Eso quiere decir que los docentes consideran que todos estos recursos con innovadores, pero no aplican en el aula de clase y tampoco tienen el suficiente conocimiento para compartir estas aplicaciones a sus estudiantes y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Haciendo énfasis con lo anterior, para Castellanos y Cataquira (2020) consideran que el docente debe implementar para las clases, estrategias y recursos para el proceso de enseñanza-aprendizaje como tal. Por lo tanto, si el docente no utiliza estrategias y recursos para el área de Lengua y Literatura eso quiere decir, que sigue enseñando de forma tradicional y haciendo uso del texto puesto que, todos los recursos que el docente haga uso para su clase eso suele convertirse en un recurso innovador dándole un cambio a las clases de Lengua y Literatura.

Tabla 11

Uso de juegos educativos para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1 vez a la semana	3	42,9
1 vez al mes	3	42,9

2 veces a la semana	1	14,3
Total	7	100,0

Fuente: Elaboración propia (2023)

Se puede evidenciar en la tabla 11, que en un 42,9% los docentes usan juegos educativos 1 vez a la semana y 1 vez al mes dentro de sus clases, se considera relevante destacar que el uso de este tipo de juegos virtuales y tradicionales, debe ser progresivo y complementario en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura. Sin embargo, el 14,3% de profesores hacen uso de juegos educativos 2 veces a la semana esto quiere decir que, muy poco probable que los niños puedan obtener un aprendizaje significativo en la lectoescritura debido a que los docentes no comparten nuevos recursos para la clase de Lengua y Literatura, de cierta manera, podría decirse que estos docentes son del tipo tradicionalista a la hora de enseñar y por eso no ven la necesidad de buscar tipos de juegos educativos para hacer uso en el tiempo necesario para reforzar los conocimientos de sus estudiantes.

Por otra parte, es necesario que un docente promueva de nuevas aplicaciones o herramientas como son las TIC para que las clases sean emocionantes, placenteras y puedan dar un cambio en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura para que no se siga manteniendo esa enseñanza tradicional. Así como Hernández et al, (2015) hace énfasis que hoy en día los docentes en los centros educativos se siguen manteniendo con la enseñanza tradicional debido a la falta de interés a buscar nuevas herramientas. Dicho lo que dice el autor considero que, para que haya un cambio total en el sistema educativo se necesita que los docentes deben participar en capacitaciones que promueva las TIC con el fin de hacer uso de estrategias y recursos para compartir con sus estudiantes.

Tabla 12

Recursos que favorece para el aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
juegos didácticos, uso de material didáctico	1	14,3
pizarra, uso material didáctico	2	28,6
videos, pizarra	2	28,6
videos, pizarra, uso de material didáctico	1	14,3
videos, uso de material didáctico	1	14,3
Total	7	100,0

Fuente: Elaboración propia (2023)

Tomando en referencia a la tabla 12, se considera que el 28,6 de los docentes se refieren que los recursos que ha favorecido para el aprendizaje de los estudiantes en el tema de la lectoescritura son la pizarra, uso de material didáctico, y los videos, pero cabe destacar que con la utilidad de estos recursos se mantiene el sistema educativo tradicional ya que desde

siempre se suele impartir las clases con los recursos ya mencionados. Lo que se presenta de las alternativas de respuesta que un docente con el 14,3% es el único que imparte la clase con los juegos didácticos como recurso para proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en los niños de segundo año EGB y esto da entender que los demás profesores no imparten las clases con la ayuda de juegos didácticos para favorecer a los estudiantes en el aprendizaje de la lectoescritura.

Sobre la concepción de los docentes que indica Melo (2019) acerca del juego didáctico como recurso en el proceso de enseñanza-aprendizaje es primordial que hoy en la actualidad los docentes hagan uso de las TIC como recurso o como estrategia para el proceso de la lectura y escritura. Por lo que los docentes se limitan a aplicar las TIC y no ven la necesidad de los estudiantes que gracias a las herramientas virtuales se puede seguir avanzando un nivel más alto para el aprendizaje de lectoescritura en los estudiantes.

Tabla 13

Beneficios con el uso de juegos didácticos como recurso para Lengua y Literatura

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Motivación, colaboración	1	14,3
Motivación, creatividad	3	42,9
Motivación, estimulación	2	28,6
Motivación, práctica	1	14,3
Total	7	100,0

Fuente: Elaboración propia (2023)

Según lo que puede evidenciar en la tabla 13, entre los principales beneficios que destacan con el uso de juegos didácticos como recurso para Lengua y Literatura con un 42,9% son la motivación y la creatividad; como se evidenció en resultados anteriores la importancia de los juegos didácticos radica en su metodología de aplicación, la interacción y la actividad. Sin embargo, el 28,6 % de los docentes afirman que los beneficios que consideran gracias al uso de juegos didácticos es la motivación y la estimulación de los estudiantes, por lo tanto, cabe mencionar que la mayoría de los docentes hacen entender que no es de gran ayuda utilizar juegos didácticos para la clase por lo que no seleccionaron a la práctica, sabiendo que con la práctica de los juegos didácticos los estudiantes aprenden significativamente.

En cuanto a Barboza y Peña (2016) radica que los estudiantes aprenden por medio de la práctica con la ayuda de recursos y estrategias necesarias para la clase de Lengua y Literatura. Por lo tanto, como mencionan los autores anteriormente si bien es cierto que un niño aprende con el uso de recursos y estrategias esto con lleva a un nivel para reforzar los conocimientos y obteniendo un aprendizaje significativo de acuerdo a los beneficios y a la participación de cada uno de los niños y niñas.

Tabla 14*Causas principales de las dificultades de la lectura y escritura en los estudiantes*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
escaso hábito lector en el hogar, falta de juegos didácticos	2	28,6
escaso hábito lector en el hogar, poca motivación para la lectura, limitado uso de estrategias para la clase	3	42,9
escaso hábito lector en el hogar, poca motivación para la lectura, uso reducido de plataformas educativas	1	14,3
falta de juegos didácticos para la clase, poca motivación para la lectura, limitado uso de estrategias	1	14,3
Total	7	100,0

Fuente: Elaboración propia (2023)

Se puede observar en la tabla 14, con el 42,9 % de los docentes han escogido las causas principales de las dificultades de la lectura y escritura en los estudiantes al escaso hábito lector en el hogar, poca motivación para la lectura, limitado uso de estrategias para la clase, mientras que el 28,6% mencionan que es por el escaso hábito lector en el hogar, falta de juegos didácticos. En este sentido, es por eso que se encuentra muchas dificultades en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes, es por la falta de motivación desde sus hogares y por la falta de refuerzo de lecturas y dictados de la ayuda de los padres de familia por el mismo hecho que los niños y niñas se les debe enseñar desde tempranas edades a estimular el conocimiento de las letras en el desarrollo del crecimiento de los estudiantes para evitar dificultades.

El motivo de la dificultad de la lectoescritura se le reconoce en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo tanto, el autor González (2021) habla sobre el desarrollo cognitivo de los estudiantes, y considera de bastante estimulación con la ayuda de la práctica de los juegos didácticos para alcanzar un nivel estratégico para el tema de la lectoescritura. Por lo que se menciona anteriormente es por la falta de interés y motivación por parte de los docentes al no usar estrategias ya que esto provoca fallas dentro del proceso cognitivo de los estudiantes y también desde sus hogares no ponen en práctica la lectura entonces considero que, para el proceso de la lectoescritura, es más bien compartir un cuento donde sea el actor principiante el padre de familia junto a sus hijos, y por medio de la práctica de la lectura los niños y niñas vayan explorando su imaginación y el reconocimiento de letras, palabras mediante la estimulación.

Tabla 15*Estrategias para reforzar la lectura*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
comprensión del texto con preguntas, fichas de cuento	2	28,6

dramatización de la lectura, comprensión del texto con preguntas	4	57,1
repetición de palabras, comprensión del texto con preguntas	1	14,3
Total	7	100,0

Fuente: Elaboración propia (2023)

Finalmente, como se puede evidenciar en la tabla 15, el 57,1% de los docentes indican que las estrategias que le son útiles para reforzar la lectura es la dramatización de la lectura y la comprensión del texto con preguntas; nuevamente la tendencia marcada hacia los métodos tradicionales de evaluación; un control lector y memoria de una lectura, sin embargo, el 28,6% consideran que le son útiles la comprensión del texto con preguntas, fichas de cuento. Tal y como manifiestan Páez y Rondón (2017) para incentivar el proceso de la lectura se necesita de estrategias y recursos favorables que den facilidad para el aprendizaje de los estudiantes y entender de una u otra manera las letras, con el fin de formar palabras. Es por ello que existe los recursos como cookitos, el árbol ABC, happy learning que contiene de temas para el refuerzo de la lectura desde tempranas edades y por lo medio de la práctica de estos juegos de lograría mejorar el aprendizaje de las letras para incentivar a la lectura.

CAPÍTULO IV PROPUESTA

4.1. Nombre de la Propuesta

Guía didáctica “El mundo mágico de las letras”

4.2. Presentación de la Guía

Para la presentación de esta guía didáctica tiene la importancia de dar a conocer actividades lúdicas, que ayuden a los docentes tanto como a estudiantes para mejorar en el proceso de enseñanza-aprendizaje para la lectoescritura, además esta guía didáctica consiste en desarrollar actividades que impulsen a los educandos a participar activamente en el proceso de la lectura y escritura. Para ser tratados los temas de la lectoescritura se busca la necesidad de incluir para las clases de Lengua y Literatura, juegos didácticos esencialmente que sirvan como recursos necesarios para que el docente pueda incluir para el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este contexto la guía didáctica es una herramienta fundamental que es organizada de la mejor manera y tiene su adecuada estructura para guiar las actividades en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura.

Esta herramienta es muy esencial, porque se puede captar la atención de los estudiantes, también para que puedan participar y se sientan motivados por aprender a leer y escribir, con el fin de despertar el interés en los estudiantes. Esta propuesta va dirigida para el docente de segundo año de EGB y, en general para todos aquellos docentes que surgen con la necesidad de aplicar recursos necesarios para mejorar en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Con esta propuesta se pretende lograr que sirva como documento de apoyo para el docente y pueda encontrar varios recursos que le permitan mejorar las clases.

Dentro de esta guía didáctica, incluye de 10 actividades lúdicas que pueden ser utilizadas en las diferentes etapas del proceso educativo sea inicio, desarrollo y evaluación. Para ello se ha escogido dos actividades lúdicas por cada bloque, sobre todo las que son más cercanas y se relacionen al tema de la lectoescritura, de igual forma se ha diseñado para cada actividad lo que va, las destrezas con criterio de desempeño, de tal manera que la destreza y objetivo están presentes en ambas actividades que se lo va a realizar. Por lo tanto, al final de cada destreza se incluye un apartado de recursos digitales para que el docente pueda guiarse y pueda ejecutar en las clases de Lengua y Literatura.

En efecto para cada actividad lúdica se presenta una planificación basada en la metodología ERCA para que el docente le sirva para guiarse y pueda aplicar dicha actividad que se lo va a proporcionar como recurso o herramienta didáctica dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje para la lectoescritura, con el fin de mejorar un buen ambiente que le sirva de atracción a los estudiantes, asimismo, para la participación y motivación por aprender a leer y escribir en cada uno de los estudiantes, sobre todo que sientan esa actitud positiva por aprender de la mejor manera con la ayuda de los juegos didácticos como recurso en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello con la planificación basada en la metodología ERCA los docentes pueden mejorar su enseñanza con estos juegos didácticos como recurso, que son enfocados prácticamente para el proceso de la lectura y escritura, haciendo uso de

nuevas herramientas que motiven y mejoren la capacidad de entender de mejor manera con estas herramientas digitales que se lo va a diseñar de manera más efectiva para mejorar el rendimiento académico de los educandos.

Por lo general los juegos como recurso en el proceso de enseñanza-aprendizaje, son esencialmente para los docentes ya que ellos son los principales actores para que un estudiante pueda lograr y entender de la mejor manera, es por ello que para, el docente le sería más factible utilizar con frecuencia las diferentes herramientas y recursos necesarios para lograr captar la atención de los niños, sin embargo, esta guía didáctica proporciona algunas actividades que el docente puede aplicar de una u otra manera para las clases de Lengua y Literatura, con el fin de lograr mejores resultados en el proceso de enseñanza-aprendizaje para la lectoescritura.

4.3. Objetivos de la propuesta

4.3.1. Objetivo General

Diseñar una guía de actividades lúdicas y juegos como recurso en el proceso de enseñanza-aprendizaje para la lectoescritura en estudiantes de segundo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “César Arroyo”.

4.3.2 Objetivos Específicos

Recopilar juegos didácticos como recursos necesarios para que el docente pueda utilizar dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura.

Identificar las destrezas con criterio de desempeño que están enfocadas para cada actividad propuesta en la guía didáctica.

Adaptar juegos didácticos al proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura.

4.4. Destrezas con Criterio de Desempeño por Desarrollar

A continuación, se tomó en cuenta las siguientes destrezas con criterio de desempeño del currículo de Lengua y Literatura del 2021, por lo tanto, en el Currículo Nacional de Educación General Básica Elemental, las destrezas se presentan en la siguiente lista que están desagregadas para los estudiantes de segundo grado de EGB y están organizadas por cada bloque de la asignatura.

Bloque 1: Lengua y cultura

- LL.2.1.1. Distinguir la intención comunicativa (persuadir, expresar emociones, informar, requerir, etc.) que tienen diversos textos de uso cotidiano desde el análisis del propósito de su contenido.
- Emitir opiniones valorativas sobre la utilidad de la información contenida en textos de uso cotidiano. (ll.2.1.2.)

Bloque 2: Comunicación oral

- LL.2.2.2. Dialogar con capacidad para escuchar, mantener el tema e intercambiar ideas en situaciones informales de la vida cotidiana.
- Escuchar con atención a un interlocutor y formular o responder preguntas. (ll.2.2.2.)

Bloque 3: Lectura

- LL.2.3.6. Construir criterios, opiniones y emitir juicios sobre el contenido de una lectura corta al distinguir realidad y ficción, hechos, datos y opiniones.
- Leer oralmente progresivamente con fluidez en contextos significativos de aprendizaje. (LL.2.3.9.)

Bloque 4: Escritura

- Escribir descripciones de objetos, ordenando las ideas según una secuencia lógica, en situaciones comunicativas que lo requieran. (LL.2.4.4.)
- LL.2.4.5. Utilizar diversos formatos, recursos y materiales, entre otras estrategias que apoyen la escritura de relatos de experiencias personales, hechos cotidianos.

Bloque 5: Literatura

- Escuchar y leer diversos géneros literarios en función de potenciar la imaginación, la curiosidad y la memoria. (LL.2.5.1.)
- LL.2.5.5 Recrear textos literarios leídos o escuchados (privilegiando textos ecuatorianos, populares y de autor), con diversos medios y recursos (incluidas las TIC)

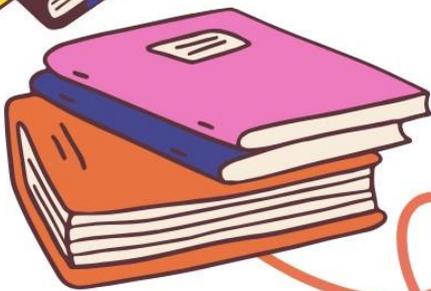
4.5. Desarrollo de la guía



EL MUNDO MÁGICO DE LAS LETRAS

AUTORA: MARYURY MEJÍA





INTRODUCCIÓN

“Leer es soñar con los ojos abiertos”

Esta guía didáctica llamada “El mundo mágico de las letras” se presenta con varias actividades a desarrollar, para poner en práctica sus conocimientos sobre las herramientas digitales que ayudan a motivar al estudiante y a participar activamente en las clases con el fin de fortalecer sus conocimientos. La guía didáctica está diseñada para el docente que, es el actor principal para poner en práctica a los juegos didácticos como recurso en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura, por lo tanto, los estudiantes de segundo grado de Educación Básica, son los que deben poner atención, captar y ser guiados por el docente para realizar en la clase estas actividades lúdicas y lograr que aprendan de manera significativa el proceso de la lectura y escritura.



OBJETIVOS

Objetivo General

- Proporcionar a los docentes juegos didácticos como recurso en el proceso de enseñanza-aprendizaje para la lectoescritura a través de actividades lúdicas.

Objetivo Específicos

- Presentar los recursos que puede implementar el docente dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje para la lectoescritura.
- Describir la actividad que se va realizar para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura.
- Proponer diferentes tipos de juegos que sirven como recurso en el proceso enseñanza-aprendizaje para la lectoescritura.

Tener herramientas de trabajo bonitas te hará sentir más motivada o motivado.



Temas por tratar

- Descubro la intención del texto
- Los textos tienen un propósito comunicativo
- Me presentó
- Ortografía uso de la "v" y la "b"
- Me gusta leer
- Leo para conocer mas
- Leo y me divierto
- Comunico mis ideas
- Fonema /m/ /n/
- ¡Es la hora del cuento!

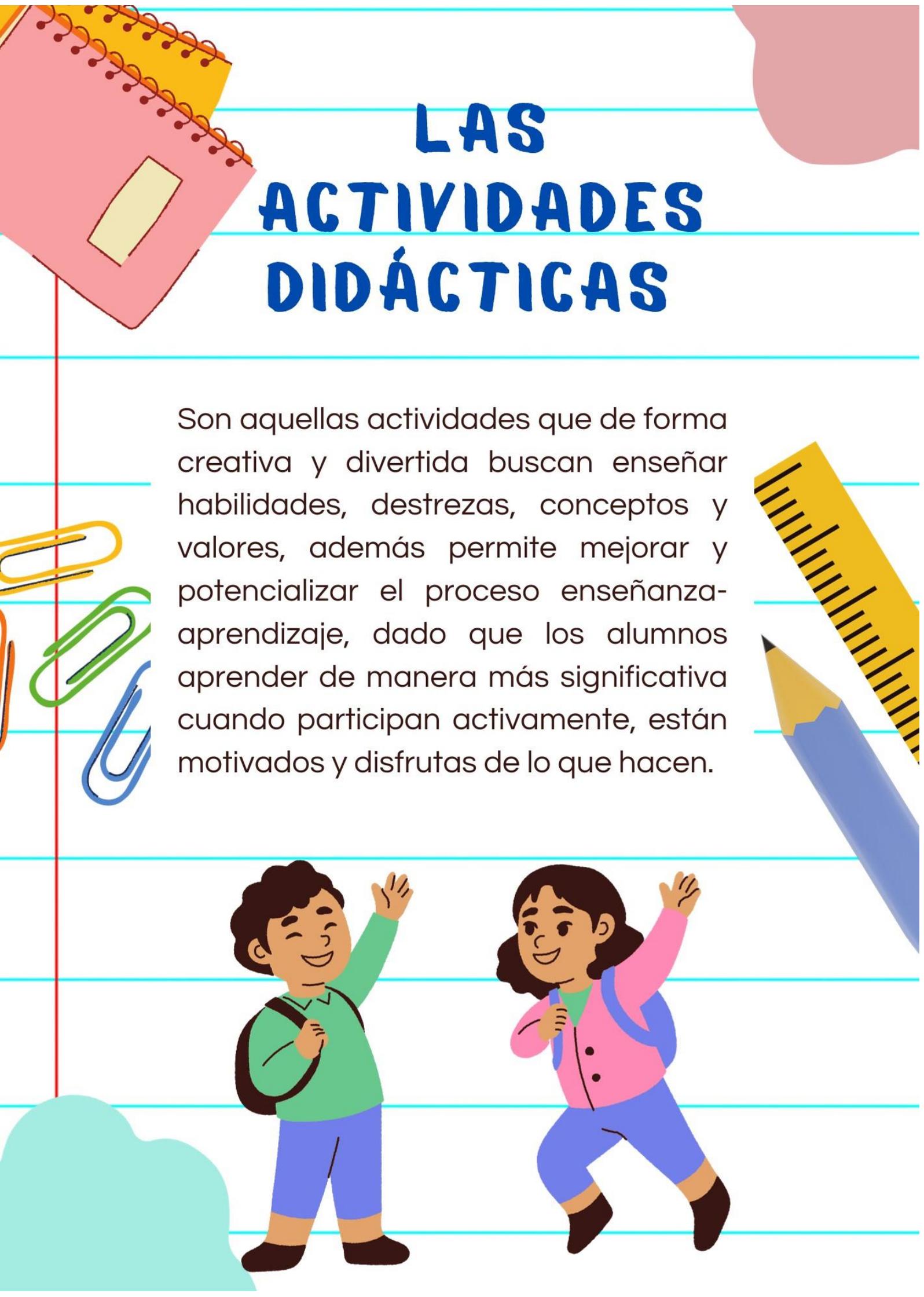


ÍNDICE DE ACTIVIDADES



- Letras de plastilina.....1
- Crea tu propio de cuento.....2
- El abecedario móvil.....3
- Moscas de letras.....4
- Sílabas de colores.....5
- Palabras llanas.....6
- Ruletas de emociones.....7
- Travesuras de Mickey Mouse.....8
- Letras encantadas “M y N”.....9
- Un viaje a través de la imaginación.....10





LAS ACTIVIDADES DIDÁCTICAS

Son aquellas actividades que de forma creativa y divertida buscan enseñar habilidades, destrezas, conceptos y valores, además permite mejorar y potencializar el proceso enseñanza-aprendizaje, dado que los alumnos aprenden de manera más significativa cuando participan activamente, están motivados y disfrutas de lo que hacen.



Actividad 1

Nombre: Letras de plastilina

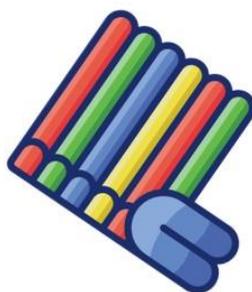
Objetivo: Reconocer correctamente las letras con la intención de los diversos textos

DCD a desarrollar: LL.2.1.1. Distinguir la intención comunicativa persuadir, expresar emociones, que tienen diversos textos de uso cotidiano desde el análisis del propósito de su contenido.

Tiempo: 45 minutos

Materiales:

- Plastilina
- Goma
- Cartulina
- Mesa



Descripción de la actividad:

Para el desarrollo de esta actividad, se necesita que el docente les comparta plastilina de diferentes colores para que el estudiante forme 8 letras dependiendo de las indicaciones de la letra que va nombrar el profesor. Para ello se necesita la concentración y motivación de todos los estudiantes para que logren formar letras con la plastilina e ir pegando en la cartulina las letras que el docente mencionará, en este caso el docente debe ir nombrando cada 5 minutos una letra y seguidamente los estudiantes deberán formar la letra que el profesor mencionó y así sucesivamente cada 5 minutos el docente dirá la letra hasta que el estudiante logrará obtener las 8 letras pegadas ya en la cartulina y finalmente el niño o niña ganador será el que haya completado las 8 letras pegadas en la cartulina.



Tema:	Descubro las letras del abecedario	Docente:	Lic. Maryury Mejía	
Asignatura:	Lengua y Literatura	Tiempo	8:00am a 8:45am	
Año de EGB:	Segundo	Eje transversal:	Responsabilidad, respeto, empatía.	
Objetivos:	O.LL.2.1. Comprender que la lengua escrita se usa con diversas intenciones según los contextos y las situaciones comunicativas, para desarrollar una actitud de indagación crítica frente a los textos escritos.			
Destreza con criterio de desempeño.	Metodología	Indicadores de evaluación	Recursos	Técnica / Instrumentos
LL.2.1.1. Distinguir intención comunicativa (persuadir, expresar emociones, informar, requerir, etc.) que tienen diversos textos de uso cotidiano desde el análisis del propósito de su contenido.	<p>Experiencia:</p> <p>Explorar y activar los conocimientos previos “Descubro las letras”</p> <p>Observar el video “Aprender las letras del abecedario con plastilina”</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=hhuA9-NWa78</p> <p>Recordar algunas letras del abecedario</p> <p>Reflexión:</p> <p>Interactuar con los estudiantes haciendo preguntas</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué miramos en el video? • ¿Con qué letra inicia el abecedario? • ¿Cuántas letras tiene el abecedario? 	I.LL.2.1.1. Reconoce el uso de textos escritos en la vida cotidiana, identifica su intención comunicativa y emite opiniones valorativas sobre la utilidad de su información. (J.2., I.3.) (exponer, informar, narrar, compartir, etc.). (I.3., I.4.)	<p>Recursos manuales:</p> <p>Plastilina</p> <p>Goma</p> <p>Cartulina</p> <p>Mesa</p> <p>Colores</p> <p>Recursos web:</p> <p>Enlaces de videos, y juegos</p>	<p>Técnica:</p> <p>Observación</p> <p>Intercambio oral</p> <p>Instrumento:</p> <p>Dialogo</p> <p>Actividad práctica</p> <p>Prueba oral (mencionar todo el abecedario)</p>

- ¿Por qué es importante aprender las letras del abecedario?

Conceptualización:

- Visualizar la imagen del abecedario presentada en la pizarra y repetir en voz alta cada letra



- Presentar en diapositivas que es el abecedario, ventajas para aprender el abecedario y los beneficios
- Compartir tarjetas del abecedario para aplicar el juego de la lotería



- Mencionar a los estudiantes un ejemplo por cada letra.
- Escribir los ejemplos en la pizarra para luego ser copiados en el cuaderno de trabajo
- Encontrar palabras en la sopa de letras “Juego Cookitos” <https://n9.cl/ljast3>
- Trabajar en clase la actividad “Completa el Pictograma”



Aplicación:

- Aplicar el juego de la actividad #1 de la propuesta “Letras de plastilina”
- Completar la ficha de aprendizaje <https://n9.cl/smoi5q>

--	--	--	--	--

Actividad 2

Nombre: Crea tu propio cuento

Objetivo: Crear ideas de un personaje, lugar o cosa de la vida cotidiana.

DCD a desarrollar: LL.2.2.2. Dialogar con capacidad para escuchar, mantener el tema e intercambiar ideas en situaciones informales de la vida cotidiana.

Tiempo: 45 minutos

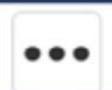
Materiales:

- Dado
- Hojas
- Gráficos
- Tijera
- Goma



Descripción de la actividad:

Para esta actividad, se desarrolla de la siguiente manera, los niños deben formar un círculo y permanecer sentados, después el docente va escoger en orden de lista e ir nombrando a cada niño para que se acerque al centro del círculo y coja un dado seguidamente el estudiante debe lanzar el dado y automáticamente le va salir el número de puntos para después crear su propio cuento dependiendo del número de puntos relacionándole con el personaje, lugar, objeto que le salió, entonces el niño crea su imaginación y empieza a relatar un cuento con el personaje, lugar, y objeto. Finalmente comparten sus ideas entre compañeros de clases, además, este juego didáctico, sirve para motivar al niño a la lectura de cuentos.

	PERSONAJE	LUGAR	OBJETO
			
			
			
			
			
			

Tema:	Crea tu propio cuento	Docente:	Lic. Maryury Mejía	
Asignatura:	Lengua y Literatura	Tiempo	9:00am a 9:45am	
Año de EGB:	Segundo	Eje transversal:	Responsabilidad, respeto, empatía.	
Objetivos:	O.LL.2.2. 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.			
Destreza con criterio de desempeño.	Metodología	Indicadores de evaluación	Recursos	Técnica / Instrumentos
LL.2.2.1. Compartir de manera espontánea sus ideas, experiencias y necesidades en situaciones informales de la vida cotidiana y dialogar con capacidad para escuchar, mantener el tema e intercambiar ideas en situaciones informales de la vida cotidiana.	<p>Experiencia: Escuchar y cantar “Me gusta leer” (El cuento y sus partes) https://www.youtube.com/watch?v=dsxO01qLBgU</p> <p>Observo las imágenes de la página 12 y 13 del libro de Lengua y Literatura para crear una historia y relatar con los compañeros.</p> <p>Pr</p> <p>Reflexión: Interactuar con los estudiantes haciendo preguntas</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuántos personajes estaban en la historia? • ¿Qué hacen? • ¿Qué animal se presentó en la historia? • ¿Dónde viven? • ¿Qué productos se hacen con la miel? <p>Conceptualización:</p>	I.LL.2.2.1. Identifica el significado de palabras y expresiones de las lenguas originarias y/o variedades lingüísticas del Ecuador, e indaga sobre los dialectos del castellano en el país. (I.2., I.3.)	<p>Recursos manuales: Dado Hojas Tijera Gráficos Goma</p> <p>Recursos web: Enlaces de videos y juegos</p>	<p>Técnica: Observación Intercambio oral</p> <p>Instrumento: Dialogo Actividad de práctica Evaluación</p> <p>https://n9.cl/iajmp</p>

- Observar el video sobre un cuento y sus partes <https://n9.cl/25sie>
- Dialogar con los estudiantes acerca del cuento y sus partes (Inicio, desarrollo y final)
- Mencionar las características y beneficios que tiene el cuento
- Armar el rompecabezas de un cuento a través del juego árbol ABC <https://n9.cl/ydune>
- Jugar el juego tradicional cuenta cuentos en el aula (imaginación creativa)
- Compartir diferentes pictogramas en la pizarra



Aplicación:

- Aplicar el juego de la actividad #2 de la propuesta “Crea tu propio cuento”
- Completar la ficha de aprendizaje <https://n9.cl/f57y9>
- Dibujar y pegar en el cuaderno para luego exponer ese dibujo, con las tres partes del cuento (Inicio, desarrollo, fin)

Ejemplo:



Actividad 3

Nombre: El abecedario móvil

Objetivo: Crear palabras con letras del abecedario móvil y reescribirlas en una hoja para luego leerlas en voz alta la palabra completa.

DCD a desarrollar: LL.2.3.6. Construir criterios, opiniones y emitir juicios sobre el contenido de una lectura corta al distinguir realidad y ficción, hechos, datos y opiniones.

Tiempo: 45 minutos

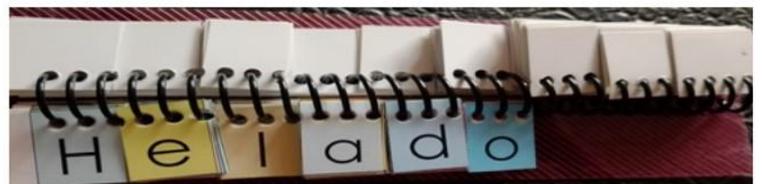
Materiales:

- Abecedario móvil
- Hoja
- Lápiz
- Borrador
- Pizarra



Descripción de la actividad:

Los niños y niñas aprenden jugando de manera atractiva y placentera con la ayuda del abecedario móvil, este recurso fortalece dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje para la lectoescritura, sin embargo, el proceso de este juego se desarrolla de la siguiente manera, el docente debe escoger a 5 estudiantes para jugar este juego, después los 5 estudiantes deben formar palabras con las letras que el docente les mencione. Luego el estudiante que forme la primera palabra del abecedario móvil debe escribir en el pizarrón para que sus demás compañeros hagan de copiar en la hoja de trabajo, la palabra que está escrita en el pizarrón. Finalmente, todos los estudiantes participan y hacen una lectura leyendo las palabras cortas del pizarrón para luego reescribirlas en la hoja de trabajo.



Tema:	Crea palabras con el abecedario móvil	Docente:	Lic. Maryury Mejía	
Asignatura:	Lengua y Literatura	Tiempo	11:00am a 11:45am	
Año de EGB:	Segundo	Eje transversal:	Responsabilidad, respeto, empatía.	
Objetivos:	O.LL.2.3. Comunicar oralmente sus ideas de forma efectiva mediante el uso de las estructuras básicas de la lengua oral y vocabulario pertinente a la situación comunicativa.			
Destreza con criterio de desempeño.	Metodología	Indicadores de evaluación	Recursos	Técnica / Instrumentos
LL.2.3.1. Construir los significados de un texto a partir del establecimiento de relaciones de semejanza, diferencia, objeto-atributo, antecedente–consecuente, secuencia temporal, problema-solución, concepto-ejemplo.	<p>Experiencia: Presentar una dinámica al inicio de la clase “Camino por la selva” https://www.youtube.com/watch?v=Y_Qr50S0-B8 Observar el video sobre el libro móvil para crear palabras https://www.youtube.com/watch?v=Pr3jNUZZiGY Crear palabras bisílabas a través del abecedario móvil</p> <p>Reflexión: Interactuar con los estudiantes haciendo preguntas</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Conoces a cerca del libro móvil? • ¿Para qué crees que sirve? • ¿Qué letras contiene? • ¿Se puede crear palabras bisílabas? 	I.LL.2.3.1. Muestra capacidad de escucha al mantener el tema de conversación e intercambiar ideas, y sigue las pautas básicas de la comunicación oral. (I.3., I.4.)	<p>Recursos manuales: Abecedario móvil Hojas Lápiz Borrador Pizarra</p> <p>Recursos web: Enlaces de videos y juegos</p>	<p>Técnica: Observación Intercambio oral</p> <p>Instrumento: Cuaderno de trabajo Dialogo Evaluación https://n9.cl/0ka582</p>

- ¿Crees que el libro móvil ayuda a aprender a leer y escribir?

Conceptualización

- Observar el video “Aprendamos las palabras bisílabas” <https://www.youtube.com/watch?v=tfP2-6xHQBE>
- Presentar en carteles el tema de las palabras bisílabas
- Crear una lluvia de ideas sobre los beneficios para aprender las palabras bisílabas
- Enlistar en el pizarrón ejemplos de palabras bisílabas
- Poner en práctica las palabras bisílabas a través del juego Word Wall <https://n9.cl/brzif>
- Compartir el material de trabajo para realizar en la clase



Aplicación:

- Aplicar el juego de la actividad #3 de la propuesta “El abecedario móvil”
- Completar la ficha de aprendizaje <https://n9.cl/3rd4m>

Actividad 4

Nombre: Moscas de letras

Objetivo: Reconocer la diferencia de la V y B para completar el tablero de la escritura

DCD a desarrollar: LL.2.4.5. Utilizar diversos formatos, recursos y materiales, entre otras estrategias que apoyen la escritura de relatos de experiencias personales, hechos cotidianos.

Tiempo: 45 minutos

Materiales:

- Tijera
- Goma
- Lápiz
- Hojas
- Cartón



Descripción de la actividad:

Para esta actividad vamos a recortar muchas moscas de colores, en la parte de atrás de cada mosca va a estar las letras del abecedario, pero va a estar repetidas varias veces la letra V y B para que los estudiantes con la mata mosca de cartón vayan encontrando las letras V y B para poder completar en tablero. Para este juego deben formar grupos de 5 estudiantes, seguidamente el docente debe dar indicaciones sobre el tablero, este tablero va a estar ubicado en la parte del pizarrón entonces los estudiantes deben ir buscando en las moscas de colores las letras V y B para los niños y niñas que encuentren esas dos letras deben ir a escribir en el tablero dependiendo de que sea correcta la letra en la palabra del tablero con su respectiva imagen. Por último, los estudiantes que rápidamente encuentren las letras V y B podrán completar las palabras y el primer grupo que acabe de completar el tablero será el ganador.



Tema:	Fonema “V y B”	Docente:	Lic. Maryury Mejía	
Asignatura:	Lengua y Literatura	Tiempo	8:00am a 8:45am	
Año de EGB:	Segundo	Eje transversal:	Responsabilidad, respeto, empatía.	
Objetivos:	O.LL.2.4. Comunicar oralmente sus ideas de forma efectiva mediante el uso de las estructuras básicas de la lengua oral y vocabulario pertinente a la situación comunicativa.			
Destreza con criterio de desempeño.	Metodología	Indicadores de evaluación	Recursos	Técnica / Instrumentos
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>Experiencia: Presentar la dinámica “La letra manda” (mencionar palabras con el fonema V y B Observar el video referente al tema del uso de la V y B: https://www.youtube.com/watch?v=Q6t1o-H0Oa0 Revisar la página 128 y 129 del libro de Lengua y L y compartir los conocimientos</p> <p>Reflexión: Interactuar con los estudiantes haciendo preguntas</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué son los fonemas? • ¿Por qué son importantes los fonemas? • ¿Qué miramos en el video del uso de la V y B? 	I.LL.2.4.1. Realiza exposiciones orales, adecuadas al contexto escolar, sobre temas de interés personal y grupal, y las enriquece con recursos audiovisuales y otros. (I.3., S.4.)	<p>Recursos manuales: Tijera Goma Lápiz Hojas Cartón</p> <p>Recursos web: Enlaces de los videos y juegos</p>	<p>Técnica: Observación Intercambio oral</p> <p>Instrumento: Cuaderno de trabajo Dialogo Evaluación</p> <p>https://wordwall.net/es/resultado/15973194/uso-de-v-y-b</p>

- ¿El sonido de los fonemas V y B son diferentes?

Conceptualización

- Visualizar el video de la letra B
<https://n9.cl/je1w0>
- Visualizar el video de la letra V
<https://n9.cl/316jt>
- Explicar en la pizarra la diferencia del uso de V y B y sus ejemplos
- Jugar el juego del uso de la V y B a través de educaplay <https://n9.cl/94oeo>
- Desarrollar el crucigrama del uso de la V
<https://n9.cl/p11sc>
- Completar la palabra con el uso de la V y B a través del juego “Word Wall”
<https://n9.cl/oss62>

Aplicación

- Completar la hoja de trabajo de V y B y pegarlo en el cuaderno



- Aplicar el juego de la actividad #4 de la propuesta “Moscas de letras”
- Completar el libro de Lengua y Literatura de la página 128 y 129

--	--	--	--	--

Actividad 5

Nombre: Sílabas de colores

Objetivo: Ordenar las sílabas de manera correcta a través de los colores que corresponde

DCD a desarrollar: Escuchar y leer diversos géneros literarios en función de potenciar la imaginación, la curiosidad y la memoria. (LL.2.5.1.)

Tiempo: 45 minutos

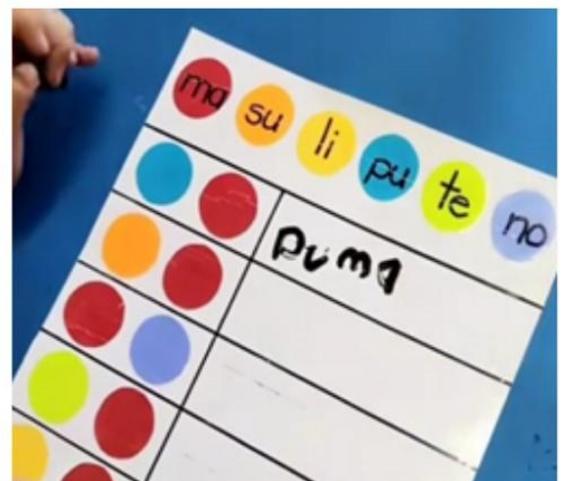
Materiales:

- Colores
- Cuento
- Marcadores
- Lápiz
- Cartulinas

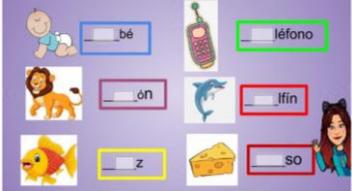


Descripción de la actividad:

Para la práctica de esta actividad, primero el profesor deberá leer un cuento lentamente, sobre todo que les llame mucho la atención a sus alumnos, una vez que el profesor haya acabado la lectura del cuento seguidamente el docente comienza hacer preguntas a sus alumnos sobre las silabas que no entendieron o se escuchó difícil de pronunciar. Después el profesor anotara en el pizarrón las sílabas que sus alumnos mencionaron, para continuar esta actividad los estudiantes deben escribir en las cartulinas, las silabas que están escritas en el pizarrón y pintar con círculos de color rojo, tomate, amarillo, azul, celeste, morado depende lo que diga el profesor para que finalmente el estudiante vuelva a reescribir las silabas formando una palabra de acuerdo al color que menciona el docente.



Tema:	Me gusta leer	Docente:	Lic. Maryury Mejía
Asignatura:	Lengua y Literatura	Tiempo	9:00am a 9:45am
Año de EGB:	Segundo	Eje transversal:	Responsabilidad, respeto, empatía.
Objetivos:	O.LL.2.5. Leer de manera autónoma textos literarios y no literarios, para recrearse y satisfacer necesidades de información y aprendizaje.		

Destreza con criterio de desempeño.	Metodología	Indicadores de evaluación	Recursos	Técnica / Instrumentos
<p>LL.2.5.1. Escuchar y leer diversos géneros literarios (privilegiando textos ecuatorianos, populares y de autor), para potenciar la imaginación, la curiosidad y la memoria para desarrollar preferencias en el gusto literario y generar autonomía en la lectura.</p>	<p>Experiencia: Escuchar y cantar “Me gusta leer” https://www.youtube.com/watch?v=dsxO01qLBgU</p> <p>Observo las imágenes y leo la página 94 a la página 100 del libro de Lengua y Literatura</p> <p>Reflexión: Interactuar con los estudiantes haciendo preguntas</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué miramos en la primera imagen? • ¿Qué disfrutan haciendo? • ¿De qué se trata la lectura? • ¿Qué escena le gustó más? <p>Conceptualización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visualizar el video para conocer más las sílabas y leer de manera correcta https://n9.cl/vi5yfb 	<p>I.LL.2.5.3. Construye criterios, opiniones y emite juicios acerca del contenido de un texto, al distinguir realidad y ficción, hechos, datos y opiniones, y desarrolla estrategias cognitivas como lectura de paratextos, establecimiento del propósito de lectura, relectura, relectura selectiva y parafraseo, para autorregular la comprensión. (J.4., I.3.)</p>	<p>Recursos manuales:</p> <p>Colores Cuentos Marcadores Lápiz Cartulina</p> <p>Recursos web:</p> <p>Enlaces de videos y juegos</p>	<p>Técnica:</p> <p>Observación Intercambio oral</p> <p>Instrumento:</p> <p>Cuaderno de trabajo Dialogo Evaluación</p> 

- Interactuar con los estudiantes cómo se forman las sílabas a través de diapositivas
- Mencionar los beneficios que tiene las silabas para aprender a leer
- Encontrar la silaba encantada a través del juego árbol ABC <https://n9.cl/ordenar>
- Realizar una lluvia de ideas en el pizarrón de las palabras más conocidas
- Jugar el juego Lectura de palabras a través de Word Wall <https://wordwall.net/es/resource/5073787/leer>
- Escribir en el cuadernillo la palabra “reno” “pito” “oso” “cama” “caja”

Aplicación

- Aplicar el juego de la actividad #5 de la propuesta “Sílabas de colores”
- Completar la ficha de aprendizaje <https://n9.cl/oa9u7>
- Completar la página 101 del libro

Actividad 6

Nombre: Palabras llanas

Objetivo: Identificar la palabra que este correctamente escrita a través de la aplicación Happy Learning.

DCD a desarrollar: LL.2.1.1. Distinguir la intención comunicativa persuadir, expresar emociones, que tienen diversos textos de uso cotidiano desde el análisis del propósito de su contenido.

Tiempo: 45 minutos

Materiales:

- Pizarra
- Infocus
- Laptop



Descripción de la actividad:

Para desarrollar esta actividad, utilizamos la aplicación Happy Learning sobre el tema palabras llanas esto quiere decir que el estudiante debe escoger y leer las tres opciones de las palabras para elegir la respuesta correcta, también, el niño o niña puede guiarse observando la imagen que aparece en el juego, por otra parte, para finalizar el juego le aparece el resultado de las palabras correctas e incorrectas, entonces el docente debe indicarles a los estudiantes que por cada palabra incorrecta deben escribir 10 veces la palabra incorrecta sea en una hoja o cuaderno de trabajo en clase



Obtener en el siguiente link: <https://happylearning.tv/quiz-palabras-llanas/>

Tema:	Leo para conocer más	Docente:	Lic. Maryury Mejía	
Asignatura:	Lengua y Literatura	Tiempo	12:00am a 12:45am	
Año de EGB:	Segundo	Eje transversal:	Responsabilidad, respeto, empatía.	
Objetivos:	O.LL.2.1. Comprender que la lengua escrita se usa con diversas intenciones según los contextos y las situaciones comunicativas, para desarrollar una actitud de indagación crítica frente a los textos escritos.			
Destreza con criterio de desempeño.	Metodología	Indicadores de evaluación	Recursos	Técnica / Instrumentos
LL.2.1.1. Distinguir la intención comunicativa (persuadir, expresar emociones, informar, requerir, etc.) que tienen diversos textos de uso cotidiano desde el análisis del propósito de su contenido.	<p>Experiencia:</p> <p>Presentar el video de la dinámica “Aprender palabras” https://www.youtube.com/watch?v=3PBedFfZRfY</p> <p>Visitar la página 157 del libro de Lengua y Literatura</p> <p>Leer la historia con la ayuda del docente de la página 157 e identificar las palabras llanas</p> <p>Reflexión:</p> <p>Interactuar con los estudiantes haciendo preguntas</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿De que se trata la historia? • ¿Cuáles son las palabras llanas? • ¿Porque son importantes las palabras llanas? • ¿Hay palabras en la historia que llevan tilde? <p>Conceptualización:</p>	I.LL.2.1.1. Reconoce el uso de textos escritos (periódicos, revistas, correspondencia, publicidad, campañas sociales, etc.) en la vida cotidiana, identifica su intención comunicativa y emite opiniones valorativas sobre la utilidad de su información. (J.2., I.3.) (exponer, informar, narrar, compartir, etc.). (I.3., I.4.)	<p>Recursos manuales:</p> <p>Pizarra</p> <p>Proyector</p> <p>Laptop</p> <p>Recursos web:</p> <p>Juegos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Happy learning <p>Videos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Palabras llanas 	<p>Técnica:</p> <p>Portafolio de notas</p> <p>Intercambio oral</p> <p>Instrumento:</p> <p>Observación</p> <p>Dialogo</p> <p>Evaluación</p> <p>(Completa las palabras llanas)</p> <p>_so</p> <p>A__ ble</p> <p>__piz</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Visualizar el video para tener una mejor idea sobre las palabras llanas https://n9.cl/fuj53 • Presentar diapositivas con el contenido sobre las palabras llanas • Crear un mapa mental sobre las palabras llanas • Debatir con los estudiantes sobre las palabras llanas • Clasificar en el pizarrón las palabras que llevan tilde y las que no llevan tilde • Iniciar el juego de las palabras llanas https://n9.cl/tjuqr <p>Aplicación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar el juego de la actividad #6 de la propuesta “Palabras llanas” https://happylearning.tv/quiz-palabras-llanas/ • Completar la ficha de aprendizaje https://n9.cl/19b8p 			<p>Balle__</p> <p>Pro__sor</p> <p>Toma__</p> <p>Sa__</p>
--	---	--	--	--

Actividad 7

Nombre: Ruleta de las emociones

Objetivo: Motivar a los estudiantes a responder las preguntas utilizando la ruleta de las emociones

DCD a desarrollar: LL.2.2.2. Dialogar con capacidad para escuchar, mantener el tema e intercambiar ideas en situaciones informales de la vida cotidiana.

Tiempo: 45 minutos

Materiales:

- Pizarra
- Infocus
- Laptop



Descripción de la actividad:

Esta aplicación contiene muchos juegos para los estudiantes desde tempranas edades, además, este juego de la ruleta de las emociones hace que todos los estudiantes participen de manera abierta y compartir sus ideas entre compañeros. Esta actividad se realiza girando la ruleta y contiene preguntas de emociones para que los estudiantes puedan responder de manera general, con el fin de escuchar las ideas de cada alumno.



Obtener en el siguiente link: <https://wordwall.net/es/resource/13722690/juego-de-las-emociones>

Tema:	Leo y me divierto	Docente:	Lic. Maryury Mejía	
Asignatura:	Lengua y Literatura	Tiempo	9:00am a 9:45am	
Año de EGB:	Segundo	Eje transversal:	Responsabilidad, respeto, empatía.	
Objetivos:	O.LL.2.2. 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.			
Destreza con criterio de desempeño.	Metodología	Indicadores de evaluación	Recursos	Técnica / Instrumentos
<p>LL.2.2.1. Compartir de manera espontánea sus ideas, experiencias y necesidades en situaciones informales de la vida cotidiana.</p> <p>LL.2.2.2. Dialogar con capacidad para escuchar, mantener el tema e intercambiar ideas en situaciones informales de la vida cotidiana.</p> <p>LL.2.2.3. Usar las pautas básicas de la comunicación oral (turnos en la conversación, ceder la</p>	<p>Experiencia:</p> <p>Presentar el video de la dinámica “Muevo mi cuerpo” para iniciar la clase https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA</p> <p>Observar la página 166 del libro de Lengua y Literatura</p> <p>Realizar una lluvia de ideas sobre la página 166</p> <p>Reflexión:</p> <p>Interactuar con los estudiantes haciendo preguntas</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es el título de la historia? • ¿Cómo se sentía el tío lobo? • ¿Por qué es importante leer? • ¿Cómo se sienten cuando leen un cuento? <p>Conceptualización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visualizar el video para tener una idea las emociones de lectura que se tiene https://n9.cl/x8qk2 	<p>I.LL.2.2.1. Identifica el significado de palabras y expresiones de las lenguas originarias y/o variedades lingüísticas del Ecuador, e indaga sobre los dialectos del castellano en el país. (I.2., I.3.)</p>	<p>Recursos manuales:</p> <p>Pizarra</p> <p>Proyector</p> <p>Laptop</p> <p>Recursos web:</p> <p>Juegos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Word wall <p>Videos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ruleta de emociones 	<p>Técnica:</p> <p>Portafolio de notas</p> <p>Intercambio oral</p> <p>Instrumento:</p> <p>Observación</p> <p>Dialogo</p> <p>Evaluación (sopa de letras)</p>

palabra, contacto visual, escucha activa) y emplear el vocabulario acorde con la situación comunicativa.

- Presentar una ruleta de emociones de lectura realizada con material didáctico
- Hablar con los estudiantes sobre las emociones a través del momento de leer un cuento
- Leer la lectura La Gallina y el Ciempiés e identificar las emociones de ese cuento
<https://n9.cl/xiofm>
- Crear una lluvia de ideas sobre las emociones del cuento
- Iniciar los juegos de las emociones:
Juego 1: <https://n9.cl/ykt1ee>
Juego 2: <https://n9.cl/nvsvd>

Aplicación

- Aplicar el juego de la actividad #7 de la propuesta “Ruleta de las emociones” <https://n9.cl/1u7kb>
- Completar la ficha de aprendizaje <https://n9.cl/52jpf>

Emociones
Encuentra las siguientes palabras en la sopa de letras.

ALEGRÍA	FELICIDAD	ENVIDIA
AMISTAD	SERENIDAD	ODIO
AMOR	ANGUSTIA	PREOCUPACIÓN

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

Actividad 8

Nombre: Travesuras de Mickey Mouse

Objetivo: Compartir ideas a través de la comprensión lectora utilizando la aplicación Mundo Primaria

DCD a desarrollar: LL.2.3.6. Construir criterios, opiniones y emitir juicios sobre el contenido de una lectura corta al distinguir realidad y ficción, hechos, datos y opiniones.

Tiempo: 45 minutos

Materiales:

- Pizarra
- Infocus
- Laptop



Descripción de la actividad:

La aplicación Mundo primaria contiene temas importantes para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura, esta actividad se desarrolla con la ayuda del docente para compartir cuentos cortos y se ha escogido a las travesuras de Mickey Mouse por lo que contiene una historia corta que llama mucho la atención de cada estudiante, de tal manera que, el docente cuando haya finalizado la lectura a sus estudiantes seguidamente hay preguntas para los niños y niñas deberán responder a las preguntas del docente ya que todos deben participar y compartir sus ideas.



Mickey Mouse es el personaje de dibujos animados más famoso de todos los tiempos. Dice la leyenda que un día Walt Disney iba en el tren y durante el viaje comenzó a dibujarlo. También se dice que en un principio puso al ratón el nombre de Mortimer, pero que cuando se lo contó a su mujer a ella no le gustó nada y lo cambió por Mickey.



Tema:	Comunico mis ideas	Docente:	Lic. Maryury Mejía	
Asignatura:	Lengua y Literatura	Tiempo	12:00am a 12:45am	
Año de EGB:	Segundo	Eje transversal:	Responsabilidad, respeto, empatía.	
Objetivos:	<p>O.LL.2.3. Comunicar oralmente sus ideas de forma efectiva mediante el uso de las estructuras básicas de la lengua oral y vocabulario pertinente a la situación comunicativa.</p> <p>Compartir ideas a través de la comprensión lectora utilizando la aplicación mundo primaria.</p>			
Destreza con criterio de desempeño.	Metodología	Indicadores de evaluación	Recursos	Técnica / Instrumentos
<p>LL.2.3.1. Construir los significados de un texto a partir del establecimiento de relaciones de semejanza, diferencia, objeto-atributo, antecedente–consecuente, secuencia temporal, problema-solución, concepto-ejemplo.</p>	<p>Experiencia:</p> <p>Presentar el video acerca de comunicar ideas a través de la comprensión lectora “El perro peluso” https://www.youtube.com/watch?v=KT3wUeAr03k</p> <p>Observar las imágenes de la página 170 y 171 del libro de Lengua y Literatura</p> <p>Crear palabras a las imágenes que se visualizan en el libro</p> <p>Reflexión:</p> <p>Interactuar con los estudiantes haciendo preguntas</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es el título de la historia? • ¿Cómo se sentía el lobo? • ¿Por qué es importante la lectura? • ¿Es importante la comprensión lectora? 	<p>I.LL.2.3.1. Muestra capacidad de escucha al mantener el tema de conversación e intercambiar ideas, y sigue las pautas básicas de la comunicación oral. (I.3., I.4.)</p> <p>I.LL.2.3.2. Interviene espontáneamente en situaciones informales de comunicación oral, expresa ideas, experiencias y necesidades con un vocabulario pertinente a la situación comunicativa, y sigue las pautas básicas de la comunicación oral. (I.3.)</p>	<p>Recursos manuales:</p> <p>Pizarra</p> <p>Proyector</p> <p>Laptop</p> <p>Recursos web:</p> <p>Juegos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mundo primario <p>Videos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprensión lectora 	<p>Técnica:</p> <p>Portafolio de notas</p> <p>Intercambio oral</p> <p>Instrumento:</p> <p>Observación</p> <p>Dialogo</p> <p>Evaluación</p>

Conceptualización:

- Visualizar la imagen presentada en el pizarrón para tener una idea sobre la comprensión lectora

Mi linda maestra

Mi maestra siempre nos recibe con una sonrisa, ella utiliza zapatos de color rosa. Cuando mis amigos y yo estamos tristes, ella nos lee un cuento y nos llena de abrazos.



1. ¿Cómo recibe la maestra a sus alumnos?
 Una canción Una sonrisa

2. ¿De qué color son los zapatos de la maestra?
 Rosa Morado

3. ¿Por qué le llena de abrazos la maestra a los alumnos?
 Están triste Están alegres

- Explicar sobre que trata la comprensión lectora
- Presentar diapositivas sobre los niveles de comprensión lectora: creativo, crítico, inferencial y literal
- Crear un mapa conceptual sobre los niveles de comprensión lectora
- Responder las preguntas a cargo de los estudiantes
- Iniciar los juegos de comprensión lectora:
Juego 1: <https://n9.cl/z0c8u>
Juego 2: <https://n9.cl/o0wap>

Aplicación

- Aplicar el juego de la actividad #8 de la propuesta “Travesuras de Mickey Mouse”
<https://n9.cl/yfri8>
- Completar la ficha de aprendizaje
<https://n9.cl/1o56gr>

Escucha la lectura con atención y responde.

La jirafa

Una jirafa tiene un cuello muy largo. Es amarilla con manchas de color café. Tiene dos cachos en su cabeza.



1. ¿Cómo tiene el cuello la jirafa?

Corto Largo

2. ¿De qué color son sus manchas?

Amarillas Café

3. ¿Qué tiene en la cabeza?

Cachos Flores

Actividad 9

Nombre: Letras encantadas M y N

Objetivo: Reconocer la diferencia de la M y N para trazar las letras en minúscula a través del juego.

DCD a desarrollar: LL.2.4.5. Utilizar diversos formatos, recursos y materiales, entre otras estrategias que apoyen la escritura de relatos de experiencias personales, hechos cotidianos.

Tiempo: 45 minutos

Materiales:

- Pizarra
- Infocus
- Laptop



Descripción de la actividad:

Esta actividad de basa en escoger cualquier letra del abecedario y hacer un clic por lo que, en esta actividad educativa, los niños pueden mejorar su capacidad para reconocer las letras del abecedario. El juego tiene dos modos, el divertido y el competitivo. En el modo divertido pueden practicar, buscar y encontrar la letra igual, para poder realizar el trazo en letra minúscula, como modo de práctica para reforzar los conocimientos en las letras M y N, finalmente para concluir esta actividad los niños podrán repetir cada letra en su cuaderno y hoja de trabajo para presentar al profesor.



Obtener en el siguiente link: <https://genmagic.net/lengua/trazaminusculas/#!/NewPage1>

Tema:	Fonema /m/ y /n/	Docente:	Lic. Maryury Mejía	
Asignatura:	Lengua y Literatura	Tiempo	8:00am a 8:45am	
Año de EGB:	Segundo	Eje transversal:	Responsabilidad, respeto, empatía.	
Objetivos:	<p>O.LL.2.4. Comunicar oralmente sus ideas de forma efectiva mediante el uso de las estructuras básicas de la lengua oral y vocabulario pertinente a la situación comunicativa.</p> <p>Reconocer la diferencia de la letra M y N para trazar las letras en minúscula a través del juego Cristic Magic</p>			
Destreza con criterio de desempeño.	Metodología	Indicadores de evaluación	Recursos	Técnica / Instrumentos
<p>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>	<p>Experiencia: Observar los videos referentes al tema “Aprende la letra M y N” https://www.youtube.com/watch?v=8ccdWw9YcyI https://www.youtube.com/watch?v=qzL-r8qBbSI Revisar la página 24 del libro de Lengua y L y compartir los conocimientos</p> <p>Reflexión: Interactuar con los estudiantes haciendo preguntas</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué son los fonemas? • ¿Por qué son importantes los fonemas? • ¿Qué miramos en el video sobre el uso de M y N? • ¿El sonido de los fonemas M y N son diferentes? <p>Conceptualización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observar en las diapositivas ¿Qué es un fonema? 	<p>I.LL.2.4.1. Realiza exposiciones orales, adecuadas al contexto escolar, sobre temas de interés personal y grupal, y las enriquece con recursos audiovisuales y otros. (I.3., S.4.)</p>	<p>Recursos manuales: Pizarra Proyector Laptop</p> <p>Recursos web: Juegos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cristic Magic <p>Videos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aprende la letra M • Aprende la letra N 	<p>Técnica: Portafolio de notas Intercambio oral</p> <p>Instrumento: Observación Dialogo Evaluación</p>

- Explicar en la pizarra la diferencia del uso de M y N
- Mencionar ejemplos de los fonemas de M y N
Desarrollar el crucigrama del uso de la <https://n9.cl/7xn8da>
- Jugar los juegos de los fonemas M y N
Fonema m: <https://n9.cl/zmf10>
Fonema n: <https://n9.cl/fk0ns>
- Realizar una lluvia de ideas con palabras conocidas de los fonemas M y N

Aplicación

- Aplicar el juego de la actividad #9 de la propuesta “Letras encantadas M y N”
<https://n9.cl/9e8o2>
- Completar la ficha de aprendizaje
<https://n9.cl/273fc>
- Completar las páginas 24 y 25 del fonema M del libro
- Completar las páginas 28 y 29 del fonema N del libro

Completa las palabras usando g o j

Ca ___ pa	co ___ dime ___ to
Tro ___ pelta	ta ___ bor
Le ___ gua	so ___ bra
Ma ___ go	vei ___ te
Me ___ tira	ca ___ peón

Elige la palabra incorrecta en cada fila

viento	canción	camto
hombro	hanbre	hombre
tambor	pamtera	panda
bonba	enfermera	ejemplo
mumdo	mando	inventar

Actividad 10

Nombre: Un viaje a través de la imaginación

Objetivo: Proporcionar un ambiente de lectura utilizando la aplicación del Árbol ABC.

DCD a desarrollar: Escuchar y leer diversos géneros literarios en función de potenciar la imaginación, la curiosidad y la memoria. (LL.2.5.1.

Tiempo: 45 minutos

Materiales:

- Pizarra
- Infocus
- Laptop



Descripción de la actividad:

Dentro de esta aplicación hay muchas actividades que sirven para el proceso de enseñanza- aprendizaje de la lectoescritura, una de ellas se encuentra la sección de cuentos cortos, donde encontraras infinidad de cuentos para los niños y niñas. Para esta actividad el docente debe indicarles esta aplicación y los niños deben escoger un cuento, después selecciona el cuento que se escogió y finalmente lo van a escuchar en audio o pueden leer los mismos estudiantes el cuento que escogieron para después comunicar y compartir las ideas entre compañeros.

Cuento de la gallinita roja

Google Classroom Agregar a asignaciones

Cuento popular inglés

© Versión de Paola Artmann

▶ 0:07 / 1:55

Audio de texto a voz para una lectura asistida



—Entonces lo haré yo —dijo la gallinita roja—. ¡Ola, ola!
La gallinita amasó la harina y luego horneó el pan.
—¿Quién se comerá este pan? —preguntó la gallinita roja.
—Yo —dijo el perro.
—Yo —dijo el gato.
—Yo —dijo el cerdo.
—No, me lo comeré yo —dijo la gallinita roja—. ¡Ola, ola!
Y se comió todo el pan.
Moraleja: No esperes recompensa sin colaborar con el trabajo.

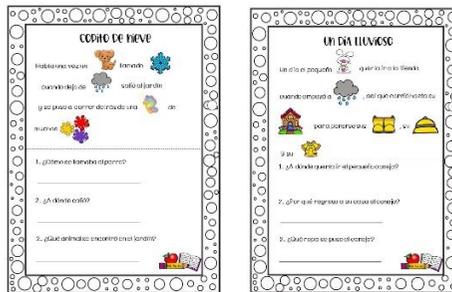


Obtener en el siguiente link: <https://arbolabc.com/cuentos-para-dormir/la-gallinita-roja>

Tema:	Es la hora del cuento	Docente:	Lic. Maryury Mejía
Asignatura:	Lengua y Literatura	Tiempo	9:00am a 9:45am
Año de EGB:	Segundo	Eje transversal:	Responsabilidad, respeto, empatía.
Objetivos:	O.LL.2.5. Leer de manera autónoma textos literarios y no literarios, para recrearse y satisfacer necesidades de información y aprendizaje.		

Destreza con criterio de desempeño.	Metodología	Indicadores de evaluación	Recursos	Técnica / Instrumentos
<p>LL.2.5.1. Escuchar y leer diversos géneros literarios (privilegiando textos ecuatorianos, populares y de autor), para potenciar la imaginación, la curiosidad y la memoria.</p> <p>LL.2.5.2. Escuchar y leer diversos géneros literarios (privilegiando textos ecuatorianos, populares y de autor), para desarrollar preferencias en el gusto literario y generar autonomía en la lectura.</p>	<p>Experiencia: Presentar una dinámica antes de iniciar la clase “Soplar y Soplar” https://www.youtube.com/watch?v=eYdDGFAgCk8 Observar el video referente al tema “Los tres cerditos” https://www.youtube.com/watch?v=jEVlorvgHaE Recordar las partes de un cuento</p> <p>Reflexión: Interactuar con los estudiantes haciendo preguntas</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es un cuento? • ¿Cuáles son las partes del cuento? • ¿Cuántos personajes aparecen en un cuento? • ¿Dentro de un cuento siempre hay un final feliz? <p>Conceptualización:</p>	<p>I.LL.2.5.3. Construye criterios, opiniones y emite juicios acerca del contenido de un texto, al distinguir realidad y ficción, hechos, datos y opiniones, y desarrolla estrategias cognitivas como lectura de paratextos, establecimiento del propósito de lectura, relectura, relectura selectiva y parafraseo, para autorregular la comprensión. (J.4., I.3.)</p>	<p>Recursos manuales: Pizarra Laptop Proyector</p> <p>Recursos web: Juegos</p> <ul style="list-style-type: none"> • El árbol ABC <p>Videos</p> <ul style="list-style-type: none"> • El cuento 	<p>Técnica: Portafolio de notas Intercambio oral</p> <p>Instrumento: Observación Dialogo Evaluación</p> <p>Escribe tu nombre completo: _____</p> <p>Lee el texto con apoyo de tu maestra y responde las preguntas:</p> <p>EL BARQUITO DE PAPEL</p> <p>Juan y Ana son hermanos, hoy han hecho un barquito de papel amarillo. Como hace un buen día de primavera han ido al lago para ver si su barquito podía navegar.</p>  <p>Encuentra la respuesta correcta:</p> <p>5. ¿Cómo se llama la lectura? A) Juan y Ana B) El barquito de papel C) El estanque</p> <p>6. ¿Cómo se llaman los dos hermanos? A) Pablo y María B) José y Andrea C) Juan y Ana</p> <p>7. ¿De qué color es el barquito? A) Amarillo B) Rojo C) Azul</p> <p>8. ¿Adónde han ido con el barquito? A) A un río B) A la playa C) Al lago</p>

- Observar el video sobre un cuento <https://n9.cl/25sie>
- Dialogar con los estudiantes acerca del cuento y la importancia que tiene el cuento
- Armar el rompecabezas de un cuento a través del juego árbol ABC <https://n9.cl/ydune>
- Jugar el juego tradicional crea el cuento a través de globos explosivos
- Responder las preguntas de los cuentos



Aplicación

- Aplicar el juego de la actividad #10 de la propuesta “Un viaje a través de la imaginación” <https://n9.cl/v07z9o>
- Completar la ficha de aprendizaje <https://n9.cl/fo17tg>

CONCLUSIONES

Como conclusión, promover el uso de juegos didácticos como recurso en el proceso de enseñanza-aprendizaje para el área de Lengua y Literatura, a través de los juegos como Cookitos, Árbol ABC, Word Wall, Happy Learning y Cerebriti, brindan una mejora para alcanzar nuevos conocimientos logrando la participación de los docentes y estudiantes creando un ambiente divertido.

Con relación al diagnóstico que participaron los docentes en la investigación, se demostró que la mayoría de los profesores siguen impartiendo las clases de Lengua y Literatura, manteniéndose con la metodología tradicional, a través del uso de la pizarra, material didáctico y el libro como guía de tal manera que no ven la necesidad de aplicar las clases con el uso de los juegos didácticos tradicionales y virtuales por la falta de conocimientos para utilizar los juegos Cookitos, Árbol ABC, Mundo primario entre otros.

Se puede determinar que el fundamento teórico, ayudó a conocer que el juego didáctico motiva a los estudiantes y activan rápidamente los mecanismos de aprendizaje ya que permite a cada estudiante desarrollar sus propios conocimientos a través de la práctica del juego en palabras de Alvares y Monteros con el fin de no seguir utilizando de libros físicos, debido a que la mayoría de educadores se siguen manteniendo con la enseñanza tradicional y desconocen las aplicaciones que brinda hoy en día la tecnología.

La guía didáctica que se ha diseñado para los docentes, sirve como herramienta para reforzar los conocimientos de los estudiantes, de tal manera que contiene actividades de juegos didácticos tradicionales y juegos virtuales, para aplicar en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura, dando un giro al método tradicional con el uso de nuevos recursos que mejoran la capacidad de aprender a los estudiantes de segundo grado de EBG.

RECOMENDACIONES

Es indispensable que los docentes de la Unidad Educativa “César Arroyo” hagan uso de juegos didácticos para lograr el desarrollo de sus clases, y así captar la atención de los estudiantes, poniendo en práctica sus habilidades y conocimientos para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.

Se recomienda a los padres de familia incentivar y promover la lectura desde tempranas edades para lograr el desarrollo de habilidades en la ortografía, vocabulario y comprensión lectora permitiendo fortalecer la lectoescritura a través de la práctica de las nuevas aplicaciones web como el uso de los juegos didácticos que presenta la tecnología hoy en día.

Los estudiantes deben proponer a que los docentes hagan uso de los juegos didácticos que se presentan en esta investigación para mejorar el proceso de la lectoescritura, con el fin de crear la participación de todos los niños y niñas del segundo año de EGB permitiendo poner en práctica a los juegos Cookitos, Word Wall, Árbol ABC, Mundo primaria y Happy Learning.

Es pertinente recomendar a los docentes de la Unidad Educativa “César Arroyo” aplicar la propuesta que se presenta en esta investigación, para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura, permitiendo compartir nuevas actividades para mejorar el aprendizaje de la lectura y escritura de los estudiantes de segundo año EGB, con el fin de mejorar un nivel académico de nuevos conocimientos.

Referencias Bibliográficas

- Arcos, B. (2008). Desafíos de la educación en el Ecuador. Calidad y equidad. Quito. Ecuador. Biblioteca Digital de Vanguardia Investigación en Ciencias Sociales región andina y américa latina Editorial Crear imagen. <https://acortar.link/wGJkIY>
- Álvarez, A. (2016). Didáctica de la Lengua y la Literatura, La formación del profesorado. Revista de investigación (22-24). <https://acortar.link/09rMhY>
- Astudillo, F. (2008). Uso de Tecnologías Digitales y Aula invertida en las prácticas Pedagógicas de los docentes en el grado décimo de la Institución Educativa Instituto Montenegro. Plumilla Educativa, 27 (1), 147-175. 10.30554/pe.1.4231.2021.
- Anleu, J. A. (2011). Proceso lector como instrumento de aprendizaje [Maestría en docencia universitaria, Universidad de San Carlos de Guatemala]. Repositorio Institucional. Obtenido de <https://acortar.link/RIEGjd>
- Avecillas, J. (2017). Reflexiones sobre la nueva didáctica de la lengua y literatura. Revista RUNAE, 15. Recuperado de: <https://acortar.link/rCpCFa>
- Barboza, F. & Peña, F. (2014). El problema de la enseñanza de la lectura en educación primaria. Educere, 18(59), 133-142. <https://bit.ly/3oiAICe>
- Borbua, B. & Rueda, S. (2019). Estrategias pedagógicas para fomentar la lectura en estudiantes de quinto grado de la institución educativa fruto de la esperanza. [Tesis de maestría, Universidad de la Costa]. <https://bit.ly/41Ewovr>
- Cardozo, R. (2018). Estrategia didáctica mediada con tic para el mejoramiento de habilidades lectoescritura en estudiantes de grado primero primaria. [Tesis de maestría, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Duitama]. <https://bit.ly/41wi7Br>
- Cassany, D. (2014). La enseñanza y aprender lengua y literatura. Universidad de Barcelona. 18(59), 133-142. <https://acortar.link/wq7Q28>
- Castellanos, M. & Cataquira, C. (2020). Factores que causan dificultad en los procesos de comprensión lectora de estudiantes de grado cuarto de la IED el Porvenir. [Tesis de maestría, Universidad Cooperativa de Colombia]. <https://bit.ly/41yX6Fv>

- Cedeño, C. (2017). Fundamentos teóricos para la implementación de la didáctica En el proceso enseñanza-aprendizaje. [Tesis doctoral Universidad Cienfuegos]. Perú: eumed.net/libro. <https://acortar.link/aGSF9c>
- Edel, R. (2016). El concepto de enseñanza- aprendizaje. Revista científica RED científica. (12-18). <https://acortar.link/KZZQAn>
- Educación, M. d. (2016). Lengua y Literatura. Ministerio de Gobierno y Educación, Currículo de Lengua y Literatura. <https://acortar.link/jjbb7e>
- García., j. N. (2014). Manual de dificultades de aprendizaje: lenguaje, lecto-escritura y matemáticas. Madrid-España: Narcea Ediciones. <https://acortar.link/3tXEfu>
- González, G. (2021). Realidades alternas: estrategias didácticas para el fomento del pensamiento crítico ante la hibridación educativa. Dilemas contemporáneos: educación, política y valores, 9(1), <https://doi.org/10.46377/dilemas.v9i.2923>
- Hernández, I., Recalde, J., & Luna, J. (2015). Estrategia didáctica: Una competencia docente en la formación para el mundo laboral. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos, 11(1), 73-94. <https://acortar.link/I3EMBg>
- Heras, C. (2014). El concepto de competencia comunicativa y la adquisición de lenguas extranjeras. En Revista de la Escuela de Lenguas. (10). Memoria Académica. Buenos Aires: Universidad Nacional de la Plata. <https://acortar.link/qbnbek>
- Hoyos, A. & Gallego, T. (2017). Desarrollo de habilidades de comprensión lectora en niños y niñas de la básica primaria. Revista Virtual Universidad Católica del Norte, (51), 23-45. <https://bit.ly/2ka65hp>
- Larrañaga, A. (2012). El modelo educativo tradicional frente a las nuevas estrategias de aprendizaje. [Tesis maestría, Universidad Internacional de la Rioja]. <https://bit.ly/3L5597M>
- Lobrot. (1974). La enseñanza y la didáctica Aproximaciones a la construcción de una nueva relación. Revista Realy.org. (7-22) <https://acortar.link/fAzf2k>
- López. (2007). Estrategias metodológicas para fomentar la comprensión lectora. Revista FAREM-Estelí. <https://acortar.link/461ZRE>

- López, T., Granja, M. & Santa Cruz, D. (2015). Medición de los hábitos de lectura y su impacto en el desarrollo de competencias comunicacionales. *Res Non Verba*, 47-64. <https://bit.ly/3GPYzPU>
- Lozano, J. L. (2018). Las dificultades de aprendizaje en los centros educativos de enseñanza secundaria: programa de intervención en la fluidez y comprensión lectora [Tesis 51 Doctoral, Universidad Complutense de Madrid]. Repositorio Institucional. Obtenido de <https://acortar.link/ws7G9h>
- Melo, M. (2019). Análisis de la concepción de docentes y estudiantes sobre el juego como recurso didáctico para el aprendizaje: experiencia en la educación primaria. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos* (1). Obtenido de <https://acortar.link/WJPJQj>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Currículo de los niveles de Educación Obligatoria: currículo de Lengua y Literatura. <https://acortar.link/9WSbY>
- Ministerio de Educación. (2021). Política educativa para el fomento de la lectura “Juntos leemos”. <https://bit.ly/3GMNKhF>
- Marcano-Godoy, K. A. (2015). Aplicación de un juego didáctico como estrategia pedagógica para la enseñanza de la estequiometría. En: *Revista de Investigación Redalyc*, 39(84), 181-204. <https://acortar.link/1cjuJy>
- Mateos, R. (2009). Dificultades de aprendizaje. *Revista de Psicólogos de la Educación. Educational Psychology*, 13-19. <https://acortar.link/kD8TXI>
- Mirete, A. (2015). Formación docente en Tics. ¿Están los docentes preparados para la (r)evolución TIC? *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, (4), 35.44. <https://bit.ly/3A2VNTP>
- Mosquera, B., & Murillo, A. (2015). Influencia de la estimulación temprana para el aprestamiento a la lectoescritura en los niños de 4 a 5 años. [Tesis Universidad de Guayaquil]. *Lengua Española*. <https://acortar.link/r3LXIH>
- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la Literatura. <https://acortar.link/6ez2w9>
- Moscol, j. (2016). Técnicas activas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura en los estudiantes de segundo año de educación básica elemental de la

- escuela “10 de noviembre” 2017. [Universidad Técnica de Babahoyo].
<https://acortar.link/AYBjNf>
- Páez, R. & Rondón, G. (2017). La lectura crítica: propuestas para el aula derivadas de proyectos de investigación educativa. Universidad de la Salle. <https://bit.ly/3KJlyNF>
- Ramírez, M S, (2010). Recursos Educativos abiertos en ambientes enriquecidos con tecnología. Monterrey. México. <https://acortar.link/RmHZMU>
- Ramírez, C. & De Castro, D. (2013). La lectura en la primera infancia. *Graffías Disciplinarias de la UCP*, (20), 7-21. <https://bit.ly/3KIexwB>
- Ríos, J. (2017). Recursos didácticos como motor de la innovación: una propuesta para avanza. México: El diario de la educación. [Tesis de grado Universidad Técnica de Babahoyo]. <https://acortar.link/qzBtUu>
- Rivera, N. (2017). Proyecto de fomento de la lectura con padres de familia de niños en edad preescolar. [Trabajo de especialización, Universidad Veracruzana]. <https://bit.ly/3GTgqpb>
- Rodríguez, A. y Pérez, A. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento *Revista EAN*, 82, 79-200. <https://bit.ly/41inCDo>
- Rodríguez, C. (2017). El desafío cultural en las sociedades del conocimiento, *Voces de la Educación*. 2 (1). 89-97. <https://bit.ly/41Fy5J3>
- Rodríguez, M. (2011). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. *Revista Electrónica Educativa y Socioeducativa*, 3(1), 29- 50. <https://bit.ly/3MTkee4>
- Rojas, E., Carrasco, L., Polanco, A., & Romero, R. (2022). Pedagogías Disruptivas en Latinoamérica. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 6(25), 1487–1497. <https://bit.ly/3A4MFhm>
- Romo, P. (2019). La comprensión y la competencia lectora. *Canales de la Universidad Central del Ecuador*, 1(377), 163-179. <https://bit.ly/41hs6u8>
- Trimiño-Quiala, B y Zayas-Quesada, Y. (2016). Estrategia didáctica para el fomento de la lectura en las clases. *EduSol*, 16(55), 54-60. <https://bit.ly/41zXzaz>

- Tom. (1984). La enseñanza y la didáctica Aproximaciones a la construcción de una nueva relación. Redalyc.org1. <https://acortar.link/fAzf2k>
- Santana, E. D. (2015). Estrategias metodológicas de lectura y su incidencia en el proceso de aprendizaje de la comprensión lectora [Tesis de Licenciatura en Educación de Idiomas, Universidad Técnica de Babahoyo]. Repositorio Institucional. <https://acortar.link/ST2QBX>
- Sampieri, R. (2014). Metodología de la investigación (Sexta Edición ed.). ISBN: 978-1-4562-2396-0. <https://acortar.link/oirh6o>
- Valverde, Y. (2014). Lectura y escritura con sentido y significado, como estrategia de pedagógica en la formación de maestros. Revista Fedumar Pedagogía y Educación, 1(1), 71-104. <https://acortar.link/RYSVFH>
- Valenzuela-Valdivieso, E. (2011). La leyenda: un recurso para el estudio y la enseñanza de la Geografía. Investigación Universitaria Multidisciplinaria, (10), 7-14. <https://bit.ly/3L7s0Q9>
- Vargas, G. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Scielo, 58 (1), 68-74. <https://bit.ly/3olJHCA>
- Vergara, G., & Cuentas, H. (2015). Actual vigencia de los modelos pedagógicos en el contexto educativo. Opción, 31(6), 914-934. <https://acortar.link/1K9e1P>
- Vargas, P. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. Cuad. - Hosp. Clín, Revista Scielo. 68-74. <https://acortar.link/a4hEcQ>
- Vasilachis de Gialdino, I, (1992). Métodos cualitativos. La práctica de la Investigación. Buenos Aires. Argentina, (pp. 23-25). Centro Editor de América Latina. <https://acortar.link/tbJotb>
- Vázquez N, R, (2004). El juego en la educación escolar. Chile. Editorial Lulu. <https://acortar.link/o6uMAAt>
- Vega, A. A. (2019). Guía de atención temprana en la detección de dificultades de la lectura en estudiantes del subnivel de básica elemental de la unidad educativa intercultural bilingüe Intillacta [Tesis de maestría en liderazgo e innovación educativa, Universidad de Ambato]. Repositorio Institucional. <https://acortar.link/hQjkVI>

Zabala V, A, (2007). La práctica educativa. Cómo enseñar. España. Editorial GRAÓ.
<https://acortar.link/5UaQF4>

ANEXOS

Anexo 1: Solicitud para aplicar los instrumentos



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
DECANATO



Oficio nro. UTN-FECYT-D-2024-0009-O
Ibarra, 04 de enero de 2024

PARA: MSc. Irene Flores
RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA CÉSAR ARROYO

ASUNTO: Solicitud de autorización para obtener información

A nombre de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte, reciba un cordial saludo, a la vez que le auguro el mejor de los éxitos en las funciones que viene desempeñando.

Me dirijo a Usted de la manera más comedida, con la finalidad de solicitarle su autorización para que la señorita estudiante de octavo semestre de la carrera de Educación Básica: MARYURY JIMENA MEJÍA SÁNCHEZ, ingrese a la Institución que Usted tan acertadamente dirige para obtener información y aplicar los instrumentos de investigación para el desarrollo del trabajo de integración curricular con el tema: "JUEGOS DIDÁCTICOS COMO RECURSO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO EGB EN LA UNIDAD EDUCATIVA CÉSAR ARROYO, AÑO LECTIVO 2023 – 2024".

Por su favorable atención, le agradezco.

Atentamente,
CIENCIA Y TÉCNICA AL SERVICIO DEL PUEBLO

JOSE
LUCIANO
REVELO RUIZ
Firmado digitalmente
por JOSE LUCIANO
REVELO RUIZ
Fecha: 2024.01.04
14:59:34 -05'00'

MSc. José Revelo Ruiz
DECANO

JRR/M. Báez.

Anexo 2: Encuesta de docentes



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología - FECYT

Carrera Educación Básica

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES

Estimado (a) docente:

Objetivo: Recopilar información uso de juegos didácticos como recurso en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, para enriquecer el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje para los estudiantes.

Instrucción:

Estimado/a docente, la encuesta a realizarse tiene la finalidad de recolectar datos que aporten a la realización del trabajo de integración curricular, por lo tanto, se agradece la colaboración y el tiempo dispuesto en esta encuesta. Cabe recalcar que la información obtenida será de total confidencialidad y tiene fines académicos, la cual permitirá determinar los beneficios que genera el uso de los juegos didácticos como recurso en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.

- ✓ La encuesta es anónima para garantizar la veracidad de la información de la misma, por lo tanto, no es necesario colocar el nombre.
- ✓ Por favor lea detenidamente cada una de las preguntas y opciones propuestas y responda marcando con una X la opción de usted considere conveniente.

Sección 1: Datos informativos

DATOS INFORMATIVOS

Edad: _____

Género: M () F () otro ()

¿Cuántos años de experiencia tiene trabajando como docente? _____

Sección Cuestionario

1. ¿En el área de Lengua y Literatura con el tema de la lectoescritura que estrategias aplica con mayor frecuencia? Seleccione tres

() Uso del libro móvil

() Dictado

() Fichas interactivas

- Lectura de cuentos tradicionales
- Uso de juegos didácticos

2. ¿En el listado de aplicaciones educativas mencionado a continuación señale dos que usted conoce se pueden utilizar en la clase de Lengua y Literatura? Seleccione dos

- Liverworksheet
- Cerebriti
- Cookitos
- El árbol ABC
- Didactalia

3. ¿En el listado de juegos didácticos mencionado ¿cuáles considera como recurso innovador para el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura? Selecciones dos.

- Educaplay
- Wordwall
- El árbol ABC
- Cookitos
- Happy learning

4. ¿Con qué frecuencia utiliza juegos educativos virtuales para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura? Seleccione una respuesta.

- 1 vez al día
- 1 vez al mes
- 2 vez al mes
- 1 vez a la semana
- 2 veces a la semana

5. ¿Del siguiente listado según su experiencia docente cuáles recursos han favorecido el aprendizaje de los estudiantes en el proceso de la lectura y escritura? Selecciones dos.

- Juegos didácticos
- Videos
- Pizarra
- El libro móvil
- Uso de material didáctico

6. ¿Qué beneficios considera que tienen los juegos didácticos como recurso para el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura? Seleccione dos.

- () Motivación
- () Creatividad
- () Colaboración
- () Estimulación
- () Práctica

7. Dentro del área de Lengua y Literatura ¿Cuáles considera que son las causas principales de las dificultades de la lectura y escritura en los estudiantes? Seleccione tres.

- () Escaso hábito lector en el hogar
- () Falta de juegos didácticos para la clase
- () Poca motivación para la lectura
- () Uso reducido de plataformas educativas
- () Limitado uso de estrategias para la clase

8. ¿Del siguiente listado, cuáles estrategias considera son eficaces en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para reforzar la lectura? Seleccione dos.

- () Repetición de palabras
- () Dramatización de la lectura
- () Comprensión del texto con preguntas
- () Fichas de cuentos
- () Transcripción del texto

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 3: Encuesta de estudiantes



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología - FECYT
Carrera de Educación Básica

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

Estimado (a) estudiante:

Objetivo: Recolectar información respecto al nivel de aprendizaje de los estudiantes mediante las estrategias que utiliza el docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje para la clase de Lengua y Literatura

Instrucción:

Estimado/a estudiante, la encuesta a realizarse tiene la finalidad de recolectar datos que aporten a la realización del trabajo de grado, por lo tanto, se agradece la colaboración y el tiempo dispuesto en esta encuesta. Cabe recalcar que la información obtenida será de total confidencialidad y tiene fines académicos, la cual permitirá determinar los beneficios que genera el uso de los juegos didácticos como recurso en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.

- La encuesta es anónima para garantizar la veracidad de la información de la misma, por lo tanto, no es necesario colocar el nombre.
- Por favor lea detenidamente cada una de las preguntas y opciones propuestas y responda marcando con una X la opción de usted considere conveniente.

Sección 1: Datos informativos

1. Defina su sexo: Masculino () Femenino ()

2. Edad: ()

Sección 2: Cuestionario

1. ¿Del siguiente listado de estrategias con cuál le gustaría aprender a leer? Seleccione dos.

- () Leer cuentos
- () Sopa de letras
- () Adivinanzas

Plataformas virtuales

Deletreo

2. ¿Del siguiente listado de estrategias con cuál le gustaría aprender a escribir? Seleccione dos.

Dictado

Práctica de las letras

Moldear letras con plastilina

Juegos didácticos

Videos de letras

3. ¿Qué recursos utiliza su profesor para enseñarle la clase de Lengua y Literatura? Seleccione dos.

Videos de motivación

Texto de Lengua y Literatura

Juegos tradicionales

Material didáctico

Fichas de liverworksheet

4. ¿Dentro de la asignatura de Lengua y Literatura que beneficios considera mediante la práctica del aprendizaje de la lectura y escritura? Seleccione dos.

Imaginación

Creatividad

Mejora el vocabulario

Leer adecuadamente

Mejora la ortografía

5. ¿Del siguiente listado escoja dos opciones de juegos didácticos virtuales con cuál te gustaría aprender la clase de Lengua y Literatura? Seleccione dos.

Cookitos

Árbol ABC

Educaplay

Wordwall

Mundo primario

6. ¿Del siguiente listado escoja dos opciones de juegos didácticos tradicionales con cuál te gustaría aprender la clase de Lengua y Literatura? Seleccione dos.

() Memoria de palabras

() Figuras de letras

() Rompecabezas

() Cuentacuentos

() Tarjetas de letras

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 4: Validación de los instrumentos



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología - FECYT

Carrera de Educación Básica

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

Instrucciones: En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítems No	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	
2	E	E	E	
3	E	E	E	
4	E	E	E	
5	E	E	E	
6	E	E	E	

Observaciones Generales:

Datos del Validador

Nombre: Evelyn Estefanía Hernández Martínez

Cédula de Identidad: 1003333620

Especialidad: Magister en Gestión de la Calidad en Educación



Firma

Anexo 5: Certificado Turnitin



Identificación de reporte de similitud: oid:21463:326897113

NOMBRE DEL TRABAJO

Documento para Turniting.docx

AUTOR

Maryury Mejía

RECuento DE PALABRAS

16730 Words

RECuento DE CARACTERES

89504 Characters

RECuento DE PÁGINAS

39 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

84.8KB

FECHA DE ENTREGA

Feb 8, 2024 9:33 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Feb 8, 2024 9:34 AM GMT-5



● 6% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 5% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 3% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Bloques de texto excluidos manualmente
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 12 palabras)