



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**TITULO DE ENSAYO
ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA
EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA**

AUTORA

Ramírez Guzmán Amalia Gabriela

**TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD EXAMEN DE CARÁCTER
COMPLEXIVO**

**Previo a la obtención del grado académico en
MAGISTER EN EDUCACIÓN BÁSICA**

TUTOR

Lic. Cazarez Valdiviezo José Luis, PhD.

Santa Elena, Ecuador

Año 2025



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TRIBUNAL DE GRADO

Los suscritos calificadores, aprueban el presente trabajo de titulación, el mismo que ha sido elaborado de conformidad con las disposiciones emitidas por el Instituto de Postgrado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

**Lic. Fabián Domínguez Pizarro, Mgtr.
COORDINADOR DEL PROGRAMA**

**Lic. José Luis Cazarez Valdiviezo, PhD.
TUTOR**

**Lic. Juana Coka Echeverria, Ph.D.
ESPECIALISTA 1**

**Lic. Mildred Pérez Pérez, PhD.
ESPECIALISTA 2**

**Abg. María Rivera González, Mgtr.
SECRETARIA GENERAL
UPSE**



UNIVERSIDAD ESTATAL

PENÍNSULA DE SANTA ELENA

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS INSTITUTO DE
POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN

Certifico que luego de haber dirigido científica y técnicamente el desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por el cual apruebo en todas sus partes el presente trabajo de titulación que fue realizado en su totalidad por **Amalia Gabriela Ramírez Guzmán**, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Básica.

Atentamente,

Lic. José Luis Cazarez Valdiviezo, PhD.

C.I. 0401370416

TUTOR



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, AMALIA GABRIELA RAMIREZ GUZMAN

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA previo a la obtención del título en Magister en Derecho mención derecho constitucional, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Santa Elena, a los 13 días del mes de enero de año 2025

Amalia Gabriela Ramírez Guzmán

C.I:0917397028

Autora



UNIVERSIDAD ESTATAL
PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO

AUTORIZACIÓN Yo, Gabriela Amalia Ramírez Guzmán

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena a la publicación en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Santa Elena, a los 13 días del mes de enero de año 2025

Amalia Gabriela Ramírez Guzmán

C.I:0917397028


Autora



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA FACULTAD DE
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS INSTITUTO DE POSTGRADO**


Certificación de Antiplagio

Certifico que después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA presentado por el estudiante, **Gabriela Amalia Ramírez Guzmán** fue enviado al Sistema Antiplagio COMPILATIO presentando un porcentaje de similitud correspondiente al 6%, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.


INFORME DE ANÁLISIS
magister

Ensayo Gabriela Ramirez G. antiplagio

6%
Textos
sospechosos



6% Similitudes
0% similitudes entre comillas
0% entre las fuentes mencionadas

0% Idiomas no reconocidos

5% Textos potencialmente generados por la IA (ignorado)

Nombre del documento: Ensayo Gabriela Ramirez G. antiplagio.docx
ID del documento: 8d94d8b44dbce6fa2c1b00da67dcd492f8ee873
Tamaño del documento original: 1,01 MB
Autores: []

Depositante: José Luis Cazarez Valdiviezo
Fecha de depósito: 28/11/2024
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 28/11/2024

Número de palabras: 4787
Número de caracteres: 31.188

Ubicación de las similitudes en el documento:

LIC. José Luis Cazarez Valdiviezo, PhD.
C.I. 0401370416
TUTOR

AGRADECIMIENTO

Agradezco a DIOS por ser quien guía mis pasos cada día.

A mi Familia, mis padres, esposo e hijos por ser pilar fundamental de este proceso Y por ellos mi esfuerzo, sacrificio y ganas para salir adelante cada día, quienes con su apoyo emocional, moral, económico han sido pilares

fundamentales para culminar esta meta propuesta.

Amalia Gabriela Ramírez Guzmán

DEDICATORIA

El presente ensayo está dedicado a Dios quien ha sido mi guía ya que gracias a Él he logrado concluir mi carrera.

A mis Padres Alberto Ramírez y Amalia Guzmán que con su amor y ejemplo sin ellos no hubiese logrado una meta más en mi vida profesional.

A mis hijos Edgar y María Gabriela que con su amor me impulsan a seguir adelante.

A mi esposo Edgar Morales por ser una parte importante en el logro de mi meta profesional.

A mis hermanas Kelly y Betty por su cariño y apoyo incondicional, durante todo este proceso, por estar conmigo en todo momento gracias.

A toda mi familia porque con sus oraciones, consejos y palabras de aliento hicieron de mí, una mejor persona y de una u otra forma me acompañan en todos mis sueños y metas.

Amalia Gabriela Ramírez Guzmán

ÍNDICE GENERAL

Contenido

TITULO DE ENSAYO	I
CERTIFICACIÓN	III
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD	IV
AGRADECIMIENTO	VII
DEDICATORIA	VIII
ÍNDICE GENERAL	IX
RESUMEN	X
ABSTRACT	XI
INTRODUCCIÓN	1
DESARROLLO	3
CONCLUSIONES	10
BIBLIOGRAFÍA	12
Anexos	14
Anexo 1: CARTA DE LA INSTITUCIÓN	14
Anexo 2: ENTREVISTA A DOCENTES	15
Anexo 3: FOTOGRAFÍAS	18

RESUMEN

Este ensayo tiene como objetivo definir las estrategias lúdicas en la lectoescritura en los estudiantes de segundo año de básica, para motivar a los docentes a enseñar a través de juegos, con el fin de que los estudiantes de segundo año desarrollen habilidades en lectoescritura. La importancia de esta iniciativa radica en que el juego y las actividades recreativas facilitan el aprendizaje, fomentando el interés en los niños y niñas de la Escuela Fiscal Básica “Humberto Moré”. La investigación realizada en la institución, mediante guías de observación, entrevistas, reveló que los estudiantes no se sentían motivados ni participaban activamente en las lecturas. Además, mostraron dificultades en la comprensión lectora y su caligrafía no era adecuada para su nivel. Por ello, en una metodología cualitativa se propone mantener su interés y participación en clase a través de actividades lúdicas y dinámicas donde ellos sean los protagonistas, lo que les permitirá desarrollar sus habilidades en lectoescritura y facilitar el aprendizaje de leer y escribir.

Palabras claves: Estrategias Lúdicas Lectoescritura
habilidades

ABSTRACT

This essay aims to implement various playful strategies to motivate teachers to teach through games, in order for second-year students to develop literacy skills. The importance of this initiative lies in the fact that games and recreational activities facilitate learning, promoting interest in the boys and girls of the “Humberto Moré” Basic Fiscal School. The research carried out at the institution, through observation guides and interviews, revealed that the students did not feel motivated nor did they actively participate in the readings. In addition, they showed difficulties in reading comprehension and their handwriting was not appropriate for their level. Therefore, in a qualitative methodology it is proposed to maintain their interest and participation in class through playful and dynamic activities where they are the protagonists, which will allow them to develop their literacy skills and facilitate the learning of reading and writing.

Keywords: Playful Strategies Reading and writing skills

INTRODUCCIÓN

Como resultado del COVID 19, se ha tenido como repercusión un notable retraso en el desarrollo u aprendizaje de los niños, lo que se ha vuelto un impedimento para cumplir con los objetivos educativos establecidos antes de la pandemia, es de suma importancia señalar que, a pesar de que han pasado 4 años desde el inicio de la pandemia, las consecuencias de que los niños pasen en casa continúan afectan a las formas de estudios y la adquisición de nuevos conocimientos. Durante este tiempo los estudiantes fueron expuestos a nuevos modelos, tipos y metodologías de enseñanza aprendizajes. Según Unicef (2022) en un artículo, se estima que tomará años nivelar a esta generación; sin embargo, utilizando materiales adecuados y fomentando la motivación entre los estudiantes, será posible cumplir con los objetivos educativos planteados.

En Ecuador, según los censos realizados se ha obtenido como resultado un bajo nivel de lectura entre la población, según los datos del Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (2021) el porcentaje que de individuos que no han aprendido a leer y escribir se redujo del 6,5% al 6% entre el 2018 y el 2021, lo que indica que los resultados han sido significativos. Este cambio se confiere de gran forma a las estrategias, metodologías y pedagogías que emplean los educadores en las diferentes instituciones. Siendo importante el uso de estas para el proceso de enseñanza aprendizaje y la adquisición de diversas habilidades, como la lectura y escritura

La psicóloga Veloz (2022) sostiene que los padres son el ente más importante en el desarrollo de holístico de sus hijos, gracias a los estímulos y aportes vivenciales que ellos les brindan el estudiantes desarrolla sus gustos, personalidades y pequeños conceptos de todo lo que está en su entorno, por lo que el proceso de aprendizaje de los estudiantes es un proceso conjunto entre la institución, los docentes y las familias, considerando a los padres el pilar del conocimiento y los primeros educadores. Desde antes de la escolaridad se trabaja con los niños en torno a desarrollar habilidades

motivándolos por medio del juego y sus experiencias, por lo que se va fomentando desde temprana edad el amor a la lectura y el descubrimiento de la escritura.

La lectoescritura es la base de la escolaridad, es de suma importancia que el niño sepa leer y escribir para que el estudiante pueda estar activo en los conocimientos que se desean impartir en las diferentes materias, por lo que el docente tiene la ardua tarea de empezar enseñándoles lectoescritura con los materiales, actividades y estrategias adecuadas brindando un aprendizaje dinámico, reflexivo, significativo en función a su edad y nivel de escolaridad

Según Diaz (2018) El juego aplicado en los niños les permite enriquecer diferentes áreas del cerebro desarrollando nuevos conocimientos y mejorando la experiencia del docente, hacer uso de estrategias lúdicas que estén acorde a las necesidades de los estudiantes, adaptadas a sus individualidades y requerimientos de los estudiantes es la base para poder guiar la clase asertivamente, entorno a los objetivos que se desean alcanzar, por lo que el docente debe estar capacitado y actualizado para poder evaluar si las estrategias que utilizan van acorde a las necesidades de sus estudiantes o debe hacer mejorar para poder cumplir con el currículo de estudio, logrando motivar a sus estudiantes a desarrollar habilidades en la lectoescritura y se vuelva un hábito.

Para la realización de este ensayo que se llevó a cabo en la escuela de educación básica "Humberto More" con los docentes de segundo año de básica se aplicó la observación para conocer el dinamismo del curso y las necesidades que pueden presentar los estudiantes entorno al desarrollo de las clases obteniendo como resultado que los estudiantes muestran poco interés y atención en las clases, la participación es inactiva y presentan un bajo desarrollo en la comprensión lectora y la escritura mientras que en la entrevista realizada a los docentes, se obtuvo como resultado que si bien aplican estrategias lúdicas no están adaptadas a las necesidades e individualidades de sus estudiantes, no las evalúan de forma continua para conocer los alcances y logros que se han obtenido de la aplicación.

El objetivo general es definir las estrategias lúdicas en la lectoescritura en los estudiantes de segundo año de básica, mientras los objetivos específicos son conocer estrategias lúdicas novedosas para el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura, analizar cuáles son las estrategias lúdicas que estén de acuerdo a las necesidades de los estudiantes y proponer una guía de talleres para los docentes incentivándolos al uso y adaptación de estrategias lúdicas.

El ensayo tiene una metodología descriptiva de campo con un método de investigación cualitativo por lo que hace una revisión bibliográfica de la definición de estrategias lúdicas, definición de lectoescritura y estrategias lúdicas para la lectoescritura de los niños de segundo grado.

DESARROLLO

Los niños son el futuro de nuestra sociedad por ello siempre están en constante aprendizaje, desde el momento que nacen, sus padres son los principales guías que le ayudan a ir construyendo los conocimientos de todo lo que los rodea, los estimulan a través del juego, la interacción y las caricias, dándole las primeras enseñanzas de lo que es la lectoescritura. Utilizan todas las herramientas que tienen como los sonidos, las músicas, para ayudarles a dar sus primeras palabras y poco a poco ir abriendo su lenguaje, colaboración el reconocimiento de formas por medio de figuras, imágenes, texturas y objetos, ayudando al niño a explorar su entorno. Estas experiencias construyen y contribuyen al aprendizaje de la escritura.

En el contexto educativo, basado en el modelo actual el docente tomo el rol de guía, ayuda a los estudiantes a estructurar y adaptar los conocimientos empíricos a los teóricos que propone el currículo escolar de acuerdo al año educativo que corresponde el estudiantes, por lo que, como orientador, el docente debe hacer uso de materiales, herramientas haciendo esencial el uso de diversas estrategias lúdicas que le faciliten a

los estudiantes la asimilación del conocimiento, el desarrollo habilidades, destrezas asegurando que el aprendizaje sea significativo y duradero.

MINEDUC (2019) Conceptualiza la lectoescritura como un proceso mentar por medio se crea significados, ayudando a otorgarle al texto sentido completo, en si deseo de poder establecer un resultado de los avances o logros en este ámbito aplica Ser estudiantes realizados por el INEVAL cuyos datos obtenidos muestras un rendimiento aceptable en la lectoescritura del 37,6% de los estudiantes, con esto se comprueba que los estudiantes ecuatorianos no logran alcanzar el estándar propuesto en el CNEB por lo que es vital el cambio en la metodología y estrategias de enseñanza y aprendizaje para que los estudiantes logren alcanzar la media necesaria y los conocimientos fundamentales para su desarrollo holístico.

La lectoescritura es considerada el pilar fundamental de la construcción de los conocimientos es una herramienta que le permite a los niños, adolescentes e incluso adultos construir nuevos conocimientos y vagar por un sin número de pensamientos, teorías e ideas, por lo que permite a los estudiantes poder tener nuevos aprendizajes, que hagan desarrollar sus habilidades y les servirán tanto en lo personal como a futuro en lo profesional. A raíz de la pandemia el rendimiento académico en el área de lectura y escritura se ha visto seriamente afecto, debido a que se tuvo que implementar nuevas formas de enseñanzas y aprendizajes haciendo uso de recursos tecnológicos y virtuales, por lo que el desarrollo de la escolaridad de muchos estudiantes se vio afectado y para algunos era difícil acceder a las plataformas y en sectores rurales no tenían la conexión a internet adecuada, aparatos electrónicos necesarios e incluso fallas eléctricas, por lo que los estudiantes no fueron constantes en sus clases y no lograron aprender de forma adecuado quedando con muchos básicos y conocimientos que no llegan al nivel que corresponde según el año lectivo que está cursando; Este nuevo método o forma de enseñanza aprendizaje que se tuvo que utilizar por la emergencia sanitaria sirvió para abrir nuevas puertas y nuevas formas de enseñanza haciendo uso de tecnologías e innovando en las herramientas y estrategias lúdicas.

Los estudiantes pasaron de la modalidad presencial en la que experimentaban todo con la ayuda del del docente a trabajar de forma más autónoma lo que hizo que no todos estén al mismo nivel, haciendo que al regresar a las aulas de clase se evidencie un notable retraso en las áreas de lengua y literatura por lo que como docentes toca buscar herramientas y estrategias adecuadas para que los estudiantes se nivel y cumplan con las metas de cada año lectivo.

Según Morocho & Quintana (2023) las estrategias lúdicas “son herramientas con cuya ayuda facilitan al docente la realización de las actividades de aprendizaje y resolución de problemas”. El docente al aplicar estrategias lúdicas en primer lugar debe evaluar la situación y necesidades de los estudiantes, para de acuerdo a lo que observado seleccione las herramientas y materiales adecuados para el desarrollo de sus clases pudiendo ejercer en el aula un ambiente mucho más propicio y ameno para que los estudiantes se sientan en confianza para participar, exponer sus ideas y contrastar sus experiencias.

Otiniano (2019) propone que los docentes sean mucho más activos en su preparación y actualización ya que se considera de suma importancia el uso de estrategias lúdicas en la pedagogía debido a los múltiples cambios que se han dado en los últimos años y el imperante uso de nuevas herramientas por lo que uso de las tecnologías y nuevos métodos son necesarios para seguir desarrollando las habilidades de los estudiantes y motivarlos a conocer y aprender.

Con el paso de los años los niños los niños son mucho más tecnológicos y tienen acceso a todo tipo de información por lo que la actualización de los docentes es importante, ya que, es el encargado de ir guiado estos conocimientos y moldearlos de acuerdo a los requerimientos educativos necesarios para la edad de los niños haciendo que estas herramientas sean utilizadas de forma adecuada, sacándole el mejor provecho posible, luego del COVID 19 los estudiantes están muy familiarizados con el uso de

tecnologías y nuevas plataformas por lo que no estaría mal motivarlos al estudio autónomo y que se vuelvan más activos en el desarrollo de sus conocimientos.

En la Constitución de la Republica del Ecuador en el Art.27 La educación se concentrará en el ser humano, garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los seres humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia, será Laica, democrática y participativa, de calidad y calidez, obligatoria; intercultural, influyente y diversa, impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional. Por lo que el docente debe tener en cuenta las individualidades de sus estudiantes y ayudarles a desarrollar habilidades con los materiales y recursos óptimos.

Acero Mayancela (2018) Sostiene que el uso de estrategias le permite tanto al niño como al educador explorar e indagar en torno al tema a tratar utilizando juegos, música, imágenes, colores, movimientos y materiales que los niños tengan en su entorno para generar un ambiente cómodo, favorable que genere interés y motivación para seguir aprendiendo. En la actualidad el aprendizaje es bidireccional mientras que el estudiante aprende, el docente también va aprendiendo, al enseñarle autonomía y generar interés en los alumnos pueden llevar información que complementa la que el docente tiene preparada, esto vuelve a la clase un espacio seguro, de confianza en la que se pueden compartir ideas y estas serán moldeadas para ser un conocimiento completo y duradero.

Al convertir la clase en un lugar seguro donde los estudiantes pueden compartir de forma cómoda sus inquietudes y necesidades acorde a los diferentes temas tratados se puede evidenciar que el aprendizaje se vuelve significativo, ya que se logra una experiencia dinámica y aporta al contraste de la realidad con lo que se comparte en el aula de clase, el aprendizaje se vuelve bidireccional el docente aprende a través de las experiencias de sus alumnos rompiendo esquemas clásicos o tradicionales.

El juego es un instrumento fundamental para fomentar en los niños el sentido de pertenencia, este ayuda a mejorar su relación con sus pares lo que permite que se sientan en confianza para expresar sus ideas, pensamientos, criterios y vivencias, haciendo que las clases se vuelvan mucho más participativas, el docente debe buscar ideas innovadoras que pueda aplicar en el aula que vayan acorde a las necesidades de los estudiantes y que pueda adaptarlas a los diferentes temas que se tocaran en clases.

El juego es una de las herramientas que ayuda a romper el hielo y generar un ambiente de confianza en los niños además de permitir que los estudiantes se mantengan motivados y atentos al proceso de enseñanza y aprendizaje, además le permite el desarrollo holístico en lo psicosocial y cognitivo haciendo que tomen las riendas de su manera de aprender volviéndolos más organizados y que planifiquen sus actividades en los tiempos requeridos.

Por ello, estas actividades son importantes porque el niño imita, experimenta y desarrolla su capacidad creativa a través de la imaginación, al realizar el juego en el aula de clase los docentes pueden desarrollar mucho mejor sus actividades planificadas y le permite conocer a cada uno de sus estudiantes abriéndole la posibilidad de conocerlos un poco más, si lo enfocamos en el mundo actual, muy poco se trabaja en aula haciendo uso de la lúdica puesto que los maestros están más enfocados en vigilar su comportamiento y medir su rendimiento académico muchas veces dejando de lado el desarrollo de estas estrategias Humanante (2021)

Las estrategias lúdicas son muy bien utilizadas en el área pedagógica ya que por medio del juego enseña al niño aprender a aprender, aprender a pensar y aprender a enseñar, refiriendo que el niño desarrolla habilidades psicosociales, relacionándose mejor con su entorno y generando vivencias que puede relacionar con situaciones cotidianas, estas experiencias al ser vividas logran generar un pensamiento crítico, analítico y buscar diferentes estrategias para resolución de conflictos.

El psicólogo Gross (1902) citado en Andrade (2022) relaciona el juego con la teoría de evolución de Darwin ya que sostiene que, así como el ser humano con el paso

de los años se ha ido adaptando a las diferentes situaciones y cambios de su entorno, así mismo el niño mediante el juego se va adaptando a lo que será su vida de adulto ayuda al desarrollo de funciones y capacidades que ayudan al infante afrontar situaciones.

La naturaleza del juego es natural, empírica, intuitiva por lo que le permite al niño ser el mismo y hacer uso de sus conocimientos previos preparándolo para su vida adulta por ejemplo jugar con una pluma imaginando que es una inyección, son juegos de roles que ellos copian lo que ven y perciben de su entorno.

La investigación teórica muestra que tanto psicólogos como psicopedagogos destacan la relevancia de las estrategias lúdicas en la mejora de la lectoescritura. Estos profesionales afirman que tales estrategias contribuyen significativamente al desarrollo de diversas capacidades, fomentando una actitud crítica, reflexiva y responsable hacia la información que se recibe. Además, facilitan el fortalecimiento de habilidades cognitivas, lo que resulta esencial en el proceso de aprendizaje.

El docente debe promover el desarrollo integral de los estudiantes, a través del fortalecimiento de la educación del niño con el propósito de incentivar el pensamiento crítico y reflexivo, que conlleve el progreso y desarrollo humano, desde una cosmovisión multidimensional universal. Es por ello que, dentro de la destreza de leer, prioriza como objetivo “el desarrollo de las habilidades necesarias para la lectoescritura”. Ministerio de Educacion del Ecuador (2016) (pág. 53)

Se considera a la lectoescritura un proceso y una estrategia, ya que como proceso permite tener una mejor comprensión lectora de un texto y como estrategia de enseñanza aprendizaje porque permite que los estudiantes tengan una mejor comunicación y meta cognición integrado.

La lecto-escritura es un ejercicio cognitivo que ofrece beneficios intelectuales ya que el cerebro procesa de forma rápida la información receptada por los sentidos permitiendo al individuo discernir y comprender el significado de lo que se lee; según Sanchez (2014) al realizar la lectura compartida estamos aplicando una estrategia en la

que tanto docentes como estudiantes están compartiendo teniendo como finalidad la interacción de grupo y participación activa.

En la Escuela Fiscal “Humberto More”, situada en la provincia de Guayas, en la ciudad de Guayaquil, se llevó a cabo un estudio para recolectar información sobre el desempeño de los estudiantes de segundo grado. A través de una guía de observación, se evidenció un bajo interés y progreso por parte de los alumnos en el aprendizaje de la lectoescritura. En el transcurso de las clases, los estudiantes se mostraron dispersos, inactivos y desmotivados con las actividades que les indicaba el docente, este comportamiento y actitudes ha tenido repercusiones en el desarrollo de sus habilidades en la lectoescritura viéndose afectado de gran manera su rendimiento académico.

Por medio de la entrevista aplicada a los docentes, se obtuvo como resultado, que aunque se hace uso de estrategias lúdicas dentro del aula de clases, estas no logran llegar de forma adecuada a los estudiantes y cumplir con sus objetivos de aprendizaje, los maestros señalaron que gran parte de los recursos y materiales destinados a los juegos y actividades lúdicas se encuentran en mal estado, deteriorados e incluso dañados, esto no permite que las actividades y metodologías aplicadas tengan el resultado deseado ya que no hay lo suficiente para todos los alumnos y afecta la experiencia educativa de los estudiantes.

Se considera también como limitante al proceso de los estudiantes es el tiempo, debido que se debe cumplir con el currículo escolar, además de las múltiples actividades de la institución, haciendo que los docentes cuenten con poco espacio para hacer uso de juegos y personalizar según las necesidades e individualidades de los estudiantes, no logran poder evaluar la efectividad de sus procesos por lo que no hay un contraste de los avances obtenidos por los estudiantes y esto afecta la calidad de la enseñanza y el aprendizaje en el aula

CONCLUSIONES

Debido al limitado conocimiento que tienen los docentes para aplicar estrategias lúdicas adecuadas y adaptadas a las individualidades de sus estudiantes se observa como afecta al dinamismo y participación activa de los estudiantes en el aula de clases; además, los materiales para la realización de las actividades están deteriorados e incluso se encuentran dañados teniendo como consecuencia el bajo rendimiento académico; también se ha detectado que hay escasez de espacios destinados a la recreación y aplicación de actividades que obstaculizan a la implementación de estrategias lúdicas; Por lo que se vuelve una necesidad que los docentes estén en constante capacitación y actualización de sus conocimientos y materiales, lo que les permitirá reconocer y considerar las individualidades y adaptar para satisfacer sus diversas necesidades. La capacitación constante no solo enriquecería su comprensión sobre las estrategias lúdicas, sino que también ayudara a crear un ambiente de aprendizaje más inclusivo y efectivo.

Se ha observado en los estudiantes un notable desinterés, desmotivación y poca participación durante las horas de clases y la en la ejecución de actividades relacionadas con la lectoescritura. Esta situación nos muestra que el desarrollo de sus habilidades este adaptado a sus ritmos de aprendizaje y a las necesidades educativas específicas relacionadas o no a una discapacidad. Es crucial que las estrategias lúdicas implementadas consideren estas particularidades, para motivar una mayor participación y compromiso de los alumnos. Al personalizar el enfoque pedagógico, se puede crear un entorno más estimulante que incentive a los estudiantes a involucrarse activamente en su proceso de aprendizaje.

Se ha reconocido la importancia de crear una guía de estrategias lúdicas que tenga en cuenta las características individuales de cada estudiante. Esta guía tiene como propósito principal motivar a los alumnos y facilitarles la adquisición de habilidades esenciales en el área de lectoescritura. Además, se busca transformar el proceso de aprendizaje en algo más atractivo y estimulante, lo que contribuirá a aumentar el interés y la participación activa de los estudiantes en las actividades educativas

Al implementar estas estrategias, se espera generar un ambiente de clase más dinámico y participativo. Esto permitirá que los estudiantes no solo se involucren más en su aprendizaje, sino que también adquieran la capacidad de leer y escribir de una manera innovadora y divertida. En definitiva, esta guía se presenta como una herramienta clave para mejorar la experiencia educativa y fomentar un aprendizaje significativo.

BIBLIOGRAFÍA

- Acero Mayancela, M. C. (2018). Implementación de un programa de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa, en niños de educación inicial de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Luis Roberto Chacón del cantón Cañar. Repositorio de la Universidad Politécnica Salesiana. Obtenido de <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/16599>
- Andrade Lozada, C. E. (2022). Estrategias lúdicas para el proceso de adquisición de lecto-escritura en niños de segundo año de Educación General Básica. Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Díaz, F., & Hernández, G. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista. Mc Graw Hill.
- Diaz, H. C. (2018). Capacidad lúdica y desarrollo de la atención en niños de 5 años. Obtenido de Universidad Cesar Vallejo: www.repositorio.ucv.edu.ec.
- Ferreiro, R. (2009). Estrategias didácticas del aprendizaje cooperativo.
- García, J. (2004). Ambientes con recursos tecnológicos.
- Giraldo Veloz, G. A. (2022). Propuesta de estrategias lúdicas para disminuir disgrafía evolutiva. Universidad Cesar Vallejo.
- Groos, K. (1902). Teoría del Juego Como Anticipación Funciona.
- Gustems C., J. C. (2017). Escena y personaje: análisis interdisciplinar de símbolos sonoros y musicales para la educación. Foro de educación. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=447549523004>
- Humanante R., P. y. (2021). Aplicación del comic 2.0 como estrategia lúdica para mejorar la lectura comprensiva de los estudiantes de la unidad educativa

“compud”. trabajo de graduación previo a la obtención del grado de magíster en educación mención en tecnología e innovación educativa.

Instituto Nacional de Estadística y Censos. (2021). Censo 2021.

León, P. d. (2019). Cuadernos de Educación y Desarrollo, la motivación por la lectura una alternativa para la formación integral de las futuras generaciones. Llanos, L. S.

(2019). El juego Infantil y su metodología. Editex, S. A.

Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Actualización del Currículo de Educación General Básica. Ecuador.

Morocho, J. J., & Quintana, M. I. (2023). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. Universidad Central.

Otiniano B., E. (2019). Estrategias lúdicas en los niveles de atención en estudiantes del tercer grado de educación primaria en una institución educativa de Huamachuco. Tesis para obtener el grado académico de Maestra en Psicología Educativa.



UNICEF. (2007). Un panorama del bienestar infantil en los países ricos.

UNICEF. (2022). Informe Anual UNICEF 2022.

<https://www.unicef.org/es/investigacioneinformes>.

Anexos

Anexo 1: CARTA DE LA INSTITUCIÓN

 **ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA FISCAL "HUMBERTO MORÉ"** 
Km. 25 vía Perimetral, Cooperativa Paraíso de Flor Bloque 3 Mz. 233
Correo: eegbhumbertomore@gmail.com
2024-2025

PHD.
Ing. Carlos Balmaseda Espinosa.
Director del Instituto de Postgrado de la UPSE
Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas.
Universidad Estatal Península de Santa Elena.
Ciudad

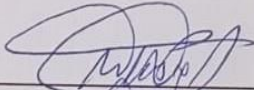
De mis consideraciones:


Por medio de la presente Autorizo para que la estudiante **RAMIREZ GUZMAN AMALIA GABRIELA** de la Unidad Curricular de Titulación de la Carrera de Educación Básica, modalidad en línea, pueda realizar en la Institución que dirijo, la Investigación de su Ensayo que desarrollará, previo a la obtención del Título de **Máster en Educación Básica**.

Tema del Ensayo: ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA

Particular que comunico a Usted, para los trámites legales correspondientes.

Atentamente.


Lic. Victoria Pincay Reyes Msc.
Directora



Anexo 2: ENTREVISTA A DOCENTES

Guía de Entrevista docentes		
1. ¿Qué estrategias lúdicas utiliza en su aula para enseñar conceptos a los niños de segundo grado?	Canciones, rondas, pintura, manipulación de rompecabezas	Juegos educativos, dinámicas de grupo, dramas
2. ¿Qué desafíos ha encontrado al implementar actividades lúdicas en su enseñanza?	Que los estudiantes superen Falencias en las diferentes materias, que se mantengan activos y motivados a participar en las clases	Fomentar la creatividad, ayudar a los niños a aprender y poder detectar a tiempo si necesitan más herramientas o estrategias que le faciliten el aprendizaje
3. ¿De qué manera adapta las estrategias lúdicas a las individualidades de los estudiantes dentro del aula?	Según sean sus limitaciones, se evalúa de primera instancia que es lo que el estudiante necesita, para ir adecuando el material, pero a veces a pesar de ello los	La estrategia lúdica en la educación es fundamental para promover el aprendizaje significativo en los estudiantes, aunque hay que reconocer que no siempre se logra

	<p>niños no muestran interés o se pierde el foco primordial de la actividad dejando de lado el conocimiento teórico.</p>	<p>llegar a todos los estudiantes en especial en el área de lectura y escritura porque al sentir que no están bien o sus compañeros están presentes muchos se cohiben y no logran conectar con la clase</p>
<p>4. ¿Qué recursos considera esenciales para implementar estrategias lúdicas efectivas?</p>	<p>Recursos didácticos, de la naturaleza, del entorno cercano.</p>	<p>Las estrategias de aprendizaje son una guía flexible y consciente para alcanzar el logro de objetivos, propuestos en para el proceso de aprendizaje. Como guía debe contar con unos pasos definidos teniendo en cuenta la naturaleza de la estrategia.</p>

<p>5. ¿Ha recibido formación específica sobre el uso de juegos y actividades lúdicas en la educación?</p>	<p>Si</p>	<p>Si</p>
<p>6. ¿Ha notado cambios en el rendimiento académico gracias a las actividades lúdicas?</p>	<p>Si, en la mayoría de estudiantes se logra observar que tienen mas predisposición en clases, pero existen pocos que aún no se atreven a participar</p>	<p>Si, pero aún existen estudiantes que no se sienten seguros de compartir sus ideas, pensamientos y participar activamente en clases.</p>
<p>7. ¿Cómo evalúa la efectividad de las estrategias lúdicas en el aprendizaje de sus alumnos?</p>	<p>En la forma como maneja su entorno social, solución de conflictos en diferentes actividades de juego, incluso académicas. También como establece reacciones en cuanto a la participación en clases</p>	<p>Mapas mentales, Análisis de trabajos de otros,</p>

Anexo 3: FOTOGRAFÍAS

