



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**  
**FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,**  
**FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

---

**TEMA:**

**JUEGOS DIDÁCTICOS PARA LAS DIFICULTADES LECTORAS EN LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SAN ANDRÉS”, PARROQUIA AMAGUAÑA DEL CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA DURANTE EL AÑO 2022**

---

**AUTORAS:**

**CEDEÑO VALENCIA LISSETH MONSERRATE**  
**MICHUY GUINGLA TATIANA ELIZABETH**

**TUTOR:**

**Dr. VICENTE BOLÍVAR GUZMÁN BÁRCENES**

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA**





**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**

**FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,**

**FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS**

**CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA**

---

**TEMA:**

**JUEGOS DIDÁCTICOS PARA LAS DIFICULTADES LECTORAS EN LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SAN ANDRÉS”, PARROQUIA AMAGUAÑA DEL CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA DURANTE EL AÑO 2022**

---

**AUTORAS:**

**CEDEÑO VALENCIA LISSETH MONSERRATE**

**MICHUY GUINGLA TATIANA ELIZABETH**

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA**

**2022**

## I. DEDICATORIA

Este trabajo de investigación se lo dedico con mucho amor a Dios por darme salud y vida, por permitirme llegar a esta etapa tan importante de mi vida, a mis padres que con su cariño, amor y mucho esfuerzo me han sacado adelante, ellos han velado porque nada me falte, siempre me han apoyado incondicionalmente aconsejándome y motivándome a cumplir cada una de las metas que me propongo, sin su ayuda nada de esto sería posible y a mi abuelito Papito Ignacio, que desde el cielo siempre me manda fuerzas para nunca rendirme, sé que desde donde se encuentre él, está muy orgulloso de mí porque estoy cumpliendo una de las cosas que le prometí y sé que desde allá me cuida.

Tatiana

Este trabajo de investigación se lo dedico a Dios por darme la oportunidad de concluir mi carrera. En especial a mi familia principalmente a mis padres Ramon Cedeño y Bricilda Valencia que siempre me brindaron su apoyo incondicional y por haber creído en mí, todo lo que hoy soy es gracias a ellos. A mis hermanos que siempre han estado junto a mí y brindándome su apoyo. A mi querida amiga Nati que ha estado hay en los momentos más difíciles de mi vida por no dejarme sola y darme fuerza para seguir. De manera muy especial se lo dedico con todo mi corazón a esa personita que está en el cielo a mi amor Stiven Acosta que siempre estuvo apoyándome cada momento, sé que desde el cielo me da fuerza para continuar, está feliz y orgulloso de cada paso que doy está guiándome y cuidándome siempre.

Lisseth

## **II. AGRADECIMIENTO**

Agradecemos a nuestra honorable Universidad Estatal De Bolívar por abrírnos las puertas y darnos la oportunidad de continuar con nuestros estudios, a la Facultad Ciencias de la Educación Sociales Filosóficas y Humanísticas por encaminarnos por el gran mundo del saber, a los docentes que con su paciencia y dedicación nos han motivado a ser unos buenos profesionales, brindándonos todos los recursos necesarios para nuestra vida laboral, a nuestro tutor el Dr. Bolívar Guzmán a quien expresamos nuestro profundo agradecimiento por su paciencia, tiempo y por guiarnos con sus conocimientos durante todo este proceso y haber hecho posible la realización de este proyecto.

Gracias a todas las personas que nos motivaron para la realización de nuestro proyecto, desde luego sus aportes fueron valiosos para poder llegar a realizar este trabajo que espero que sea de gran utilidad para las demás generaciones.

Liseth

Tatiana

### **III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR**

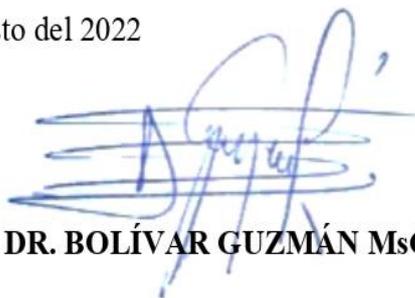
**DR. BOLÍVAR GUZMÁN. MsC**

#### **CERTIFICA**

Que el informe final del trabajo investigativo titulado: “JUEGOS DIDÁCTICOS PARA LAS DIFICULTADES LECTORAS EN LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SAN ANDRÉS”, PARROQUIA AMAGUAÑA DEL CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA DURANTE EL AÑO 2022”, elaborado por los autores: **CEDEÑO VALENCIA LISSETH MONSERRATE** y **MICHUY GUINGLA TATIANA ELIZABETH**, del octavo ciclo carrera de educación Básica de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en las asesorías realizadas; en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando al interesado/a dar al presente documento el uso legal que estime conveniente.

Guaranda, 30 de agosto del 2022



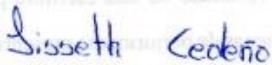
**DR. BOLÍVAR GUZMÁN MsC.**

**TUTOR DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

**IV. AUTORÍA NOTARIADA**

**IV. AUTORÍA NOTARIADA**

Las ideas, criterios y propuestas expuestas en el presente informe del proyecto de intervención educativa titulado: “JUEGOS DIDÁCTICOS PARA LAS DIFICULTADES LECTORAS EN LOS ESTUDIANTES DE 4<sup>TO</sup> DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SAN ANDRÉS”, PARROQUIA AMAGUAÑA DEL CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA DURANTE EL AÑO 2022”, es de exclusiva responsabilidad de las autoras.

  
**Lisseth Monserrate Cedeño Valencia**  
**C.I.:1725359259**

  
**Tatiana Elizabeth Michuy Guingla**  
**C.I.:1754366159**



  
AB. HENRY ROJAS NARVAEZ  
NOTARIO PÚBLICO TERCERO DEL CANTÓN GUARANDA

...rio 

**Notaria Tercera del Cantón Guaranda**

Msc. Ab. Henry Rojas Narvaez  
Notario



Nº ESCRITURA 20220201003P02830

**DECLARACION JURAMENTADA**

**OTORGADA POR:**

TATIANA ELIZABETH MICHUY GUINGLA y LISSETH MONSERRATE CEDEÑO VALENCIA

**INDETERMINADA**

**DI: 2 COPIAS L.L.**

Factura: 001-001-000012533

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolivar, República del Ecuador, hoy día siete de diciembre del dos mil veintidós, ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda, comparecen la señoritas TATIANA ELIZABETH MICHUY GUINGLA soltera, celular 0968929888; y, LISSETH MONSERRATE CEDEÑO VALENCIA solera, celular 0981487160, domiciliadas en la Ciudad de Quito y de paso por esta ciudad de Guaranda, por sus propios derechos, obligarse a quienes de conocerlas doy fe en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación y con su autorización se ha procedido a verificar la información en el Sistema Nacional de Identificación Ciudadana; bien instruidos por mi el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que procede libre y voluntariamente, advertidos de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presenta su declaración Bajo Juramento declaran lo siguientes "Previo a la obtención de Licenciadas en Ciencias de la Educación Básica, manifestamos que los criterios e ideas emitidas en el presente trabajo de investigación titulada "JUEGOS DIDÁCTICOS PARA LAS DIFICULTADES LECTORAS EN LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "SAN ANDRÉS," PARROQUIA AMAGUAÑA DEL CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA DUARANTE EL AÑO 2022, es de nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autoras". Es todo cuanto podemos declarar en honor a la verdad, la misma que la hacemos para los fines legales pertinentes. HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA. La misma que elevada a escritura pública con todo su valor legal. Para el otorgamiento de la presente escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso, leída que les fue a las comparecientes por mi el Notario en unidad de acto, aquellos se ratifican y firman conmigo se incorpora al protocolo de esta Notaria la presente escritura, de todo lo cual doy fe.-

  
TATIANA ELIZABETH MICHUY GUINGLA  
C.C. 1754366159

  
LISSETH MONSERRATE CEDEÑO VALENCIA  
C.C. 7725359259

  
AB. HENRY ROJAS NARVAEZ

NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA



## V. ÍNDICE

I. DEDICATORIA .....	4
II. AGRADECIMIENTO .....	5
III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR .....	6
IV. AUTORÍA NOTARIADA .....	7
V. ÍNDICE .....	9
VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL.....	12
VII. ABSTRACT .....	14
VIII. INTRODUCCIÓN.....	16
1. TEMA .....	18
2. ANTECEDENTES.....	19
3. PROBLEMA .....	20
3.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	20
3.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	20
4. JUSTIFICACIÓN .....	21
5. OBJETIVOS .....	23
5.1. OBJETIVO GENERAL.....	23
5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	23
6. MARCO TEÓRICO.....	24
6.1. TEORÍA CIENTÍFICA .....	24

6.2.	TEORÍA LEGAL.....	48
6.3.	TEORÍA REFERENCIAL.....	49
7.	MARCO METODOLÓGICO.....	50
7.1.	ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN.....	51
7.2.	DISEÑO O TIPO DE ESTUDIO .....	51
7.3.	MÉTODOS.....	52
7.4.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.	53
7.5.	UNIVERSO Y MUESTRA .....	53
7.6.	PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN .....	54
8.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS .....	55
9.	CONCLUSIONES .....	68
10.	PROPUESTA.....	70
11.	BIBLIOGRAFÍA .....	87
12.	ANEXOS .....	94
	Anexos A.....	94
	Documentos .....	94
	A1: Resolución del tema por el consejo directivo de la facultad de ciencias de la educación.....	94
	A2: Oficio para poder ejecutar nuestro proyecto en la unidad educativa “San Andrés”.....	96

A3: Certificado del Director de la Unidad Educativa “San Andrés”....	97
A4: Certificado del urkund. ....	98
Anexo B .....	99
Instrumentos de recolección de datos .....	99
B2: Entrevista dirigida a la docente de cuarto año de Educación Básica. .....	100
Anexo C .....	101
Imágenes .....	101
C1: Realizando la actividad de la ruleta de lectura con los estudiantes. .....	101
C2: Actividad del perro y el hueso.....	101
C3: Juego del laberinto del oso y los niños.....	102
C4: Estudiantes de cuarto año de educación básica de la unidad educativa “San Andrés”. .....	102
C5: Ejecución de los juegos online. ....	103
Anexo D .....	104
Mapas .....	104
D1: Ubicación de la Unidad Educativa “San Andrés”.....	104

## **VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL**

Este trabajo de investigación es muy importante para la facultad de educación porque proyecta una perspectiva de una nueva enseñanza con los Juegos didácticos para las dificultades lectoras en los estudiantes de 4 año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “San Andrés”, parroquia Amaguaña del cantón Quito, provincia de Pichincha durante el año 2022. Este tema surge a partir de los inconvenientes que presentan los estudiantes a la hora de leer, por ello es indispensable desarrollar una solución creativa e innovadora para la enseñanza.

Para esto se analizó el problema de investigación: La limitada aplicación de juegos didácticos no permite mejorar las dificultades lectoras en los estudiantes de 4 año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “San Andrés”, parroquia Amaguaña del cantón Quito, provincia de Pichincha durante el año 2022.

Planteándonos como objetivo general establecer que los juegos didácticos para las dificultades lectoras en los estudiantes de 4 año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “San Andrés”, parroquia Amaguaña del cantón Quito, provincia de Pichincha durante el año 2022. Por lo cual se ha hecho una investigación bibliográfica en el marco teórico sobre los juegos didácticos y las dificultades lectoras que fortalece el proyecto de investigación.

El enfoque metodológico de esta investigación es mixto porque recoge datos cualitativos y cuantitativos, a través de la entrevista y la encuesta que fueron las técnicas de recolección escogidas para trabajar con el universo de 15 estudiantes y un docente.

Los resultados muestran que los estudiantes al igual que el docente se sienten motivados y atraídos al implementar actividades lúdicas, que beneficiaran a tener una mejor fluidez verbal y comprensión en la lectura.

En definitiva, el trabajo de investigación y la propuesta presentada demuestra que los juegos didácticos con una herramienta primordial para el aprendizaje a cualquier edad y hace que los estudiantes se sientan atraídos y motivados a seguir adquiriendo nuevos conocimientos y mejorando algunas falencias que pueden presentarse en cada etapa estudiantil.

**Palabras claves:** juegos didácticos, problemas lectores, innovación, proceso de aprendizaje.

## VII. ABSTRACT

This research work is very important for the faculty of education because it projects a perspective of a new teaching with didactic games for reading difficulties in students of 4th year of General Basic Education of the Educational Unit "San Andrés", Amaguaña parish of Quito canton, province of Pichincha during the year 2022. This topic arises from the disadvantages that students present when reading, so it is essential to develop a creative and innovative solution for teaching.

The research problem was analyzed: The limited application of didactic games does not allow improving reading difficulties in students of 4 year of General Basic Education of the Educational Unit "San Andrés", Amaguaña parish of Quito canton, province of Pichincha during the year 2022.

The general objective is to establish that the didactic games for reading difficulties in students of 4th year of General Basic Education of the Educational Unit "San Andrés", Amaguaña parish, Quito canton, province of Pichincha during the year 2022. Therefore, bibliographic research has been done in the theoretical framework on didactic games and reading difficulties that strengthens the research project.

The methodological approach of this research is mixed because it collects qualitative and quantitative data, through the interview and the survey that were the collection techniques chosen to work with the universe of 15 students and a teacher.

The results show that the students as well as the teacher feel motivated attracted to implement playful activities, which will benefit to have a better verbal fluency and reading comprehension.

In short, the research work and the proposal presented demonstrate that didactic games are an essential tool for learning at any age and make students feel attracted and motivated to continue acquiring new knowledge and improving some deficiencies that may occur at each student stage.

**Key words:** didactic games, reading problems, innovation, learning process.

## VIII. INTRODUCCIÓN

Nuestra investigación es importante para el desarrollo cognitivo de los niños en razón de que los juegos didácticos para las dificultades lectoras en los estudiantes de 4 año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “San Andrés”, parroquia Amaguaña del cantón Quito, provincia de Pichincha durante el año 2022. Además, que el juego es un recurso valioso en el aula para el desarrollo de conocimientos, destrezas y aptitudes en los niños, esto hace que los estudiantes entiendan la razón lógica de lo que significa tener un material adecuado que permita aumentar la motivación y su participación.

La lectura es su proceso que suele ser tedioso por las malas prácticas docentes, ya que utilizan un modelo tradicional imponiéndoles la lectura como una obligación. Para obtener un desarrollo pleno de esta habilidad es fundamental respetar los momentos y ayudarle a comprender las reglas de agrupación entre los sonidos y letras. El objetivo es que los docentes busquen mejorar las dificultades lectoras a través de los juegos didácticos, al ser implementado este instrumento de acuerdo al grado de conocimiento previos se puede desarrollar un aprendizaje significativo en el discente.

Existen muchos factores que afectan el desarrollo del aprendizaje entorno a la lectura en los estudiantes al no utilizar recursos didácticos que resalte la motivación, participación e interés puede producir un bajo rendimiento académico. Al implementar juegos como: juegos de mesa, bingo con letras, tarjetas con letras, encuentra el tesoro, juegos virtuales de lectura en los niños de cuarto año permitirá ver los contenidos de una forma más atractiva, interactuar con sus compañeros para resolver las actividades y tener más confianza.

Es bien sabido que el ser humano aprende el 100% viendo y haciendo que, escuchando, por lo tanto, podemos decir que esta investigación será de mucho impacto en el aula de clases porque la maestra podrá identificar las bondades que tiene este material.

## **1. TEMA**

JUEGOS DIDÁCTICOS PARA LAS DIFICULTADES LECTORAS EN  
LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA  
UNIDAD EDUCATIVA “SAN ANDRÉS”, PARROQUIA AMAGUAÑA DEL  
CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA DURANTE EL AÑO 2022”

## 2. ANTECEDENTES

En el Ecuador debido a la gran diversidad estudiantil, cada vez son más estudiantes que presentan dificultades lectoras como: dificultad para leer y comprender palabras, a menudo estos problemas se presentan en las primeras etapas de vida, esto también puede traer consecuencias y presentar dificultades en la escritura o matemáticas. Esto hace que los estudiantes tengan baja autoestima porque no tiene el mismo desarrollo que sus compañeros, esto hace que los docentes tengan la ardua tarea de saber identificar estos problemas para poder brindar la ayuda dinámica correspondiente para poder llegar a motivar al niño y poder mejorar estos inconvenientes.

De igual manera, en la provincia de Pichincha las dificultades lectoras influyen negativamente en el rendimiento académico, igual en el proceso léxico, en la que afecta gran parte de los estudiantes en no poder leer adecuadamente y tienen poca fluidez verbal, especialmente por el limitado uso de los juegos didácticos. Como menciona (Galarza, 2017) las nuevas generaciones suelen dejar a un lado los recursos didácticos, esto puede perjudicar en la autoestima del estudiante. Esto hace que los estudiantes de la provincia de Pichincha no tengan una buena lectura, por ende, tienen dificultades lectoras.

Esta investigación nos motivó a realizar en La Unidad Educativa “San Andrés” En virtud de que la docente de 4to año de educación básica carece de material didáctico, por falta de recursos económicos. Por lo que nos permitimos elaborar juegos didácticos que ayuden a mejorar los problemas de lectura. Pues como es conociendo al aplicar material didáctico en el aula se van a ver favorecido todos los estudiantes en su rendimiento escolar.

### **3. PROBLEMA**

#### **3.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA**

Este trabajo de investigación está fundamentado en las necesidades básicas que carece el cuarto año de educación básica de la Unidad Educativa “San Andrés” de la parroquia Amaguaña del cantón Quito provincia Pichincha. Específicamente nos referimos a la carencia y la poca aplicabilidad de los juegos didácticos para las dificultades lectoras en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Esta es la razón lógica por la que hemos empeñado en realizar esta investigación, que sin lugar a duda dará resultados positivos en el proceso de enseñanza aprendizaje, aportando efectivamente en la calidad educativa que todos los niños del país se merecen.

Es por todos conocido que si aplicamos nuevas técnicas, métodos y estrategias la calidad educativa de cuarto año de Educación General Básica se verá el cambio cognitivo en sus educandos de manera significativa: por lo tanto, en esta investigación iremos desarrollando todo el proceso para lograr un feliz término.

#### **3.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

La limitada aplicación de juegos didácticos no permite mejorar las dificultades lectoras en los estudiantes de 4 año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “San Andrés”, parroquia Amaguaña del cantón Quito, provincia de Pichincha durante el año 2022.

#### 4. JUSTIFICACIÓN

Este trabajo de investigación tiene la necesidad imperiosa de realizarlo en virtud que la Unidad Educativa “San Andrés” carece de aplicación de juegos didácticos para las dificultades lectoras y no permite un aprendizaje efectivo en sus educandos.

Como podemos observar en este trabajo de investigación existe la importancia de hacer cambios significativos en esta aula de clases para que los estudiantes tengan mejores resultados de aprendizaje, mismos que le servirá en su vida profesional.

Es importante recalcar que en este trabajo de investigación hemos tenido la colaboración incondicional por parte de la autoridad de este centro educativo, al igual que el docente responsable de cuarto año de educación básica, los estudiantes y padres de familia, en razón que nos ha proporcionado y facilitado toda la información respectiva para poder desarrollar esta investigación.

Sin lugar a duda los beneficiarios de este trabajo de investigación son los estudiantes del cuarto año de educación básica porque tendrán la oportunidad de poner en práctica los juegos didácticos para mejorar el proceso de aprendizaje.

Este trabajo ha sido pertinente realizarlo porque hemos recogido todas las necesidades indispensables que han afectado de una u otra manera en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

Este trabajo de investigación se caracteriza por ser desde todo punto de vista original; en virtud que no tiene copia alguna de ningún otro trabajo de investigación es auténtico realizado por el equipo de trabajo conformado por Lisseth Monserrate Cedeño Valencia y Tatiana Elizabeth Michuy Guingla.

Una vez culminado esta investigación estará disponible esta información en el repositorio de la Universidad Estatal de Bolívar para todas las personas que quieran realizar una investigación o conocer aspectos importantes de este trabajo de grado.

## **5. OBJETIVOS**

### **5.1. OBJETIVO GENERAL**

Establecer que juegos didácticos permiten mejorar las dificultades lectoras en los estudiantes de 4 año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “San Andrés”, parroquia Amaguaña del cantón Quito, provincia de Pichincha durante el año 2022.

### **5.2.OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

**OE1:** Diagnosticar las dificultades lectoras que presentan los estudiantes.

**OE2:** Buscar recursos educativos para mejorar los problemas de lectura.

**OE3:** Elaborar una guía de juegos didáctico para las dificultades lectoras en los estudiantes.

## **6. MARCO TEÓRICO**

### **6.1. TEORÍA CIENTÍFICA**

#### **6.1.1. ¿QUÉ SON LOS JUEGOS DIDÁCTICOS?**

Los juegos en la actualidad son vistos como una alternativa para alentar a la creatividad en las aulas y salir de la rutina, son una excelente estrategia en el proceso de aprendizaje siempre que se planifiquen actividades agradables y adecuadas para los participantes. Esto facilita a que los estudiantes adquieran un aprendizaje significativo y no de la manera tradicional que tiende a perder efectividad.

En la didáctica es considerado como una actividad de diversión que proporciona conocimiento, a su vez, produce motivación. Esto favorece y enriquece las cualidades molares en los educandos como son: la iniciativa, la concentración en lo que hacen, la atención, la reflexión, la búsqueda de respuestas a problemas, la creatividad, la curiosidad, el sentido común, el acatar reglas, compañerismo y solidaridad.

Luna et al., (2020) destaca que el juego es un instrumento didáctico muy útil en las aulas de clase.

El juego genera un ambiente de aprendizaje, que puede ser empleado como un instrumento didáctico aportando conocimientos que favorecen el desarrollo cognitivo y emocional en los estudiantes, su objetivo es facilitar la forma de aprender de acuerdo al grado y capacidades del discente de manera motivadora y creativa, presentando contenidos de forma más cercana sin caer en lo convencional, lo que garantiza un aprendizaje a largo plazo (pág. 212).

Por otro lado, permite atender aspectos fundamentales y fortalece a formar un ser constructivo, con capacidad de sintetizar información, desenvolvimiento personal y espontaneidad del estudiante.

### **6.1.2. COMO INTRODUCIR LOS JUEGOS DIDÁCTICOS A LAS AULAS**

Para que se dé un mejor aprendizaje en una investigación realizada por Montero (2017) enfatiza que:

Es indispensable contar con la ayuda de los profesores, estudiantes, padres de familia y con el estado del aula, aquí el primordial elemento son los estudiantes con los que se esté trabajando, para esto es necesario brindarles los instrumentos y componentes necesarios para que ellos vayan construyendo su conocimiento de forma autónoma (pág. 80).

Para la introducción del juego en las aulas de clases es necesario presentar propuestas para considerar la valoración y el objetivo del juego como a continuación nos detallan Cáceres et al., (2018), algunos aspectos importantes:

**Propuesta significativa:** la motivación debe proporcionar juegos estimulantes, atendiendo las necesidades del estudiante según la escala de desarrollo en el que se encuentran, debe centrarse en una visión integral y estimular diferentes áreas cognitivas, creando puentes de otras áreas de la vida cotidiana y aumentar la posibilidad de desarrollar el juego de forma independiente.

**Propuesta preventiva:** es crear oportunidades y experiencias estimulantes diversas de juegos para todos los estudiantes, su objetivo es promover los procesos de integración, desarrollo cognitivo, emocional y social desde la infancia.

**Propuesta flexible:** es fundamental definir las acciones, el nivel y las necesidades, esto ayuda a iniciar el programa desde la motivación basándose en las habilidades o exigencias de apoyo para resolver sin dificultad las actividades. Este enfoque busca la inclusión y colaboración de todos.

**Propuesta basada en la evidencia:** debe reflejar experiencias exitosas, explorar y organizar de acuerdo al tema. Esto ayuda a tomar decisiones motivacionales, considerando el progreso y los resultados.

**Propuesta desarrollada con mayor complejidad:** permite desarrollar habilidades en forma de progreso y debe depender del perfil de cada niño. Las pautas secuenciales u parciales permiten reforzar rutinas de juego, esto proporciona la capacidad de repetir patrones de juego, que al ser asumidos se irán integrando en el proceso del juego (págs. 191-192).

El acompañamiento de las actividades recreativas debe organizarse en secuencia progresiva de alta intensidad en el apoyo del docente con la ayuda que les pueda brindar.

### **6.1.3. CUANDO APLICAR LOS JUEGOS DIDÁCTICOS**

Los juegos didácticos son una estrategia que puede ser empleada en cualquier nivel o modalidad de estudio, pero en general los docentes la usan muy poco porque ignoran sus muchos beneficios. Utilizar esta estrategia persigue objetivos de un campo específico, es importante conocer las habilidades que pueden desarrollarse a través del juego. Además, es muy adecuado conocer las características de un juego didáctico para saber cuál es el más apropiado para un grupo determinado.

Según la UNICEF (2018) en un informe “aprendizaje a través del juego” manifiesta que el aprendizaje se da toda la vida y es más importante en su etapa infantil, razón por la que toca reforzarla. Al emplear juegos didácticos en el aprendizaje infantil y después de ella resulta adecuado de acuerdo a las necesidades que se presenta en cada etapa:

De 0 a 2 años: en esta etapa inicial el cerebro tiene una conexión más rápida de neuronas con la ayuda de la estimulación adecuada, afectuosa y protegida, contribuye a un desarrollo positivo.

De 3 a 5 años: es conocido como el “periodo preescolar”. Las habilidades lingüísticas, sociales, emocionales y cognitivas presentan un desarrollo rápido en el niño. En esta etapa es importante la motivación para aprender con actividades como el juego, cantar o leer, interactuar con el medio que los rodea. El juego en esta etapa permite explorar y entender el mundo, además del desarrollo, la imaginación y creatividad.

De 6 a 8 años: esta etapa coincide con los primeros años de escuela, el aprendizaje basado en los juegos sigue siendo importante, puede cambiar las experiencias de aprendizaje de los niños en sus inicios de la escuela y fortalecer la motivación conducida por los resultados del aprendizaje.

De 8 años en adelante: en esta etapa los niños son más conscientes del mundo que los rodea. Así, su integración implica la aceptación de reglas de convivencia, tiene un desarrollo lógico más complejo y un razonamiento científico basado en la formulación de hipótesis para descartar ideas erróneas.

El juego es una manera importante en el que los niños desde su etapa infantil van adquiriendo conocimientos u habilidades necesarias.

#### **6.1.4. DONDE APLICAR LOS JUEGOS DIDÁCTICOS**

Para incorporar los juegos al salón de clases, se necesita docentes dinámicos y creativos dispuestos a romper ataduras de las clases tradicionales, preparar propuestas opcionales como actividades colaborativas, conectar el aprendizaje con situaciones de la vida real, aprender mediante el juego, agregar recursos y elementos técnicos que van a generar un mejor aprendizaje.

El tema del espacio asume la capacidad de analizar sitios y el entorno de la institución educativa para determinar las diversas opciones para poder intervenir en él, la escuela brinda espacios adecuados para realizar labores, que generen buenos resultados. Cuando los juegos salen del aula existe más participación de la comunidad educativa y tiene mejores resultados.

#### **6.1.5. PORQUE UTILIZAR LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL AULA**

Las actividades de juegos abren muchas posibilidades en el aula y el hecho de que los estudiantes aprendan sin darse cuenta, hace que el aprendizaje sea significativo y amigable para los niños. El juego utilizado como una herramienta educativa representa uno de los cambios para diseñar y construir relaciones sanas y cooperativas entre los estudiantes (González Martínez, et al., 2022, pág. 133).

Estas estrategias pueden motivar y hacer participar a los estudiantes en actividades educativas, sociales y culturales, agregando, permite un acercamiento con los estudiantes, con el interés de fomentar actividades que generen confianza, seguridad, respeto y compañerismo.

La recreación es una forma importante de expresar los pensamientos y sentimientos más profundos que a veces no se puede expresar directamente.

Negre et al., (2020) Señala algunas razones del porqué aplicar juegos en el aula:

- El docente al diseñar el juego puede introducir cualquier contenido curricular.
- Impulsa la creatividad y diversión.
- Los jugadores aprenden a cumplir retos, los juegos enseñan a ser constantes e insistir hasta alcanzar su objetivo.
- Mejora la comunicación grupal, mientras juegan los estudiantes debaten, comparten y organizan ideas para poder resolver el reto.
- Los estudiantes asumen responsabilidades como: tomar decisiones, designar tareas, analizar antes de realizar alguna actividad. Esto hace que ellos sean los que vayan liderando su aprendizaje.
- Existe más interés de los estudiantes y pasan más pendientes a las clases.
- Es divertido para los estudiantes y el profesor, estimula los sentidos y participación.

#### **6.1.6. CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS**

Existen algunas características que se deben tomar en cuenta al momento de escoger un juego y ponerlo en práctica este instrumento:

- Estos juegos deben ser fáciles de usar y con un fin educativo.
- Este debe adaptarse a la edad y capacidad del estudiante.
- Las indicaciones tienen que ser entendibles y claras.
- Es imprescindible que tengan el tamaño adecuado y buena resistencia.

- El propósito de esta herramienta lúdica es promover el crecimiento en los dominios: cognitivo, social, verbal y emocional.
- Estimula la toma de decisiones.
- Atrae la atención a diversos contenidos de las asignaturas.
- Requiere de conocimientos empíricos.
- Sirve para consolidar y repasar contenidos vistos y para desarrollar habilidades.
- Permite que el estudiante aprenda a trabajar grupo y llevar a cabo actividades para lograr un objetivo.
- Surge la creatividad y motivación en los estudiantes.

Además, cabe señalar que esta herramienta varía de acuerdo con la edad del estudiante y los contenidos que necesita reforzar, Para que el juego se lleve a cabo se requiere de un espacio físico o imaginario, en el caso de ser educativos se utilizan las aulas o patios de la institución.

Según Carrillo et al., (2020) manifiestan que “La educación por medio del juego o también llamada entretenimiento educativo es la mezcla de enseñanza y diversión, su propósito es incentivar e integrar a los estudiantes aprender por medio de distintas formas de entretenimiento” (pág. 435).

#### **6.1.7. IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS**

Con la ayuda del juego la dimensión pedagogía busca promover el proceso de enseñanza aprendizaje:

En el desarrollo psicomotor para que sean afinados los tipos de motricidad en los niños, es necesario contar con actividades lúdicas que mejoren el

desarrollo motor. Del mismo modo, el juego ayuda al desarrollo sensorial y perceptivo mediante actividades que faciliten obtener las nociones espaciales con ayuda del uso de espacios adecuados que permitan a los niños aprender y explorar. Además, promueve el desarrollo intelectual que comienza en los primeros meses, este involucra un conjunto de estructuras mentales o funciones cognitivas que incluyen la repetición, equilibrio, armonía, memoria, asociación, entre otros eventos cognitivos relacionados con el juego, que permite el desarrollo del pensamiento desde la infancia (Barrento Nieto, 2020, págs. 62-63).

Las personas desde los primeros meses de vida presentan conductas lúdicas que muestran interés, alegría, curiosidad e interacción, el ser humano juega y crea eventos divertidos según su imaginación y creatividad. El juego está relacionado en varios ámbitos como la educación y cultura, que posibilita la apertura del aprendizaje y crecimiento.

El juego tiene muchos puntos positivos favorables al aplicarlos en las aulas, en varias ocasiones los profesores se dan cuenta de la falta de interés al realizar actividades o tareas que no son de agrado de sus estudiantes y si estas son obligadas tiene un gran desnivel en su desempeño estudiantil, por consiguiente, es importante realizar actividades dinámicas que generen el agrado con una visión en la continuidad de la educación futura, al ser utilizadas puede lograr un gran cambio en el rendimiento académico, además que a los niños les encanta jugar permite cubrir varias áreas como la emocional, cognitiva, social y física.

## **6.1.8. TIPOS DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS**

### ***Juegos de Memoria***

Los juegos de memoria aumentan varias habilidades cognitivas. Por ejemplo, jugar con cartas, imitar sonidos, repetir y memorizar palabras son sugerencias para entrenar las capacidades cognitivas. Así mismo, los niños deben tener paciencia, perseverancia y concentración para culminar con éxito el juego, estas tres habilidades son fundamentales para un buen desarrollo.

### ***Juegos de Mesa***

Según Victoria et al., (2017) el juego de mesa “comprende reglas y mecánicas, que pueden depender de la estrategia o la suerte, diseñado de un conjunto de elementos físicos (tableros, dados, figuras, papel) y conforman uno o varios temas presentados a los jugadores para proporcionar una mentalidad más amplia”.

### ***Juegos con Bloques***

Estos juegos mejoran las habilidades motoras finas y ayudan suscitar la alucinación espacial. Estos juegos contribuyen a mejorar la agilidad mental y fomentar la creatividad.

### ***Puzzles***

Puzzles o rompecabezas son ideales para estimular las habilidades cognitivas. Este incorpora piezas grandes si están dirigidos a una edad temprana, cuanto más diminutas sean las piezas y más símbolos tenga el juego será más complejo.

Hay diferentes tipos: el tangram, mecánicos o tetris, los acertijos numéricos (Sudoku).

### *Adivinanzas*

Es un juego que centra la atención y desarrollo intelectual de los niños, ayuda a la estimulación lógica, la reflexión y agilidad.

### *Aprender Números y Letras*

Estos tipos de juegos se utilizan en niños que están comenzando a leer y escribir, aquí se pueden utilizar juegos para reconocer vocales o números.

## **6.1.9. VENTAJAS DE UTILIZAR LOS JUEGOS DIDÁCTICOS**

El juego es un instrumento ideal para el desarrollo del niño que a continuación se da a conocer:

- Tiene aspectos esenciales que fortalecen todas las habilidades cognitivas, metacognitivas y socioemocionales para mejorar el aprendizaje.
- “Los juegos al ser llamativos conducen a actividades mentales complejas, en la vida escolar tienen un papel muy importante, debido a las estrategias que utilizan estimulan el proceso de aprendizaje” (Moreano, 2016, págs. 11-12).
- Permite desarrollar habilidades para adentrarse a un mundo de nuevas realidades.
- Proporciona a los niños un medio útil de comunicación, expresión y construcción del aprendizaje de forma natural libre y voluntario, su esencia es mostrar alegría, controlar impulsos y emociones en el cual nadie está obligado a participar.

- “El juego constituye un modo de creatividad y expresión de forma espontánea, el cual otorga al niño ser el protagonista de su imaginación y fantasía” (Solís, 2020, pág. 44).
- Potencia varias áreas como la efectividad, la motricidad, la inteligencia, la creatividad y la sociabilidad.
- Aporta beneficios en la salud mental y física de los estudiantes.
- Los niños aprenden a organizarse, interactuar con los demás, trabajar en equipo y afrontar dificultades.
- Adquieren confianza y mejoran su autoestima.
- Aprenden a acatar reglas.

#### **6.1.10. DESVENTAJAS DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS**

De acuerdo con Marles et al., (2017) destacan que “Al utilizar instrumentos lúdicos se pueden crear estímulos en el proceso de enseñanza aprendizaje, captando la atención de los estudiantes por contenidos del programa de formación incluyendo los que son vistos como complicados para ellos” (pág. 287).

Así como existe muchos puntos a favor de la utilización de juegos didácticos en el aprendizaje también existe sus desventajas que son detalladas a continuación:

- Es muy difícil lograr un equilibrio entre el juego y la educación, si la actividad se desvía de su objetivo formativo no funcionará.
- Debe estar en constante supervisión y ser bien aplicada para no fomentar la competitividad y rivalidad entre estudiantes.
- Debe estar en constante innovación para los niños no pierdan el interés y la motivación.

- El excesivo uso puede retrasar las planificaciones establecidas.
- En varias ocasiones no cumplen el propósito para lo que fueron diseñados, porque el propio atractivo del juego puede distraer a los estudiantes.
- Ausencia escolar.
- Dificultad de los docentes por la falta de creatividad.
- La enseñanza se vuelve desagradable y poco atractiva.

### **6.1.11. RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS**

En una investigación realizada por López (2020) acerca del juego didáctico como recurso didáctico para la enseñanza manifiesta que:

Los resultados obtenidos en la investigación permiten concluir que la efectividad acerca de la aplicación del juego como un recurso didáctico permite deducir que no solo se basa en el objetivo que se propone, sino también en los factores que influyen en el proceso y la motivación para tener un mayor aprendizaje. También representa la oportunidad de aislar el aburrimiento, dinamizar dinámicas y transferir conocimientos. Pero para que tenga mayor efectividad también requiere de la ayuda del profesor y la iniciativa de implementar recursos y actividades didácticas (pág. 50).

El uso de juegos didácticos por parte de las instituciones educativas como una forma de enseñanza analiza que:

La aplicación de una nueva metodología en el campo educacional necesita de tiempo, acogida por parte de los docentes y los estudiantes, ya que los estudiantes deben considerar el uso de los juegos como un medio para facilitar, potenciar y reforzar diferentes contenidos de las asignaturas y no

debe volverse un caos y desperdicio de tiempo, por otro lado, el docente tiene el rol de desarrollar actividades de acuerdo al nivel de sus estudiantes para que participen activamente y motivarlos en el proceso. (Montero Herrera, 2017, pág. 88).

Los recursos lúdicos son una herramienta para que el profesor pueda estimular y atraer la atención de sus clases. El establecer bien los objetivos y actividades para las clases permite un mejor rendimiento en las diferentes asignaturas, esto hace que sea un mediopreciado para los educandos.

#### **6.1.12. ¿QUÉ SON LAS DIFICULTADES LECTORAS?**

Las dificultades lectoras se pueden presentar por muchos factores que puede ser interno o externo, es decir que necesita más apoyo por parte de los docentes y también por parte de los padres de familia, ya que algunos casos los niños aprenden con un ritmo diferente que a otros estudiantes en la que suelen presentarse lentitud a leer, poca fluidez verbal, silabeo o deletreo y omisiones de las puntuaciones en la que también pueden omitir algunas letras y no poder comprender lo que están leyendo entre otros.

Aprender a leer es un proceso muy importante para el aprendizaje en los estudiantes, en el que representa una problemática a la hora de aprender a leer, en el cual afecta a gran parte de los estudiantes principalmente de los primeros años escolares, más en los últimos años debido por la pandemia a nivel mundial, en lo cual ha afectado gran parte en la adquisición de conocimientos.

Además, los estudiantes leen de manera fluida y decodifican la información de manera inconsciente, pero tienen problemas al momento de no poder

comprender lo que están leyendo por una mala lectura. Según Ferrer et al., (2018) mencionan que “el modelo simple, el nivel de la lectura, depende gran parte de un buen funcionamiento de la habilidad de codificación en relación con dificultades del proceso fonológico, relacionadas con las dificultades semánticas y sintácticas” (pág. 2).

Por lo tanto, “las dificultades lectoras pueden presentar frustración y desinterés en los niños, en la cual es necesario estudiar que influencias intervienen en el desarrollo del proceso lector” (Mediavilla & Fresneda, 2020, pág. 629). En el cual, es necesario prestar atención a cada uno de los estudiantes para así observar si presenta alguna dificultad lectora. Asimismo, hay que recalcar que la técnica de la lectura tiene gran importancia dentro de la enseñanza-aprendizaje, en el cual se va construyendo nuevos conocimientos de aprendizaje, como sabemos bien la forma de adquirir un nuevo aprendizaje es a través de los procesamientos sensoriales, donde recibimos información de nuestros sentidos, es decir, percibimos información visual, auditiva, táctil, del olfato y del gusto.

### **6.1.13. COMO IDENTIFICAR LAS DIFICULTADES LECTORAS**

Los problemas de dificultad lectora se pueden evidenciar a en los niños de 5 a 7 años en adelante dependiendo del grado que estén, ciertamente cuando los niños llagan a la etapa de aprender a leer necesita toda la atención necesaria por parte de los padres de familia a la guía de los docentes (Rodríguez, 2021).

Para Huillcaya Calla (2022) las dificultades en la lectura en las unidades educativas no se deben solo a los métodos empleados por los docentes, sino entender cuál es

la verdadera dimensión de la lectura y como debería ser abordada por las unidades educativas dentro de sus planificaciones.

Los problemas que se enfrentan los lectores, principalmente los grupos de los primeros años de educación básica en no leer al mismo ritmo que los demás, produce una expectativa de fracaso en que el lector no asume de manera positiva los que realmente significara leer para ellos, aquí el docente deberá intervenir de una mejor manera para que cambien el estilo de ver la lectura como un hábito así se creara una mejor expectativa de la lectura y así poder ayudarles (pág. 11).

Por otra parte, se debe tener en cuenta que todo puede influir negativamente en la enseñanza-aprendizaje si no se toma en consideraciones actividades que le permitan ayudar a mejorar las dificultades lectoras.

Según Jariego (2022) destaca algunas señales que puede presentar los estudiantes:

- Dificultades en aprender las letras.
- No le gusta leer.
- Poca fluidez verbal.
- Omisión de las puntuaciones.
- Falta de atención.
- Se les dificulta en seguir el ritmo de la lectura.

Para poder identificar las dificultades lo primero que se debería realizar es una prueba diagnóstica que se puede dar al inicio de año escolar o cuando terminen la unidad, realizando estas pruebas nos proporciona cierta información del grado de

dificultad que pueden presentar cada estudiante (González et al., 2021, págs. 2950-2951).

Para poder identificar si los niños padecen o presenta dificultades lectoras se podría utilizar las siguientes evaluaciones o actividades.

En las que puede consistir en:

- Lectura de palabras.
- Silabas.
- Palabras que vayan acorde con el grado que estén los niños.
- Lectura con sus correctas puntuaciones.

#### **6.1.14. CUANDO ES IMPORTANTE TRABAJAR LAS DIFICULTADES LECTORAS**

Dúrate la educación primaria, muchos niños pueden tener dificultades lectoras, no solo por la falta de destreza en aprender a leer correctamente o teniendo una mala lectura en el que puede confundir el sonido de las palabras, siendo importante la intervención necesaria por parte de los docentes para mejorar el progreso académico de los estudiantes. Para las autoras Flores & Mesias (2018) “las dificultades lectoras de aprendizaje involucran una sucesión de construcción de conocimientos progresiva de las organizaciones cognitivas en el cual se van desarrollando a través del cambio del ambiente que los rodea” (pág. 2).

Así mismo, es importante recalcar que la lectura es fundamental, para la formación integral de toda persona, con los conocimientos empíricos que se van relacionando con las experiencias vividas que va tenido el lector, permitiendo la capacidad de comprender, y de ir reconociendo las letras y a su vez tener el hábito

de la lectura para que ellos pueden ir corrigiendo las falencias que puedan tener al monto de leer.

Según el foro del parlamento nacional APPF (2019) menciona que los docentes deberían de utilizar siempre estrategias didácticas como crear espacios que les permita participar los estudiantes para que le resulte más motivante en aprender así a mejorar las dificultades, utilizando actividades que vayan acorde con el ambiente en el que están trabajando.

#### **6.1.15. DONDE INTERVINE LAS TÉCNICAS EN LAS DIFICULTADES**

##### **LECTORAS**

La técnica, según el Equipo editorial Etecé (2020) la define como “el conocimiento de la ciencia y el arte, a su vez también es una técnica que se puede usar de diferentes maneras de trabajar para impartir conocimientos para mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes”.

Las técnicas dentro de la enseñanza-aprendizaje es fundamental porque es una herramienta de gran apoyo para las dificultades lectoras con la finalidad de mejorar diferente aspecto lectoras. Además, permite a los estudiantes que aprenda una forma diferente, dinámica e innovadora que sería de gran apoyo con los juegos didácticos. La planificación del docente les permite tomar en cuenta muchos aspectos importantes, en el cual qué técnica utilizar según las dificultades que tenga los estudiantes y es donde se trasmite los conocimientos a su vez, transformándole en un aprendizaje significativo con el uso correcto de los juegos didácticos. No obstante, estas técnicas les permite que adquieren un mayor conocimientos y mejor dominio de lectura.

#### **6.1.16. PORQUE TRABAJAR LAS DIFICULTADES LECTORAS**

La importancia que tiene trabajar las dificultades lectoras radica que los docentes deben crear nuevas estrategias didácticas en el aula, como los juegos didácticos, con el fin de que los estudiantes se motiven y a su vez mejoren las habilidades lectoras y así tener un aprendizaje significativo de los estudiantes de 4 año de la Unidad Educativa “San Andrés” empleando técnicas adecuadas, apropiadas a sus necesidades educativas que les permita crear un ambiente armonioso. A la vez, muestra experiencia que hemos tenido en el área educativa servirá como apoyo en este proceso de aprendizaje, con el fin de incorporar juegos didácticos que les permita a mejorar las dificultades lectoras en el aprendizaje y así tener una buena lectura fluida.

#### **6.1.17. CARACTERÍSTICAS DE LAS DIFICULTADES LECTORAS**

En una investigación realiza por Webscolar (2017) acerca de las características de las dificultades lectoras manifiesta lo siguiente:

Para él las dificultades se caracterizan por una adquisición lenta de las habilidades que se desarrollan en el proceso de la lectura, la mayor dificultad radica en pronunciar palabras desconocidas, ya que interfiere en el proceso léxico. Las dificultades o deterioro de la lectura no están relacionados con el bajo nivel de la educación, se puede relacionar con problemas visuales, que están directamente relacionados con alteraciones en las funciones específicas de la lectura. A la vez afecta a la comprensión de la lectura, al reconocimiento de las palabras o fonemas, la capacidad de poder leer en alta voz (págs. 1-2).

Según Ros (2019) mencionan algunas características más comunes que son:

- Lentitud al realizar una lectura.
- Una lectura muy rápida.
- Falta de comprensión.
- Perdida de ritmo.
- Suelen presentar deterioro de lectura.
- Confunde las palabras.
- Dificultades al pronunciar palabras.
- Problemas al inicio de la lectura.
- Omite algunas letras.
- Carencias de un ambiente armonioso, educativo y familiar.

Dentro del ámbito educativo las dificultades pueden ser causados por la falta de carencias culturales, escolaridad inadecuada o perdidas de algunas funciones cognitiva que componen él en proceso de la lectura.

#### **6.1.18. IMPORTANCIA DE TRABAJAR LAS DIFICULTADES LECTORAS**

La lectura permite construir nuevos conocimientos y significados en todos los ámbitos dentro y fuera del aula, además la lectura nos brinda un mejor vocabulario, permitiendo la interpretación de los signos mediante la imaginación que cada uno puede desarrollar mediante la lectura.

En cuanto a la importancia de las dificultades lectoras, Santacruz (2018) enfatiza que:

Las dificultades lectoras es un tema de preocupación en el ámbito educativo y sobre todo en los padres de familia, durante el periodo académico que suele presentarse dificultades de aprendizaje relacionadas a su forma de aprender, a veces no se sabe identificar a tiempo. De la misma forma, las dificultades lectoras tienen mayor importancia al considerarse que se pueden mantener durante toda la vida en estudiantes a sus veces puede influir en el rendimiento académico que suele presentarse diferentes dificultades en relación con la lectura. No obstante, las dificultades lectoras también pueden empeorarse por el elevado número de estudiantes en el aula, imposibilitando una adecuada enseñanza, ya que la educación pública tiene mayor demanda en la actualidad en poner a estudiar a los niños (pág. 496).

Otro concepto acerca de la importancia de las dificultades lectoras se ha tomado a la autora Pugliese (2021) que manifiesta lo siguiente:

La habilidad lectora se construye al paso que el niño va creciendo y desarrollando sus habilidades de comprensión dentro de los primeros años escolar. De igual forma, debemos considera que las estrategias didácticas que se utiliza al momento de leer conllevan a un mejor proceso cognitivo, en la que se adquiere nuevos hábitos al lector que permite formar personas reflexivas con un pensamiento crítico (págs. 10-11).

Como señala Ortiz, (2021) “las actividades lectoras permiten establecer un vínculo importante con el texto donde el lector va involucrando intelectualmente como emocional” (pág. 3) por lo tanto, la lectura es una actividad que implica prestar atención con la capacidad de poder concentrarse para así promover un aprendizaje significativo.

### **6.1.19. TIPOS DE DIFICULTADES LECTORAS**

Existen varios tipos de dificultades lectoras, los más comunes son:

#### **Dislexia:**

Es un problema neuronal que se presentan generalmente en los niños que les afecta en diferentes habilidades cognitivas, en el cual se caracteriza por el impedimento de no poder reconocer las letras, dificultando el orden y confusión de los sonidos de las letras también se les dificultan al momento de poder pronunciar el alfabeto, deletrear, realizar simples oraciones, una lentitud para leer además tiene problema con la concentración en la lectura. También, la dislexia desde una perspectiva educativa es una dificultad de aprendizaje que afecta gran parte de las habilidades lingüísticas como es la lectura, así provocando un fracaso escolar (Cely Campoverde et al., 2021, pág. 102).

A lo anterior expuesto, Tamayo (2018) manifiesta las siguientes tipos de dificultades lectoras:

#### **Bradiléxica:**

Consiste en una lectura demasiado lenta como muchas pausas, hecho que influye directamente en la escasa comprensión de lo que el estudiante está leyendo.

#### **Taquilexica:**

Es una lectura muy rápida de lo normal, ocasionando que en el transcurso de la lectura agregue, letras palabras o frases que no constan en el texto.

#### **Disrítmica:**

Aquí interviene la bradilexica y taquilexica donde el estudiante empieza por una lectura muy rápida sin respetar los signos, con el pasar de lo que va leyendo su

velocidad va bajando progresivamente y va perdiendo el ritmo de la lectura (pág. 20).

**Mnésica:**

Consiste que se aprenden de memoria el contenido de los textos, de haberlo oído tantas veces, pero al momento de que la profesora le indica que lea un párrafo específico, el niño no puede.

**Imaginaria:**

Esta lectura de imágenes suele darse en primero y segundo grado de escuela porque el niño no sabe leer, puede ir relacionado la lectura con la primera letra o dibujos.

**Arrastrada:**

Los niños que tiene esta dificultad padecen de trastorno ocular o del campo visual, se les dificultan en captar de forma global o total todas las palabras que leen.

**Repetida:**

Los niños leen muchas veces de forma repetitiva las primeras sílabas. Por ejemplo, leen “pa pa pa papito”.

**Mixta:**

Es una combinación con la lectura arrestada y repetida (Falcón, 2017).

### **6.1.20. DESVENTAJAS DE LAS DIFICULTADES LECTORA**

Con el pasar de los años la lectura ha ido cambiando, ya que antes se solían leer en revistas, periódicos o libros y se puede reflejar en los últimos tiempos que la mayoría suelen tener dificultades lectoras porque más pasan conectado con la tecnología y no aprovechan de los beneficios que tienen (Dimejair, 2016).

- Los docentes que están a cargo de los estudiantes deben de enseñarle a leer a través de los recursos didácticos y contar con materias suficientes.
- Algunos estudiantes se saben distraer o se dedican a jugar.
- Se podrían quedar estancando en las dificultades lectoras, ya que no encuentra la motivación en la lectura.
- Requiere una preparación adecuada por parte de los docentes.
- Presentan falta de agilidad de práctica en poder entender los contenidos que están leyendo.

#### **6.1.21. RESULTADOS AL TRABAJAR LAS DIFICULTADES LECTORAS**

Al trabajar las dificultades lectoras en los niños de 4 años se pudo observar que, por medio de los juegos didácticos pueden fomentar y estimular su creatividad y también desarrollar distintas capacidades como la memoria y la concentración mientras se divierten, y así teniendo una mejor lectura para así fomentar el léxico o vocabulario. De igual manera, los profesores deben motivar a los estudiantes para que puedan mejorar las falacias que presenta en la lectura, de este modo puedan retener la información, ya que por medio de las estrategias didácticas o juegos pueden llamar más la atención de las lecturas.

Por otro lado, el proceso de enseñanza y aprendizaje es un conjunto de cambios cognitivos que las personas son capaces de conocer y poder asimilar en las diferentes etapas de su crecimiento, porque se trata de un proceso sucesivo, dinámico en el que aprende tanto los estudiantes como los educadores van haciendo una retroalimentación. El uso de las estrategias didácticas tiene grandes influencias en la enseñanza -aprendizaje al momento de impartir la clase los docentes, ya que

permite tener una clase más llamativa y dinámica y así alcanzar la meta que se propone, al utilizar las estrategias didácticas o juegos en las dificultades lectoras se desarrollan nuevas habilidades, hábitos y destrezas que les ayudara a mejorar la lectura. Para que las estrategias didácticas sean efectivas en las dificultades lectoras es necesario que los docentes desarrollen actividades de acuerdo con las falencias que tiene los estudiantes, ya que deben ser bien planificadas, coherentes de una manera eficiente (Aguilar Flores & Martínez Barrera, 2021, págs. 8-21).

El aprendizaje es un proceso que se va adquiriendo con el pasar de los años, donde se va modificando el conocimiento, conductas y su vez desarrollando el intelecto y la adquisición de la información. Es una actividad que se va aprendido individualmente, que puede existir complejidad a la hora de aprender, puede ser difícil para algunos a tal grado de no poder aprender (Tamayo Álvarez, 2018, págs. 15-16).

## **6.2.TEORÍA LEGAL**

### **La Constitución de la República del Ecuador 2008**

#### **Sección quinta / Educación**

Aclara diversos puntos acerca de la educación en el artículo:

En el Art. 28. La educación servirá al interés público y no al privado. Garantiza la accesibilidad universal, sin discriminación a educación inicial, educación básica general (preparatoria, elemental, media, superior) bachillerato y superior. Toda la población tiene derecho a interactuar y participar en una sociedad que aprende. El estado promoverá el diálogo entre culturas en sus múltiples aspectos, La educación se llevará a cabo en las escuelas y en formas extraescolares, será pública, universal y laica en todos los niveles, siendo gratuita hasta el tercer grado de enseñanza (Art.28).

#### **Capítulo primero / Inclusión y equidad**

Art. 346 “habrá un establecimiento público de educación donde existirá una evaluación completa dentro de todas las instituciones educativas para que facilite y mejoren la eficacia de una formación estudiantil más equitativa” (Art. 346).

También, en el Art. 347 hace énfasis que el estado es responsable de:

Fortificar una educación pública, que los centros educativos sean espacios liberales donde se respeten sus derechos y tengan una convivencia pacífica sin violencia con la participación activa de estudiantes, familia y los docentes. Uno de sus objetivos es eliminar el analfabetismo con programas para apoyar el proceso de educación (Art.347).

### **6.3.TEORÍA REFERENCIAL**

#### **Estudio referencial acerca de la investigación.**

En un estudio sobre las actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura realizado por Venegas et al., (2021) destacan que la lectura es una de las bases primordiales de la educación y para que los estudiantes no lo vean de una forma aburrida es necesario la implementación de recursos lúdicos que llamen el interés desde una etapa temprana en los niños. En la aplicación de estrategias que los autores hicieron a estudiantes de quinto año se evidencia que la lúdica ayudo a mejorar las dificultades de la lectura, ofreciéndoles algo llamativo y de interés que los docentes pueden utilizar.

#### **Reseña Historia de la Unidad Educativa “San Andrés”**

La Unidad Educativa San Andrés es un centro educativo rural de modalidad presencial en jornada matutina, desde inicial a educación general básica. Pertenece a la zona 9 geográficamente, se encuentra ubicada en la parroquia Amaguaña en el cantón Quito de la provincia Pichincha. Esta institución fue construida en un terreno que la fundación Matilde Alvares dono al barrio La Libertad de Catahuango y con las arduas tareas del Sr. Carlos Alberto Lara y demás vecinos del barrio que realizaron gestiones pudieron construir la escuela en 1968, su nombre fue en honor al discípulo San Andrés que es considerado como el primer apóstol que tuvo Jesús (Goyes Ñato, 2019). Cada década la comunidad andresina ha ido creciendo desde 1968 que comenzó con 16 estudiantes siendo una escuela unidocente, en 1998 la escuela creció y dejo de ser unidocentes, en el 2018 dejo de ser una escuela porque se implementó de octavo a décimo y paso a ser una unidad educativa con 177 estudiantes y en la actualidad cuenta con total de 164 estudiantes y 12 docentes.

## **7. MARCO METODOLÓGICO**

### **Por el propósito: Básica**

Porque es un trabajo que aporta al estudio de los niños de 4to año, es un tema que va a dejar precedentes en cada uno de los estudiantes, ya que esta investigación va a aportar en el campo educativo porque esta direccionado con la educación básica en el que tendrán un mejor aprendizaje para desenvolverse de una mejor manera antes la sociedad.

### **Por el nivel: Descriptiva**

Nos permite describir las necesidades e inquietudes de la realidad, de la situación de las dificultades lectoras, permitiendo obtener nuevos datos.

### **Por el lugar: de campo**

Porque nos permite llegar al lugar de los hechos, en este caso hemos realizado el trabajo de investigación en la Unidad educativa “San Andrés” en 4to año de educación básica, donde hemos tomado el tema de los juegos didácticos para las dificultades lectoras.

### **Por el origen bibliográfico**

Se revisó desde el inicio documentos como libros, revistas, artículos, tesis de maestrías y otras fuentes documentales que nos ayudó en la elaboración del marco teórico con el propósito de conocer y analizar la realidad de la educación.

## **7.1.ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN**

El enfoque de nuestra investigación es mixto, ya que adquiere e integra las fortalezas de trabajar de forma unida con datos cuantitativos y cualitativos, para de manera integral comprender la realidad del problema de investigación.

Una investigación con datos cualitativos estudia la realidad de los comportamientos en ambientes naturales, esto nos brinda una mayor profundidad en los datos centrándonos en las características que podemos describir al recopilar información de entrevistas, observaciones o diarios de campo.

Por otra parte, los datos cuantitativos se refieren a la compilación de datos numéricos de una información cerrada como pueden ser las encuestas, que después podrán ser tabulados.

Al realizar una investigación mixta se pueden identificar información con mayor precisión de forma profunda y amplia.

## **7.2.DISEÑO O TIPO DE ESTUDIO**

El tipo de investigación es descriptiva porque se detalla la problemática a investigar, además de recolectar datos del universo de estudiantes de cuarto años que se estudió referente a las variables para una correcta interpretación y proporcionar información que sirvan para futuras investigaciones.

También utilizamos una Investigación explicativa con la finalidad de recolectar datos de nuestra cantidad pequeña de información y llegar a estudiar a fondo la problemática a investigar, basándonos en la investigación descriptiva para descubrir el determinado fenómeno, así ampliar nuestros conocimientos sobre el tema partiendo de una idea y entrar a analizarla con profundidad. Enfocándonos en

probar la hipótesis que nos conduce al problema para luego identificar, analizar las causas y finalmente probar los resultados obtenidos.

### **7.3.MÉTODOS**

#### **Método Inductivo**

Este método va de lo particular a lo general, se basa en el análisis, observación, clasificación, en el que se observan los hechos particulares que se obtuvieron, que permitirá desarrollar un concepto general, para poder llegar a una conclusión de carácter general en relación de los juegos didácticos para las dificultades lectoras.

#### **Método Deductivo**

Este método es de gran utilidad en nuestra investigación, nos permitió poner énfasis la teoría desde su globalidad, la explicación y la abstracción, antes de recoger los datos empíricos. Además, tiene relación con la técnica de la observación, que tiene un enfoque de lo general a lo particular.

#### **Método Verbalístico**

Este es un método que generalmente todos los docentes suelen utilizar para poder enseñar a los estudiantes, desde los más simples a lo más complicado, como pronunciar el abecedario, palabras simples y leer una lectura. Este método se da cuando todos los trabajos en el aula de clase son ejecutados por medio del lenguaje oral y el lenguaje escrito es muy importante porque son el único medio de comunicación, y de realizar las clases.

#### **7.4.TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.**

En nuestra investigación utilizaremos como técnica e instrumento de recolección de datos las siguientes:

##### **Encuesta**

La técnica de la encuesta se la aplico a los estudiantes 4 año de la unidad educativa “San Andrés” como la finalidad de conocer si tienen problemas lectores, para ello se realizó un cuestionario de 8 preguntas cerradas a 15 estudiantes de manera física, el mismo que se les dio a los encuestados en el aula de clase para que ser contestada y una vez resuelto se les recogerá.

##### **Entrevista**

El instrumento de la entrevista se le aplicó a la maestra de 4 grado de la unidad educativa “San Andrés” se llevó a cabo en el aula de clase, en el que se procedió a la realización de la entrevista con 8 preguntas, que nos permitió conocer su criterio sobre los aspectos importantes que tiene al implementar los juegos didácticos en el aula de clase.

#### **7.5.UNIVERSO Y MUESTRA**

No se necesitó trabajar con fórmulas para sacar la muestra, puesto que se trabajó con un universo muy pequeño de un total de 15 estudiantes de cuarto año de educación básica, compuestos por 7 niñas y 8 niños y un docente.

## **7.6.PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN**

Para el procesamiento de la información primero se elaboró una encuesta dirigida a los estudiantes de cuarto año y una entrevista dirigida al docente, con la utilización de Excel nos facilitará la tabulación de datos y la elaboración de gráficos sobre cada pregunta que se les presentó a cada uno de los estudiantes con el fin de poder realizar el análisis e interpretación correspondiente.

Una vez obtenidos los resultados de la encuesta se procedió a realizar la tabla del análisis e interpretación correspondiente.

## 8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

### ENCUESTA REALIZADA A LOS ESTUDIANTES

**P1:** Te gustan los juegos didácticos en relación a la lectura.

**Tabla 1**

*Juegos didácticos*

ÍTEM	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	9	60%
2	NO	4	27%
3	A VECES	2	13%
TOTAL		15	100%

**Figura 1**

*Juegos didácticos*



**Fuente:** Encuesta a los estudiantes de cuarto grado de la Unidad Educativa "San Andrés"

**Elaborado por:** las autoras

#### **Interpretación:**

Como se puede observar en la tabla 1 y el gráfico de la figura 1 gran parte de los estudiantes se declinan a la utilización de juegos para el desarrollo de su lectura, por otra parte, existe un porcentaje pequeño manifestando lo contrario, quedando en consideración que desde todas las perspectivas es importante ejecutar actividades lúdicas en el aula para su proceso de aprendizaje.

**P2:** La profesora utiliza juegos didácticos en la lectura.

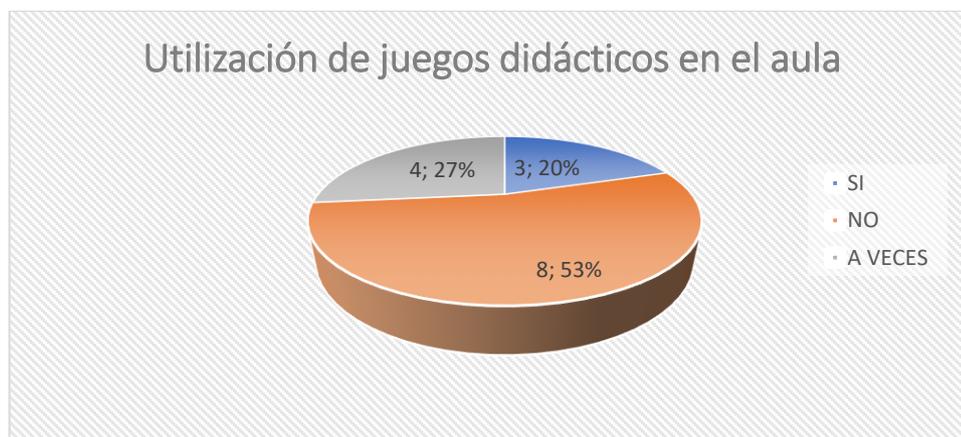
**Tabla 2**

*Utilización de juegos didácticos en el aula*

ÍTEM	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	3	20%
2	NO	8	57%
3	A VECES	4	27%
TOTAL		15	100%

**Figura 2**

*Utilización de juegos didácticos en el aula*



**fuentes:** Encuesta a los estudiantes de cuarto grado de la Unidad Educativa “San Andrés”

**Elaborado por:** las autoras

**Interpretación:**

Como se puede visualizar en la tabla 2 y en la figura 2 la mayor parte de los estudiantes manifiestan que no se utilizan juegos didácticos para la lectura, esto hace que los niños se sientan desmotivados al ver a la lectura como una tarea u obligación, por otra parte, se debe a la falta de recursos y desconocimiento de herramientas didácticas por los docentes, cabe recalcar que el juego ayuda a reforzar el aprendizaje y potenciar su desarrollo general, motivando así a las personas que no dejen de aprender en todo el transcurso de su vida.

**P3:** Crees que los juegos didácticos te incentive a leer.

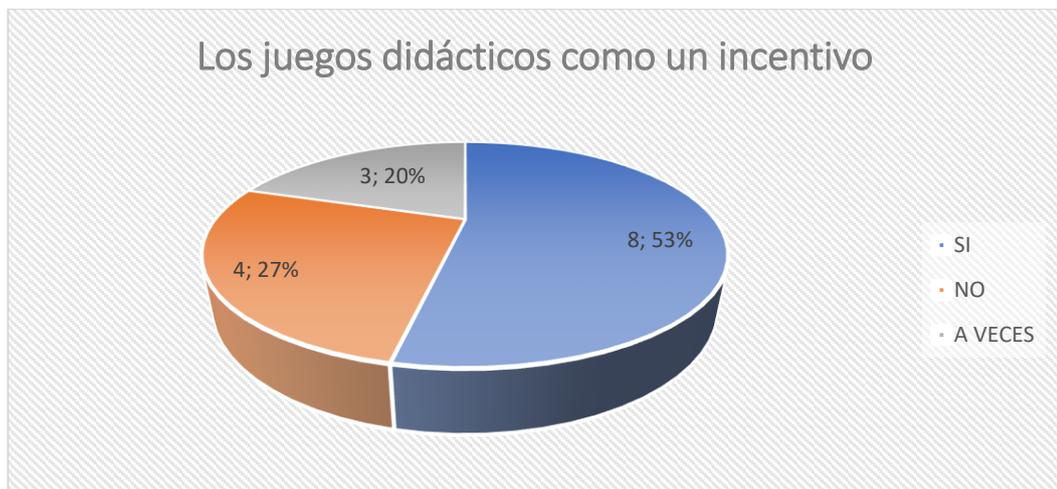
**Tabla 3**

*Los juegos didácticos como un incentivo*

ÍTEM	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	8	53%
2	NO	4	27%
3	A VECES	3	20%
TOTAL		15	100%

**Figura 3**

*Los juegos didácticos como incentivo*



**Fuente:** Encuesta a los estudiantes de cuarto grado de la Unidad Educativa “San Andrés”

**Elaborado por:** las autoras

**Interpretación:**

Como se evidencia en la tabla 3 y en la figura 3 la mayoría de los estudiantes mencionan que los juegos son un incentivo para acercarse más a la lectura. Esto es beneficioso porque la lectura es una actividad para mejorar la memoria, brinda agilidad mental y aprender diversos temas. No obstante, un grupo mínimo siente desinterés porque sus clases no tienen un aspecto lúdico debido a los métodos de enseñanza habituales y tradicionales.

**P4:** Tienes dificultad al momento de leer.

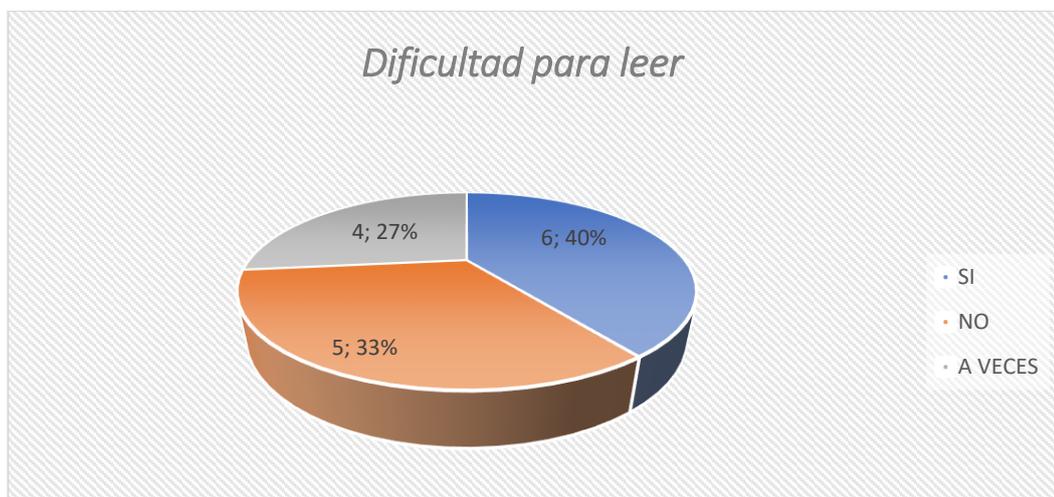
**Tabla 4**

*Dificultad al leer*

ÍTEM	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	6	40%
2	NO	5	33%
3	A VECES	4	27%
TOTAL			

**Tabla 4**

*Dificultad para leer*



**Fuente:** Encuesta a los estudiantes de cuarto grado de la Unidad Educativa "San Andrés"

**Elaborado por:** las autoras

**Interpretación:**

Como se puede apreciar en la tabla 4 y en la figura 4 la mayor parte los estudiantes tienen dificultad al leer. El proceso de aprender a leer no es fácil, algunos niños simplemente necesitan más tiempo y práctica que otros para desarrollar las habilidades lectoras. Otros necesitan ayuda y apoyo adicionales para lograrlo, implementando nuevas estrategias didácticas para les ayude a mejorar la lectura.

**P5:** Te gustaría que la profesora implemente más juegos didácticos.

**Tabla 5**

*Implementación de juegos por la docente*

ÍTEM	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	15	100%
2	NO	0	0%
3	A VECES	0	0%
TOTAL		15	100%

**Figura 5**

*Implementación de juegos por el docente*



**Fuente:** Encuesta a los estudiantes de cuarto grado de la Unidad Educativa “San Andrés”

**Elaborado por:** las autoras

**Interpretación:**

Como se puede observar en la tabla 5 y en la figura 5 todos los estudiantes requieren implementar juegos didácticos por el docente, lo que demuestra que es de gran ayuda e interés que los juegos didácticos para que fomente el hábito de la lectura. Por lo general, un niño que está motivado, aprende rápido porque tiene interés de hacerlo, es por lo que la función lúdica es determinante para lograr un buen progreso.

**P6:** Crees que el utilizar los juegos didácticos te ayudarían a mejorar tus falencias en la lectura.

**Tabla 6**

*Los juegos didácticos ayudan a mejorar los problemas de lectura*

ÍTEM	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	9	60%
2	NO	3	20%
3	A VECES	3	20%
TOTAL		15	100%

**Figura 6**

*Los juegos didácticos ayudan a mejorar los problemas de lectura*



**Fuente:** Encuesta a los estudiantes de cuarto grado de la Unidad Educativa “San Andrés”

**Elaborado por:** Las autoras

**Interpretación:**

Como se puede visualizar en la tabla 6 y en la figura 6 la mayoría de los estudiantes menciona que los juegos didácticos ayudarían a mejorar los problemas de lectura. Para conseguir un desarrollo adecuado de esta habilidad lo más importante es rodear a los niños de un entorno lector. Además, podemos realizar con ellos algunos juegos o actividades que pueden ayudarles a iniciarse en este proceso y a aumentar su motivación por la lectura.

**P7:** Crees que es necesario la utilización de juegos educativos en el aula.

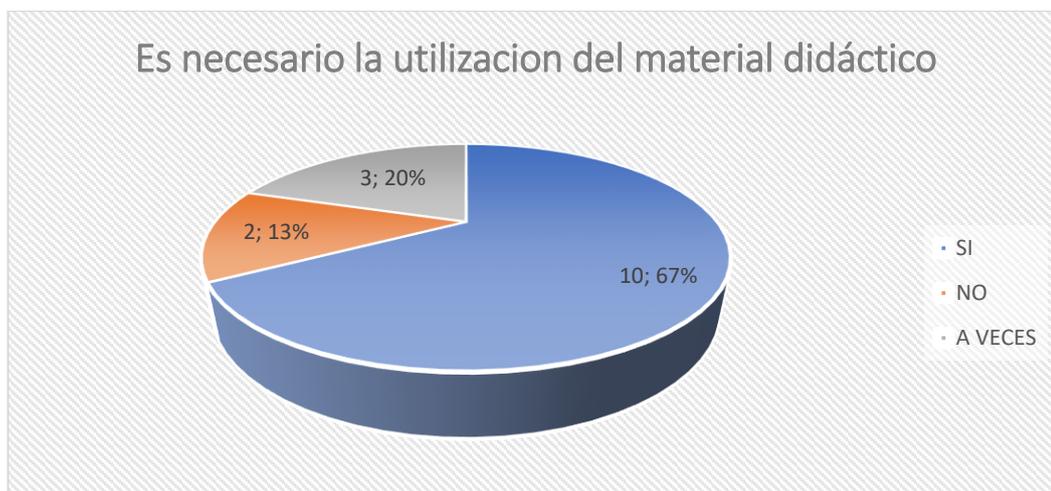
**Tabla 7**

*Es necesario la utilización de los juegos educativos*

ÍTEM	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	10	67%
2	NO	2	13%
3	A VECES	3	20%
TOTAL		15	100%

**Figura 7**

*Es necesario la utilización de juegos educativos*



**Fuente:** Encuesta a los estudiantes de cuarto grado de la Unidad Educativa “San Andrés”

**Elaborado por:** las autoras

**Interpretación:**

Como se puede visualizar en la tabla 7 y en la figura 7 la mayoría de los estudiantes menciona que es necesario la utilización de juegos que faciliten el proceso de enseñanza aprendizaje originando que los estudiantes tengan un conocimiento significativo en las distintas asignaturas. Otro grupo pequeño menciona lo contrario que no es necesario utilizar materiales didácticos en el aula de clases.

**P8:** Considera que su desempeño académico mejoraría al implementar juegos didácticos.

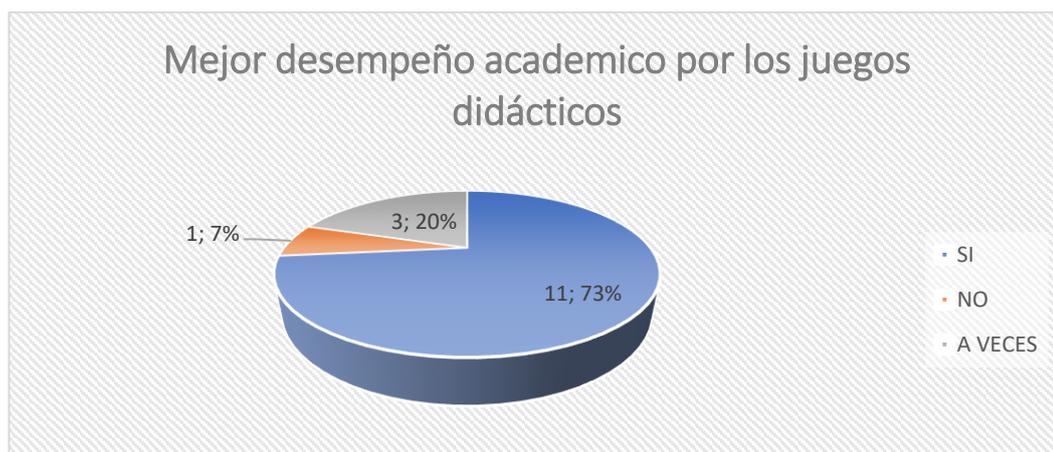
**Tabla 8**

*Mejor desempeño académico por los juegos didácticos*

ÍTEM	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	11	73%
2	NO	1	7%
3	A VECES	3	20%
TOTAL		15	100%

**Figura 8**

*Mejor desempeño académico por los juegos didácticos*



**Fuente:** Encuesta a los estudiantes de cuarto grado de la Unidad Educativa “San Andrés”

**Elaborado por:** las autoras

**Interpretación:**

Como se evidencia en la tabla 8 y en la figura 8, la gran mayoría de los estudiantes menciona que, si han tenido un mejor desempeño académico con los juegos didácticos, la utilización de estos permite que los estudiantes sean creativos y participativos en las clases, facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje originando que los estudiantes tengan un conocimiento significativo en las distintas asignaturas.

**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**  
**FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCIALES,**  
**FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS**  
**MODALIDAD: TRABAJO DE INVESTIGACIÓN CURRICULAR**  
**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**  
**ENTREVISTA DIRIGIDA AL DOCENTE**

<b>Preguntas</b>	<b>Respuestas</b>	<b>Interpretación</b>
<p><b>Pregunta 1.</b></p> <p>¿Qué es para usted una estrategia didáctica de enseñanza?</p>	<p>Para mí una estrategia didáctica de enseñanza es la forma que se lleva a cabo un proceso didáctico, es decir cómo se va a desarrollar todas las acciones para los objetivos que nos hemos planteado, saber orientar a los estudiantes mediante procesos nuevos.</p>	<p>La docente tiene claro que son las estrategias didácticas y manifiesta que son técnicas guiar un nuevo aprendizaje y conocimiento para los estudiantes.</p>
<p><b>Pregunta 2.</b></p> <p>Antes de dar una clase ¿usted investiga sobre estrategias didácticas?</p>	<p>Si investigo sobre todas las estrategias didácticas que existen posibles porque siempre un docente debe estar investigando acerca de esto.</p>	<p>Existe un gran interés por parte de la docente en investigar las estrategias para el mejoramiento de la lectura para ayudar a sus estudiantes. En si un docente debe estar en constate investigación.</p>

<p><b>Pregunta 3.</b></p> <p>¿Usted cree que los juegos didácticos son beneficiosos para el aprendizaje?</p>	<p>Si, a través del juego podemos estimular varias áreas cognitivas en los niños, ya que están inmersas varias estrategias, técnicas, vocabulario nuevo que les permite a los pequeños expandir su curiosidad y es ahí donde entraría la lectura por gusto y no por imposición.</p>	<p>Hace énfasis que los juegos son muy beneficiosos para el aprendizaje y más para los estudiantes, pueden llegar tener un aprendizaje significativo y de esta forma divertirse por medio de los juegos, así olvidarse de que simplemente van a estudiar y aprender.</p>
<p><b>Pregunta 4.</b></p> <p>¿Cree que los aspectos positivos de los juegos mejorarían la lectura en los estudiantes?</p>	<p>Creo que si podría mejorar y si podría ayudar dependiendo de que juegos obviamente no toda la lectura siempre hay que tomar en cuenta inspeccionar los estudiantes, dar un seguimiento porque es muy importante que ellos tengan una lectura comprensiva, que aprenda a leer, entienda lo que lean. Yo pienso que sí, los juegos aportarían en aspectos</p>	<p>Manifiesta que si mejorarían los juegos pero que todos no son aptos y que tendrían que estar en constante seguimiento. Para ver si son beneficios para los estudiantes o descartarlos y buscar soluciones alternas.</p>

	positivos, pero obviamente manejar que tipos de juegos y dar un seguimiento a los resultados que se obtuvieron de los juegos.	
<b>Pregunta 5.</b> ¿Como calificaría el nivel de dificultad lectora en sus estudiantes?	Yo trabajo con estudiantes de 4to año de educación básica. Entonces, si son estudiantes varían el nivel de dificultad lectora entre estos estudiantes que leen un texto y comprenden de manera más eficaz más rápida, hay otros estudiantes que leen un texto y dicen que no entendió nada tiene que leer de nuevo de 3 a 4 veces, esto varía bastante no todos los estudiantes de un curso no tendrán el mismo nivel de dificultad lectora, esto se debe en gran parte a la pandemia que si les afecto a los estudiantes en la lectura.	No todos los estudiantes tienen las mismas capacidades de aprender a leer al mismo ritmo de los demás unos pueden tardar más que otros. Por otra la pandemia fue otro factor que ayudo a que los estudiantes tengan más dificultades lectoras. Debido a que no es lo mismo una educación presencial que virtual.

<p><b>Pregunta 6.</b></p> <p>¿Utiliza actividades didácticas que motiven al estudiante a leer?</p>	<p>Claro que sí, utilizo siempre materiales que estén a mi alcance como lecturas, frases, videos, sé tratar de ver películas donde haya textos cuentos, mitos etc. se les motiva mucho a los estudiantes que lean.</p>	<p>La profesora menciona que siempre es importante motivar a los estudiantes, para que ellos se sientan motivados en aprender y adquirir nuevos conocimientos.</p>
<p><b>Pregunta 7.</b></p> <p>¿Qué juegos didácticos ha implementado con sus estudiantes al momento de leer?</p>	<p>En mi caso sé utilizar ejercicios de comprensión lectora, actividades didácticas, así como mencionaba parece que los juegos es una buena opción. Talvez, implementar un juego en una plataforma virtual en el cual les incentiva a leer para pasar al siguiente nivel me parecería una gran idea.</p>	<p>Menciona que a utilizados otros recursos didácticos que le han ayudado en el aprendizaje de sus estudiantes, pero que este considerando entrar al mundo de los juegos virtuales, estos podrían ser una buena alternativa que se pueden utilizar en los hogares con la ayuda de los padres de familia.</p>
<p><b>Pregunta 8.</b></p> <p>¿Ha recibido capacitaciones</p>	<p>Últimamente no he recibido capacitaciones, pero si estuviese muy interesada</p>	<p>Los docentes tienen que estar en constante innovación es importante</p>

<p>sobre estrategias didácticas de enseñanza para el desarrollo de lectura?</p>	<p>porque es muy importante la enseñanza de la lectura y más que todo que los estudiantes aprendan, esto de la lectura es tan importante porque cuando nosotros aprendemos a leer es algo que nos sirve hasta el fin de nuestras vidas, la lectura está en todo momento en nuestra vida si me parece muy importante recibir capacitación sobre las estrategias didácticas de la lectura.</p>	<p>que las instituciones educativas ofrezcan capacitaciones a sus docentes sobre estrategias didácticas, para que ellos puedan mejorar sus clases, sean creativos e innovadores y que los estudiantes puedan tener un aprendizaje enriquecedor.</p>
---	--	---

## 9. CONCLUSIONES

Que el docente aplique juegos didácticos favorece el proceso de enseñanza, aprendizaje en sus clases, fortalece del desarrollo de destrezas y habilidades cognitivas y absorber nuevos conocimientos de los estudiantes.

Los recursos didácticos benefician significativamente en el proceso de aprendizaje, especialmente en las dificultades lectoras, esto permitirá fortalecer más la lectura e incentivarán a los estudiantes poner más empeño en aprender a leer de una mejor manera.

Analizando los resultados de nuestra investigación y al tener en cuenta los objetivos planteados, se evidencia que es de gran importancia dar una ayuda a mejorar los problemas lectores con estrategias significativas que apoyan al desarrollo de la innovación y creatividad, pero siempre y cuando estos deben ser bien empleados y estar en constante seguimiento para poder llegar al objetivo propuesto.

Los resultados recolectados a través de la encuesta y entrevista dirigida a los estudiantes y docente de la Unidad Educativa “San Andrés” dieron a conocer que los niños se sienten atraídos a la idea de implementar más juegos para los problemas lectores y que para los docentes sería de gran ayuda el tener una capacitación de didáctica e innovación de recursos didácticos, ya que esto no solo les ayudaría con los problemas lectores si no con los demás temas de las diferentes asignaturas.

Finalmente, El aporte que tiene las estrategias didácticas en el aula de clase es muy importante porque brinda a los docentes la oportunidad de elaborar material didáctico o juegos online, que contribuyan a un mejor aprendizaje no solo en las

dificultades lectoras sino también con la demás asignatura, que promueva la participación y la responsabilidad, dando como resultado un ser competente. Convirtiéndose así en una herramienta indispensable para la educación tanto presencial como virtual.

Nuestra investigación es una base de gran utilidad para nuevas investigaciones, además de que los docentes puedan ver como una gran opción de aplicarlo en las aulas de clases y satisfacer las necesidades de los estudiantes.

## **10. PROPUESTA**

### **TITULO**

Guía de juegos didácticos para identificar los problemas lectores en los estudiantes.

### **INTRODUCCIÓN**

La lectura es una habilidad que se va desarrollando y perfeccionando desde la infancia, pero no todos los niños tienen el mismo desarrollo, a unos les cuesta aprender más que a otros y se van presentando problemas cuando los niños aprenden a leer. Los problemas de la lectura son más evidentes en los primeros años escolares y como resultado dan un bajo rendimiento académico. A menudo, tienden a tener dificultad para leer, pronunciar palabras, lectura silábica y lenta, falta de fluidez, omitir o agregar palabras, sustituir letras, comprender y reconocer palabras.

Es importante trabajar con los estudiantes para lograr mejorar estas dificultades. Los juegos didácticos, como juegos de letras, sílabas, textos con dibujos y sin ellos, son una alternativa que el docente puede optar para trabajar los problemas de lectura, pero cabe destacar que el docente podrá identificar estas dificultades, pero el niño tendrá que tener un diagnóstico por un especialista en psicopedagogía para proporcionar las bases necesarias.

Con la lúdica el estudiante irá construyendo su aprendizaje, adquiriendo experiencias de forma agradable y dinámica, además de dar la oportunidad de expresar emociones y crear vínculos positivos. Según la UNICEF (2018) “los juegos son una parte importante, en la que los niños con una participación activa en el transcurso del aprendizaje van obteniendo competencias esenciales y conocimientos”.

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo general**

Desarrollar la guía de juegos didácticos como herramienta de detección de problemas lectores en los estudiantes.

### **Objetivos específicos**

**OE1:** Proporcionar conocimientos acerca del uso de los juegos didácticos como una estrategia pedagógica.

**OE2:** Ejecutar la guía de los juegos didácticos en los estudiantes para evidenciar las falencias que se presentan en su aprendizaje.

**OE3:** Evaluar la propuesta apoyada en los juegos didácticos.

## **DESARROLLO**

Como sabemos bien los juegos didácticos es de gran ayuda para los estudiantes, por medio de las estrategias didácticas se pretende tener una clase más activa y dinámica, esto permitirá que los estudiantes se les vuelva más fácil en aprender a leer, reconocer las letras y tener un mejor vocabulario. Respecto a las actividades lúdicas, Peña (2020) los juegos es una necesidad muy importante para los estudiantes, porque adquiere conocimiento, habilidades y sobre todo le permite aprender sobre sí mismo, y el mundo que los rodea (pág. 146) por tal motivo un docente siempre debe de estar en constante actualización con estrategias didácticas que ayuden a los estudiantes a adaptarse socialmente con las actividades escolares.

Al realizar una clase diferente en vez de lo tradicional a partir de una nueva metodología de enseñanza utilizada por los docentes como las estrategias didácticas que aporta grandes beneficios, no solo en las dificultades lectoras, estas actividades realizadas permiten estimular las capacidades sensoriales como son la vista, el oído, el tacto en los estudiantes.

El propósito de realizar las siguientes actividades que hemos planteado será de gran ayuda para los estudiantes para mejorar sus falencias de una forma más dinámica. Al realizar las actividades lúdicas de una forma divertida los niños explorarán, imaginan, se concertarán e interactuarán con sus compañeros y también le permite expresar sus emociones, al desarrollar las actividades el docente tiene más oportunidad de llegar a un mejor aprendizaje.

Por lo tanto, se sugiere incluir el juego como una herramienta de aprendizaje para facilitar un mejor aprendizaje adaptado a sus necesidades, estas actividades se pueden aplicar de forma virtual o en el aula de clases.

## **ACTIVIDADES**

### **1. Juego de mesa**

#### **Propósito**

Para que los estudiantes tengan una buena lectura, primero tiene que ir conociendo, identificando letras y sonidos, a través de las de este juego los niños van a seguir reforzando su conocimiento sobre el abecedario. Por otra parte, podrán fomentar aspectos significativos como la atención, memoria y lógica.

El propósito de esta actividad es que los niños se diviertan, puedan ir señalando las letras y reconociendo el sonido para mejorar su lectura en el que se puede jugar en el aula de clases con sus compañeros o en el hogar con su familia.

#### **Materiales**

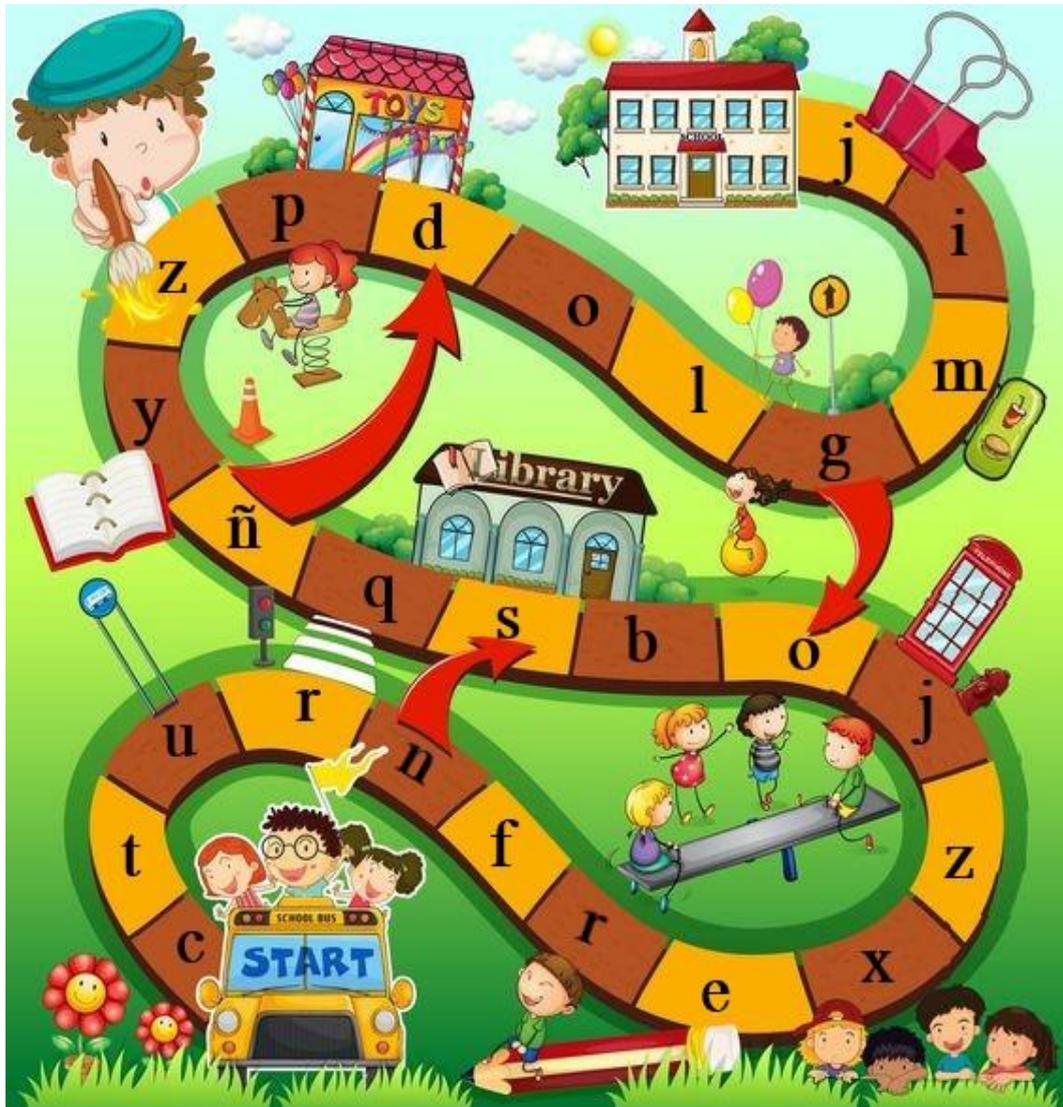
- Dado
- Plantilla de mesa

#### **Instrucción**

- Conformar grupos de 4 estudiantes y designarles un juego y un dado.
- Para empezar a jugar cada estudiante tendrá que ir lanzando el dado para poder avanzar.
- Al momento de avanzar según el número que les salió en el dado tiene que ir pronunciando las letras por la que van pasando hasta llegar a la meta.

**Figura 9**

*Plantilla del juego*



Fuente: board game vector image VectorStock

Editado por: las autoras

## 2. Saco de arroz

### Propósito

El docente con pocos materiales pueda llegar hacer una clase dinámica, en el cual los estudiantes puedan identificar las letras y relacionarlas con sus conocimientos previos.

### **Materiales**

- Tarjetas con letras del abecedario
- Una media llena de alguna semilla

### **Instrucción**

- Hacer grupos de 5 estudiantes.
- Colocar varias tarjetas en el suelo.
- Hacer una línea a una distancia prudente de las letras.
- Ubicar a los niños detrás de la línea para que puedan lanzar la pelotita hecha de una media y semillas.
- Al lanzar la pelota debe caer en una de las letras el niño debe leer las letras y decir un objeto que comience con esa letra.
- Por ultimo los niños de cada grupo deberán formar una oración con las palabras que dijeron.

**Figura 10**

*Juego saco de arroz*



**Elaborado por:** las autoras

### **3. Abejitas con silabas**

#### **Propósito**

Que los niños jueguen con una pinza también ayuda a que ellos puedan seguir desarrollando su motricidad fina, esto favorece a la precisión de movimientos en la muñeca, mano y dedos.

#### **Materiales**

- Caja de cartón o de madera
- Confeti
- Una pinza
- Fichas con silabas

#### **Instrucción**

- Llenar la caja de confeti.
- Esconder las silabas.
- Indicarle al niño que tiene que encontrar las silabas utilizando una pinza.
- Las ir sacando las tarjetas tiene que ubicarlas en la mesa e ir formando palabras y después leerlas.

**Figura 11**

*Juego abejitas con silabas*



**Elaborado por:** las autoras

#### **4. Encuentra los animales**

##### **Propósito**

Al realizar este juego de encontrar los animalitos son muy divertidos para los estudiantes porque permite estimular su curiosidad, estar enfocados y mirar cuidadosamente para encontrar los animalitos, ya que siempre están expuestos a nuevos retos.

##### **Materiales**

- Figuras de animales
- Tarjetas con palabras

##### **Instrucción**

- Pegar las tarjetas a los animales.

- Esconderlos por toda el aula.
- Decirles a los niños que tienen que buscar varios animalitos que están escondidos.
- Al encontrar el niño el animal tiene que leer la palabra que se encuentre en el animal.
- Y que cree un pequeño cuento con el animal y la palabra que encontró.

**Figura 12**

*Encuentra los animales*



**Elaborado por:** las autoras

## 5. Igual o diferente

### Propósito

Al realizar este juego permite un estímulo en los estudiantes para la atención y la memoria en el que puedan reconocer cuál es la palabra correcta.

### Materiales

- Materiales que tengan a su alcance
- Tarjetas con palabras similares

### Instrucción

- Realizar pares de tarjetas con el nombre de objetos que tengan a su alcance, en la una tarjeta va a ir el nombre del objeto y en la otra un nombre similar. Por ejemplo, en la primera tarjeta “marcador” y en la otra esta “macado”.
- Poner un objeto en el medio a los lados los dos pares de tarjetas.
- El niño tendrá que leer cada una de las palabras e ir identificando cual es la palabra correcta.

**Figura 13**

*Igual o diferente*



**Elaborado:** por las autoras

## 6. Efecto lupa

### Propósito

Este juego es muy práctico, novedoso y a su vez es un instrumento que permite a los niños a fortalecer la estimulación visual con el que se puede divertir y aprender.

## **Materiales**

- Recipiente transparente “bandeja de vidrio”
- Vaso transparente
- Agua con colorante
- hojas con palabras

## **Instrucción**

- En una hoja vamos a escribir diferentes palabras en una hoja y las mismas palabras en una lista.
- Colocamos el recipiente sobre la primera hoja.
- Añadimos el colorante (el agua debe estar bien oscura para que se puedan visualizar las palabras).
- Usaremos el vaso como lupa para que el niño pueda encontrar las palabras.

### **Figura 14**

#### *Efecto lupa*



**Elaborado:** por las autoras

## **7. Ruleta de lecturas**

### **Propósito**

Al utilizar una ruleta didáctica podemos incentivar de una forma divertida a que los estudiantes al azar escojan una lectura para practicar y reconocer las letras para tener una buena lectura. una ruleta educativa es una opción fácil y creativa de despertar curiosidad por nuevos contenidos, además de que puede ser utilizada para diferentes asignaturas.

### **Materiales**

- Ruleta
- Tarjetas con lectura corta

### **Instrucción**

- Crear 6 tarjetas con diferentes lecturas, algunas lecturas deben ser con imágenes y otras no.
- Realizar una ruleta.
- Hacerle girar al niño la ruleta y en el número que cae tiene que leer la lectura que corresponda con ese número.

**Figura 15**

*Juego ruleta de lecturas*



**Elaborado por:** las autoras

## JUEGOS VIRTUALES

Los juegos online son muy aclamados por los niños porque les entretiene y llama la atención, de la misma forma, que el docente implemente juegos didácticos online permite a que el niño aprenda de una forma agradable diversos temas. Estos juegos son de gran ayuda ya que se los puede trabajar desde casa con conexión a internet. Estos juegos pueden ser utilizados también cuando los estudiantes no pueden acercarse a la institución por diferentes causas externas como puede ser la pandemia por Covid-19 que tuvo a los estudiantes más de 2 años de virtualidad o el

paro nacional que hubo en junio del 2022 y las instituciones optaron en que sus estudiantes recibieran clases virtuales por su seguridad.

## **8. El oso y los niños**

### **Propósito**

El que el docente utilice Word Wall puede crear juegos personalizados para sus estudiantes como en esta ocasión utilizamos una lectura comprensiva “El oso y los niños” en el cual el niño tendrá que jugar un laberinto para encontrar las respuestas correcta, es una herramienta creativa que ayuda a que el estudiante desarrolle su comprensión lectora a través de juegos online.

Este juego dinámico en línea tiene la capacidad de fomentar más la concertación y la rapidez de reaccionar, además les ayuda a desarrollar más la motricidad.

### **Materiales**

- Computadora
- Internet

### **Instrucción**

- En un buscador ponemos el link <https://wordwall.net/es> y se registran con cuenta Google.
- A continuación, les indicara una serie de juegos gratuitos que se pueden crear.

- Crear un juego con la opción de laberinto y poner preguntas sobre la lectura “El oso y los niños”.
- Una vez creado el juego se lo hace público para que los estudiantes puedan jugar.
- En una clase virtual por zoom se le proyecta la lectura de la figura 16 para que los niños puedan leer.
- Después procedemos a pasar el link del juego <https://wordwall.net/es/resource/33804540/el-oso-y-los-ni%c3%b1os> por mensaje de zoom WhatsApp, Telegram o cualquier otra plataforma de preferencia.
- Los niños pueden proceder a jugar y divertirse.
- Los niños al terminar de jugar tienen que poner sus nombres, así la profesora puede registrar la actividad de sus estudiantes.

## Figura 16

### *Lectura del oso y los niños*

Erase una vez dos amigos que paseaban por el bosque.  
De pronto, apareció un oso que quería atacarlos.

Uno de ellos se encaramó a un árbol y se escondió, mientras que el otro se quedó en el camino, se dejó caer al suelo y simuló que estaba muerto.

El oso se acercó y lo olfateó, pero él aguantó la respiración, así que el animal pensó que estaba muerto y se fue.

Cuando el oso se alejó, bajó del árbol y preguntó riendo a su compañero:

- ¿Qué te decía el oso al oído?  
- Me decía que quien abandona a un amigo cuando hay peligro es un cobarde.

## El oso y los niños



**Elaborado por:** las autoras

**Figura 17**

*Juego referente a la lectura “El oso y los niños”*



Elaborado por: las autoras

## 9. El perrito

### Propósito

Además de lo que ya se mencionó anteriormente con el uso de Word Wall también el docente tiene muchas alternativas de juego y puede buscar la mejor opción que se adapta a las necesidades y complejidad de los niños.

### Materiales

- Internet
- Computadora

## Instrucción

- Al crear un juego en Word Wall también podemos crear otro en una diferente plantilla.
- Presentarlo por clase de zoom y explicar en qué consiste el juego. Link: <https://wordwall.net/es/resource/33804161/lectura-comprensiva>.
- El niño tendrá que leer la lectura para poder pasar de nivel y llegar a la meta
- De igual manera tiene que registrar sus nombres en la tabla de clasificación.

## Figura 18

### *Juego el perrito con su hueso*

0:08 Está compartiendo la pantalla Dejar de compartir ✓ 0

# ¿Qué encontró el perrito en esta historia?

**A**  
Un coche

**B**  
Un hueso

**C**  
• Un palo.

Érase una vez un perrito que encontró un hueso. Enseguida llegó un perro más grande, que le gruñó, le enseñó los dientes, lo miró con ojos amenazadores y le quitó el hueso. El perro grande quería comerse el hueso. Pero entonces llegó otro perro grande que también quería el hueso.

Los dos perros grandes se pelearon gruñendo, se enseñaron los dientes y se miraron con ojos amenazadores. Se movían en círculo alrededor del hueso y cada uno quería echarle la boca al otro. Entonces el perrito se metió entre los dos perros grandes, cogió el hueso y salió corriendo. Los dos perros grandes no se dieron cuenta de nada. Seguían corriendo en círculo, gruñendo, enseñándose los dientes y mirándose con ojos amenazadores, ¡ Pero ya no había ningún hueso! Porque, a esas alturas, ya se lo había comido el perrito.



◀ 1 de 4 ▶ 🔊 🔍

**Elaborado por:** las autoras

## 11. BIBLIOGRAFÍA

- Aguilar Flores, N. N., & Martínez Barrera, F. d. (2021). *Estrategias didácticas de Comprensión Lectora*. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua. Obtenido de <https://repositorio.unan.edu.ni/15577/1/15577.pdf>
- APPF. (2019). *La importancia de la comprensión lectora en el aprendizaje*. Obtenido de <https://www.appf.edu.es/la-importancia-de-la-comprension-lectora-en-el-aprendizaje/>
- Barrento Nieto, A. (2020). *Neurolúdica: el valor y la práctica del juego en la didáctica pedagógica*. Editorial Paulinas. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/bibliotecaueb/133344?page=1>
- Cáceres Zúñiga, F., Granada Azcárraga, M., & Pomés Correa, M. (2018). Inclusión y Juego en la Infancia Temprana. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 12(1), 181-199. Obtenido de <https://www.scielo.cl/pdf/rlei/v12n1/0718-7378-rlei-12-01-00181.pdf>
- Carrillo Ojeda, M., García Herrera, D., Ávila Mediavilla, C., & Erazo Álvarez, J. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 5(1), 430-448. doi:<https://doi.org/10.35381/r.k.v5i1.791>
- Cely Campoverde, G. A., Jaramillo Martínez, A. M., & Vivanco Calderón, R. E. (2021). Alteraciones en las habilidades de escritura causadas por la dislexia Educación General Básica. *Revista científica Sociedad & Tecnología*, 5(1),

99-110. Obtenido de file:///C:/Users/Usuario/Downloads/192-Texto%20del%20art%C3%ADculo-773-1-10-20211214.pdf

Constitución de la Republica del Ecuador [Const]. (20-oct.-2008). *Art. 28.*

Constitución de la Republica del Ecuador [Const]. (20-oct.-2008). *Art. 346.*

Constitución de la Republica del Ecuador [Const]. (20-oct.-2008). *Art. 347.*

Dimejair. (2016). *Las ventajas y desventajas sobre la lectura. La 6 te sorprende.*

Obtenido de <https://tecnotas.wordpress.com/2016/04/01/las-ventajas-y-desventajas-sobre-la-lectura-la-6-te-sorprendera/>

Equipo editorial Etecé. (2020). *Técnica.* Obtenido de <https://concepto.de/tecnica/>

Falcón, J. (2017). *10 Problemas de lectura más comunes en niños.* Obtenido de

<https://blog.bosquedefantasias.com/noticias/10-problemas-lectura-mas-comunes>

Flores Arevalo , F. D., & Mesias Arroyo , A. C. (2018). *DIFICULTADES EN EL*

*PROCESO LÉXICO DE LA LECTURA Y ESCRITURA. ESTUDIO DE*

*CASO DE UN NIÑO DE 8 AÑOS.* PONTIFICIA UNIVERSIDAD

CATÓLICA DEL PERÚ. Obtenido de

file:///C:/Users/Usuario/Downloads/FLORES\_AREVALO\_MESIAS\_ARROYO11.pdf

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). (2018). *Aprendizaje a*

*través del juego.* Obtenido de

[https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-](https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf)

[Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf](https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf)

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia -UNICEF. (2018). *Aprendizaje a*

*través del juego.* Unicef en colaboración con Lego Foundation. Obtenido de

<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Galarza, T. V. (2017). *ESTRATEGIA DE LECTO-ESCRITURA PARA ESTUDIANTES DE PREPARATORIA DE*. Pontificia Universidad Católica.

Obtenido de <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/1872/1/76375.pdf>

González Martínez, F., González Hernández, A., & De Jesús Esquivel, N. (2022).

El juego como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje y la inclusión de los alumnos dentro del salón de clases. *Revista RedCA*, 5(13), 133-143. Obtenido de <https://revistaredca.uaemex.mx/article/view/18692/13864>

González, J., Cánovas, B., Muñoz, R., & Rabal, J. M. (2021). Evaluación y diagnóstico de las dificultades de aprendizaje de la lectura y ortografía en Educación Primaria. *South Florida Journal of Development*, 2(2), 2949-2968. Obtenido de

[file:///C:/Users/Usuario/Downloads/editor\\_sfjd,+Art.+138+SFJD.pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/editor_sfjd,+Art.+138+SFJD.pdf)

Goyes Ñato, B. (2019). *Historia y Cultura de la Parroquia Amaguaña en la Época Republicana, Período 1940-1980 Trabajo de Titulación, [Tesis de licenciatura, Universidad Central del Ecuador]*.

Huillcaya Calla, J. (2022). *Dificultades de la competencia lectora en estudiantes del ciclo IV de una institución educativa de Lurín*. niversidad César Vallejo.

Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/77392/Huillcaya\\_CJ-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/77392/Huillcaya_CJ-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y)

- Jariego Cordero, V. (2022). *Señales para detectar si un niño tiene dificultades de aprendizaje*. Obtenido de <https://cuidateplus.marca.com/familia/nino/2022/01/27/senales-detectar-nino-dificultades-aprendizaje-179511.html>
- López Vázquez, M. (2020). EL JUEGO COMO RECURSO EL JUEGO COMO RECURSO DE LAS CIENCIAS: MATEMATICAS Y QUIMICA. *Espacio I+D, Innovación más Desarrollo*, IX(23), 39-53. doi: <http://dx.doi.org/10.31644/IMASD.23.2020.a03>
- Luna Castro, M., Bagué Luna, Y., & Pérez Payrol, V. (2020). El juego como recurso didáctico en el aprendizaje de la lengua española. *Revista Conrado*, 16(75), 209-217. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n75/1990-8644-rc-16-75-209.pdf>
- Marles, C., Peña, P., & Gómez, C. (2017). La lúdica como estrategia para la educación y cultura ambiental en el contexto universitario. *Revista UNIMAR*, 35(2), 283-292.
- Mediavilla, A. D., & Fresneda, R. G. (2020). *Lectura y dificultades lectoras en el siglo XXI*. Colección Universidad. Obtenido de [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Lectura-y-dificultades-lectoras-en-el-siglo-XXI%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Lectura-y-dificultades-lectoras-en-el-siglo-XXI%20(2).pdf)
- Montero Herrera, B. (2017). Aplicacion de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión a la Literatura. *Revista "Pensamiento Matemático"*, 7(1), 075-092. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065>

- Moreano, D. (2016). Los beneficios del juego para el desarrollo en los niños. *Revista Para el Aula*, 19, 11.12. Obtenido de [https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/pea\\_019\\_0007\\_0.pdf](https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/pea_019_0007_0.pdf)
- Negre, C., & Carrión, S. (2020). *Desafío en el aula*. PAIDÓS Educación. Obtenido de [https://www.researchgate.net/profile/Juan-Luis-Gonzalo-Iglesia/publication/346676045\\_Madison\\_Avenue/links/5fce00caa6fdcc697be8862e/Madison-Avenue.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Juan-Luis-Gonzalo-Iglesia/publication/346676045_Madison_Avenue/links/5fce00caa6fdcc697be8862e/Madison-Avenue.pdf)
- Ortiz Ojeda, M. N. (2021). LA IMPORTANCIA DEL HÁBITO POR LA LECTURA EN NIÑOS DE PRIMARIA MENOR. *Glosa Revista de Divulgación*, 2(9), 1-9. Obtenido de <https://static1.squarespace.com/static/53b1eff6e4b0e8a9f63530d6/t/5b2d7ded6d2a73e5fb52addb/1529708015031/Ens+3+Miriam+Ortiz.pdf>
- Peña, M. d. (2020). Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa. *Revista Scientific*, 5(17), 143-163. Obtenido de [https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista\\_Scientific/article/view/498/1128](https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/498/1128)
- Pugliese, M. I. (2021). *La importancia del hábito lector para mejorar la comprensión lectora en alumnos de 5º grado de una escuela primaria*. Universidad FASTA. Obtenido de <http://redi.ufasta.edu.ar:8082/jspui/bitstream/123456789/324/1/PUGLIESE%2c%20Maria%20Isabel%20-%20Trabajo%20final%20de%20graduaci%3b3n.pdf>

- Rodríguez, K. (2021). *Señales para detectar problemas en la lectura en los niños*.  
Obtenido de <https://www.milenio.com/aula/red-flags-identificar-ninos-problemas-lectura>
- Ros Cubel, N. (2019). *Adquisición de la lectoescritura. Proceso de enseñanza y aprendizaje*. Obtenido de <https://educaryaprender.es/trastornos-aprendizaje-lectoescritura-deteccion-temprana/>
- Santacruz, C. (2018). DIFICULTADES EN EL APRENDIZAJE O TRASTORNOS DEL APRENDIZAJE ESCOLAR: DISLEXIA. *REVISTA ARJÉ*, 12(22), 495-508. Obtenido de <http://www.arje.bc.uc.edu.ve/arje22e/art46.pdf>
- Solís, P. (2020). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Voces de la educación*, 4(7), 44-51. Obtenido de <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02516612/document>
- Soriano Ferrer, M., Contreras González, C., & Corrales Quispiricra, C. (2018). Dificultades de lectura en niños con Trastorno Específico del Lenguaje. *Revista de Investigación en Logopedia*, 1(9), 1-15. Obtenido de [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/61928-Texto%20del%20art%C3%ADculo-4564456568107-1-10-20190509%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/61928-Texto%20del%20art%C3%ADculo-4564456568107-1-10-20190509%20(3).pdf)
- Tamayo Álvarez, L. É. (2018). *Lectura bradiléxica en la autoestima de los estudiantes de cuarto y quinto año*. UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/29595/1/1717306227%20TAMAYO%20ALVAREZ%20LUIS%20EDISON.pdf>

- Venegas, G., Proaño, C., Castro, S., & Tello, C. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(18), 502 - 514. doi:<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.191>
- Victoria Uribe , R., Utrilla Cobos, S., & Santamaría Ortega, A. (2017). Diseño de juegos de mesa. Una. *Revista Legado de Arquitectura y Diseño*(21).  
Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/4779/477948279062/477948279062.pdf>
- WEBSCOLAR. (2017). *Trastorno Lector, Comprensión Lectora y Cuentos*.  
Obtenido de [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/trastorno-lector-comprension-lectora-y-cuentos%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/trastorno-lector-comprension-lectora-y-cuentos%20(2).pdf)

## 12. ANEXOS

### Anexos A

#### Documentos

**A1:** Resolución del tema por el consejo directivo de la facultad de ciencias de la educación.



### DECANATO

FACULTAD DE CIENCIAS  
DE LA EDUCACIÓN,  
SOCIALES, FILOSÓFICAS  
Y HUMANÍSTICAS

#### CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 22 de junio del 2022  
RCD-FCESFH-UEB-0268.42 - 2022

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Dr. C. Francisco Moreno Del Pozo, Certifica que el Consejo Directivo de sesión Extraordinaria (06), realizada el 21 de junio de 2022.

**EN RELACIÓN AL QUINTO PUNTO.** - Análisis y resolución de los temas validados por los señores tutores de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, proceso mayo – septiembre 2022.

#### EL CONSEJO DIRECTIVO CONSIDERANDO:

**QUE**, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal;

**QUE**, en el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en el art. 8.- Funciones. – expresa: Las funciones de la Unidad de Integración Curricular de la carrera son:

- a.- Recopila, analiza, gestiona y valida la documentación relacionada con el proceso de titulación de acuerdo con lo establecido en el presente reglamento.
- b.- Analiza la pertinencia de los temas propuestos para las diferentes modalidades de titulación y sugiere su aprobación.
- c.- Da seguimiento al avance de los trabajos de integración curricular

**QUE**, en el Artículo 31.- Unidades de organización curricular del tercer nivel.- CAPÍTULO II DE LAS UNIDADES DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR del Reglamento de Régimen Académico (2020), literal c) manifiesta que "Unidad de integración curricular.- Valida las competencias profesionales para el abordaje de situaciones, necesidades, problemas, dilemas o desafíos de la profesión y los contextos; desde un enfoque reflexivo, investigativo, experimental, innovador, entre otros, según el modelo educativo institucional.

El desarrollo de la unidad de integración curricular, se planificará conforme a la siguiente distribución:

		Horas para desarrollo de unidad de integración		Créditos para desarrollo de unidad de integración	
		Curricular		Curricular	
	Licenciatura y títulos profesionales	240	384	5	8
Tercer Nivel de Grado					

Las IES deberán garantizar a todos sus estudiantes la designación oportuna del director o tutor, de entre los miembros del personal académico de la propia IES o de una diferente, para el desarrollo y evaluación de la unidad de integración curricular.

**QUE**, en el capítulo IV del trabajo de integración curricular del Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en los artículos manifiesta:

**Art. 18.-** Para la elaboración del trabajo de integración curricular se podrán conformar equipos de dos estudiantes de una misma o distintas carreras, asegurándose la evaluación y calificación individual, con independencia de los mecanismos de trabajo implementados.

**CONSEJO DIRECTIVO**

**Art.19.-** Para el desarrollo del trabajo de integración curricular se garantiza la designación oportuna del director o tutor para el grupo de estudiante de entre los miembros del personal académico.

**QUE**, en memorando UEB-FCESFH-CEB- CUIC-2022-026 de fecha 16 de junio de 2022, firmado por la Lcda. Daniela Ribadeneira, MSc. Coordinadora de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, en el que hace llegar la matriz con los temas de trabajo de integración curricular, proyecto de investigación, validados por los docentes tutores durante el proceso de titulación 02-2022, periodo académico mayo – septiembre 2022, para su valoración y aprobación.

**RESUELVE:** “Aprobar el tema de trabajo de integración, titulado: “Juegos didácticos para las dificultades lectoras en los estudiantes de 4 año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “San Andrés”, parroquia Amaguaña del cantón Quito, provincia de Pichincha durante el año 2022”, presentado por Michuy Guingla Tatiana Elizabeth y Cedeño Valencia Lisseth Monserrate, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular proceso mayo - septiembre 2022 de la Carrera de Educación Básica, revisado y aprobado por el tutor/a: Dr. Bolívar Guzmán Bárcenas Profesor/a – Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas”.

Notifíquese. –

Atentamente,



Firmado electrónicamente por:  
GUIDO FRANCISCO  
MORENO DEL POZO

Dr. C. FRANCISCO MORENO DEL POZO  
DECANO

FMDP/Marcela N.

A2: Oficio para poder ejecutar nuestro proyecto en la unidad educativa "San Andrés".



UNIVERSIDAD  
ESTATAL  
DE BOLÍVAR

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

FACULTAD DE  
CIENCIAS DE  
LA EDUCACIÓN

Guaranda, 02 de junio del 2022

Licenciada.

Lorena Noboa.

**COORDINADORA DE LA CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA.**

Presente.

Saludos cordiales.

Por la presente es grato dirigirme a usted, deseándole éxitos en sus funciones, al mismo tiempo aprovecho en manifestarle mi petición.

Nosotros, **Liseth Monserrate Cedeño Valencia, C.I. 1725359259** Y **Tatiana Elizabeth Michuy Guingla, C.I. 1754366159** estudiantes de octavo ciclo paralelo "C" de la carrera de Educación Básica nos dirigimos a usted con la finalidad de que nos proporcione un oficio donde nos permita realizar el proceso de unidad de integración curricular, modalidad proyecto de investigación en la Unidad Educativa "San Andrés" cuya autoridad es el Dr. José Cushicóndor.

Por la atención prestada a al presente le ofrecemos nuestros más sinceros agradecimiento.

Atentamente.

*Liseth Cedeño*  
**Liseth Monserrate Cedeño Valencia**  
**C.I. 1725359259**

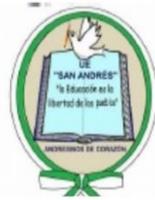
*Tatiana Guingla*  
**Tatiana Elizabeth Michuy Guingla**  
**C.I. 1754366159**



Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira  
Guaranda-Ecuador  
Teléfono: (593) 3220 6059  
[www.ueb.edu.ec](http://www.ueb.edu.ec)

*Punto*  
*06-06-02*  
*12:00*

### A3: Certificado del Director de la Unidad Educativa “San Andrés”.



**UNIDAD EDUCATIVA "SAN ANDRES"**

17H01486

LA LIBERTAD 2877-003

"LA EDUCACION ES LA LIBERTAD DE LOS PUEBLOS"

[17h01486@gmail.com](mailto:17h01486@gmail.com)

Lcdo. José Jacinto Cushicóndor Pacheco, Mgs. **DIRECTOR** de la Unidad Educativa “San Andrés” del Cantón Quito, a petición verbal de la parte interesada.

#### **CERTIFICO**

Que las estudiantes CEDEÑO VALENCIA LISSETH MONSERRATE con C.I. 1725359259 Y MICHUY GUINGLA TATIANA ELIZABETH con C.I. 1754366159 del 8vo ciclo paralelo "C" de la carrera de Educación Básica de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, cumplieron con la ejecución de su Proyecto de Investigación previo a la obtención del título de Licenciadas en Ciencias de la Educación Básica, con el tema denominado: JUEGOS DIDÁCTICOS PARA LAS DIFICULTADES LECTORAS EN LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SAN ANDRÉS”, PARROQUIA AMAGUAÑA DEL CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA DURANTE EL AÑO 2022.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad, facultando a los interesados hacer uso de la presente certificación convenga sus intereses.

Quito, 26 de agosto del 2022

**Atentamente.**



Firmado electrónicamente por:

**JOSE JACINTO  
CUSHICONDOR  
PACHECO**

Lcdo. José Jacinto Cushicóndor Pacheco, Mgs.

**DIRECTOR**



**A4: Certificado del urkund.**

**Original**  
by Turnitin

**Document Information**

Analyzed document Proyecto de investigacion- Lisseth Cedeño y Tatiana Michuy.docx (D143509575)  
Submitted 2022-09-02 05:47:00  
Submitted by  
Submitter email lcedeno@mailes.ueb.edu.ec  
Similarity 0%  
Analysis address vguzman.ueb@analysis.orkund.com

**Sources included in the report**

**Entire Document**

**Hit and source - focused comparison, Side by Side**

- Submitted text  
As student entered the text in the submitted document.
- Matching text  
As the text appears in the source.



e 1 7/9/202

## Anexo B

### Instrumentos de recolección de datos

#### **B1: Encuesta dirigida a los estudiantes de cuarto año de educación básica de la Unidad Educativa “San Andrés”.**



UNIVERSIDAD ESTADAL DE BOLIVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

Encuesta dirigida a los estudiantes de 4 año de Educación Básica de la Unidad Educativa “San Andrés”

**Objetivo:** Conocer los problemas que el estudiante presenta en la actualidad acerca de las dificultades lectoras y si ellos se sienten atraídos a la idea de que la docente aplique juegos didácticos en su aprendizaje para mejorar sus falencias.

**Instrucción:** Marque con una X la respuesta que usted considere

**1. Te gustan los juegos didácticos en relación a la lectura**

Si  No  A veces

**2. La profesora utiliza juegos didácticos en la lectura.**

Si  No  A veces

**3. Creen que los juegos didácticos les incentive al leer mas**

Si  No  A veces

**4. Tienes dificultad al momento de leer.**

Si  No  A veces

**5. Te gustaría que la profesora implemente más juegos didácticos.**

Si  No  A veces

**6. Creen que al utilizar los juegos didácticos en la lectura les ayuda a mejorar sus falencias en la lectura**

Si  No  A veces

**7. Crees que es necesario la utilización de juegos educativos en el aula**

Si  No  A veces

**8. Considera que su desempeño académico mejoría al implementar juegos didácticos.**

Si  No  A veces

**B2:** Entrevista dirigida a la docente de cuarto año de Educación Básica.



UNIVERSIDAD  
ESTATAL  
DE BOLÍVAR

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD DE  
CIENCIAS DE  
LA EDUCACIÓN

**FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y  
HUMANÍSTICAS**

**Entrevista dirigida a la docente de 4 año de Educación Básica de la Unidad Educativa  
“San Andrés”**

**Objetivo:** Conocer el nivel de dificultad que tienen los estudiantes en la lectura y si el docente aplica la lúdica como una estrategia para mejorar las dificultades que presentan

1. ¿Qué es para usted una estrategia didáctica de enseñanza?

---

2. Antes de dar una clase, ¿usted investiga sobre estrategias didácticas?

---

3. ¿Usted cree que los juegos didácticos son beneficiosos para el aprendizaje?

---

4. ¿Creen que los aspectos positivos de los juegos mejorarían la lectura en los estudiantes?

---

5. ¿Cómo calificaría el nivel de dificultad lectora en sus estudiantes?

---

6. ¿Utiliza actividades que motiven al estudiante a leer?

---

7. ¿Qué juegos o estrategias didácticas a implementado con sus estudiantes al momento de leer?

---

8. ¿Ha recibido capacitaciones sobre estrategias didácticas de enseñanza para el desarrollo de lectura?

---

## Anexo C

### Imágenes

C1: Realizando la actividad de la ruleta de lectura con los estudiantes.



C2: Actividad del perro y el hueso.

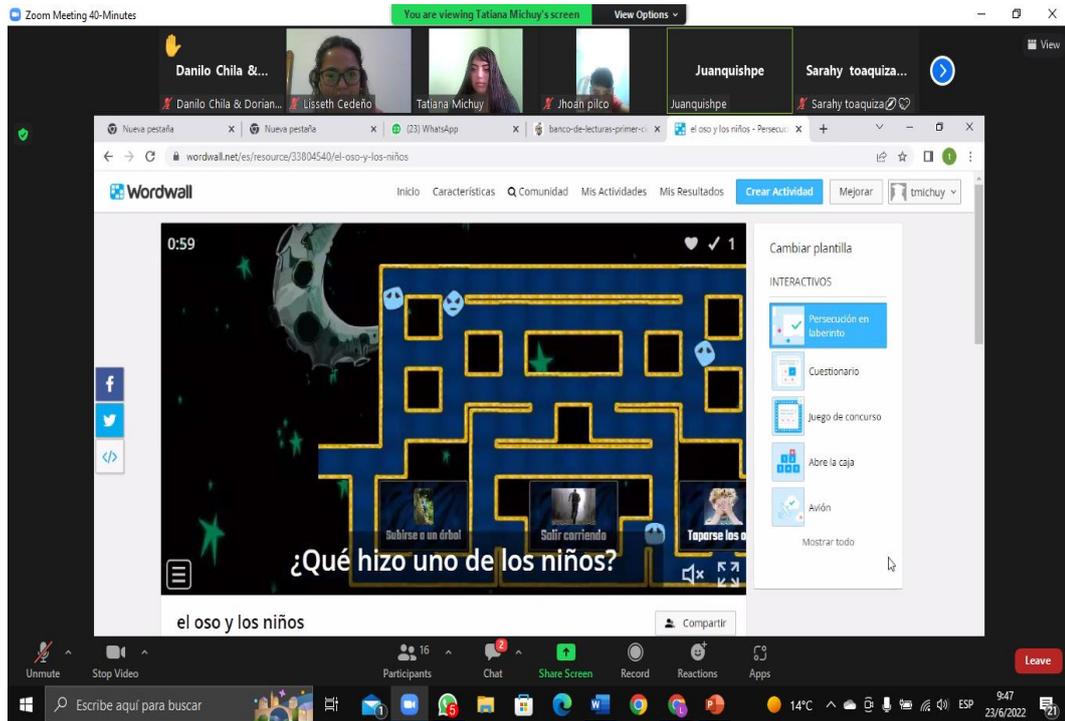
Screenshot of a PDF document titled "banco de lecturas primer ciclo primaria.pdf" showing a story about a dog and a bone. The text is displayed on a screen during a video conference, with several participants visible in a sidebar on the right.

Érase una vez un perrito que encontró un hueso. Enseguida llegó un perro más grande, que le **gruñó**, le enseñó los dientes, lo miró con ojos **amenazadores** y le quitó el hueso. El perro grande quería comerse el hueso. Pero entonces llegó otro perro grande que también quería el hueso.

Los dos perros grandes se pelearon **gruñendo**, se enseñaron los dientes y se miraron con ojos amenazadores. Se movían en círculo alrededor del hueso y cada uno quería echarle la boca al otro. Entonces el perrito se metió entre los dos perros grandes, cogió el hueso y salió corriendo. Los dos perros grandes no se dieron cuenta de nada. Seguían corriendo en círculo, gruñendo, enseñándose los dientes y mirándose con ojos amenazadores, ¡ Pero ya no había ningún hueso! Porque, a esas alturas, ya se lo había comido el perrito.



### C3: Juego del laberinto del oso y los niños.



### C4: Estudiantes de cuarto año de educación básica de la unidad educativa “San Andrés”.





## Anexo D

### Mapas

**D1:** Ubicación de la Unidad Educativa “San Andrés”.

