

**PORTADA**

**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**

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

**HUMANÍSTICAS**

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**MODALIDAD: TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

**PERFIL DE TRABAJO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

---

**EL JUEGO COGNITIVO EN LA DIVERLEXIA PARA DESARROLLAR HABILIDADES LINGÜÍSTICAS EN LOS ALUMNOS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ÁNGEL POLIBIO CHAVES DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, ESTUDIO REALIZADO DURANTE LOS MESES DE DICIEMBRE 2022 A MARZO DEL 2023.**

---

**AUTORES:**

CAMPAÑA LÓPEZ ANA BELÉN

FLORES GAIBOR BRYAN ALEXIS

**TUTOR:**

DR. CS. FRANCISCO DAVID SALCEDO LUCIO EDU MG. SC. PHD

**PERIODO ACADÉMICO**

NOVIEMBRE 2022 – MARZO 2023



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

---

**EL JUEGO COGNITIVO EN LA DIVERLEXIA PARA DESARROLLAR HABILIDADES LINGÜÍSTICAS EN LOS ALUMNOS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ÁNGEL POLIBIO CHAVES DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, ESTUDIO REALIZADO DURANTE LOS MESES DE DICIEMBRE 2022 A MARZO DEL 2023.**

---

**AUTORES:**

CAMPAÑA LÓPEZ ANA BELÉN

FLORES GAIBOR BRYAN ALEXIS

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

**2023**

**I. DEDICATORIA**

Llena de amor, regocijo y esperanza, dedico este proyecto, a mis hijas quienes han sido mi motivación de vida para seguir en esta lucha constante de salir adelante.

Es para mí una gran satisfacción poder dedícales a ellas que con mucho esmero, esfuerzo y trabajo constante me lo eh ganado.

Y sin dejar de lado a mi familia por haber confiado en mí, gracias por apoyarme siempre y por permitirme ser parte de su orgullo.

**Campaña Ana**

Este proyecto lo dedico a Dios por haberme dado la vida y permitirme llegar a esta hermosa etapa, que es la culminación de mi carrera universitaria.

A mis padres, hermana, abuelitos, quienes han sido un pilar fundamental para continuar con mis estudios, en el cual me brindaron amor y apoyo incondicional en todo el transcurso estudiantil y poder llegar a la final de una etapa hermosa como lo es alcanzar mi título universitario.

**Flores Bryan**

**II. AGRADECIMIENTO**

Agradecemos a Dios y a la gloriosa Alma Mater Bolivarenses como es nuestra querida y prestigiosa Universidad Estatal De Bolívar por abrirnos las puertas de la educación y permitirnos desarrollar los conocimientos en el ámbito educativo y estudiar esta hermosa carrera como lo es Educación Básica.

Agradecemos de todo corazón a la Escuela Ángel Polibio Chaves, por abrirnos las puertas de su magnífica y prestigiosa institución en el cual pudimos compartir anécdotas, experiencias con nuestra colega Lic. Violeta Gaibor y que decir de nuestros estudiantes tan talentosos que nos brindaron cada día una sonrisa y mucha alegría en todo este proceso de nuestra investigación.

**Ana & Bryan**

**III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR****Dr. Cs. Francisco David Salcedo Lucio Edu Mg. Sc. Phd****CERTIFICA:**

Que, el informe final del Proyecto de Investigación denominado: **EL JUEGO COGNITIVO EN LA DIVERLEXIA PARA DESARROLLAR HABILIDADES LINGÜÍSTICAS EN LOS ALUMNOS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ÁNGEL POLIBIO CHAVES DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, ESTUDIO REALIZADO DURANTE LOS MESES DE DICIEMBRE 2022 A MARZO DEL 2023**, elaborado por los autores **Campaña López Ana Belén y Flores Gaibor Bryan Alexis** de la Carrera Educación Básica de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en la asesoría en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

En todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a los interesados dar al presente documento el uso legal que estime conveniente.

Guaranda, 17/03/2023

**TUTOR**

#### IV. AUTORÍA NOTARIADA

##### DERECHOS DE AUTOR

Yo/nosotros Campaña López Ana Belén y Flores Gaibor Bryan Alexis. Portador/res de la Cédula de Identidad No. 1804475281 y 0201962560 en calidad de autor/res y titular / es de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación:

**“LOS JUEGOS COGNITIVO EN LA DIVERLEXIA PARA DESARROLLAR HABILIDADES LINGUISTICAS EN LOS ALUMNOS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACION BASICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ANGEL POLIBIO CHAVES DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA DE BOLIVAR, ESTUDIO REALIZADO DURANTE LOS MESE DE DICIEMBRE 2022 A MARZO DEL 2023”**, modalidad Proyecto de Titulación, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo/autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El (los) autor (es) declara (n) que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.



ANA BELEN CAMPANA  
LOPEZ

Campaña López Ana Belén



BRYAN ALEXIS FLORES  
GAIBOR

Flores Gaibor Bryan Alexis

**V. ÍNDICE**

PORTADA.....	1
I. DEDICATORIA .....	4
II. AGRADECIMIENTO .....	5
III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR .....	6
IV. AUTORÍA NOTARIADA.....	7
V. ÍNDICE.....	8
VI. RESUMEN .....	10
VII. ABSTRACT.....	11
VIII. INTRODUCCIÓN .....	12
1. TEMA: .....	14
2. ANTECEDENTES .....	14
3. PROBLEMA.....	15
3.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA .....	15
3.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	16
4. JUSTIFICACIÓN .....	16
5. OBJETIVOS .....	17
5.1. OBJETIVO GENERAL .....	17
5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	17
6. MARCO TEÓRICO.....	18
6.1. TEORÍA CIENTIFICA .....	18
6.2. TEORIA LEGAL .....	50
6.2.1. CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR .....	50
6.2.2. LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE.....	51



6.2.3. DECRETO .....	52
6.3. TEORÍA REFERENCIAL .....	52
7. METODOLOGÍA .....	52
7.1. ENFOQUE .....	52
7.2. DISEÑO O TIPO DE ESTUDIO .....	53
7.3. MÉTODOS.....	53
7.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE DATOS .....	53
8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS .....	54
9. CONCLUSIONES .....	61
10. PROPUESTA.....	62
11. BIBLIOGRAFÍA .....	79
ANEXOS .....	83
ANEXO A: DOCUMENTOS.....	83
ANEXOS B: INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	90
ANEXOS C: FOTOGRAFÍAS .....	94

**VI. RESUMEN**

El proyecto de investigación aborda la temática de los juegos cognitivos en la diverlexia, con la necesidad de potenciar e incrementar las capacidades intelectuales lingüísticas en cada uno de los estudiantes permitiendo a su vez el proceso cognitivo básico como la memoria, pensamiento, atención, concentración, percepción.

Es por esto que en las aulas de clases se debe incrementar el juego, ya que, esta manera los niños van a prestar atención y a su vez irán adquiriendo nuevos conocimientos, dejando a un lado la enseñanza tradicional como se han dado años atrás, en la actualidad la educación busca estudiantes que sean capaces de analizar, argumentar y crear su propio conocimiento.

Para este estudio, se utilizó dos tipos de instrumentos: a) entrevista a experto y docente de la institución y b) ficha de observación a los estudiantes. Esta investigación fue de manera cualitativa permitió la recolección de datos y por otra parte verificar las debilidades que deben ser atendidas para tener una formación de calidad.

Se concluyó que el nivel de dominio de palabras al identificarlas mediante sonido o de manera visual y al escribir por medio de juegos ayudo a la atención, concentración, imaginación, a desarrollar con éxito sus habilidades lingüísticas por medio de estrategias y de la metodología que se implementó alcanzar la motivación en el proceso de la lectoescritura.

Se recomienda a las autoridades de las instituciones que se siga implementando nuevas estrategias para la adquisición de desarrollo y de habilidades del área cognitivo por medio de juegos que llamen la atención para dominar la escritura y la lectura.

**PALABRAS CLAVE:** Juego cognitivo, Diverlexia, aprendizaje, Enseñanza, Estrategias metodológicas, Lúdico.

## VII. ABSTRACT

The research project addresses the theme of cognitive games in diverlexia, with the need to promote and increase the linguistic intellectual capacities in each of the students, allowing in turn the basic cognitive process such as memory, thinking, attention, concentration, perception.

This is why the game must be increased in the classrooms, since, in this way, the children will pay attention and, in turn, will acquire new knowledge, leaving aside the traditional teaching as they have been given years ago, in the Education currently seeks students who are capable of analyzing, arguing and creating their own knowledge.

For this study, two types of instruments were used: a) interview with an expert and teacher of the institution and b) observation sheet to the students. This research was qualitatively allowed for data collection and on the other hand to verify the weaknesses that must be addressed in order to have quality training.

It was concluded that the level of mastery of words when identifying them by sound or visually and when writing through games helped attention, concentration, imagination, to successfully develop their linguistic skills through strategies and the methodology that was applied. implemented achieving motivation in the literacy process.

It is recommended that the authorities of the institutions continue to implement new strategies for the acquisition of development and skills in the cognitive area through games that attract attention to master writing and reading.

**KEY WORDS:** Cognitive game, Diverlexia, Learning, Teaching, Methodological strategies, Playful

## VIII. INTRODUCCIÓN

En primer lugar, debemos comprender que los primeros 6 a 7 años los niños enfrentan a nuevas experiencias, aprendizajes del cual les ayuda a su desempeño y desarrollo de procesos cognitivos evitando de esta manera problemas a largo plazo como lo es el déficit de atención en el que influye negativamente en su desenvolvimiento sea académico o particular.

El ser humano juega desde los primeros meses de vida, por lo que este debe ser una herramienta a tener en cuenta, siendo la forma más fácil, significativa y directa que tienen los niños para expresarse y para aprender (Arufe-Giráldez, et al., 2021).

Al aplicar el juego cognitivo en la diverlexia (lectoescritura) los niños podrán aprender cosas nuevas y divertidas enseñanzas siendo así que esto les sirva a los infantes a tener un aprendizaje significativo y a su vez les permita adquirir nuevos conocimientos para su trayectoria escolar. Además, si fortalecemos las habilidades lingüísticas en los estudiantes podrán comprender utilizando las macro destrezas como es el escuchar, hablar, escribir y leer poniéndolos en situaciones reales y dinámicos, acorde a la temática a tratar y a su vez que ayuden a reforzar su lectoescritura.

La diverlexia es un trastorno de aprendizaje, que no les permite a los infantes continuar con su aprendizaje, ya que esta afecta en su lectoescritura (Silva, 2020).

Habitualmente en la educación algunos docentes por inexperiencia del tema consideran a los estudiantes que son hiperactivos, desatentos, desinteresados, sin detenerse a pensar con determinación que a su corta edad pueden tener diferentes problemas de atención que no le permiten realizar las actividades de forma significativa.

Este problema, por medio de los juegos cognitivos en la diverlexia va ayudar a ejercitar el cerebro obteniendo un equilibrio mental y a su vez permitiendo organizar los estímulos que se les presente y deje de ser un distractor al momento de realizar alguna actividad dentro del aula.

Se aplicará una ficha de observación directa hacia los niños/as de 6 a 7 años de edad en la “Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves”, perteneciente a la provincia Bolívar, cantón Guaranda para constatar su nivel de aprendizaje y conocer cómo se sienten ellos/as cuando la docente utiliza algún juego para interactuar en el salón de clase, de tal manera que podamos ver cuál es el factor que interviene en aquellos estudiantes en el momento de leer y escribir porque existe confusiones de letras. Se aplicará una encuesta a la docente, con la finalidad que podremos ver como imparte las clases y si sus estrategias son buenas para el aprendizaje de los estudiantes, obteniendo el motivo por el que los niños están teniendo problemas en su lectoescritura.

**1. TEMA:**

EL JUEGO COGNITIVO EN LA DIVERLEXIA PARA DESARROLLAR HABILIDADES LINGÜÍSTICAS EN LOS ALUMNOS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ÁNGEL POLIBIO CHAVES DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, ESTUDIO REALIZADO DURANTE LOS MESES DE DICIEMBRE 2022 A MARZO DEL 2023.

**2. ANTECEDENTES**

En relación a la presente investigación estudios desarrollados con el tema referente, según Watson (2008) el juego no solo contribuye a la formación de determinadas cualidades sino, también favorece el entorno intelectual del estudiante. Además, al implementar propuestas lúdicas contribuirá en potenciar la atención con las actividades propuestas es por ello que, se logra desarrollar la atención, por lo que es importante los juegos cognitivos para emplear como estrategias que refuercen los procesos cognitivos en la atención y el aprendizaje.

Por otra parte, según Capote (2014); Vera, et al (2019) analizan la motivación mediante un proceso para satisfacer las necesidades como: estímulo, comprensión y entendimiento de palabras obteniendo una vocalización satisfactoria y una relación de sonidos lingüísticos.

Es importante saber la importancia de las habilidades lingüísticas por ello el autor Chén (2015) hace referencia, es aquello que todos tenemos al permitirnos comunicar entre sí, mientras que intervenga el lenguaje. Existe obstáculos que le impiden al estudiante llegar a una comprensión, expresión, vale hacer hincapié en la pobreza motivacional del docente en cuanto a su desarrollo, por ello es importante reforzar el proceso de aprendizaje.

Finalmente, las estrategias lúdicas y metodológicas influyen positivamente en los estudiantes proporcionando la atención y basándose en los juegos cognitivos dando soluciones en la diverlexia dando énfasis en los métodos que son importantes en la investigación.

### **3. PROBLEMA**

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

En la actualidad los docentes muestran desconocimiento de cómo deben modificar sus clases utilizando juegos cognitivos para lograr desarrollar habilidades lingüísticas, y es eficaz guiarles con estrategias metodológicas con un enfoque lúdico para que tengan un desenvolvimiento satisfactorio.

Los juegos cognitivos son actividades que permiten al desarrollo de los procesos como: memoria, atención, pensamiento, imaginación, percepción en el que permite desarrollar la forma creativa por parte de educadores logrando un desenvolvimiento eficiente a nivel educativo.

En las actividades lúdicas se observa dificultades de atención, no tienen autocontrol, son impulsivos, o no acatar órdenes esta es una razón muy importante para que la docente incremente sus estrategias, en efecto con este problema podrán evitar inconvenientes.

En el presente proyecto se utilizara la observación directa que será aplicada a los niños/as de 6 a 7 años de edad, de la “Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves” de la ciudad de Guaranda, provincia Bolívar, en el periodo Diciembre 2022 a Marzo 2023, en el cual se dará a corroborar su nivel de aprendizaje, obteniendo el factor influyente que no les permite desarrollar sus habilidades lingüísticas dentro del salón de clase, y ver las técnicas que aplica la docente para impartir su clase donde se vea reflejado la enseñanza de acuerdo a la planificación diaria que cada docente realiza para el año lectivo.

### **3.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo influye el juego cognitivo en la diverlexia para desarrollar habilidades lingüísticas en los alumnos de segundo año de Educación Básica de la Escuela Ángel Polibio Chaves de la ciudad de Guaranda, provincia de Bolívar, estudio realizado durante los meses de diciembre 2022 a marzo del 2023?

### **4. JUSTIFICACIÓN**

En el presente proyecto de investigación hablaremos sobre el juego cognitivo en la diverlexia para desarrollar habilidades lingüísticas en los alumnos de segundo año de educación básica de la “Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves” de la ciudad de Guaranda, provincia de Bolívar, estudio realizado durante los meses de diciembre 2022 a marzo del 2023.

Es importante que los estudiantes desarrollen sus habilidades lingüísticas mediante juegos cognitivos el cual los ayudara a interactuar con el tema siendo de una manera dinámica, activa, participativa en donde puedan desenvolverse sacando a flote sus habilidades y destrezas. De manera que la docente impartir sus clases de una manera creativa e innovadora siendo esto un motivo satisfactorio para los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje logrando captar la información en donde no se les olvide con facilidad lo que la maestra les enseñó.

Por consiguiente, es importante aplicar las estrategias metodológicas con enfoque lúdico las cuales permitan despertar el interés de los infantes por aprender cosas nuevas y esto les facilite a desarrollar sus destrezas y habilidades, al aplicar el juego recordemos que este debe estar acorde al tema que se va a tratar con la finalidad de que ya no exista la confusión de letras al leer y escribir.



Cabe resaltar que las habilidades lingüísticas son parte de los infantes, visto que gracias a ello los estudiantes pueden hablar, escuchar, escribir, leer, de manera que dichas habilidades se deben ir estimulando día a día para que no tengan dificultades.

## **5. OBJETIVOS**

### **5.1. OBJETIVO GENERAL**

**OG.** Definir las habilidades lingüísticas, mediante la intervención del juego cognitivo, para evitar la diverlexia en los alumnos de segundo año de Educación Básica.

### **5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

**OE1:** Identificar los problemas de diverlexia en los alumnos de segundo año de Educación Básica.

**OE2:** Analizar la importancia que tiene el juego cognitivo en la diverlexia para desarrollar habilidades lingüísticas en los alumnos de segundo año de Educación Básica.

**OE3:** Diseñar una propuesta de intervención del juego cognitivo en la diverlexia para desarrollar habilidades lingüísticas en los alumnos de segundo año de Educación Básica.

## 6. MARCO TEÓRICO

### 6.1. TEORÍA CIENTÍFICA

Ocáriz (2018); Torres (2002); Córdoba-Lara & García (2017); Moral & Zafra (2010), García (2017); Pedro (2018) & Quiñones (2016), estos y más teóricos sostienen que, **el juego** es una práctica universal que existe en todas las culturas y civilizaciones. Por ende permiten el descanso mental, la variedad de la rutina y activación otro tipo de procesos, como los reflejos e intuición.

Son un estímulo<sup>1</sup> para la actividad mental y el sentido práctico, en la medida que, en casi todos los casos, se muestran con un orden idéntico en este caso jugador está en un evento y tiene que llegar a otra creando una estrategia mental, que luego llevará a la práctica. Esa habilidad está establecida por las reglas y modelos que presenta el juego

Por otra parte, el niño aprende no solo a desarrollar habilidades, sino a acomodar a los recursos y las circunstancias con que cuenta y conoce de antemano. No es casualidad, entonces, la evolución del niño desde el seno familiar hacia los establecimientos educativos se forme en el jardín de infantes, en donde debe ser un elemento primordial.

Por otro lado, Gimeno & Pérez (2003) definen el juego como un conjunto de agilidades a través del cual el sujeto planea sus conmoviones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad.

Las peculiaridades oportunas del juego admiten al infante o adulto hablar lo que en la vida real no le es viable. Además, se puede decir que para los niños y niñas jugar no solo es un pasatiempo, es decir están relacionados con su aprendizaje central ya que ahí conocen el mundo por medio de sus emociones.

---

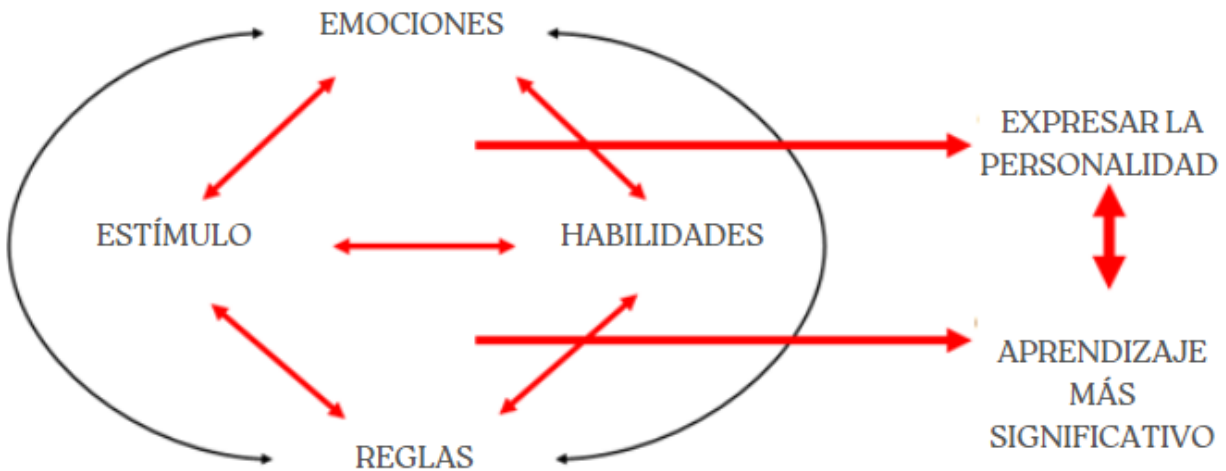
<sup>1</sup> Estímulo: Es cualquier factor que puede desencadenar un cambio físico o de la conducta. (GONZÁLEZ, 2009)

<sup>2</sup> Emociones: Las emociones son estados afectivos que experimentamos que vienen acompañados de cambios orgánicos -. (Merino J. P., 2014)

Sin embargo, estos sofistas se limitan explicar el juego como actividad espontánea y desinteresada que ayuda a los individuos a divertirse, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.

**Gráfico 1**

*Juego*



*Nota.* El **juego** es una actividad de estímulo y habilidades que hacen salir a flote las emociones y reglas, además ayudan a expresar la personalidad y así tener un aprendizaje más significativo.

Martínez (2005); Ángel (2020); Flavell (2019); Gracia (2008); Águila (2000); Gómez (2008), Osorio (2011); José (2020); Toledo-Rojas et al (2015) y otros teóricos ha abordado que el juego cognitivo, Se trata de actividades con el objetivo de ampliar el desarrollo de los procesos cognitivos, es decir, atención, imaginación, memoria, pensamiento, percepción, mediante la utilización de juegos.

Este compone un factor terminante para desarrollar el lenguaje como estrategia esencial en la planeación y realización de actividades del nivel preescolar. En el juego, se debe de convertir a

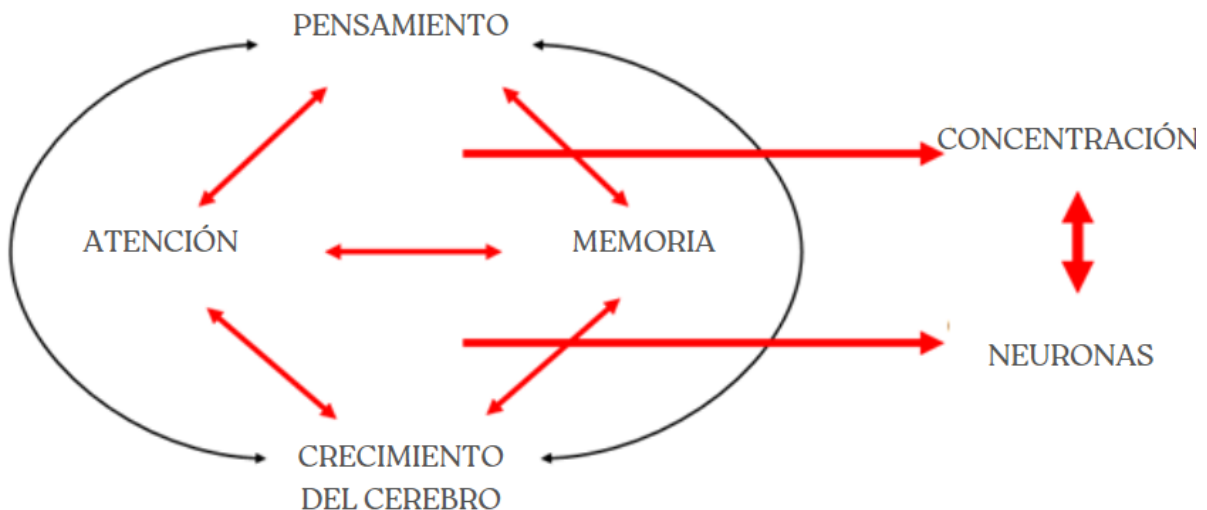
los individuos en protagonistas de una labor organizada a medida de su imaginación maravillosa. Su exuberante<sup>2</sup> ilusión hará que aumente su conocimiento.

Es necesario destacar los aspectos neurológicos que el juego puede estimular, la ayuda al crecimiento del cerebro y concentrarse para controlar sus impulsos emocionales, en consecuencia, el juego favorece la atención y la memoria. El juego emociona y según la educadora argentina Rotger (2014), la emoción inicia en el cerebro límbico como una respuesta fisiológica inevitable, producida por diferentes estímulos y necesaria para la supervivencia.

Por otra parte, puede provocar cambios emocionales agradables que impulsan la producción de diferentes neurotransmisores importantes para la comunicación entre neuronas, entre las sustancias artificiales más importantes para el aprendizaje. Sin embargo, estos investigadores se limitan a explicar que el juego cognitivo ayuda al desarrollo de la psicomotricidad, la abstracción y la concentración por medio de ejercicios de pensamiento lógico.

## Gráfico 2

*Juego Cognitivo*



<sup>2</sup> Exuberante: permite calificar a aquello que es excesivo, profuso o cuantioso. El término puede usarse en distintos contextos. (Merino M. , 2017)  
Potencialidades: Equivalencia de algo respecto de otra cosa en virtud y eficacia. (Española, 2022)

*Nota.* El **juego cognitivo** es el producto de la atención y la memoria, que ayudan al pensamiento y el crecimiento del cerebro para trabajar la concentración obteniendo una comunicación entre las neuronas.

Herrera (2017); Cratty & Chacón (2008); Durán et al (2015); López & Vallejo (2002); Aristizábal et al (2016) y otros teóricos han abordado que **el juego didáctico**, son de gran importancia puesto que impulsan y conducen el desarrollo integral del niño y las niñas en edad escolar. A través de los juegos didácticos se pueden desenvolver sus capacidades mentales, físicas y desarrollar cualidades como ser creativo, independiente y autónomo, en algunos casos le dan la conformidad de sentirse bien, gozar, investigar, descubrir, crear.

En muchos casos es un medio para colocar a prueba los conocimientos de un individuo, ayudando de forma natural la adquisición de un conjunto de destrezas, habilidades y capacidades de gran preeminencia para el desarrollo tanto personal como social.

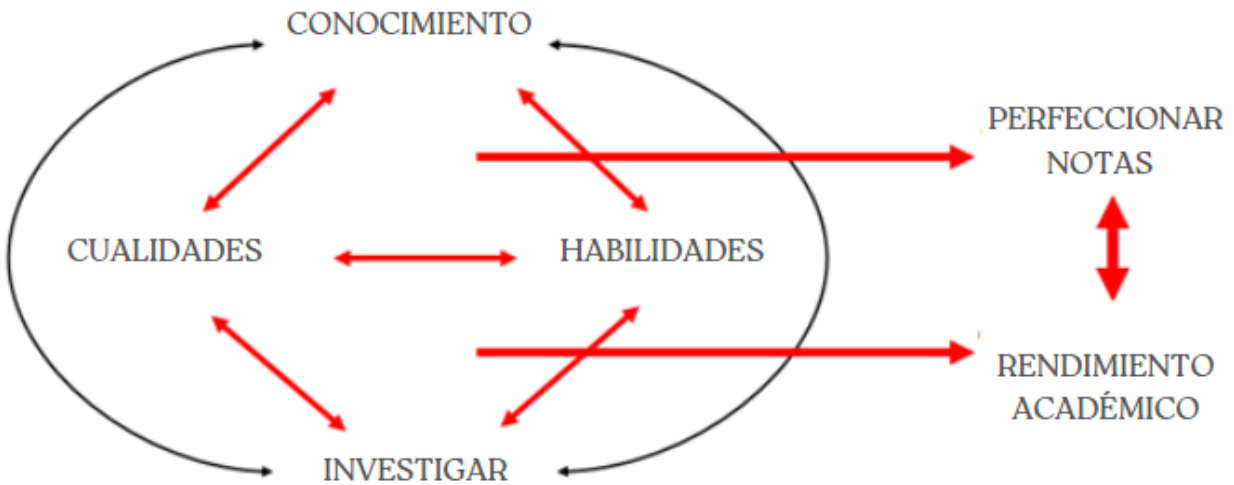
Flores (2009) define los juegos didácticos como una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta estimulando así la disciplina como un adecuado nivel de decisión y autodeterminación. No solo se encamina en lo que desarrolla el estudiantado, sino que además abarca otros beneficios que se van a conseguir al utilizarlos en el aula.

Los juegos didácticos dentro del marco educativo no tienen por qué percibirse como una pérdida de tiempo, sino más bien es una forma que permite llamar la atención de la población escolar y con esto perfeccionar sus notas y rendimiento académico, asimismo propone la posibilidad de que los y las pedagogas desierten el método conductista.

Sin embargo, estos investigadores se limitan a explicar que los juegos didácticos despiertan el interés de aprender y obtener aprendizajes significativos.

**Gráfico 3**

*Juego Didáctico*



*Nota.* El *juego didáctico* es el producto de las cualidades y habilidades, que ayudan a tener conocimiento e investigar para de esa manera perfeccionar notas y mejorar el rendimiento académico.

Hernández & Rosell (2022); Prieto (2020); Pérez-Díaz (2015); Palermo (2005); Hernández Barnuevo (2015); Bayonas-Plazas & Baena-Extremera (2017); Garzón-Bacca (2020); Ospina-Rodríguez (2006) y otros teóricos han abordado que los **juegos con motivación** causan impacto directamente en las áreas cognitivas, emocionales y sociales de los jugadores.

El juego motivacional no solo es importante porque aprueba el desarrollo integral del preescolar, sino también porque a través del mismo el niño expresa sus emociones y obtiene los conocimientos, a más de ser estimado un elemento preciso motivador capaz de inducir al niño a la acción, invade un lugar notable en el día a día del pequeño.

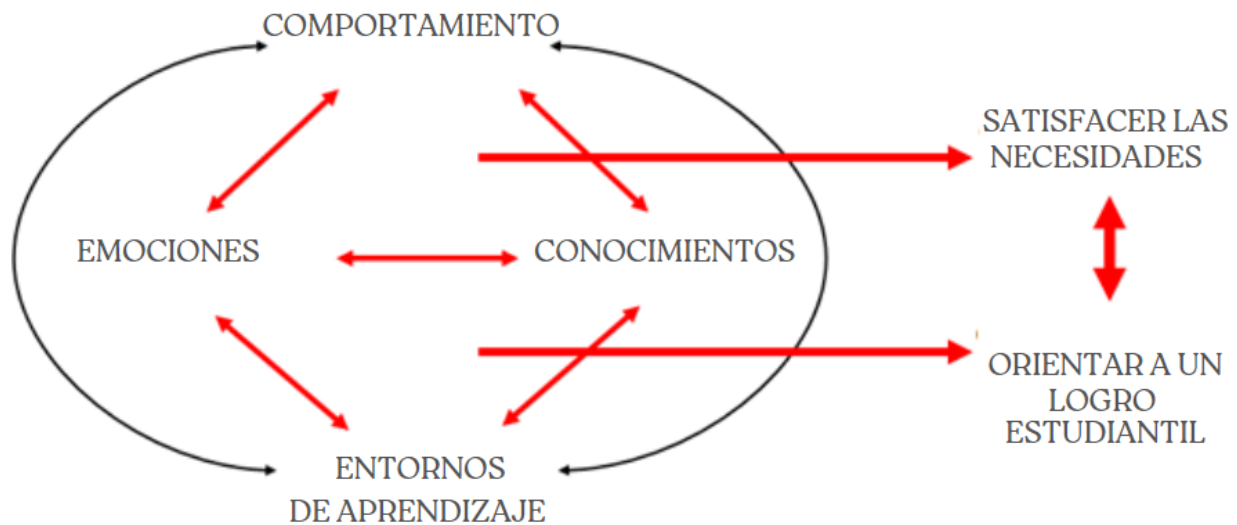
La motivación se establece como motor del aprendizaje, es ese rayo que permite encenderlo e impulsa el desarrollo del proceso para inducir el comportamiento y también pueden desempeñar un papel importante en los entornos de aprendizaje

Según Norfolk la motivación se define usualmente como algo que energiza y dirige la conducta, De esta manera, entra a formar parte activa del accionar<sup>3</sup> del estudiante, les enseña a los niños a desarrollarse, a madurar, en el fondo el juego es transcendental en todas las etapas de la vida, sobre todo en la niñez

Para Mendoza (2001) la motivación se expresa a través de una acción externa del sujeto quién crea motivos para satisfacer una necesidad dada mediante su actuación orientada al logro de un propósito, se puede decir que se considera como estímulo para la conducta del sujeto. Sin embargo, estos investigadores se limitan a explicar que los juegos con motivación se relacionan con lo cognitivo y afectivo.

#### Gráfico 4

##### *Juego con Motivación*



*Nota.* El **juego con motivación** es el producto de las emociones y conocimientos, que ayudan a tener un comportamiento en los entornos de aprendizaje, ayudando a satisfacer las necesidades y orientar a un logro estudiantil.

<sup>3</sup> Accionar: es un verbo regular, no pronominal y de primera conjugación, que designa el inicio de la acción de algo, o sea, comenzar la puesta en marcha de algún mecanismo, que puede tratarse de un aparato mecánico o institucional. (Fingermann, 2021)

Garaigordobil-Landazabal (2005); Gómez (2009); Zamorano et al (2019); Gallardo-López et al (2018), Arriagada (2002); González-Moreno (2022) y otros teóricos han abordado que **la importancia del juego** es una actividad fundamental para el desarrollo y aprendizaje de los niños, ya que les permite potenciar su imaginación, explorar el medio ambiente en el que se desenvuelven.

El juego es una necesidad natural e inherente en el ser humano y le acompaña en todas las etapas de su vida. Desde que surgimos, el juego está presente, desarrollando funciones y capacidades que ayudan al niño en su incremento y proceso de aprendizaje, tiene 3 aspectos importantes que trabaja en lo psicológico, pedagógico y social.

Es preciso para el desarrollo saludable del niño. El 75% del desarrollo cerebral, estimulando el cerebro a través de la formación de conexiones entre las células nerviosas es decir ayuda con el desarrollo de habilidades motoras<sup>4</sup> finas y gruesas además desarrolla el lenguaje y les permite aprender a comunicar emociones, a pensar, a ser creativos y a resolver problemas.

Viciano & Conde (2002) definen el juego como “un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia” (P. 83) podemos evidenciar que, para estos autores, el juego es un elemento clave para el avance de las potencialidades afectivas, sensorio motrices, cognoscitivas, relacionales y sociales del niño.

Es una herramienta muy inapreciable para desarrollar la imaginación y creatividad, facilitar y conservar la relación entre iguales, comunicar valores y modelos de comportamiento, estimular la alegría de vivir y suministrar estados de bienestar subjetivo, de felicidad. Sin embargo, estos autores se limitan a explicar la importancia del juego facilita su crecimiento como individuos singulares y sociales.

---

<sup>4</sup> Habilidades motoras: nos referimos a los movimientos o acciones de los músculos requeridos para llevar a cabo una actividad de manera voluntaria. (Ayres, 2012)



Gráfico 5

Importancia del Juego



Nota: La *importancia del juego* es el producto dialéctico del ámbito pedagógico y psicológico, que estimulan el desarrollo cerebral y ayudan a desplegar habilidades finas y gruesas teniendo de esa manera una buena imaginación y creatividad.

Campos-Ticlla (2021); Frasca (2009); Narváez-Díaz & López-Martínez (2021); Fernández-Magdaleno (2022), Marciel-Pariente (2021); Chavarro-Rico & Valencia-Arbeláez (2015); Gutiérrez-Rodríguez (2021); Pillajo-Caiza (2018); Arquero-Gimeno (2018) y otros teóricos han abordado que la **creación mediante juegos** es una acción y ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados.

El juego es una actividad necesaria no sólo para los infantes, sino también para los adultos. Esto se debe a que a través del juego no solamente aprendes a desplegar en el mundo que te rodea, sino que además las personas estudiamos a través de la actividad lúdica a identificar nuestras capacidades y limitaciones.

A través del juego y debido a las peculiaridades de este, se convierte en un medio capaz para el aprendizaje ya que con él los individuos localizan una motivación para aprender, al mismo tiempo se está provocando un aprendizaje significativo

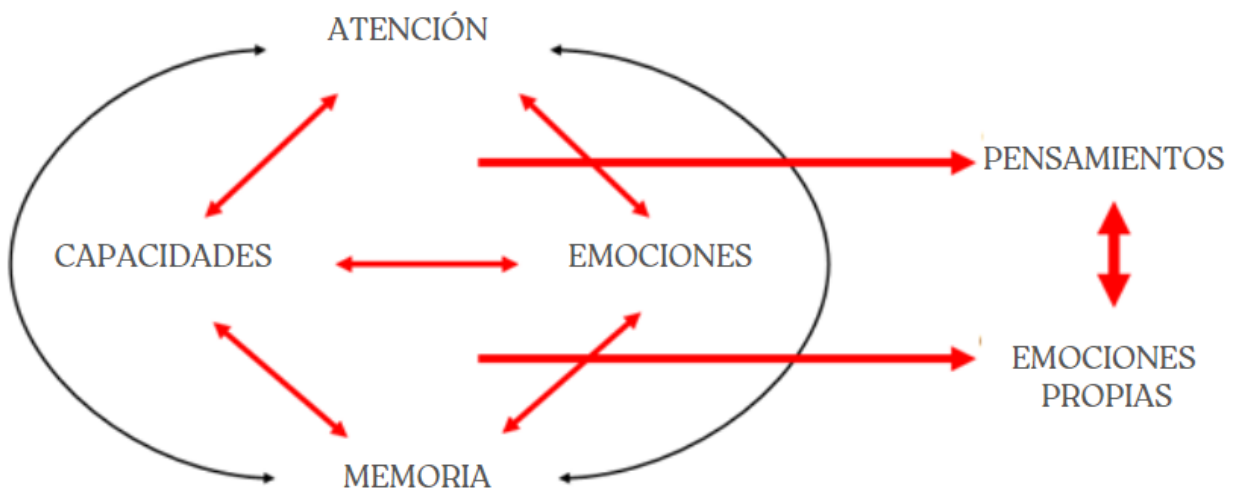
Es una conducta universal que niños y niñas muestran de forma abierta afecta al desarrollo cognitivo, psicomotor, afectivo y social ya que aprueba la atención, la memoria o la imitación de conductas sociales. A través de los juegos niñas y niños se acercan al discernimiento del medio que les rodea, al pensamiento y a las emociones propias y de los demás.

Mediante el juego creativo el niño aprende a demostrar distintos roles, juega a imitar a las personas adultas, es fundamental para alcanzar y asimilar la realidad que le rodea.

Sin embargo, estos autores se limitan a explicar que es una expresión de los sentidos del ser humano.

**Gráfico 6**

*Creación mediante el Juego*



*Nota.* La **creación mediante el juego** es el producto dialectico de las capacidades y emociones que ayudan a desarrollar la atención y memoria, de esta manera demuestra loa pensamientos y emociones propias.

Giraldo (2015); Colle (2002); Cáceres & Munévar (2016); Garrido et al. (2004); Galindo & Bahamón (2017); Martínez (2010); Guastini (2008); Pujadas (2021) y otros teóricos han abordado que la **teoría cognitiva** es contingente en el conocimiento y la comprensión adquirida a través del desarrollo cognitivo.

Se trata de un método de aprendizaje que consta de diferentes operaciones mentales que se fundan en la experiencia y en el procesamiento de la información que hace el sujeto a partir de esta, con el fin de asemejar<sup>5</sup> un conocimiento y dar una respuesta. La teoría cognitiva crea un proceso de diferentes etapas para edificar el conocimiento. Este mismo se emplea desde las edades más prematuras, donde se aprenden las funciones motoras, hasta las personas adultas, con conocimientos más complejos, como la resolución de un problema matemático.

Para Piaget, el desarrollo cognitivo es una de las más importantes. Parte el desarrollo cognitivo en épocas especializadas por la propiedad de organizaciones capacidades cualitativamente desiguales, que dan cuenta de positivas cabidas y asignan explícitas limitaciones a los niños.

Los sistemas educativos y de instrucción fundados en el cognitivismo se centran, pues, en la transmisión por el alumno de modelos mentales que compensará seguir, adquiriendo habilidades cognitivas<sup>6</sup> y aprendizajes cognitivos que le consientan proceder con eficacia.

Sin embargo, estos autores se limitan a explicar que el individuo es quien construye su conocimiento a través de vivencias.

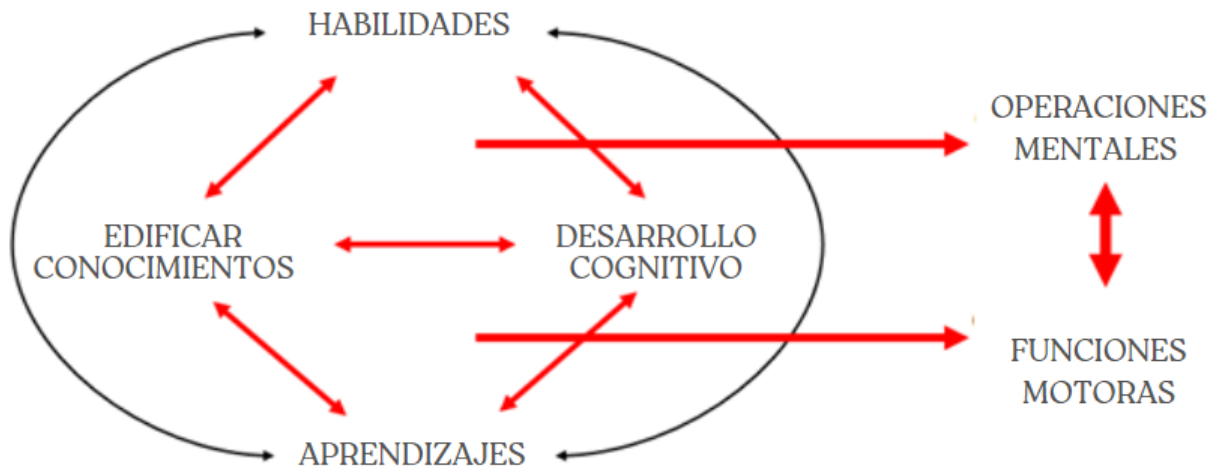
---

<sup>5</sup> Asemejar: Hacer algo con semejanza a otra cosa. (española, Rae, 2021)

<sup>6</sup> Habilidades cognitivas: son aquellas que permiten al individuo conocer, pensar, almacenar información, organizarla y transformarla hasta generar nuevos productos, realizar operaciones tales como establecer relaciones. (Salazar, 2013)

Gráfico 7

Teoría Cognitiva



*Nota.* La **teoría cognitiva** es el producto dialéctico en edificar conocimientos y desarrollo cognitivo que ayudan a obtener habilidades y aprendizajes y realizar operaciones mentales adquiriendo funciones motoras.

Madrigal (2007); Gallardo (2018); Espert-Tortajada & Villalba (2014); Suárez & Gross (2019), Lubrini et al (2009); Estévez-González & García-Sánchez (2002) y otros teóricos han abordado que la **estimulación cognitiva** es el conjunto de estrategias y técnicas que pretenden desarrollar y mejorar el funcionamiento de las capacidades cognitivas.

Según López & Ariño (2002), es la rehabilitación como proceso a través del cual las personas que tienen alguna discapacidad, debido a una enfermedad o lesión, trabajan con profesionales, familia, de extensa colectividad, para conseguir el cambio enorme de fortuna real, psíquico, general y vocacional posible.

Por otra parte, la estimulación cognitiva enseña que no se concentra solo en la parte cognitiva, sino que también aborda otros elementos como son la afectividad, la parte conductual, social familiar, biológica, indagando así interponerse al individuo de una manera completa.

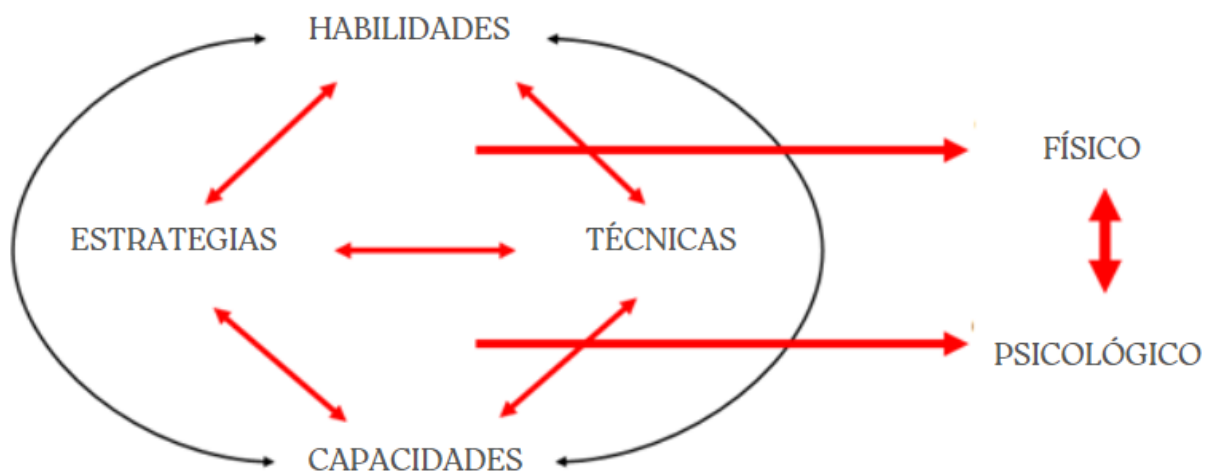
Se rige de un modo más determinado a mejorar la actividad cognitiva de las personas con deterioro cognitivo o demencia, desarrollando las capacidades y habilidades cognitivas todavía resguardadas, así como desacelerar el proceso de deterioro.

Produce neurogénesis, es decir, creación y propagación de nuevas neuronas, al mismo tiempo que se aumenta la reserva cognitiva, ya que mediante ejercicios específicos se optimizan o se restituyen capacidades cognitivas, de modo que el desperfecto puede ralentizarse y también retardar sus efectos sobre el funcionamiento en la vida diaria del paciente.

Sin embargo, estos autores se limitan a explicar que la estimulación cognitiva es una de las técnicas más consolidadas para recuperar algún deterioro cognoscitivo.

**Gráfico 8**

*Estimulación Cognitiva*



*Nota.* La *estimulación cognitiva* es el producto dialectico de las estrategias y técnicas, desarrollando de esta manera habilidades y capacidades, para alcanzar un estado de bienestar tanto físico como psicológico.

Posada (2014); Jiménez (2003); Ballesteros (2011); Colmenares (2009); Vélez (2005); Romero et al (2009); Pabón (2014) y otros teóricos han mencionado que la **lúdica** hace referencia

a todo accionar que, de una u otra forma, le consiente al ser humano conocer, expresarse, apreciar y relacionarse con su medio.

Según Dinello (2011) menciona que la lúdica procede de los técnicos, entretenido y reflejos, la cual consigue ser precisa como una palabra de prestezas participativas con el propósito de ocasionar, formar perspectivas y utilidad hacia el aprendizaje.

Al utilizar estrategias lúdicas los estudiantes mejoran sus relaciones humanas y sociales con sus compañeros además les permite identificar las habilidades didácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje reducen los errores algebraicos que realizan los alumnos del primer grado del nivel medio superior.

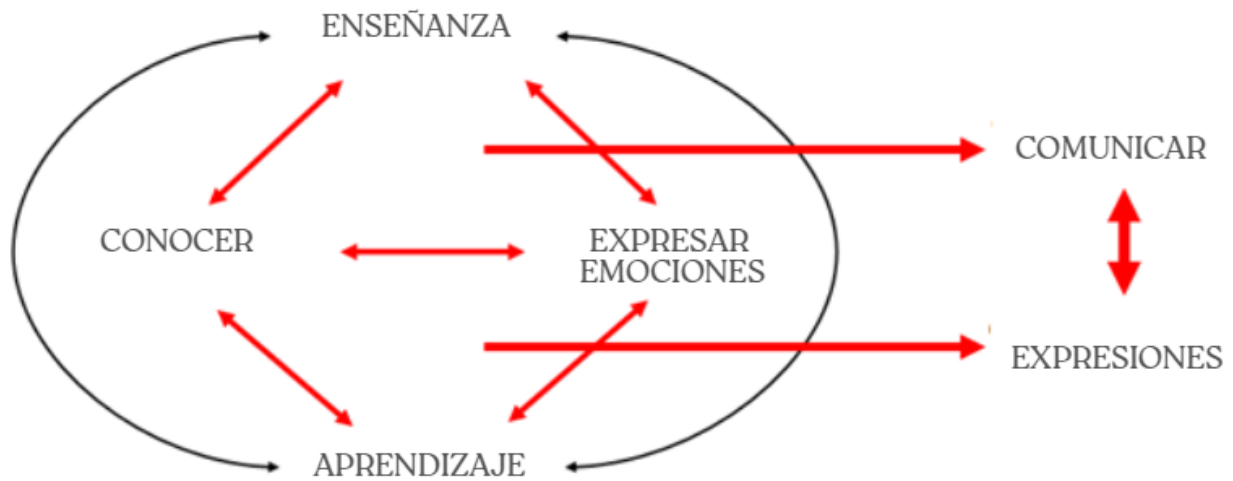
La lúdica ha sido considerada, como metodología o cualidad de enseñar algún contenido a partir del juego, estando en un escenario donde se plantean diversas actividades utilizando así materiales o recursos que sobrelleven a una participación activa e integrante del estudiante, siendo el maestro un guía y motivador.

Hace referencia a la necesidad que posee el ser humano de sentir, comunicar y expresar emociones, orientadas al esparcimiento, y que sobrelleva a gozar, reír, gritar o incluso llorar en una verdadera expresión de emociones, las cuales deben ser canalizadas por el facilitador del proceso.

Sin embargo, estos autores se limitan a explicar que la lúdica es una necesidad del ser humano para poderse expresar.

Gráfico 9

Lúdica



Nota. La *lúdica* es el producto dialectico de conocer y expresar emociones, que ayudan al desarrollo de enseñanza y aprendizaje ya que hace referencia a necesidad de comunicar y expresiones.

Silva (2020); Ruiz-Morales (2016); García-Rendón (2022); Constanza-Quintero (2018); Casado (2022); Almanza-Rodríguez (2021); Gala-Velilla (2022); Callau (2021) y otros teóricos han abordado que la **Diverlexia** es un método para enseñar a leer y a escribir que facilita el aprendizaje y el progreso de la lectura y la escritura.

La diverlexia es un método de enseñanza y refuerzo de la lectura y la escritura en español imaginado por Carmen Silva logopeda y maestra de audición y lenguaje experta en neuropsicología educativa y en dificultades de aprendizaje

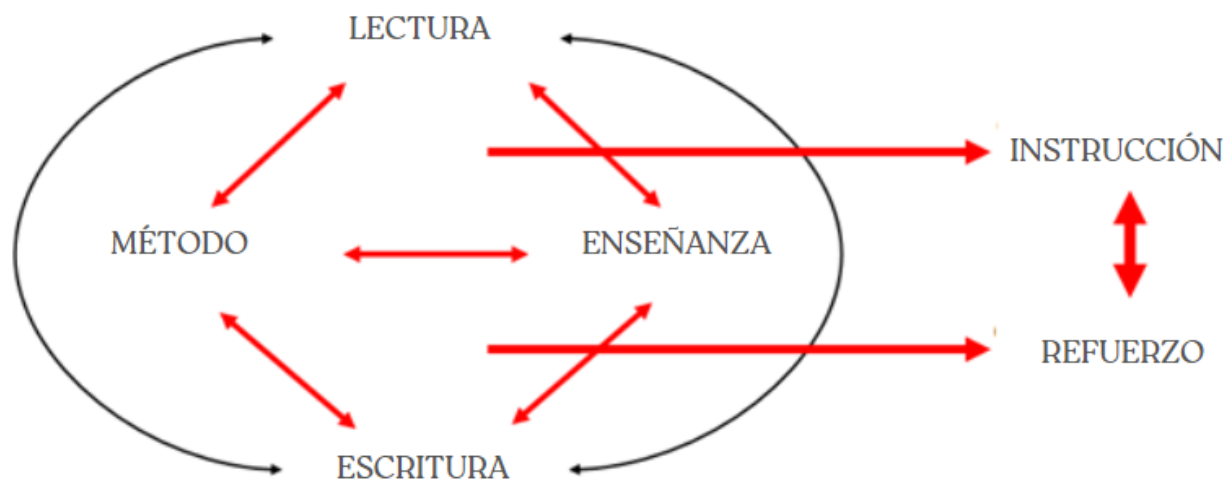
Es el beneficio de combinar realidad científica y de experiencias prácticas con el propósito de edificar de una manera más eficiente las dificultades de la escritura en intervención individualizada convirtiéndose en un programa de instrucción y refuerzo de la lectura y escritura en español.

Por eso se dice que la finalidad principal de Diverlexia es otorgar al profesional de una cadena de conocimientos claros y organizados para saber cómo tratar cada problema alcanzando en profundidad su origen y sus posibles manifestaciones

Sin embargo, estos autores se limitan a explicar que la Diverlexia es un método nuevo que está siendo muy utilizado para corregir tanto la lectura como escritura.

**Gráfico 10**

*Diverlexia*



*Nota.* La **Diverlexia** es el producto dialectico de un método y enseñanza, que ayuda a la lectura y escritura convirtiéndose en una instrucción y refuerzo.

Galaburda & Cestnick (2003); Benedet (2013); Rello (2018); Serrano & Defior (2004); Artigas-Pallarés (2009); De-La-Peña & Bernabéu (2018); Alvarado, Damians et (2007) y otros teóricos han abordado que la **dislexia** es una dificultad específica en el aprendizaje de la lectura.

La dislexia se conoce como una alteración de la capacidad para aprender a leer que perturba un buen porcentaje de la población escolarizada. El problema se debe especialmente a una deficiencia en el desarrollo del lenguaje que se ve manifestado en sus señales iniciales en un retraso significativo del desarrollo de la conciencia fonológica.



Habitualmente, estos problemas son resultado de una pérdida en el mecanismo fonológico de la expresión, se muestran de modo imprevista ya que nuevas destrezas cognitivas se despliegan con regularidad y la educación lectora es adecuada

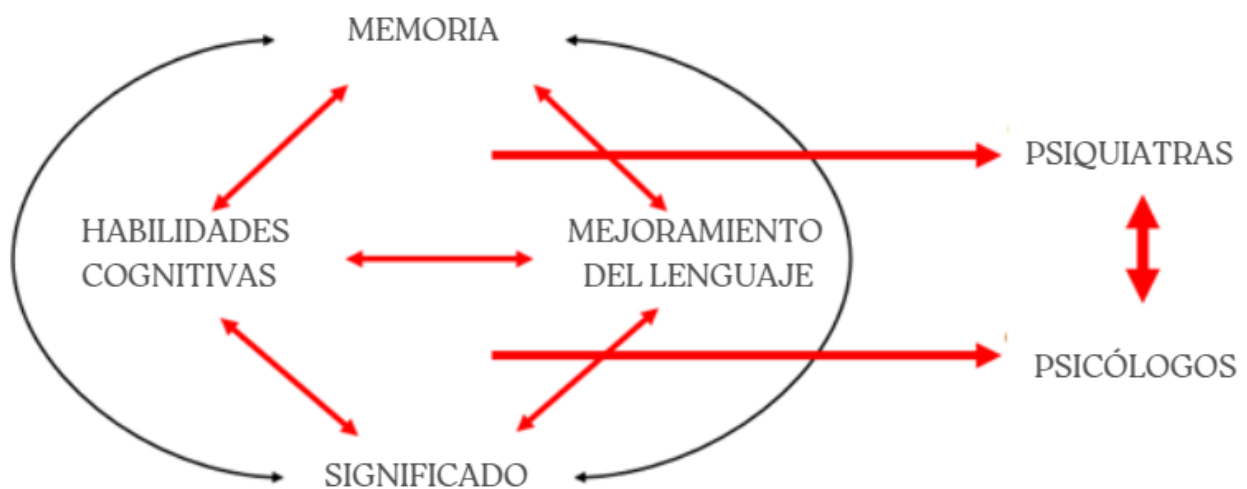
Como una desorganización cognoscitiva en el cual se provoca una falla en la transformación y procesamiento de la información sensorial en un lenguaje interno o comprensivo. Esta alteración puede ser visual, auditiva o intermodal y entorpece en el niño la recuperación de las palabras de la memoria lo que imposibilita una razón adecuada del significado.

La dislexia puede ser una dificultad importante para el progreso intelectual posterior del paciente, y es de suma importancia conocer las medidas para determinar de forma temprana y remitir a tratamiento con profesionales especializados en el tema ya sea psicopedagogos, psiquiatras, psicólogos, etc.

Sin embargo, estos sofistas se limitan a explicar que no hay un modelo generalizado para diagnosticar la dislexia.

**Gráfico 11**

*Dislexia.*



*Nota.* La **Dislexia** es el producto dialectico de las habilidades cognitivas y el mejoramiento del lenguaje, para la recuperación de la memoria y el significado de las palabras llevándolo a un tratamiento ya sea con psiquiatras o psicólogos.

Suit & Zuleta (2019); Salazar & Ponce (2020); García-Madruga (2006); Carrasco (2019); Sastrías (2008); Solé (2015); Valls et al (2008); Rodríguez, & Lager (2003) y otros teóricos han abordado que **la lectura** es la carretera hacia el conocimiento y la libertad e involucra la participación activa de la mente.

Gavilánez (2018) testifica que: la lectura es el mensaje acabada para relatar a una interacción por la cual el sentido regulado por un escritor en incitaciones sensoriales, se transfigura en molesto en la imaginación del lector. La interacción perpetuamente contiene tres aspectos: basto inteligible, sapiencias por parte del maestro y diligencias funcionales y sabios.

La lectura ennoblece<sup>7</sup> y desarrolla la necesaria capacidad crítica de las personas; de ahí que, tras el acto de la lectura, la vida habitual debe estar condicionada por la capacidad lectora que favorezca al perfeccionamiento de los seres humanos.

La lectura es un ejercicio personal que nunca se termina de perfeccionar por ello es significativo su práctica diaria, es una labor a la que hace unos años no lograban permitir muchos elementos cuya ilustración en sí esencia un gran triunfo como es el picaporte de nuestra coincidencia.

La lectura es un instrumento fundamental del desarrollo de la personalidad, pero también lo es de socialización como mecanismo esencial para simpatizar en democracia y desenvolverse en la sociedad de la información. La lectura no solo facilita información, sino que enseña creando

---

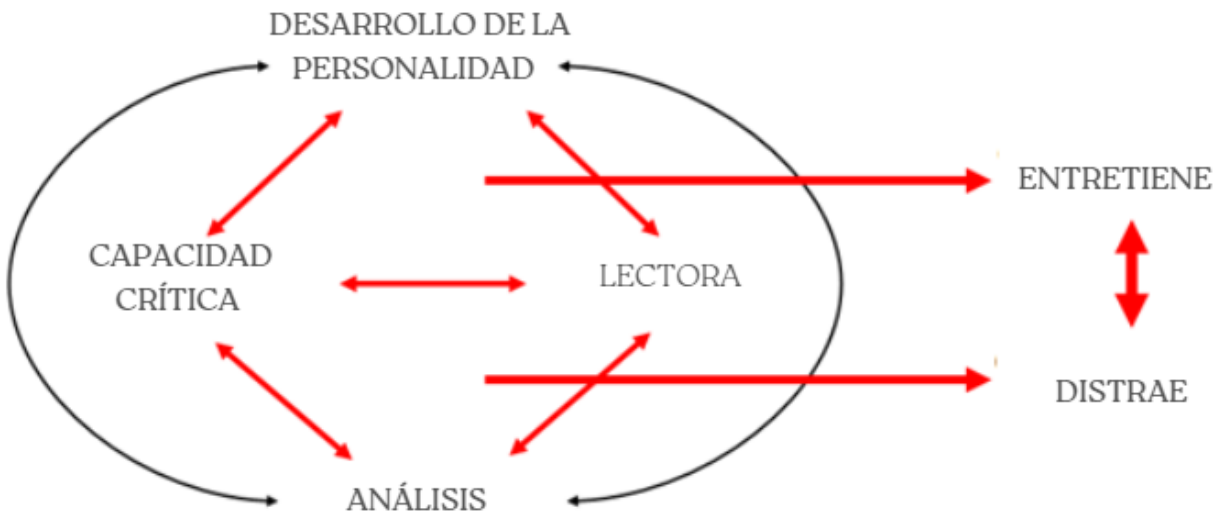
<sup>7</sup> Ennoblece: es aquel que se refiere a una actitud humana, cuando se señala que una persona es noble de corazón es porque esta se encuentra siempre dispuesta a ayudar a las demás personas, tiene una palabra de aliento cuando alguien cercano necesita de un consejo. (GONZÁLEZ, 2009)

hábitos de reflexión, análisis, esfuerzo, concentración, y recrea, hace gozar, entretiene y distrae.

Sin embargo, estos autores se limitan a explicar que la lectura ayuda a que piense cree e imagine.

**Gráfico 12**

*Lectura*



*Nota.* La **lectura** es el producto dialectico de la capacidad crítica y lectora que ayuda al desarrollo de la personalidad y el análisis además entretiene y distrae la mente.

Cassany (2020); Carlino (2006); Pujadas (2021); Munévar (2016); Cassany (2000); Graves (2018); Ferreiro (2006); Camps (2013); Cassany (2003); Jitrik (2000) y otros teóricos han abordado que **la escritura** es el medio de información más antiguo. Un técnico que permitió inventar diversos procedimientos alfabéticos no sólo para establecer comunicación, sino también para almacenar y administrar información y conocimiento.

La escritura es un proceso cognitivo que implica la posibilidad de descubrir y aclarar lo que se quiere comunicar. Y más allá de un medio de transmisión, la escritura encubre un viable epistemológico que se revela a quien se aventura.

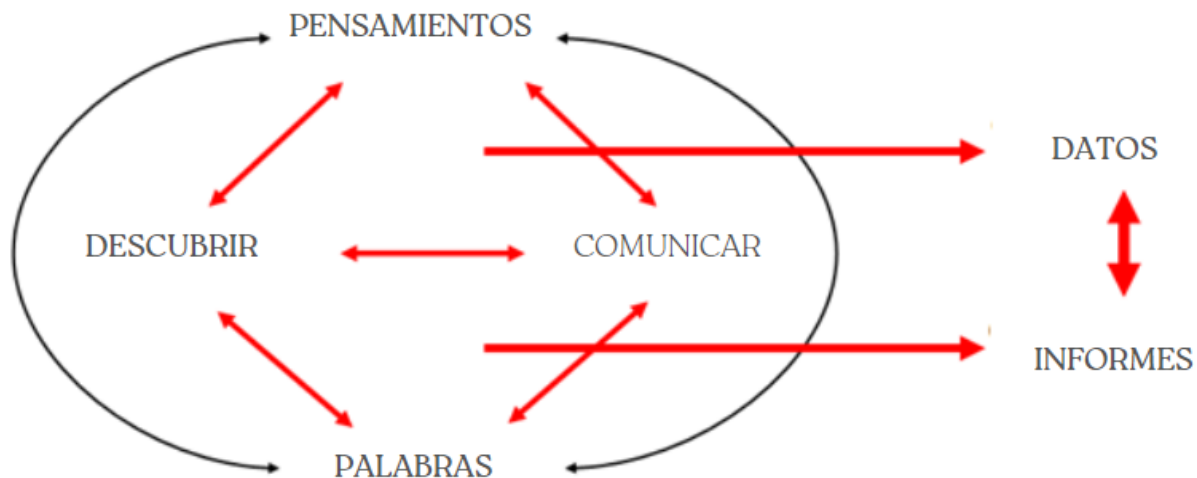
Escribir es un asunto de preparación de opiniones, asimismo de una labor gramática de composición. Se afana con tendencias y con párrafos. Trazando se asimila y logramos utilizar la escritura para alcanzar principal tema.

También puede utilizarse para dejar permanentes datos u informes, de manera intacta, sobre cualquier materia además nos aprueba reflejarnos, expresar nuestras ideas, idealizar de manera conjunta o ser crítico, a través de un diario, memorias, etc.

Sin embargo, estos autores se limitan a explicar que ayuda a nuestro cerebro a desarrollarse de mejor manera.

**Gráfico 13**

*Escritura*



*Nota.* La **escritura** es el producto dialéctico de descubrir y comunicar, los pensamientos y palabras para dejar datos e informes que serán expuestos con el pasar del tiempo.

Montealegre & Forero (2006); Hidalgo & Medina (2009); Toro & Cervera (2015); Lema et al (2019); Defior (2008); Kalman (2004); Gutiérrez-Toca (2003), de la misma forma otras teóricas han abordado que **La lectoescritura** es la enseñanza y aprendizaje de la lectura juntamente con la escritura logrando un aprendizaje.

La lecto-escritura se define por el manejo de signos auxiliares que admiten reintegrar, en la memoria del sujeto, alguna imagen, concepto o frase es decir implica habilidades de escucha, habla y escritura.

Es más que aprender a leer y escribir es disfrutar con las palabras y con las leyendas cuando otra persona las está repasando es aprender a amar los libros es conocer cómo suceden las cosas en sitios en los que nunca hemos estado o que ni siquiera existen.

No es consiente del uso y manejo de los símbolos como las letras, los números, la capacidad de escribir. Por consecuencia, se aumentan las fuentes de información posibles y la capacidad de recoger o almacenar, en escritos, recuerdos, vivencias o información notable.

La calidad que tiene un proceso de la lectoescritura en nuestra humanidad hace que los docentes tengan el compromiso de continuar actualizándose en las tareas y así alcanzar a ser críticos, reflexivos y competentes en el quehacer didáctico<sup>8</sup>.

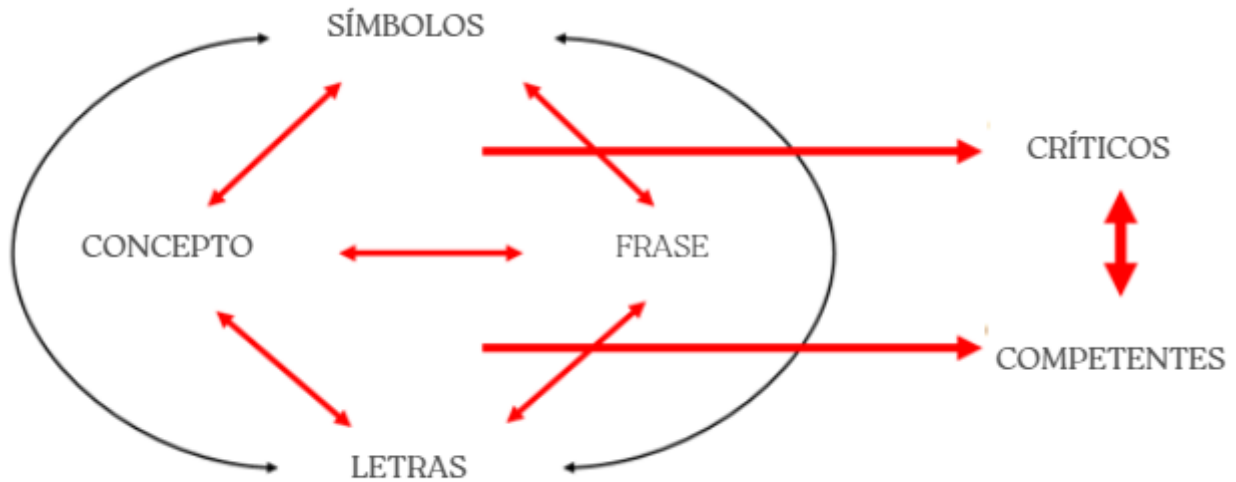
Sin embargo, estos sofistas se limitan a explicar que la lectoescritura se debe aplicar desde temprana edad para que así se vaya perfeccionando.

---

<sup>8</sup> Didáctico: es la rama de la pedagogía que se encarga de buscar métodos y técnicas para mejorar la enseñanza, definiendo las pautas para conseguir que los conocimientos lleguen de una forma más eficaz a los educados. (Pérez Porto, 2021)

**Gráfico 14**

*Lectoescritura*



*Nota.* La **lectoescritura** es el producto dialéctico un concepto o frase que contienen símbolos y letras además ayuda a los docentes a ser más críticos y competentes.

Guzmán-Rosquete (1997); Muñoz (2012); Almanza (2013); Albán & Gonzembach (2021); Rosquete (1997); Guadrón (2005), Ortiz-Cabezas (2022), Crescini (2011); Planillo-Alonso (2015) y otros teóricos han abordado **los métodos de la lectoescritura** en algunos casos no resultan como se esperaba, esto porque los procedimientos son aplicados en forma inadecuada.

La importancia del proceso de los métodos de lectura y escritura, utiliza una serie de estrategias que no son sino un bosquejo para conseguir, evaluar y adquirir información para que luego pueda aplicarse.

La lectoescritura inicial se afronta con teorías, investigaciones y estrategias de la experiencia educativa que tienen diferentes enfoques como el socio-cultural, el constructivista y psicolingüística.

Solovieva y Quintanar (2010), mencionan que los métodos de enseñanza constituyen uno de los problemas más inquietantes en el ámbito educativo, debido a que no se basan en los avances

de la 22 pedagogía y de la psicología, sino en lo que está de moda de manera que el docente no busca el que mejor se adecue al niño y la niña.

Tenemos 6 métodos de lectoescritura los cuales se deben aplicar para que los infantes se vayan preparando desde de la niñez ya que de esa forma ellos puedan alcanzar en su adultez el perfeccionamiento tanto de lectura como de escritura.

Sin embargo, estos sofistas se limitan a explicar que los métodos de lectoescritura ayudan a tener experiencias y a contribuir a lo largo de su desarrollo general.

### Gráfico 15

*Métodos de la Lectoescritura*



*Nota.* Los **métodos de la lectoescritura** es el producto dialectico de estrategias e información que tienen enfoques constructivistas y psicolingüístico que ayudan a evaluar y perfeccionar la lectura y escritura.

Solis (2018); Brain (2018); Cubero & Ballesteros (2000); González (2018); Cuerva (2021); Salas (2019); Sapiens & Chavez (2022) manifiestan que la atención tiene procesos como las emociones, pensamiento, memoria, motivación y posee la capacidad de orientación hacia

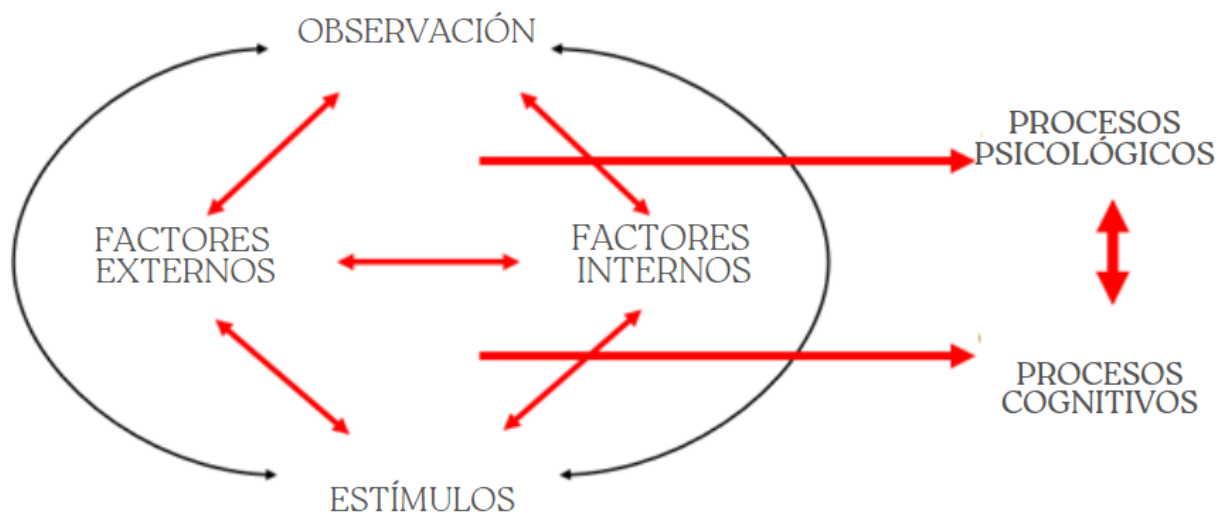
estímulos y llega a procesarlos para responder en consecuencia. Además, este mantiene un estado de observación permitiendo a su vez tomar conciencia de lo que pasa a su alrededor.

La atención es un proceso psicológico básico y cognitivo donde regula, controla y tiene la capacidad para funcionamiento óptimo de las personas, asimismo puede generar, dirigir, seleccionar y procesar información que sea relevante. Por otra parte, la atención no requiere de esfuerzos pues llega hacer involuntario.

En ocasiones la atención llega afectar el funcionamiento por factores sea internos o externos. El primero factor depende de cada persona ya sea por emoción en forma negativa dificulta la concentración, el interés se concentra en lo que agradable y el pensamiento se basa en ideas concretas. El segundo factor dificulta o favorece la concentración debido al cambio cuando se rompe un estímulo e inicia con uno nuevo y la carga emocional atrae la atención sea negativa o positiva.

**Gráfico 16**

*Atención*



*Nota.* La **atención** es la relación dialéctica de factores externos y internos que se genera mediante la observación y estímulos para un proceso psicológico y proceso cognitivo.

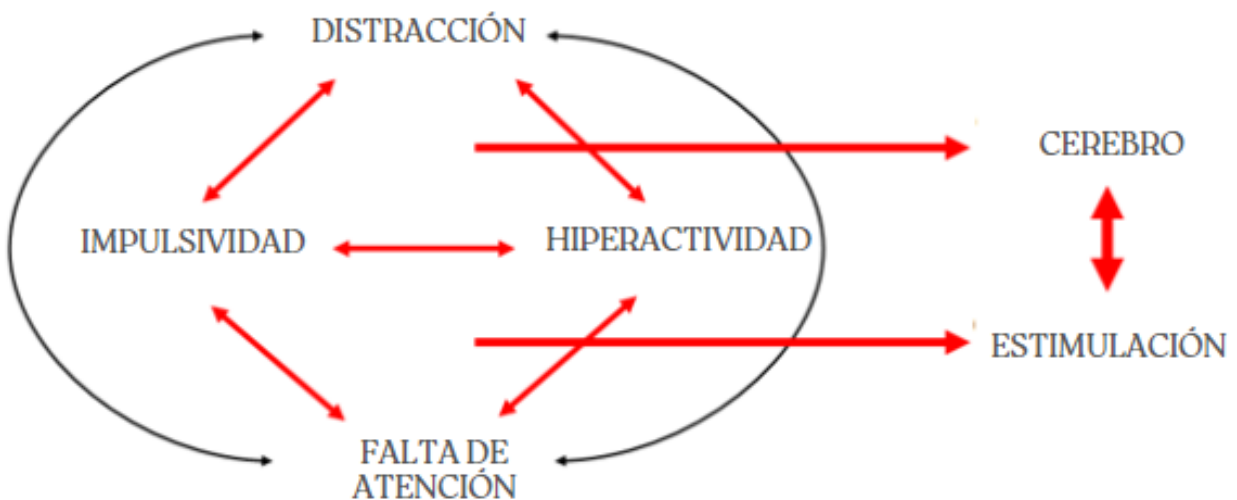


Merino Gómez (2018); Deminco (2019); Stanford Children's Health (2022); Rodríguez (2020); Deminco (2020); Letosa (2018); Marcus (2020); Guerrero (2020) estos autores manifiestan que se caracteriza por la falta de atención es la impulsividad en algunos casos, mientras que en otros la distracción problemas de hiperactividad.

En este proyecto nos beneficia percibir el comportamiento de los estudiantes y entender el tipo de estimulación que se requiere para su cerebro, ya que controla la atención, juicio social y el movimiento.

**Gráfico 17**

*Déficit de Atención*



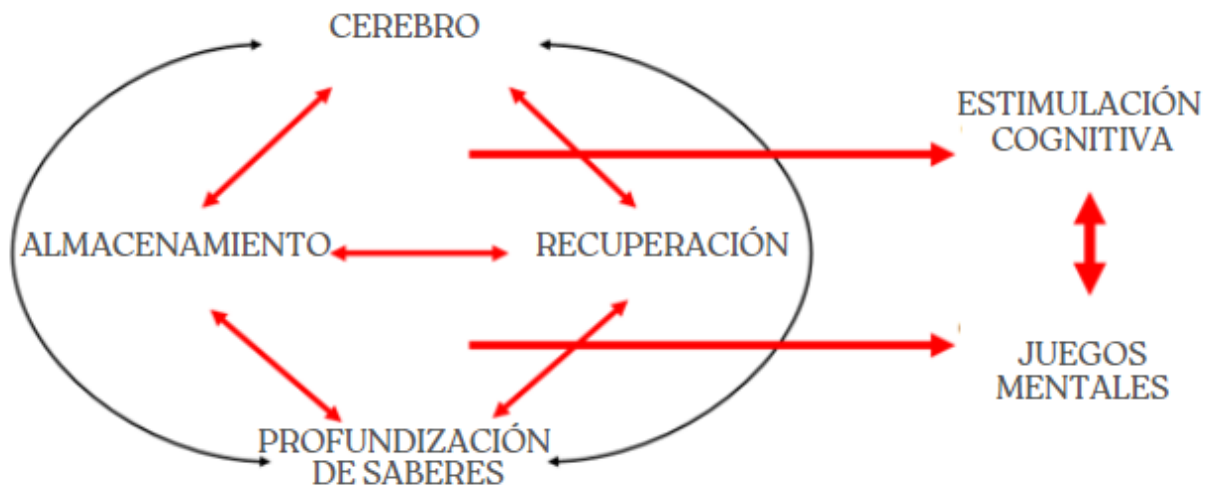
*Nota.* El **Déficit de atención** en la relación dialéctica, radica en la impulsividad y la hiperactividad centrándose en la distracción y la falta de atención de esta ayuda comprender al cerebro y al tipo de estimulación.

Ospina (2022); Foster (2021); Ogawa & González (2021); Jelin (2022); Quian (2018); Cannataro (2022); Gilardenghi (2021) hablan acerca de la memoria del cual es un espacio para el intercambio y profundización de los saberes.

La memoria llega hacer la capacidad que tiene el cerebro en retener información y voluntariamente dando la facilidad de recordad sensaciones, hechos e ideas. Por lo que puede ser entrenado mediante estímulos cognitivos y juegos mentales.

**Gráfico 18**

*Memoria.*



*Nota.* La **Memoria** es el resultado de la relación dialéctica que se expresa entre el almacenamiento y recuperación, que implica al cerebro realizando una profundización de saberes del cual ayuda a comprender los estímulos cognitivos y juegos mentales.

Corcino (2013); Whetten & Cameron (2015) mencionan que las habilidades son la capacidad que tienen las personas para desempeñar una actividad dando a relucir sus destrezas, talentos entre otras.

Existe varias habilidades como la cognitiva este se basa en la solución de problemas. La habilidad social tiende a tener un gran desenvolvimiento con las personas y las habilidades lingüistas es la que lleva a cabo un análisis que puede tener otras personas.

Cada una de las habilidades permite un sólido aprendizaje donde se forja las capacidades que tiene cada persona y de una u otra manera enseña a los demás que están en su entorno a seguir avanzando y dar a relucir más destrezas.

**Gráfico 19**

*Habilidades.*



*Nota.* Las **Habilidades** es el resultado de la relación dialéctica que se expresa entre conocimientos y destrezas, que implica la capacidad de realizar y resolver problemas que ayuda en la enseñanza y aprendizaje.

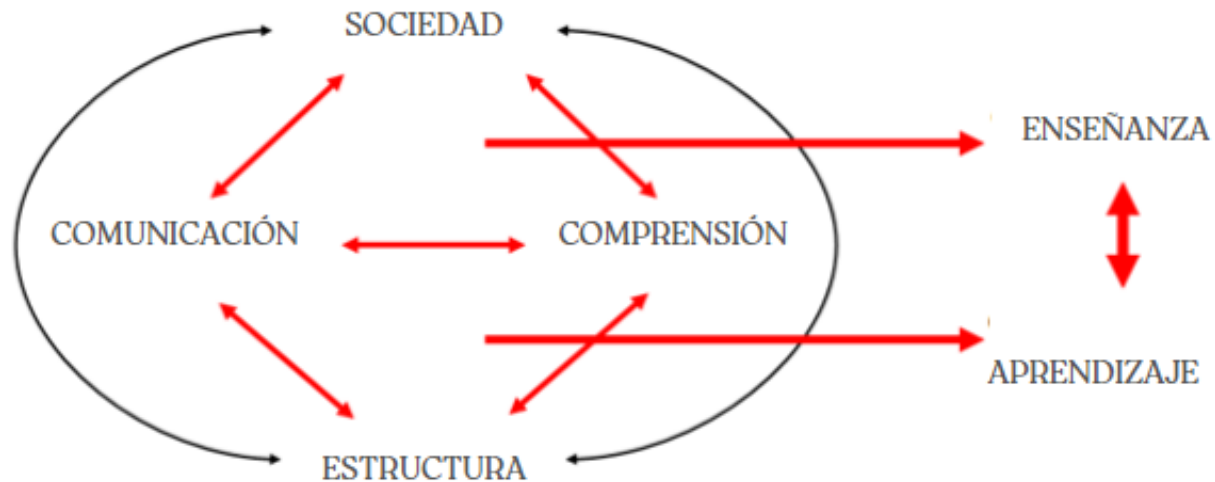
Agüero-Chaves et al (2022); Alonso (2022) estos sofistas mencionan que la lingüística es una estructura fundamental de lenguas que tiene la sociedad, sus variaciones y sus condiciones hacen posible una comunicación y comprensión por medio del lenguaje

El lenguaje se relaciona por el proceso de la humanidad este se fundamenta en la identidad de grupo y sentido de pertenencia; por otra parte, están los procesos mentales es la construcción psicoanalítica de la conciencia.

La **lingüística** es la base esencial para el desarrollo de su enseñanza-aprendizaje siendo así un papel esencial en la capacitación de cada estudiante en la comprensión de diferenciación de habilidades, entornos comunicativos, entre otros.

**Gráfico 20**

*Lingüística.*



*Nota.* La **Lingüística** es la relación dialéctica entre la comunicación y comprensión dentro de la sociedad y una estructura para una enseñanza y aprendizaje de la lengua.

Hernández (2009); Perea (2018); Aquino (2015) hablan acerca de los errores lingüísticos mencionando que existen dificultades para una adecuada codificación<sup>9</sup> que produce vacíos en la estructura del lenguaje.

Ahora bien, esto se puede dar de varias razones ya sea de la parte educacional, sociolingüísticos<sup>10</sup> con la relación de normas. Además, estos errores son muy notorios al momento de una escritura o al expresarse oralmente provocando retrasos en la educación y problemas de inseguridad, rechazo a la sociedad, entre otros.

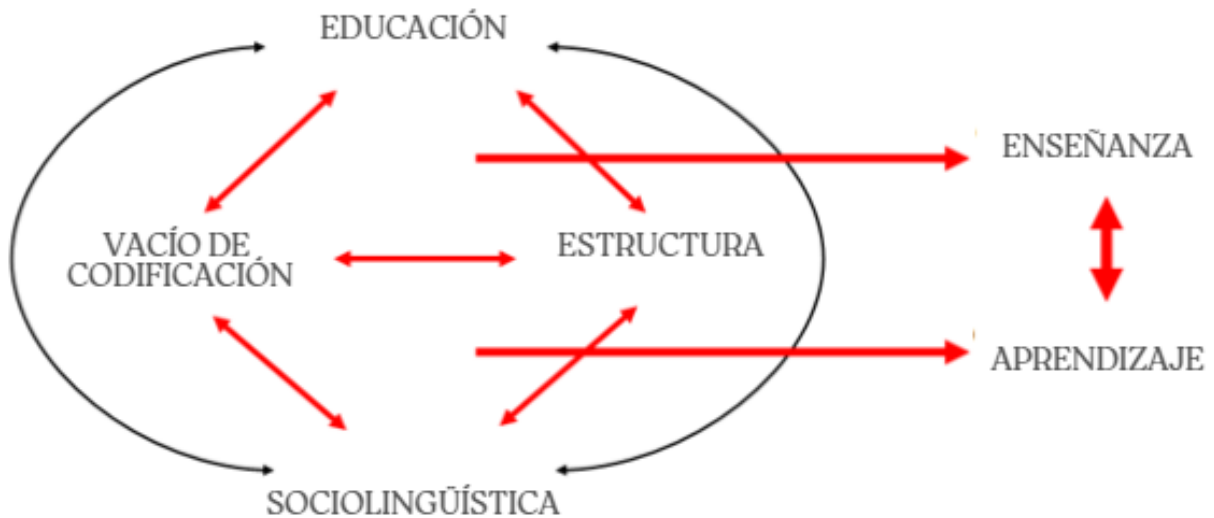
<sup>9</sup> Codificación: implica la conversión de sistemas de datos. (Pérez, 2016)

<sup>10</sup> Sociolingüísticos: es un campo científico de la sociología y lingüístico que influye de la sociedad en el lenguaje incluye normas culturales. (SlideShare from Scribd, 2009)

A pesar de que existe este tipo de errores no existe una predisposición en la docencia del cual permita un adecuado proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Gráfico 21**

*Errores Lingüísticos.*



*Nota.* Los **Errores Lingüísticos** son la relación dialéctica donde existe un vacío de codificación y una estructura que está dentro de la educación y lo sociolingüística que lleva a un problema en la enseñanza-aprendizaje.

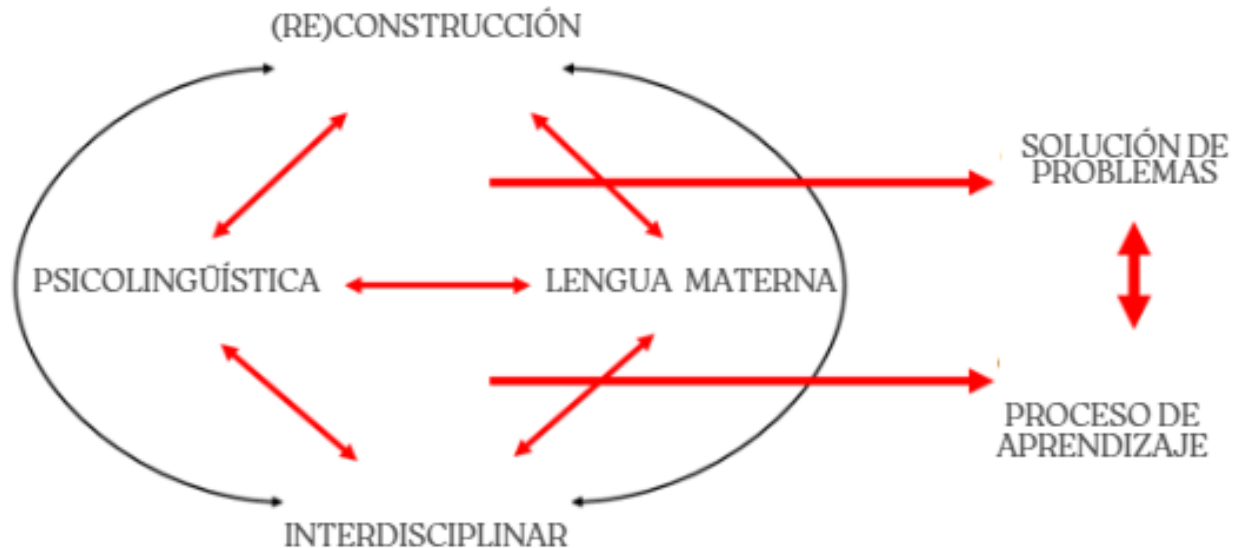
Olmo-Cazevielle (2019); Benjamins (2021); Castañeda (2016); Acuña (2013) estos sofistas hablan acerca de la enseñanza de idiomas que dan una solución de problemas en el uso del lenguaje.

La lingüística aplicada se concentra en la aplicación de métodos, teorías, conocimientos que implica el uso de la lengua analizando las relaciones entre en pensamiento, lenguaje y proceso de aprendizaje de varias lenguas. Este se (re)construye y la completa en el campo interdisciplinar del saber donde se debe encontrar la manera de dar solución a las dificultades, problemas que

presenta el estudiante de los que suelen ser diversos ya sea por la sociedad que engloba la psicolingüística, enseñanza de la lengua materna, entre otros.

**Gráfico 22**

*Linguística Aplicada.*



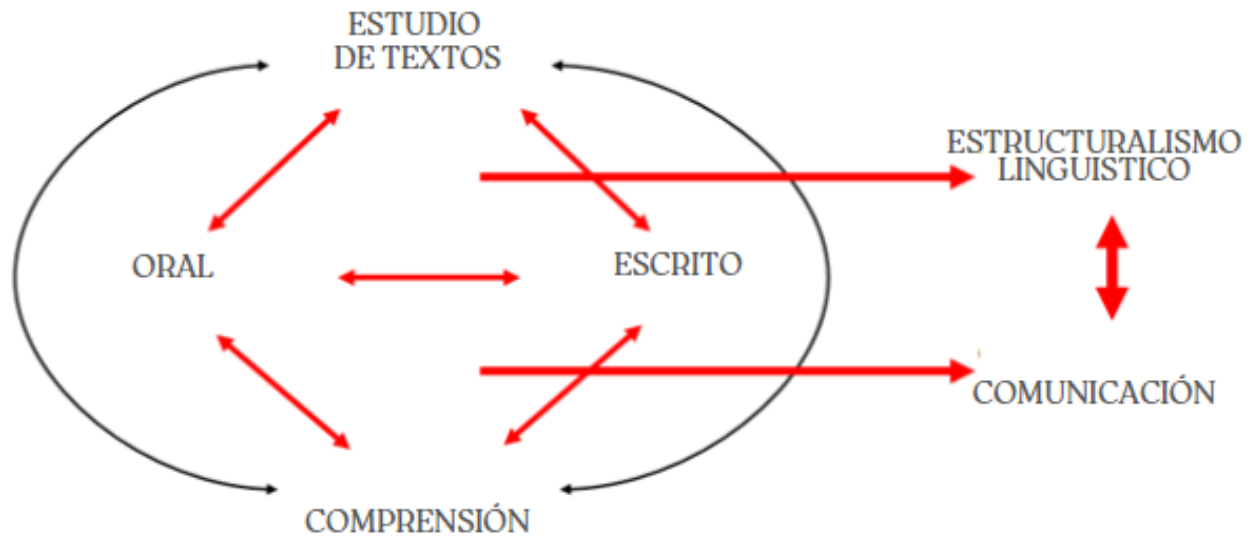
*Nota.* La *lingüística aplicada* es la relación dialéctica entre la psicolingüística y la lengua materna donde se desarrolla la (re)construcción y lo interdisciplinar para dar una solución de problemas obteniendo un proceso de aprendizaje favorable.

Guerrero (2015); Bernárdez (2021); García-Márquez & Astrid (2020); Gómez (2021) mencionan que es parte de un hecho comunicativo verbal con plenitud de sentido que se centra en el estudio del texto, evolucionando del estructuralismo lingüístico.

La lingüística de texto es importante en la enseñanza para que se centre en el tipo de textos orales o escritos en los estudiantes siendo una manera de comprensión, producción, comunicación y de aprendizaje.

Gráfico 23

*Lingüística de Texto*



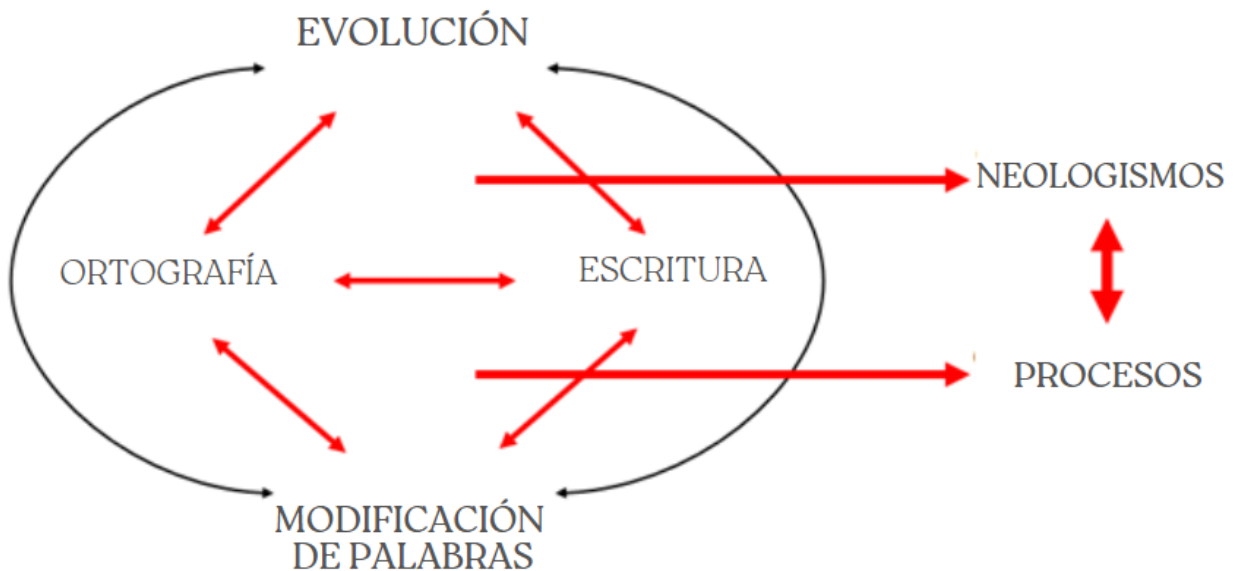
*Nota.* La **lingüística de texto** es la relación dialéctica entre un texto oral o escrito del cual está dentro de un estudio de textos y una comprensión para realizar una adecuada estructura lingüística y comunicación.

Miranda (2017) Relatan que se ocupa de los cambios que existe a través del tiempo (histórico y evolutivo) donde existe un cambio de palabras en el léxico de la población. Dicho de otra manera, investiga la forma en que se modifica los signos de las palabras y otros elementos lingüísticos de evolución fonética, sintáctica, semántica.

Pues bien, hoy en día se puede crear neologismos a partir de unos procesos fundamentados trazando un recorrido que ha hecho la palabra tanto de forma ortográfica y escritura al mismo tiempo como de fondo su significado y connotación.

**Gráfico 24**

*Lingüística Diacrónica.*



*Nota.* La **Lingüística diacrónica** es la relación dialéctica en la ortografía y escritura donde existe la evolución y modificación de palabras para llegar a un neologismo partiendo de procesos.

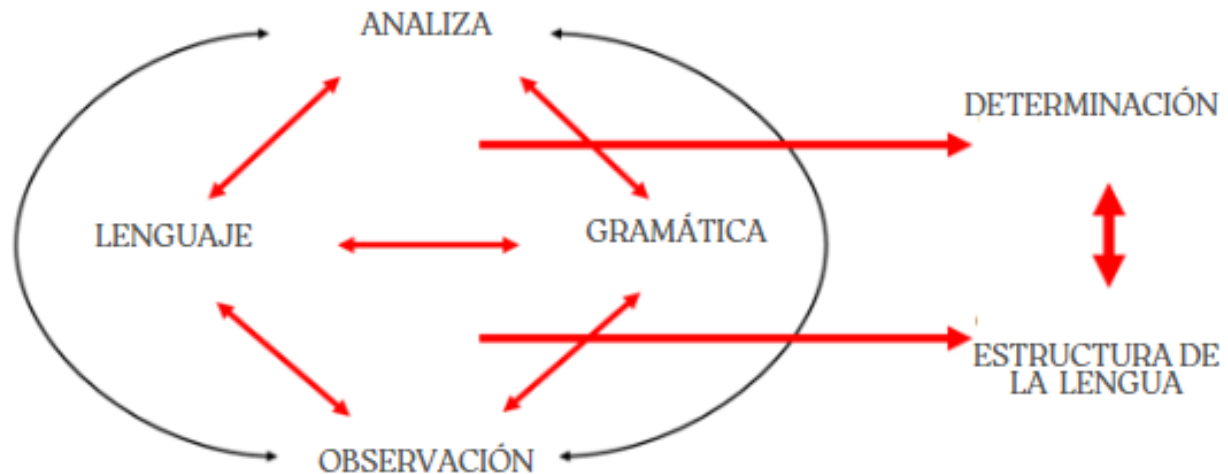
Dante (2015); Martinez (2022); Coseriu & Quijano (2016) manifiestan que los filósofos mencionan que es descriptiva, analiza las partes de una lengua o gramática. Es decir, realiza el estudio y el análisis de un tipo de lenguaje en un punto concreto de tiempo (presente).

La lingüística sincrónica es un tipo descriptivo por lo que realiza una observación a la lengua desde un punto estático determinando, apoyándose en las pautas de la estructura de la lengua dentro de la comunidad lingüística.

**Gráfico 25**

*Lingüística Sincrónica.*





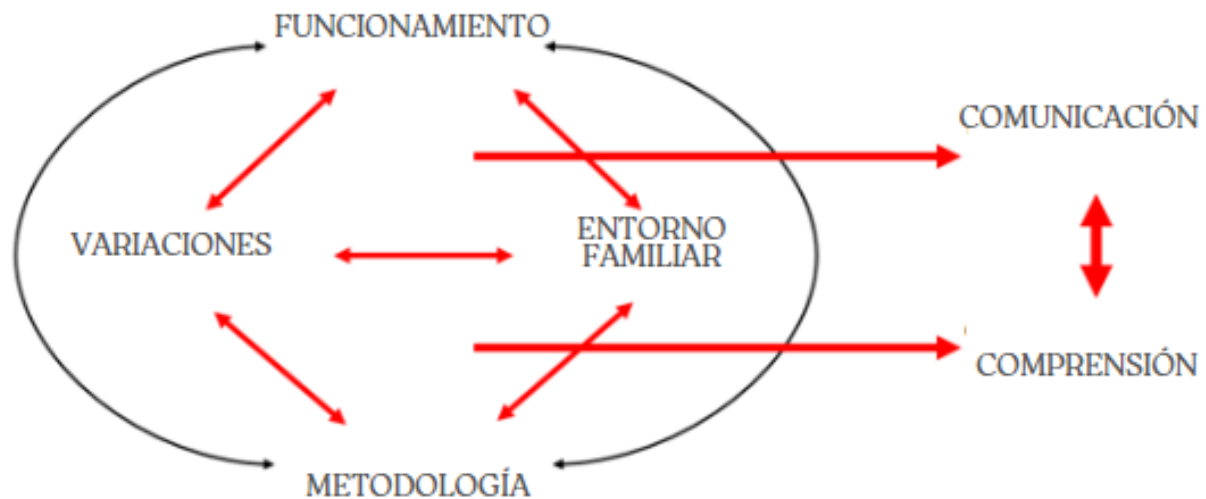
Nota. La *Lingüística sincrónica* es la relación dialéctica de la lengua y la gramática donde se analiza y se realiza la observación para una adecuada determinación y estructura de la lengua.

Mejia (2016); Alonso (2022); Hernández & Zamora (2007); Rodríguez (2018); García (2014); Méndez et al (2021) Mencionan que es un conjunto de metodologías ordenadas que ayuda a cualquier fenómeno particular de la lengua.

La lingüística general estudia en el funcionamiento exterior e interior de la lengua, es decir, sus variaciones a través del núcleo familiar, social y las condiciones que hace posible una comunicación y comprensión de la lengua natural.

**Gráfico 26**

*Lingüística General.*



*Nota.* La **lingüística general** es la relación dialéctica de variaciones y el entorno familiar, donde se establece el funcionamiento y la metodología para una comunicación y comprensión de la lengua.

## 6.2. TEORIA LEGAL

### 6.2.1. CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR

La constitución del Ecuador aprobada 2008 menciona que:

**Art. 27.-** La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. (Constitución de la República del Ecuador, 2008, Art. 27)

**Art. 29.-** El Estado garantizará la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural. (Constitución de la República del Ecuador, 2008)

**Art. 346.-** Existirá una institución pública, con autonomía, de evaluación integral interna y externa, que promueva la calidad de la educación. (Constitución de la República del Ecuador, 2013)

### **6.2.2. LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE**

La ley orgánica de educación intercultural menciona en el Art.2.- Principios. - la actividad educativa se desarrolla en principios generales como: definen y rigen las decisiones, fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales en el ámbito educativo:

**m. Educación para la democracia.** - los establecimientos educativos son espacios democráticos de ejercicio de los derechos humanos y promotores de la cultura de la paz, transmisores, creadores de conocimiento, transformadores de la realidad, la participación, la inclusión, la integración social, nacional, andina, latinoamericana y mundial (Barrezueta, 2011).

**q. Motivación.** – Se promueve el esfuerzo individual, así como el reconocimiento, valoración del profesorado y la motivación a las personas para el aprendizaje (Barrezueta, 2011; Guzñay, 2019)

**u.- Investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos.** - Se establece a la construcción, investigación y desarrollo permanente de conocimientos como garantía del fomento creativo y de la producción de conocimientos, experimentación para la innovación educativa (Barrezueta, 2011).

### **6.2.3. DECRETO**

Artículo 4.- la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), publicada en el segundo suplemento del Registro Oficial 417 del 31 de Marzo de 2011, establece: “La educación es un derecho humano fundamental garantizado en la Constitución de la Republica y condición necesaria para la realización de los otros derechos humanos.- Son titulares del derecho a la educación de calidad, laica, libre y gratuita en los niveles inicial, básico y bachillerato, así como de una educación permanente a lo largo de la vida, formal y no formal, todos los y las habitantes del Ecuador.- El Sistema Nacional de Educación profundizara y garantizara el pleno ejercicio de los derechos y garantías constitucionales”: (Asamblea Nacional del Ecuador, 2015)

### **6.3. TEORÍA REFERENCIAL**

#### **UNIDAD EDUCATIVA ÁNGEL POLIBIO CHAVES**

La Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves, fue creada el 8 de noviembre de 1955, está ubicada en la dirección Espejo 114, antigua Colombia, en la provincia de Bolívar, cantón de Guaranda y parroquia Ángel Polibio Chaves. Brinda una educación regular a nivel de educación básica y bachillerato. La institución opera bajo el régimen escolar de Sierra y ofrece educación de forma presencial en la jornada matutina y jornada vespertina según el Ministerio de Educación.

### **7. METODOLOGÍA**

#### **7.1. ENFOQUE**

El enfoque de dicha investigación es cualitativo, donde, se utiliza como instrumentos de recolección de datos, en primera instancia la observación, también, la entrevista que los datos recogidos de analiza.

## **7.2. DISEÑO O TIPO DE ESTUDIO**

Se realizará investigación de campo, siendo una manera directa en la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves, con los estudiantes de segundo año de Educación General Básica.

## **7.3. MÉTODOS**

### **Observación**

El proceso de observación se realizará de manera inicial, ya que, es indispensable para determinar los problemas que existen, este proceso servirá para realizar el análisis.

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

### **Entrevista**

Mediante la entrevista se extrajo información necesaria de un experto como Dr. Andrade Jorge, a su vez, a la Lic. Gaibor Violeta del centro educativo.

### **Ficha de observación**

Mediante la ficha se podrá detallar los datos para la investigación desde el lugar de los hechos, ya que, es una investigación de campo.

**8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS****MATRIZ DE ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA  
ENTREVISTA**

**Problema:** Cómo influye el juego cognitivo en la diverlexia para desarrollar habilidades lingüísticas en los alumnos de segundo año de Educación Básica de la Escuela Ángel Polibio Chaves de la ciudad de Guaranda, provincia de Bolívar, estudio realizado durante los meses de diciembre 2022 a marzo del 2023.

**Entrevista:** semiestructurada-abierta

CONTEXTO	OBJETO	CAMPO	PREGUNTA	ASPECTOS RELEVANTES	INTERPRETACIÓN	CONCLUSIÓN
Educativo Pedagógico. Experto: Dr. Jorge Andrade	Contexto de formación	Juegos Cognitivos	¿Cómo influye el juego cognitivo en la diverlexia para desarrollar habilidades lingüísticas en los alumnos de segundo año de Educación Básica?	Juegos cognitivos Diverlexia Dislexia	<p>Cuando hablamos de la diverlexia es a la diversidad de cosas que pueden surgir con la dificultad de la dislexia esta investigación que ustedes están planteando primero deben de partir de un test como se encuentran actualmente los niños en la lectura y escritura, una vez que usted conoce aplicando técnicas o metodologías también ustedes cubren ciertas dificultades dentro de la diverlexia, si usted descubre más de dos dificultades ahí tenemos la diverlexia es decir la diversidad de dificultad que tenemos lo que se desvinculan muchas dificultades más que están dentro de esta dificultad de aprendizaje, para poder desarrollar el lenguaje; como son niños tan pequeños de segundo año de básica, entonces, los niños generalmente todavía no tienen una lectura textual clara, por lo tanto, la lectura de ellos puede ser jeroglífica o pictográfica o puede ser también una lectura a través de imágenes.</p> <p>La diverlexia tiene que medirse también de forma oral. ¿Cómo influye estas dificultades</p>	<p>Las diferentes dificultades de aprendizaje afectan de manera directa al desarrollo de las habilidades lingüísticas de los estudiantes tanto oral como escrito, por lo que es necesario determinar cuáles son las dificultades partiendo de la observación.</p> <p>Por otra parte, al establecer mejoras como es el caso de la aplicación de nuevos métodos de enseñanza se podrá incrementar mejoras de aprendizaje mediante juegos.</p> <p>Por medio de estrategias se logra corregir de manera eficaz las dificultades lecto-escrituras de los estudiantes, adicional a esto, se puede utilizar la guía de adaptaciones curriculares del Ministerio de Educación, lo que</p>

---

para desarrollar habilidades?, entonces, si yo permitiré ampliar el  
no conozco ¿Qué dificultades hay en un niño? conocimiento acerca de las  
no podría yo desarrollar alguna habilidad para necesidades educativas  
superar esta dificultad del aprendizaje. especiales y manejar dichas  
Da hincapié a cómo influiría entonces una dificultades de manera  
habilidad o una estrategia para poder trabajar personalizada con cada alumno.  
las dificultades serían los juegos o más  
conocidos como la lúdica pero los juegos  
nosotros tenemos que hacer en función a las  
dificultades.

---



**Entrevista:** semiestructurada-abierta

CONTEXTO	OBJETO	CAMPO	PREGUNTA	ASPECTOS RELEVANTES	INTERPRETACIÓN	CONCLUSIÓN
Educativo Pedagógico.  Docente: Lcda. Gaibor Violeta		Juegos cognitivos en la diverlexia	¿Cuáles son las dificultades que usted observa en el proceso de lectura y escritura?	Confusión de las letras (a, b, v), no identifican las vocales.	La dificultad que se observa es que los niños tienen la confusión de las letras (a, b, v), no identifican las vocales, confusión de imagen con letras o palabras, por lo tanto, no pueden mejorar en la lectura por esto incrementaría la debilidad del aprendizaje en la escritura.	Los niños tienen dificultad en reconocer y pronunciar palabras en el momento de leer y escribir.
			¿Cómo identifica usted los procesos positivos en la lectura y escritura de los estudiantes?	Identifican y escriben correctamente.	Cuando los niños ya lo han identificado y ya lo escriben correctamente la confusión de las letras que tenía por lo tanto van mejorando la lectura cada día.	Existe mejoría con la práctica de la lectura y escritura.
			¿Qué dificultades tienen los estudiantes al no identificar las letras?	Carecen de motricidad fina y gruesa.	No han tenido las bases que se deben tener el desarrollo de la motricidad tanto fina como gruesa.	Existe problemas en el desarrollo cognitivo.
			¿Qué problemas tienen los estudiantes acerca de las habilidades lingüísticas?	Estrategias.	La habilidad lingüística que los niños no lo tienen es porque no han identificado las letras y por tanto no han desarrollado la motricidad que ellos debían haber desarrollado en años anteriores, debemos seguir incrementando estrategias que tienen cada niño de acuerdo a su edad que se va avanzando.	No existe desarrollo de la motricidad en años anteriores, sin embargo, se debe implementar estrategias dependiendo la edad.

¿Qué importancia tiene al no existir confusión de letras en los estudiantes?	Desarrollo de habilidades	Al no existir la confusión de letras con nuestros estudiantes es cuando ellos han desarrollado tanto sus habilidades como destrezas en el período de aprestamiento se tiene una base para que ellos vayan avanzando cada día con su lectura también con su escritura.	En el momento que deje de existir confusiones de letras dentro del salón de clase se podrá decir sus habilidades cognitivas desarrollaron de una manera positiva.
¿Qué conflictos existe en la lectura y cómo afecta dentro del aprendizaje?	Hábito de la lectura y escritura.	Es cuando el niño no tiene el hábito de leer y escribir, ya que si leen diariamente siquiera un párrafo los niños van incrementando conocimientos e mejorando su dialecto.	No practican la lectura dentro del aula o en sus hogares.
¿Qué estrategias implementaría para ayudar a mejorar el problema existente en los estudiantes?	Juegos.	Es por medio de juegos por medio de rompecabezas que ellos van a practicando la lectura y también mejorarían en la escritura.	Mediante estrategias ayudar que desarrollen de manera correcta la lectura.
¿A existido mejoras con el tipo de estrategia que sea realizado?	Incremento de conocimiento en los estudiante.	Si habido una mejora en el tipo de estrategia que se ha aplicado a los niños el juego, ellos van incrementando van realizando el hábito de leer se incentivan se motivan por seguir adelante y aprender cosas nuevas.	Existe resultados positivos en los niños gracias a las estrategias aplicadas que se desarrollaron por medio de los juegos cognitivos.
¿Acompaña al estudiante en el proceso de escritura teniendo en cuenta su nivel?	Poco interés	Sí, se les va acompañando cada día en la lectura, escritura sin embargo no existe el acompañamiento del Padre de familia.	Existe carencia de interés por parte de la unión familiar.

**Ficha de Observación**

RASGOS DE OBSERVACIÓN	SI	NO	INTERPRETACIÓN
¿El estudiante desarrolla una fluidez al momento de leer?		X	Se visualiza la carencia de lectura y la falta de identificación de letras, ya que, existe confusiones.
¿Comprende la importancia de la lectura y escritura?	X		Los estudiantes reconocen que es importante el saber leer y escribir para tener una buena comunicación entre ellos y la sociedad que los rodea.
¿El estudiante realiza lecturas independientes de su interés?		X	Lamentablemente no existe un incentivo o interés por leer independientemente y conocer más.
¿El estudiante tiene la seguridad al momento de identificar letras?		X	Existe inseguridad al momento de identificar, deletrear palabras o escribirlas.
¿Mediante el juego el estudiante desarrolla sus habilidades?	X		Se pudo constatar que mediante los juegos, motivación y entusiasmo se logra con éxito el desarrollo de habilidades lingüísticas.

¿El estudiante logra concentrarse mediante estímulos?

X

Los estudiantes se sintieron más seguros al momento de realizar la actividad, logrando dejar atrás el temor a equivocarse y tener la certeza que ellos puede lograr con éxito cada actividad.

---

## 9. CONCLUSIONES

Logramos notar que la docente no utiliza actividades lúdicas para impartir las clases, dejando de lado las metodologías esto ha generado un problema porque los estudiantes no están prestando atención, se distraen con facilidad y por esta razón han presentado problemas en su aprendizaje de lectura-escritura.

Al realizar la ficha de observación notamos que no se motivan por leer, poco interés por adquirir nuevos conocimientos, no existe acompañamiento de los padres de familia, por otro lado, la docente no implementa nuevas estrategias de enseñanza, llegando a tener una carencia de interés al aprender nuevos conocimientos.

La docente pudo visualizar y palpar que al aplicar los juegos cognitivos los estudiantes se motivaron y a su vez aprendieron cosas nuevas de una forma dinámica y divertida dejando de lado las inseguridades.

La relación que existe entre la lectura y escritura se logra conseguir una mejora en el desarrollo de las habilidades lingüísticas haciendo participe a las actividades por medio de juegos novedosos y de interés, se puede afirmar que se logró el objetivo.

## **10. PROPUESTA**

### **TÍTULO DE LA PROPUESTA**

Elaboración de actividades didácticas para el juego cognitivo en la dislexia para desarrollar habilidades lingüísticas en los alumnos de segundo año de educación básica.

### **OBJETIVOS**

#### **OBJETIVO GENERAL**

**OG:** Implementar un plan operativo, donde daremos a conocer a la docente ciertas actividades didácticas que pueden ejecutar en el aula de clases, para mejorar las habilidades lingüísticas en los estudiantes.

#### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

**OE1:** Realizar actividades didácticas que la docente las pueda aplicar en el aula, para que los alumnos mejoren sus habilidades lingüísticas.

**OE2:** Determinar el uso correcto de las actividades didácticas para la implementación de nuevas estrategias metodológicas.

**PLAN OPERATIVO**

<b>Estrategia metodológica</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Actividades</b>	<b>Fechas Hora</b>	<b>Responsables</b>	<b>Beneficiarios</b>
Adjuntar el extracto de la investigación realizada.	Adjuntar la opinión de la investigación al pedagogo de la escuela.	Separar el resumen de la investigación.		Alumnos investigadores	Educador de la institución.
Explicar a la Docente sobre éxito alcanzado en nuestra investigación.	Explicar a la docente sobre los resultados que logramos alcanzar mediante la investigación.	Enviar al correo del pedagogo el extracto de los logros alcanzados de la investigación.		Alumnos investigadores	Educador de la institución.
Exposición de los saberes, precedente a su indagación para su utilización profesora-estudiantes.	Muestra de los saberes, precedente a su indagación para su uso profesora-estudiantes.	Realizar diapositivas sobre las actividades didácticas que se pueden utilizar para que los estudiantes desarrollen sus habilidades cognitivas, y a su vez mejorar sus habilidades lingüísticas.		Alumnos investigadores	Educador de la institución.

## DESARROLLO

## JUEGO COGNITIVO



**Imagen 1** Juego Fuente: *propiedad personal.*

La ejecución de juegos cognitivos se caracteriza por conocer y entender la forma que tiene cada letra logrando una conexión entre reconocimiento de letras encontrando una relación con la imaginación o visualización, el estudiante logra entender y organizar palabras según la secuencia de eventos favoreciendo una lectura exitosa mediante la estimulación, motivación, seguridad que se va desarrollando en la actividad.

Conforme la realización del currículo nos dice que en la básica elemental se da el enriquecimiento de letras, palabras, vocabulario que juegan un papel muy importante en las habilidades lingüísticas fomentando una adquisición de lectura, siendo una manera de aumentar nuevas palabras, conocimientos favorables del entendimiento en los estudiantes.





**Imagen 2** *Aprendiendo con la comunidad educativa Fuente: Propiedad personal.*


Las habilidades lingüísticas escritas y orales que se asocia con la escritura y la lectura influyen en el aprendizaje diario, y como tal, se debe abordar mediante metodologías que permita un progreso para su conocimiento, es la razón por el cual la incrementación de juegos va a permitir a desarrollar sus habilidades dejando de lado la inseguridad.



**Imagen 3** *Educación. Fuente: Propiedad Personal.*

Se da importancia al conocimiento que van ir adquiriendo día a día los estudiantes haciendo uso de su desarrollo cognitivo para lograr un dominio de: asociar las letras para formar palabras, las ilustraciones con palabras, el sonido de letras con la imagen, las cosas por su forma, color, tamaño, textura, entre otros. Por ello se debería incrementar y dar paso a la realización de juegos novedosos, de interés, de concentración, para que los estudiantes puedan realizarlos satisfactoriamente y vayan nutriendo su conocimiento dejando de lado las complicaciones que se han ido arraigando dentro del aula.

## JUEGOS

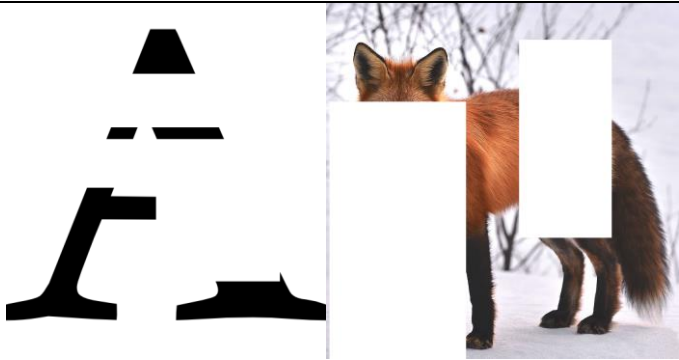
<b>BUSCAR LAS DIFERENCIAS</b>	
<b>Objetivo</b>	Conocer sus destrezas, desenvolvimiento.
<b>Participantes</b>	Estudiantes.
<b>Espacio de juego</b>	Aula de clases.
<b>Recursos/ Material que se requiere.</b>	Imprimir imágenes que contengan diferencias.
<b>Desarrollo</b>	Se da instrucciones de la imagen impresa dando una breve explicación para encontrar las diferencias que existen en cada una de ellas.
<b>Resultados obtenidos</b>	Con este juego se trabajaron las habilidades y destrezas que ayudo a la concentración, ser observadores, la atención, además mejoro la construcción de descripción.
<b>Referencia gráfica</b>	

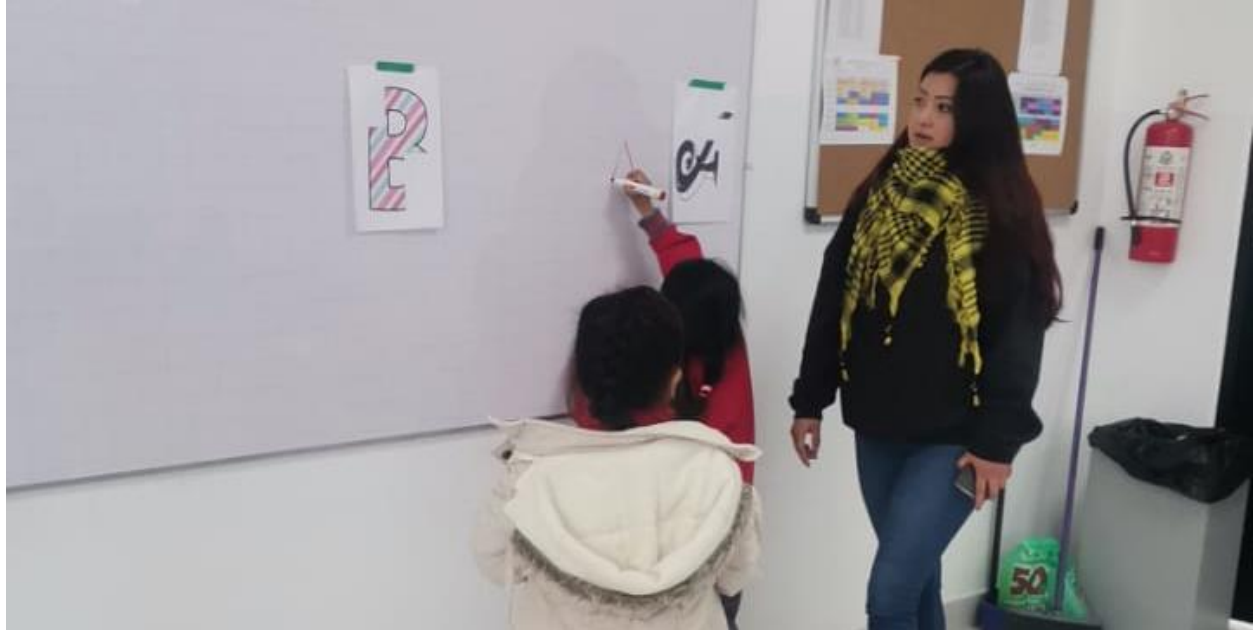


**Imagen 4** *Elaboración del juego (Diferencias).* Fuente: Propiedad Personal.



**Imagen 5** *Elaboración del juego (Diferencias).* Fuente: Propiedad Personal.



<b>ADIVINANZAS</b>	
<b>Objetivo</b>	Conocer su percepción visual, desenvolvimiento.
<b>Participantes</b>	Estudiantes.
<b>Espacio de juego</b>	Aula de clases.
<b>Recursos/ Material que se requiere.</b>	Imprimir imágenes ya sea de letras, animales, cosas.
<b>Desarrollo</b>	Se da instrucciones de la imagen que va estar incompleta dando una breve explicación para saber o conocer que es lo que se encuentra en la imagen.
<b>Resultados obtenidos</b>	Con este juego se trabajaron muchos aspectos cognitivos de los estudiantes. Estimulando la imaginación, reconocimiento y a la vez se trabajó la percepción espacia y visual.
<b>Referencia gráfica</b>	



**Imagen 6** *Elaboración del juego (Adivinanza).* Fuente: *Propiedad Personal*



**Imagen 7** *Elaboración del juego (Adivinanza).* Fuente: *Propiedad Personal*.

<b>AUTODICTADO</b>	
<b>Objetivo</b>	Conocer la asociación de palabras e imágenes.
<b>Participantes</b>	Estudiantes
<b>Espacio de juego</b>	Aula de clases
<b>Recursos/ Material que se requiere.</b>	Imprimir imágenes con su respectivo nombre para luego cortar y posteriormente separar las imágenes y aparte las palabras.
<b>Desarrollo</b>	En primera instancia se identifica el gráfico para posterior leer la palabra y colocarlo debajo de cada ilustración.
<b>Resultados obtenidos</b>	Con este juego se logró estimular el lenguaje, ampliando su vocabulario a través de la asociación de palabras con imágenes.
<b>Referencia gráfica</b>	
	
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>UVAS</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>loro</p> </div> </div>



**Imagen 8** Elaboración del juego (Autodigitado). Fuente: Propiedad Personal.



**Imagen 9** Elaboración del juego (Autodigitado). Fuente: Propiedad Personal.



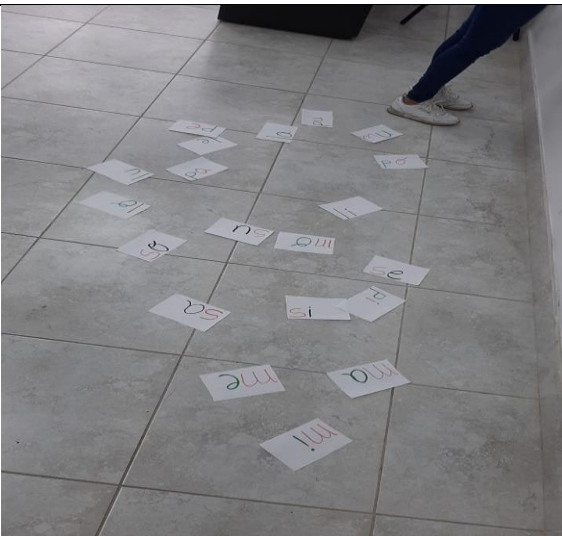
<b>LA RAYUELA CON LAS VOCALES</b>	
<b>Objetivo</b>	Despierta sus habilidades cognitivas.
<b>Participantes</b>	Estudiantes.
<b>Espacio de juegos</b>	Aula de clases.
<b>Recursos / Materiales que se requieren</b>	Taype, letras de las vocales, letras del abecedario.
<b>Desarrollo</b>	Se da las respectivas instrucciones del juego para que luego los estudiantes lo realicen.
<b>Resultados obtenidos</b>	Con ese método se logró que los estudiantes reconozcan las vocales.
<b>Referencia gráfica</b>	

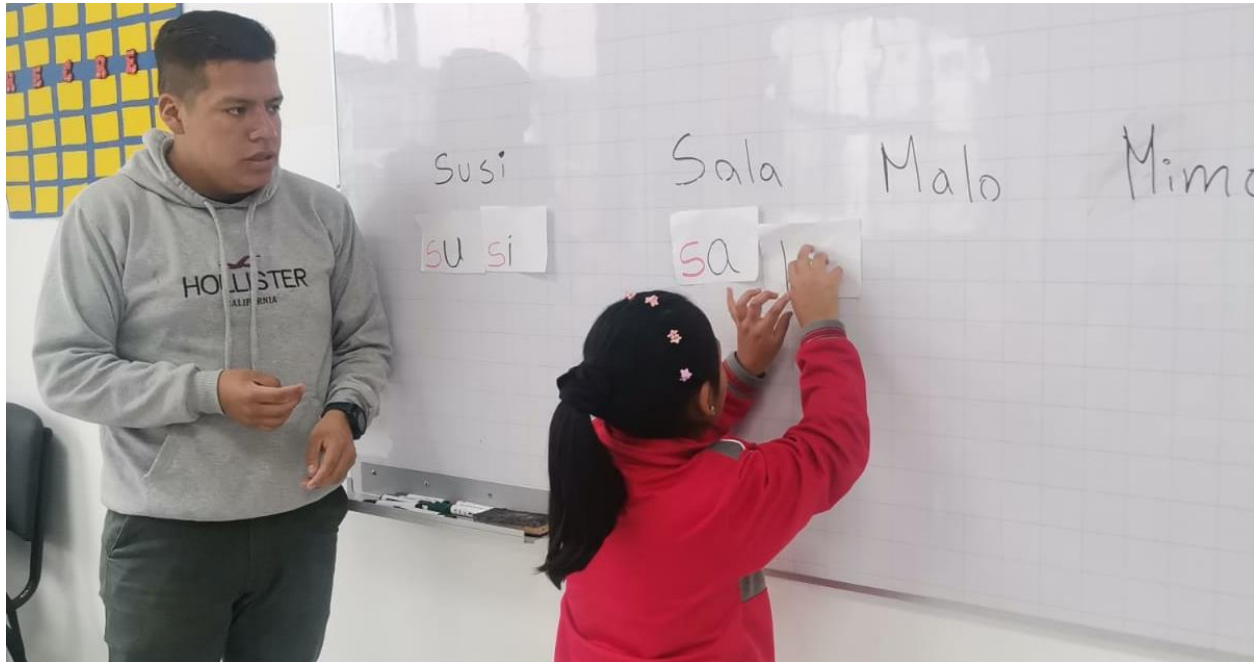


**Imagen 10** *Elaboración del juego (Rayuela). Fuente: Propiedad Personal.*



**Imagen 11** *Elaboración del juego (Rayuela). Fuente: Propiedad Personal.*


<b>COMPLETA LA PALABRA</b>	
<b>Objetivo</b>	Ayuda en el desarrollo del lenguaje.
<b>Participantes</b>	Estudiantes.
<b>Espacio de juegos</b>	Aula de clases.
<b>Recursos / Materiales que se requieren</b>	Letras, cinta, pizarrón.
<b>Desarrollo</b>	Les explicamos a los estudiantes en que consiste el juego y como lo realizaremos, para que ellos puedan jugar con las palabras.
<b>Resultados obtenidos</b>	Mediante este juego logramos que los niños aprendan nuevas palabras y mejoren sus habilidades lingüísticas.
<b>Referencia gráfica</b>	



**Imagen 12** Elaboración del juego (Completar Palabras). Fuente: Propiedad Personal.



**Imagen 13** Elaboración del juego (Completar Palabras). Fuente: Propiedad Personal.

<b>DIBUJO LIBRE CON PLASTILINA</b>	
<b>Objetivo</b>	Desarrolla su potencia de concentración.
<b>Participantes</b>	Estudiantes.
<b>Espacio de juegos</b>	Aula de clases.
<b>Recursos / Materiales que se requieren</b>	Plastilina, hojas.
<b>Desarrollo</b>	Instrucciones a los educandos para que realicen el dibujo en la hoja.
<b>Resultados obtenidos</b>	Logramos que los estudiantes desarrollen sus habilidades motrices y a su vez hicieron volar su imaginación y creatividad.
<b>Referencia gráfica</b>	



**Imagen 14** Elaboración del juego (Plastilina). Fuente: Propiedad Personal.



**Imagen 15** Elaboración del juego (Plastilina). Fuente: Propiedad Personal.

## 11. BIBLIOGRAFÍA

- Acuña, X. (2013). Diccionario bilingüe . *Dialnet*, 173-198.
- Agüero Chaves, A., Alonso Cortés, Á., & Alvar, M. (Diciembre de 2022). *Universidad de Costa Rica*. Obtenido de <https://inil.ucr.ac.cr/linguistica/que-es-la-linguistica/>
- Alonso, A. (2022). Curso de Linguística General. En A. Alonso, *Cours de linguistique générale* (págs. 34-105). Buenos Aires: Losada. S.A.
- Aquino, M. (2015). Errores lingüísticos y ortográficos del español. *Dialnet*, 23-29.
- Arufe Giráldez, , V. (2021). Efectos de los programas de Educación Física en el desarrollo motriz, cognitivo, social, emocional y la salud de niños de 0 a 6 años. Una revisión sistemática. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 7(3).
- Arufe-Giráldez, V., Pena-García, A., & Navarro, P. (2021). Efectos de los programas de Educación Física en el desarrollo motriz, cognitivo, social, emocional y la salud de niños de 0 a 6 años. Una revisión sistemática. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 7(3), 448 - 480.
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2015). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Montecristi.
- Ayres, A. (2012). *aprendmeos juntos*. Obtenido de <https://www.aprendiendojuntosneuropsi.com/post/qu%C3%A9-son-las-habilidades-motoras>
- Barrezueta, H. (31 de Marzo de 2011). *LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN*. Obtenido de [https://oig.cepal.org/sites/default/files/2011\\_leyeducacionintercultural\\_ecu.pdf](https://oig.cepal.org/sites/default/files/2011_leyeducacionintercultural_ecu.pdf)
- Benjamins, J. (2021). Lingüística aplicada. *Latindex,e-Dialnet*, 8-72.
- Bernárdez, E. (2021). La lingüística del texto. *Revista Española de Lingüística*, 175-187.
- Brain. (2018). Qué es la atención. *Bitbrain* , 4-6.
- Cannataro, M. (22 de Marzo de 2022). *as*. Obtenido de <https://argentina.as.com/actualidad/que-significa-la-expresion-memoria-verdad-y-justicia-n/>
- Castañeda, G. (2016). Habilidades lingüísticas en la comunicación. *Univerdidad de Guayaquil*, 5-9.
- Constitución de la República del Ecuador*. (2008). Montecristi.

- Constitución de la República del Ecuador. (19 de Diciembre de 2013). *Ministerio de Educación*.  
Obtenido de [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/TRANSP-NORMAS\\_CONSTITUCIONALES.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/TRANSP-NORMAS_CONSTITUCIONALES.pdf)
- Corcino, M. (21 de Mayo de 2013). *Master Executive*. Obtenido de <https://www.eoi.es/blogs/madeon/2013/05/21/habilidades-y-destreza-en-una-persona/#:~:text=La%20habilidad%20es%20la%20aptitud,determinada%20actividad%20C%20trabajo%20u%20oficio>.
- Coseriu, E., & Quijano, C. (2016). *Linguística*. UNIRIOJA, 12-24.
- Cubero, L., & Ballesteros. (14 de Marzo de 2000). *Atención*. UNIF, 5-7.
- Cuerva, C. (2021). *Educación la atención: con cerebro*. Alianza Editorial.
- Dante. (4 de Agosto de 2015). *Wordpress*. Obtenido de Blog sobre lenguas: <https://lenguaslinguisticaetc.wordpress.com/2015/08/04/linguistica-diacronia-vs-sincronia/>
- Deminco, M. (2019). *TDAH - Trastorno Por déficit de Atención con Hiperactividad. ¿Verdad o Invención?* Independently Published.
- Deminco, M. (2020). *Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad VS. Ritalín. Verdades y Mentiras*. Independently Published.
- española, D. d. (2021). *Rae*. Obtenido de <https://www.rae.es/drae2001/asemej>
- española, D. d. (s.f.). *rae*. Obtenido de <https://dle.rae.es/canalizar>
- Española, R. a. (2022). *RAE*. Obtenido de <https://dle.rae.es/potencialidad>
- Fingermann, H. (21 de 07 de 2021). *Concepto de accionar*. Obtenido de <https://deconceptos.com/ciencias-naturales/accionar>
- Foster, J. (2021). *La memoria: Una breve introducción*. Chile: Universidad Católica de Chile.
- García Márquez, & Astrid, L. (2020). El texto literario como corpus lingüístico. *UPTC*, 37.
- García, F. (2014). *Linguística General*. *Rebiun*, 9-16.
- Gilardenghi, E., Tissera, L., Sebastián, & Runa. (2021). Un alero en la memoria. *UAEM*, 63-82.
- Gómez, F. (2021). La lingüística del texto. *Liceus*, 14-15.
- González, J. (03 de 2009). *Universidad Nacional de Colombia*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/496/49611942024.pdf>
- González, L. (2018). *Educación la atención*. Barcelona: Plataforma editorial.



- Guerrero, G. (2015). La lingüística del texto y la pragmática lingüística. *ELUA: Estudios de Lingüística. Universidad de Alicante*, 443-446.
- Guerrero, R. (2020). *Trastorno por déficit de atención con hiperactividad*.
- Guzñay, E. (29 de Septiembre de 2019). *formaciónib*. Obtenido de <http://formacionib.org/noticias/?Potenciar-a-los-docentes-garantiza-una-mejor-educacion-para-todos-1492>
- Hernández, J., & Zamora, R. (2007). Lingüística general. *REBIUN*, 134-162.
- Hernández, A. (2009). Los errores lingüísticos. *Dialnet*, 855-866.
- Jelin, E. (2022). *Los trabajos de la memoria*.
- Letosa, Á. (2018). *Evaluación Del Trastorno Por Déficit de Atención*. Independently Published.
- Marcus. (2020). *Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad*. Published.
- Martinez, C. (13 de Enero de 2022). Lingüística. *YuBrain*, 3-7.
- Mejía, C. (2016). Lingüística general de Ferdinand de Saussure. *Universidad de Antioquia*, 153-155.
- Méndez, M., Ruiz, J., Sanchez, M., López, O., Martínéz, A., Mora, Á., Cesteros, S. (2021). Enseñanza inclusiva de la linguística general. *Universitat d'Alacant*, 353-375.
- Merino Gómez, B. (2018). *Inteligencia emocional*. Editorial Reverte.
- Merino, J. (2014). *definiciones.com*. Obtenido de <https://definicion.de/repercusion/>
- Merino, M. (2017). *conceptos.com*. Obtenido de <https://definicion.de/exuberante/>
- Miranda, L. (2017). *Lingüística Diacrónica*. Argentina: Alvarellos de Lell .
- Ogawa, Y., & González, J. (2021). *Memoria*. Tusquets.
- Olmo Cazevieille, F., Carrio, M., & Romero Forteza, F. (2019). *Estudios en lingüística aplicada*. España: Universitat Politècnica de València.
- Ospina, B., Alberto, A., Xosé, L., & Martínez. (2022). Memoria social y transición política. *HUMAN REVIEW*, 206.
- Perea, F. (2018). Errores lingüísticos y secuencias textuales. *Dialnet*, 534-557.
- Pérez Porto, J. (2021). *conceptos.com*. Obtenido de <https://definicion.de/didactica/>
- Pérez, J. (20 de Octubre de 2016). *Definicion.de*. Obtenido de <https://definicion.de/codificacion/#:~:text=Una%20codificaci%C3%B3n%20implica%20la%20conversi%C3%B3n,escribirse%20como%20ceros%20y%20unos>.
- Quian, R. (2018). *Qué es la memoria*.

- Rodríguez, M. (2018). Lingüística general. *REBIUN*, 185-188.
- Rodríguez, M. (2020). *Cómo Educar a Niños Con Déficit de Atención*. Terracota.
- Salas, F. (2019). *Ejercicios de la memoria y atención*. Piadotribo.
- Salazar, H. (2013). *scielo*. Obtenido de [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0187-358X2017000100201#:~:text=las%20habilidades%20cognitivas%20son%20aquellas,resolver%20problemas%20y%20lograr%20aprendizajes](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-358X2017000100201#:~:text=las%20habilidades%20cognitivas%20son%20aquellas,resolver%20problemas%20y%20lograr%20aprendizajes)
- Sapiens, & Chavez, H. (2022). *Aprendendo a aprender*.
- Silva, C. (2020). *Método diverlexia: Intervención Psicopedagógica de la Dislexia*. Málaga: Autoedición.
- SlideShare from Scribd. (14 de Junio de 2009). Obtenido de SlideShare from Scribd: <https://es.slideshare.net/msh03/la-sociolingüística#:~:text=La%20socioling%C3%BC%C3%ADstica%20es%20un%20campo,que%20se%20mueven%20los%20hablantes>.
- Solis. (2018). Modelo de filtro rígido y atenuado. *Psicología*, 2-4.
- Stanford Children's Health. (2022). Obtenido de <https://www.stanfordchildrens.org/es/topic/default?id=attention-deficithyperactivitydisorderadhdinchildren-90-P05662>
- Vera, R., Carmenate, Y., & Sánchez, M. (2019). Juegos para el desarrollo cognitivo. *Scielo*, 69.
- Whetten, D., & Cameron, K. (2015). *Desarrollo de habilidades directivas*. Mexico : Sexta .

**ANEXOS**

**ANEXO A: DOCUMENTOS.**

**ANEXO A1: Aprobación de Trabajos de integración curricular**

**CONSEJO DIRECTIVO**

Guaranda, 17 de enero de 2023  
RCD-FCESFH-UEB-013.30 – 2023

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 (01), realizada el 16 de enero de 2023.

**EN RELACION AL SEGUNDO PUNTO.** Análisis y resolución de los temas de trabajo de integración curricular, proyecto de investigación, validados por los docentes tutores durante el proceso de titulación 01-2023, periodo académico noviembre 2022 – marzo 2023 de la Carrera de Educación Básica.

**EL CONSEJO DIRECTIVO  
CONSIDERANDO:**

**QUE**, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- “El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (...)

**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**, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- “El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (...)

**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		Créditos para desarrollo de	
		Unidad de Integración		Unidad de Integración	
		curricular		curricular	
Tercer Nivel de Grado	Licenciatura y títulos profesionales	240	384	5	8

## CONSEJO DIRECTIVO

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.

**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-2023-002, firmado por la Lcda. Daniela Ribadeneira, Coordinadora de la Unidad e Integración Curricular, hace la entrega de la matriz con los temas de trabajo de integración curricular, proyecto de investigación, validados por los docentes tutores durante el proceso de titulación 01-2023, periodo académico noviembre 2022 – marzo 2023, para su valoración y aprobación.

**RESUELVE:** “Aprobar el Tema de Trabajo de Integración, titulado: “EL JUEGO COGNITIVO EN LA DIVERLEXIA PARA DESARROLLAR HABILIDADES LINGÜÍSTICAS EN LOS ALUMNOS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ÁNGEL POLIBIO CHAVES DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, ESTUDIO REALIZADO DURANTE LOS MESES DE DICIEMBRE 2022 A MARZO DEL 2023”, presentado por CAMPAÑA LOPEZ ANA BELEN Y FLORES GAIBOR BRYAN ALEXIS, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular proceso noviembre 2022 – marzo 2023 de la Carrera de Educación Básica, revisado y aprobado por el tutor/a: DR. FRANCISCO SALCEDO LUCIO Profesor/a – Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas”.

Notifíquese.

Atentamente,



GUIDO FRANCISCO  
MORENO DEL POZO

Dr. C. FRANCISCO MORENO DEL POZO  
DECANO

FMDP/Marcela N.

ANEXO A2: Resolución Consejo Directivo: Aprobación De Tutores.

CONSEJO DIRECTIVO

Guaránde, 20 de diciembre del 2022  
RCD-FCESFH-UEB-507 – 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 ordinaria (16), realizada el 19 de diciembre de 2022.

**EN RELACION AL DÉCIMO SÉPTIMO PUNTO.-** Análisis y resolución de los temas propuestos por los estudiantes de octavo ciclo A, B y C de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, proceso 01-2022, período académico noviembre 2022 – 2023.

**EL CONSEJO DIRECTIVO  
CONSIDERANDO:**

**QUE,** la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (...)

**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,** la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (...)

**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		Créditos para desarrollo de	
		Unidad de Integración curricular		Unidad de Integración curricular	
Tercer Nivel de Grado	Licenciatura y títulos profesionales	240	384	5	8

**CONSEJO DIRECTIVO**

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.


**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-2021-164, firmado por Lda. Daniela Ribadeneyra, Msc. Coordinadora de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, en el que hace la entrega de la matriz con tutores sugeridos para los temas propuestos por los estudiantes de octavo ciclo A, B y C para desarrollar el proyecto de investigación, como opción para titularse como licenciados/as en Ciencias de la Educación Básica, para su revisión y aprobación, tributando de esta manera a la evaluación de la carrera en el criterio organización y recursos, indicador titulación.

**RESUELVE:** "Aprobar los tutores para los temas propuestos por los estudiantes de octavo ciclo paralelo A, B y C de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, proceso 01 - 2022, período académico noviembre 2022 - 2023".

Notifíquese.

Atentamente,

  
Dr. C. FRANCISCO MORENO DEL POZO  
DECANO

Francisco Moreno D.



## ANEXO A3: Certificación del Rector de la Unidad Educativa “Ángel Polibio Chaves”

**UNIDAD EDUCATIVA “ÁNGEL POLIBIO CHAVES”  
GUARANDA  
RECTORADO**

EL Sr. RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ÁNGEL POLIBIO CHAVES” DEL  
CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR

**CERTIFICA:**

Que el Sr. FLORES GAIBOR BRYAN ALEXIS con cedula de identidad N°. 0201962560 y la Srta. CAMPAÑA LOPEZ ANA BELEN con cedula de identidad N° 1804475281 estudiantes de la Universidad Estatal de Bolívar de la Facultad de Ciencias de Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la carrera de Educación Básica realizaron el Proyecto de TITULACIÓN con el tema “EL JUEGO COGNITIVO EN LA DIVERLEXIA PARA DESARROLLAR HABILIDADES LINGÜÍSTICAS DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO “B” DE LA UNIDAD EDUCATIVA ANGEL POLIBIO CHAVES, PERIODO LECTIVO 2022 – 2023”.

Es todo en cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a las interesadas hacer uso del presente como a bien tuviere.

Guaranda, 16 de marzo de 2023

Dr. Vladimir Núñez J.  
RECTOR



ANEXO A4: Certificación de la Docente de la Unidad Educativa “Ángel Polibio Chaves”



UNIDAD EDUCATIVA “ÁNGEL POLIBIO CHAVES”  
GUARANDA  
RECTORADO

EL Sr. DOCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ÁNGEL POLIBIO CHAVES” DEL  
CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR

**CERTIFICA:**

Que el Sr. **FLORES GAIBOR BRYAN ALEXIS** con cedula de identidad N°. **0201962560** y la Srta. **CAMPAÑA LOPEZ ANA BELEN** con cedula de identidad N°. **1804475281** estudiantes de la Universidad Estatal de Bolívar de la Facultad de Ciencias de Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la carrera de Educación Básica realizaron el Proyecto de **TITULACIÓN** con el tema **“EL JUEGO COGNITIVO EN LA DIVERLEXIA PARA DESARROLLAR HABILIDADES LINGÜÍSTICAS DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO "B" DE LA UNIDAD EDUCATIVA ANGEL POLIBIO CHAVES, PERIODO LECTIVO 2022 – 2023”**.

Es todo en cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a las interesadas hacer uso del presente como a bien tuviere.

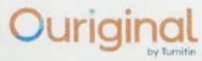
Guaranda, 16 de marzo de 2023



Lic. Violeta Gaibor.  
DOCENTE DEL 2DO AÑO EGB “B”



ANEXO A5: Reporte de Urkund.



Document Information

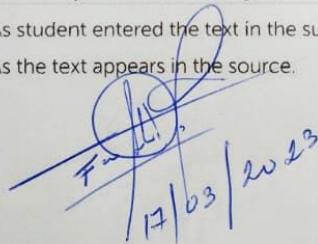
Analyzed document	Proyect de Investigación_ Ana Campaña y Bryan Flores.docx (D160943883)
Submitted	3/17/2023 9:43:00 AM
Submitted by	
Submitter email	ancampana@mailes.ueb.edu.ec
Similarity	6%
Analysis address	fsalcedo.ueb@analysis.orkund.com

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.

  
F. Flores  
17/03/2023

**ANEXOS B: INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

ANEXO B2: Entrevista Experto

CONTEXTO	OBJETO	CAMPO	PREGUNTA	ASPECTOS RELEVANTES	INTERPRETACIÓN	CONCLUSIÓN
Educativo Pedagógico.  Experto: Dr. Jorge Andrade		Juegos Cognitivos	¿Cómo influye el juego cognitivo en la diverlexia para desarrollar habilidades lingüísticas en los alumnos de segundo año de Educación Básica?			

ANEXO B3: Entrevista Docente \_ UNIDAD EDUCATIVA

CONTEXTO	OBJETO	CAMPO	PREGUNTA	ASPECTOS RELEVANTES	INTERPRETACIÓN	CONCLUSIÓN
Educativo Pedagógico.  Docente: Lcda. Gaibor Violeta.		Juegos cognitivos en la diverlexia	¿Cuáles son las dificultades que usted observa en el proceso de lectura y escritura?			
			¿Cómo identifica usted los procesos positivos en la lectura y escritura de los estudiantes?			
			¿Qué dificultades tienen los estudiantes al no identificar las letras?			
			¿Qué problemas tienen los estudiantes acerca de las habilidades lingüísticas?			
			¿Qué importancia tiene al no existir confusión de letras en los estudiantes?			

			¿Qué conflictos existe en la lectura y cómo afecta dentro del aprendizaje?			
			¿Qué estrategias implementaría para ayudar a mejorar el problema existente en los estudiantes?			
			¿A existido mejoras con el tipo de estrategia que sea realizado?			
			¿Acompaña al estudiante en el proceso de escritura teniendo en cuenta su nivel?			

ANEXO B4: Ficha de Observación \_ Estudiantes.

RASGOS DE OBSERVACIÓN	SI	NO	INTERPRETACIÓN
¿El estudiante desarrolla una fluidez al momento de leer?			
¿Comprende la importancia de la lectura y escritura?			
¿El estudiante realiza lecturas independientes de su interés?			
¿El estudiante tiene la seguridad al momento de identificar letras?			
¿Mediante el juego el estudiante desarrolla sus habilidades?			
¿El estudiante logra concentrarse mediante estímulos?			

**ANEXOS C: FOTOGRAFÍAS**

ANEXOS C2: Aplicación de recolección de datos a experto.



**Foto 1** *Experto.*



**Foto 2** *Entrevista al experto.*

ANEXOS C3: Aplicación de recolección de datos a docente.

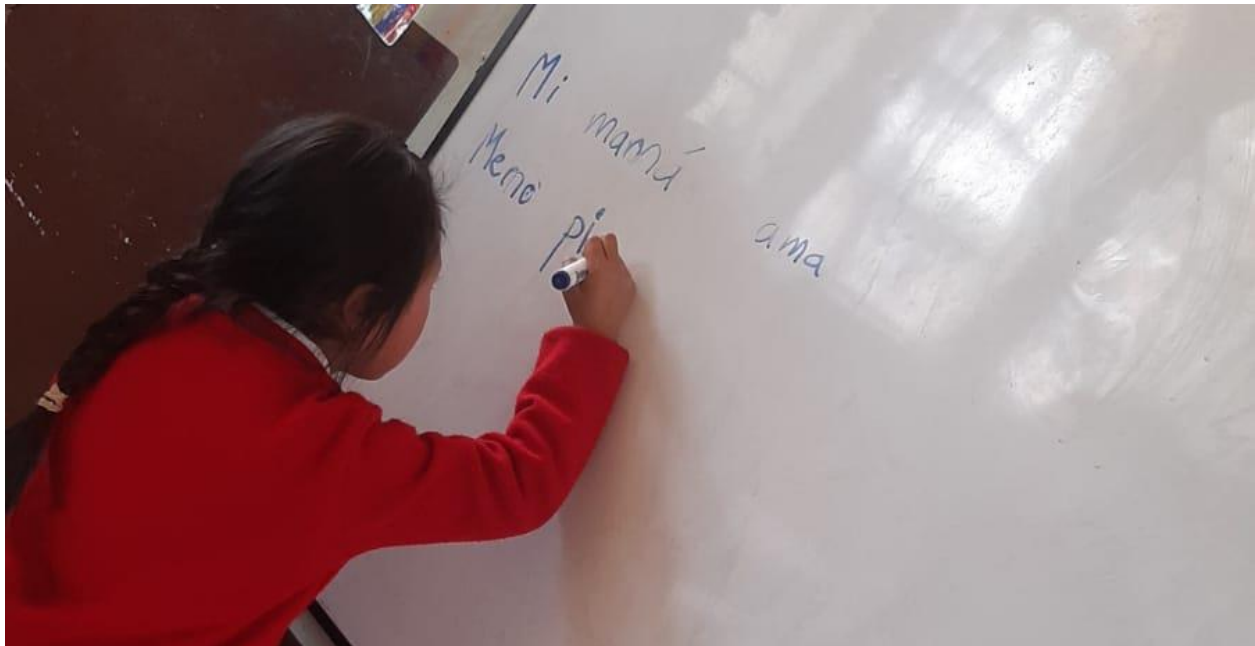


**Foto 3** Docente de la Institución de 2do año de E.G.B.

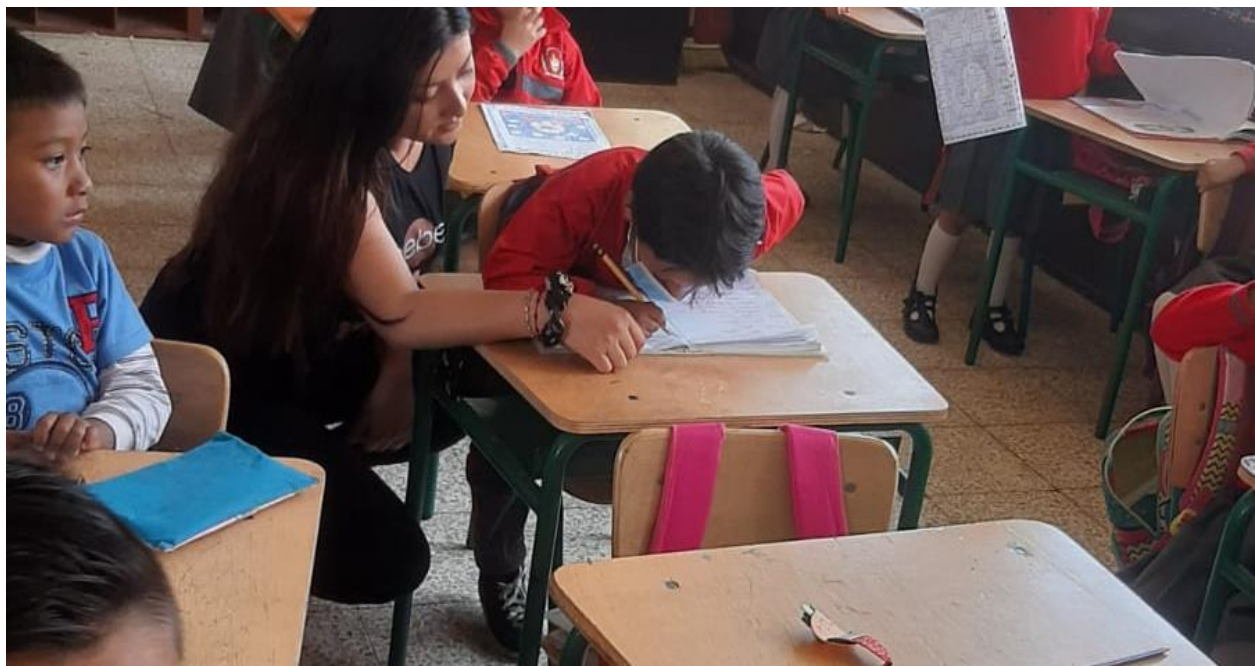


**Foto 4** Entrevista a la Docente de la Institución.

ANEXOS C4: Observación de dificultades a los estudiantes.



**Foto 5** Observación a los estudiantes (*Dificultades de Escritura*)



**Foto 6** Observación a los estudiantes (*Dificultades de Lectura-Escritura*)





**Foto 7** Observación a los estudiantes (Dificultades de Lectura e Imágenes)



**Foto 8** Observación de actividades con poco interés.

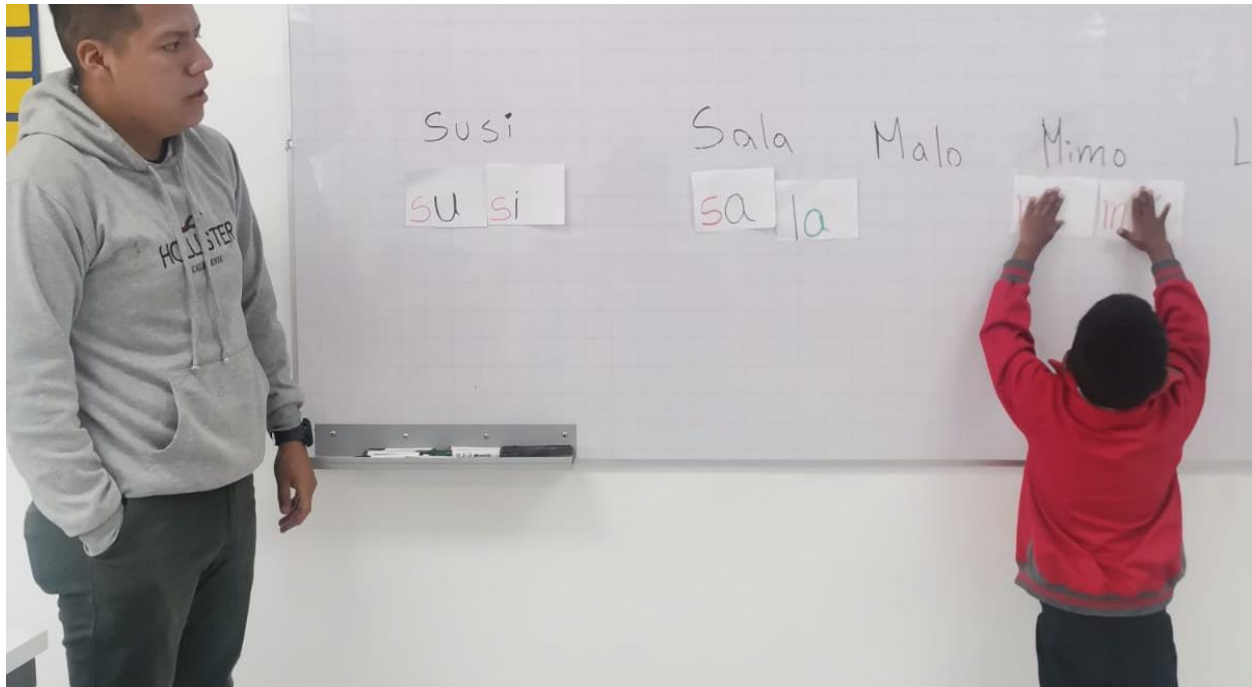
ANEXOS C4: Observación sin dificultades a los estudiantes mediante juegos.



**Foto 9** Observación de las actividades (Reconocimiento de imágenes sin dificultad)



**Foto 10** Observación de las actividades (Reconocimiento de vocales)



**Foto 11** Observación de las actividades (Elaboración de palabras).



**Foto 12** Observación de las actividades (Reconocimiento de imágenes con palabras).

ANEXOS C5: Observación de los estudiantes en el aula de clase.



**Foto 13** *Observación a los estudiantes.*



**Foto 14** *Observación de Juegos Cognitivos.*