



**UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA  
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

**TEMA:**

---

**LA METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO COMO ESTRATEGIA  
PARA LA INICIACIÓN AL PROCESO DE LECTOESCRITURA  
EN ESTUDIANTES DE 5 A 6 AÑOS.**

---

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magíster en Educación

**Autora:**

Rosario Consuelo Tumipamba Naula

**Tutora:**

Lcda. Diana Bolaños Angulo, MSc.

(QUITO) – ECUADOR

2023

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,  
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA  
DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN**

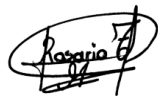
Yo, Rosario Consuelo Tumipamba Naula declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “La metodología juego trabajo como estrategia para la iniciación al proceso de lectoescritura en estudiantes de 5 a 6 años”, como requisito para optar al grado de Magíster en Educación y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo. Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito a los 2 días del mes de septiembre de 2023, firmo conforme:

Autor: Rosario Consuelo Tumipamba Naula

Firma:



Número de Cédula: 1721484077

Dirección: Pichincha, Quito, Santa Prisca, La Comuna

Correo Electrónico: charizurie@gmail.com

Teléfono: 0981448487

## **APROBACIÓN DEL TUTOR**

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “LA METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO COMO ESTRATEGIA PARA LA INICIACIÓN AL PROCESO DE LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE 5 A 6 AÑOS”, presentado por Rosario Consuelo Tumipamba Naula, para optar por el Título de Magíster en Pedagogía de la Educación.

### **CERTIFICO**

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Quito, 2 de septiembre del 2023

.....

Lcda. Diana Bolaños Angulo, MSc.

## DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magíster en Pedagogía de la Educación, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor

Quito, 2 de septiembre del 2023

A handwritten signature in black ink, enclosed in a hand-drawn oval. The signature appears to read 'Rosario' followed by a stylized surname.

.....  
Rosario Consuelo Tumipamba Naula

1721484077

## **APROBACIÓN TRIBUNAL**

El trabajo de Titulación ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: “LA METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO COMO ESTRATEGIA PARA LA INICIACIÓN AL PROCESO DE LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE 5 A 6 AÑOS”, previo a la obtención del Título de Magíster en Educación mención en Pedagogía de la Educación, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito, 2 de septiembre de 2023

.....  
Dr. Marco Quichimbo Galarza, MSc.  
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

.....  
Lcda. Diana Bolaños Angulo, MSc.  
VOCAL

.....  
Lcda. María Granda Dávila, MSc.  
VOCAL

## **DEDICATORIA**

A mis hijos amados, quienes han sido mi fortaleza e inspiración para perseguir mis objetivos, el presente trabajo es una muestra de mi amor incondicional por ustedes y mi deseo de dejar un legado positivo para su futuro con la esperanza de inspirarlos a que siempre sigan adelante y luchen por sus sueños.

## **AGRADECIMIENTO**

Mi profundo agradecimiento a la Universidad Indoamérica que me acogió y me brindó incomparables oportunidades, a mis docentes y tutores quienes con sus conocimientos rigurosos y precisos supieron alentar mi constancia para escribir lo que hoy he logrado. Agradezco a Dios, quien ha sido mi fortaleza y me ha dirigido por el sendero correcto, a mis padres quienes me formaron con buenos hábitos y valores y junto a mi familia representan los cimientos de mi desarrollo y cuyo aporte invaluable me servirá para toda mi vida.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA .....	i
AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR.....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD .....	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL .....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO .....	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS .....	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xiii
RESUMEN EJECUTIVO.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
INTRODUCCIÓN .....	1
Importancia y actualidad .....	1
Macro.....	6
Meso .....	9
Micro .....	10
Planteamiento del problema .....	11
ÁRBOL DE PROBLEMAS.....	13
Análisis crítico .....	14
Delimitación de la investigación .....	16
Campo .....	16
Área .....	16
Aspecto.....	16
Delimitación espacial: .....	16
Delimitación temporal:.....	16
Unidades de observación:.....	16
Interrogantes de investigación .....	16
Destinatarios del proyecto.....	17
Objetivos.....	17



General .....	17
Específicos.....	17
CAPÍTULO I .....	19
MARCO TEÓRICO.....	19
Antecedentes de la investigación .....	19
ORGANIZADOR LÓGICO DE VARIABLES .....	23
Constelación de Ideas - Variable Independiente .....	24
Constelación de Ideas - Variable Dependiente.....	25
Desarrollo teórico de objeto y campo .....	26
Desarrollo fundamental de la categoría variable independiente .....	26
Aprendizaje significativo .....	26
Definición .....	26
Factores .....	26
Contexto .....	27
Juego.....	27
Definición .....	27
Beneficios .....	28
Influencia en estudiantes de 5 a 6 años .....	28
Entorno .....	29
Físico .....	30
Digital.....	30
Metodología juego trabajo.....	31
Definición .....	31
Importancia.....	32
Aplicación .....	32
Desarrollo fundamental de la categoría variable dependiente .....	33
Didáctica.....	33
Definición .....	33
Importancia.....	34
Lectura-Escritura .....	34
Proceso de Lectoescritura.....	36

Definición .....	36
Importancia .....	37
Características .....	37
Aplicación de la lectoescritura .....	38
Técnicas .....	39
Desarrollo de la lectoescritura .....	40
Métodos .....	41
CAPÍTULO II .....	43
DISEÑO METODOLÓGICO .....	43
Enfoque y diseño de la investigación .....	43
Tipo de investigación.....	44
Descripción de la muestra y el contexto de investigación.....	45
Población y muestra .....	45
Operacionalización de Variables .....	48
Variable independiente .....	48
Variable Dependiente .....	51
Proceso de recolección de datos.....	54
Técnicas e instrumentos .....	54
Validez y confiabilidad .....	55
Análisis e interpretación de resultados .....	58
Encuesta realizada a docentes .....	58
Ficha de Observación realizada a estudiantes.....	68
Resultados con Datos de la Entrevista a la autoridad Institucional .....	78
Análisis Cualitativo de la Formulación del Problema.....	80
Comprobación de la Pregunta Directriz .....	80
Conclusiones y recomendaciones .....	83
Conclusiones .....	83
Recomendaciones .....	84
CAPITULO IV.....	85
PROPUESTA .....	85
Datos informativos .....	85

Contexto de Aplicación de la Propuesta .....	85
Objetivos de la propuesta .....	86
Objetivo General .....	86
Objetivos específicos .....	86
Análisis de Factibilidad .....	86
Fundamentación Científica Técnica .....	87
Definición de la Guía Didáctica.....	87
Pasos para elaborar una Guía Didáctica.....	87
Metodología y Estructura de la Propuesta.....	88
Plan de Acción.....	89
REFERENCIAS.....	105
ANEXOS .....	110

## ÍNDICE DE CUADROS

<b>Cuadro 1</b> Técnicas para la enseñanza .....	39
<b>Cuadro 2:</b> Población .....	46
<b>Cuadro 3:</b> División de estudiantes por género .....	47
<b>Cuadro 4:</b> Metodología juego trabajo .....	48
<b>Cuadro 5:</b> Proceso de Lectoescritura .....	51
<b>Cuadro 6:</b> Plan para la recolección datos la información .....	56
<b>Cuadro 7:</b> Uso de la metodología juego trabajo .....	58
<b>Cuadro 8:</b> Entornos lúdicos .....	59
<b>Cuadro 9:</b> Uso de la didáctica.....	60
<b>Cuadro 10:</b> Uso de la técnica juego trabajo.....	61
<b>Cuadro 11:</b> Aportes metodológicos .....	62
<b>Cuadro 12:</b> Impacto de los juegos en el aprendizaje .....	63
<b>Cuadro 13:</b> Ubicación temporo espacial.....	64
<b>Cuadro 14:</b> Dominancia lateral.....	65
<b>Cuadro 15:</b> Técnicas grafo plásticas .....	66
<b>Cuadro 16:</b> Dominio de la motricidad gruesa.....	67
<b>Cuadro 17:</b> Pronunciación .....	68
<b>Cuadro 18:</b> Vocales en pictogramas.....	69
<b>Cuadro 19:</b> Relaciona texto e imagen.....	70
<b>Cuadro 20:</b> Narra oraciones .....	71
<b>Cuadro 21:</b> Pictogramas.....	72
<b>Cuadro 22:</b> Construye oraciones.....	73
<b>Cuadro 23:</b> Identifica personajes .....	74
<b>Cuadro 24:</b> Crea una oración .....	75
<b>Cuadro 25:</b> Expresa y comunica.....	76
<b>Cuadro 26:</b> Escucha atenta .....	77
<b>Cuadro 27:</b> Guía de la entrevista a experto.....	78
<b>Cuadro 28:</b> Estructura Guía Didáctica.....	88
<b>Cuadro 29:</b> Plan de Acción .....	89
<b>Cuadro 30:</b> Plan de monitoreo y evaluación de la propuesta .....	103
<b>Cuadro 31:</b> Escala de evaluación según instructivo para la aplicación de la evaluación estudiantil.....	104

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1:</b> Árbol de problemas.....	13
<b>Gráfico 2:</b> Organizador lógico de variables .....	23
<b>Gráfico 3:</b> Constelación de Ideas - Variable Independiente .....	24
<b>Gráfico 4:</b> Constelación de Ideas - Variable Dependiente .....	25
<b>Gráfico 5:</b> Población en datos porcentuales.....	46
<b>Gráfico 6:</b> Estudiantes por género.....	47
<b>Gráfico 7:</b> Uso de la metodología juego trabajo .....	58
<b>Gráfico 8:</b> Entornos lúdicos .....	59
<b>Gráfico 9:</b> Uso de la didáctica.....	60
<b>Gráfico 10:</b> Uso de la técnica juego trabajo.....	61
<b>Gráfico 11:</b> Aportes metodológicos .....	62
<b>Gráfico 12:</b> Impacto de los juegos en el aprendizaje .....	63
<b>Gráfico 13:</b> Ubicación temporo espacial.....	64
<b>Gráfico 14:</b> Dominancia lateral.....	65
<b>Gráfico 15:</b> Técnicas grafo plásticas.....	66
<b>Gráfico 16:</b> Dominio de la motricidad gruesa.....	67
<b>Gráfico 17:</b> Pronunciación .....	68
<b>Gráfico 18:</b> Vocales en pictogramas.....	69
<b>Gráfico 19:</b> Relaciona texto e imagen.....	70
<b>Gráfico 20:</b> Narración de oraciones .....	71
<b>Gráfico 21:</b> Pictogramas.....	72
<b>Gráfico 22:</b> Construye oraciones.....	73
<b>Gráfico 23:</b> Identifica personajes .....	74
<b>Gráfico 24:</b> Crea una oración .....	75
<b>Gráfico 25:</b> Expresa y comunica.....	76
<b>Gráfico 26:</b> Escucha atenta .....	77

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA  
DIRECCIÓN DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

**TEMA: LA METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO COMO ESTRATEGIA  
PARA LA INICIACIÓN AL PROCESO DE LECTOESCRITURA EN  
ESTUDIANTES DE 5 A 6 AÑOS**

**AUTORA:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula

**TUTORA:** Lcda. Carolina Bolaños Angulo, MSc.

**RESUMEN EJECUTIVO**

El presente trabajo muestra el problema existente en la aplicación de la metodología juego trabajo para la iniciación al proceso de lectoescritura, con el objetivo de determinar el nivel de aplicación de la misma como estrategia para el desarrollo de habilidades necesarias, previas a la iniciación de la lectoescritura en estudiantes de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas. Se empleó un enfoque investigativo mixto, cualicuantitativo, con énfasis en el cualitativo en el que participan los individuos para solucionar problemas y atender necesidades, el tipo de investigación aplicado fue descriptivo exploratorio. Se aplicaron técnicas de recolección de datos, la entrevista a directivos, una encuesta dirigida a docentes y la ficha de observación aplicada a estudiantes. Esta problemática fue analizada e interpretada en función de los datos obtenidos, concluyendo que los directivos de la institución educativa son conscientes de que la metodología juego trabajo aporta de forma significativa al aprendizaje de los estudiantes en relación a la iniciación a la lectoescritura, siendo necesario reforzar los procesos dentro de la misma. Por otro lado, los docentes son quienes deben prepararse constantemente para implementarla, dejar de lado las prácticas tradicionales, en las que el juego se convertía en el medio para entretener durante las actividades escolares, siendo los estudiantes los beneficiarios directos del aprendizaje activo mediante la aplicación de estrategias dinámicas. En consecuencia, se propone realizar una guía didáctica para proporcionar a los docentes del nivel una herramienta de trabajo lúdica que promueva y facilite el aprendizaje previo al proceso de lectoescritura.

**DESCRIPTORES:** Aprendizaje significativo, Didáctica, Lectoescritura, Metodología juego-trabajo.

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA  
DIRECCIÓN DE POSGRADO  
MASTER'S DEGREE IN EDUCATION**

**THEME:** THE PLAY-WORK METHODOLOGY AS A STRATEGY FOR THE BEGINNING OF THE READING AND WRITING PROCESS IN STUDENTS FROM 5 TO 6 YEARS OLD

**AUTHOR:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula

**TUTOR:** Lcda. Diana Bolaños Angulo, MSc.

**ABSTRACT**

The present work shows the existing problem in the application of the methodology game work for the initiation of the process of reading and writing, with the objective of determining the level of application of the same as a strategy for the development of necessary abilities, previous to the initiation of the reading and writing in students from 5 to 6 years old of the Educational Particular Unit Francisca de las Llagas. A mixed, qualitative-quantitative research approach was used, with an emphasis on qualitative research in which individuals participate in order to solve problems and meet needs. The type of research applied was descriptive and exploratory. Data collection techniques were applied, such as an interview with managers, a survey of teachers, and an observation form applied to students. This problem was analyzed and interpreted according to the data obtained, concluding that the directors of the educational institution are aware that the work methodology contributes significantly to student learning in relation to the initiation of reading and writing, being necessary to reinforce the processes within it. On the other hand, teachers are the ones who must constantly prepare themselves to implement it, leaving aside the traditional practices, in which the game became the means to entertain during school activities, being the students the direct beneficiaries of active learning through the application of dynamic strategies. Consequently, it is proposed to create a didactic guide to provide teachers at this level with a playful work tool that promotes and facilitates learning prior to the reading and writing process.

**KEYWORDS:** Significant Learning, Didactics, Literacy, Work-play Methodology, Play- Work Methodology



## INTRODUCCIÓN

### **Importancia y actualidad**

El juego como estrategia metodológica despierta en los estudiantes de 5 a 6 años el deseo por aprender, es una nueva forma de adquirir el conocimiento, sin dejar de lado la parte teórica o la literatura necesaria también en la ejecución y práctica del lenguaje. Como mencionan Toro y Cervera (2013) en su investigación titulada “El lenguaje escrito y sus problemas”, en el que precisa que, el lenguaje escrito es un conjunto de conductas, que se adquieren por diversos factores, entre estos la adquisición de saberes mediante la experimentación de juegos en la edad infantil.

Sin embargo, esta práctica de adquirir conocimientos únicamente desde la teoría dejando de lado el juego se ha mantenido hasta la actualidad, siendo un factor importante que no debe continuar ya que es el docente el que debe mirar desde otro enfoque la educación. Por tal motivo, el juego funciona como un eje estratégico para que los estudiantes no sientan una monotonía dentro de sus aulas. Cabe recalcar que la importancia del juego siempre ha estado presente, pero no se lo ha puesto en práctica de forma adecuada.

El lenguaje es una de las bases primordiales que como seres humanos se adquiere y prevalece durante toda la vida. Ahora, si esta habilidad no es bien adquirida, desarrollada y fortalecida, existirán diversas dificultades en el parte cognitiva y psicomotriz de los estudiantes.



Haciendo referencia a lo que Franco, (2013) menciona en su libro: “Lecturas sobre el juego en la primera infancia”, el juego de roles permite acrecentar el léxico e ir relacionando los juegos didácticos y la grafía con el fonema, clara muestra de que mediante el juego-trabajo el estudiante, puede verse inmerso en el mágico mundo de la lectoescritura que el sub nivel preparatoria se muestra como un proceso previo.

Por eso la importancia del juego-trabajo, es cada vez más necesario de aplicarlo y no solo se los conozca de forma teórica, sino que se los pueda implementar de forma oportuna con los estudiantes. Entre los más reconocidos se encuentran la temporalidad, el manejo del entorno, el movimiento de las manos, la localización en tiempo y espacio real, lo fonético del contexto, entre otros factores que se pueden adquirir mediante el juego en los estudiantes de 5 a 6 años.

En cuanto al proceso de enseñanza aprendizaje, en la Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas, se evidencia que las docentes de primer año de educación general básica preparatoria tienen un desconocimiento sobre el proceso adecuado y didáctico para la aplicación del juego como estrategia metodológica. Es por ello importante plantear juegos acordes con la edad cronológica de los estudiantes ya que si no se lo hace de forma pertinente se origina lentitud en el procesamiento de la información. Por consiguiente, si existen dificultades en la aplicación adecuada del juego como estrategia metodológica, se debe aplicar una constante evaluación del proceso de iniciación para así cumplir con el objetivo de aprendizaje de la lectoescritura definido al inicio del año lectivo.

La investigación es importante pues aporta a la enseñanza de estudiantes de 5 a 6 años, para crear una cultura de aprendizaje mediante el juego focalizado a activar los conocimientos previos para la iniciación de la lectoescritura. Se fundamenta en la línea de la Praxis Pedagógica y en la sublínea de la Didáctica, esto debido a que se pretende determinar el nivel de aplicación del juego como estrategia metodológica de aporte a la iniciación de la lectoescritura en los estudiantes de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas, en el año lectivo 2022-2023.

El proyecto se sustenta en distintos artículos de la Constitución del Ecuador, además de contar con la normativa vigente de los Objetivos de Desarrollo Sostenible 4 de las Naciones Unidas, los artículos 26, 27, 28, y 343 de la constitución de Ecuador y el Art. 6 de la LOEI. De tal manera que a continuación se presentan estas bases legales dentro del tema.

De la Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible: una oportunidad para América Latina y el Caribe (2018) en el objetivo 4 se garantiza una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todo. Es decir, que dentro de la investigación se busca desarrollar una educación de calidad a fin de que estén listos para los aprendizajes necesarios para el futuro.

Además, los Art. 26, 27 y 28 de la Constitución de la República en el título II de los Derechos en la sección Quinta correspondiente a Educación mencionan:

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

pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir.

Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

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

La educación es indispensable para el conocimiento, de tal manera que el salvaguardar los saberes es prioridad para la comunidad, además el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional, de esta forma es una base para impulsar el desarrollo de la metodología juego trabajo previa a la enseñanza de la lectoescritura.

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.

Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones. El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada, la educación pública será universal, laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

Estos artículos sustentan la investigación pues están alineados con el enfoque de brindar un aprendizaje significativo en los estudiantes de 5 a 6 años, en otras palabras, el juego como estrategia metodológica para iniciar el proceso de lectoescritura, constituye una forma de brindar el derecho a una educación de calidad. Asimismo, la educación siendo un derecho que todo individuo tiene, debe ser adquirida de forma oportuna y precisa, ya que, si no existe una educación de calidad, no se obtendrán resultados óptimos en las nuevas generaciones, es así que la investigación es una base para nuevas exploraciones dentro del mismo ámbito o aplicando a nuevas variables.

Tomando la sección VII del Régimen del Buen Vivir, Capítulo primero Sección primera de la Constitución del Ecuador (2008), el artículo que sustenta legalmente la investigación es:

Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades. Ciertamente, este artículo apoya la investigación ya que se pretende velar por el progreso de las capacidades y potencialidades de todos los niños, niñas y adolescentes en el marco de su desarrollo académico.

De la LOEI el presente trabajo se sustenta con el Art. 6 literal m que trata sobre las obligaciones del Estado respecto del Derecho a la Educación, se menciona: “Propiciar la innovación, tecnología, la diversidad cultural, diversidad lingüística, creación artística, conservación del medio ambiente y el patrimonio cultural, la práctica deportiva y la investigación científica” (Ministerio de Educación, 2012).

De esta forma la presente investigación que pretende atender a la iniciación del proceso de lectoescritura en estudiantes de 5 a 6 años general básica se ve apoyada con estos artículos debido a que se busca propiciar la educación con innovación en base al juego como estrategia metodológica.

## **Macro**

La educación es un eje fundamental para el desarrollo de la humanidad, sin esta, no se puede progresar ni evolucionar como sociedad. Sin embargo, en la actualidad, existen diferentes complicaciones dentro no solo del ámbito educativo, sino, también desde otros panoramas que influyen para que la educación no se maneje con un enfoque de calidad y calidez. El Banco Mundial propone soluciones y programas para disminuir

la pobreza y aumentar el progreso de los países en vías de desarrollo, menciona cuán importante es trabajar en cada uno de los países la situación educativa y académica.

La organización mencionada, informa la preocupación que existe en este aspecto educativo, después de vivir una pandemia como el COVID-19 actualmente se evidencian problemas al hablar de la educación virtual que el mundo tuvo que afrontar. Es importante aclarar que el problema no es la educación en el campo digital, sino, el uso que se le dé dentro de esta nueva normalidad vivida, los docentes no estaban preparados ni académica, ni emocionalmente para el nuevo escenario frente a una pandemia que afectó al proceso de aprendizaje de los estudiantes. Es así como al dar los primeros pasos con relación a la metodología juego trabajo y a pesar de adaptar contenidos con juegos motivadores se presentó el reto del manejo de contenidos que nos lleven al conocimiento. De tal manera lo plantea Gallon (2021) en su investigación titulada Lateralidad y problemas de lectoescritura en niños de educación primaria de la Unidad Educativa Laura Flores Ecuador 2021:

En esta nueva normalidad una de las dificultades para adquirir las habilidades que posibiliten el aprendizaje de la lectura es la lateralidad, poco desarrollada este tiempo, los estudiantes la no identificación como diestros o zurdos les generó un cruce de información en sus cerebros que no les permitió definir sus espacios y tiempos, esto se traduce en dificultad para discriminar la direccionalidad de las letras en el momento en que escriben y la interpretación de las mismas al momento en que se disponen a leer, esto no solo afecta a estudiantes sino también a docentes que se ven contrariados al no saber las

razones que le dificultan al estudiante asimilar los conocimientos impartidos, así como a los padres de familias que se sienten frustradas al no saber cómo enseñar a sus hijos en casa y desconocen lo que está sucediendo con ellos. (pp.10-11)

Tomando en cuenta, que esto no solo es un problema nacional, sino internacional. El estudio está enfocado en brindar una herramienta que permita que los docentes innoven sus clases sin dejar de lado la realidad que se vivió durante la pandemia, pues las metodologías como el juego no obtuvieron tan buenos resultados como los esperados a la hora de la enseñanza de contenidos (Mendoza, 2010).

Los estudiantes que tienen una lateralidad homogénea, es decir, ojo, oído, mano y pie predominante en el mismo lado, siempre se ha creído que tienen una mejor disponibilidad para el aprendizaje, esto puede resultar cierto en algunos casos, pero no en todos. No puede establecerse una relación efecto – causa entre la lateralidad no homogénea y la de los trastornos de aprendizaje. Sin embargo, debe evaluarse la lateralidad como un riesgo en el aprendizaje.

Entre los tres y siete años, tanto en educación infantil como en educación primaria, se aborda este tema de gran interés, a través de juegos, actividades o movimientos para que utilice y afiance sus habilidades. Pero es a partir de la educación primaria cuando el estudiante con una lateralidad mal establecida puede presentar dificultades en el aprendizaje.

En la educación actual se espera que la forma de enseñanza sea revolucionaria, es decir, dinámica y significativa, por eso el tradicionalismo que aún se mantiene en las aulas de clase en la actualidad no debe continuar, y esto parte desde el docente que pretende entender a la educación desde otra perspectiva, por ello, a nivel general la idea del aprendizaje a través del juego es oportuno para el desarrollo de sus habilidades sociales y cognitivas ya que funciona como un eje estratégico para que se desenvuelvan dentro de un ambiente óptimo alejado de la monotonía.

### **Meso**

El inadecuado uso del juego como estrategia metodológica para iniciar el proceso de lectoescritura tiene un vínculo con los fundamentos psicológicos que están relacionados a la calidad y grado de juego que se aplique en los estudiantes. Es por eso, que dentro de este ámbito también se deben tomar en cuenta los elementos que forjan la estructura cognitiva. Puma (2018) en su investigación llamada El juego como estrategia metodológica en el aprendizaje significativo de los estudiantes del primer grado del nivel primario de la Institución Educativa Valentín Paniagua Corazao-Cusco-2018, alude que, en muchas instituciones educativas a nivel latinoamericano, debido a la situación económica, no disponen de herramientas o materiales que permitan poner en práctica los diferentes juegos que se proponen a nivel curricular.

Por lo cual, también es otro factor que dentro de esta investigación se debe tomar en cuenta, antes de realizar cualquier tipo de actividad. Ya que, si se visualiza el contexto de cada una de las instituciones, todas tienen diferentes factores que influyen en el buen desarrollo de estas propuestas pedagógicas lúdicas. Sin embargo, el juego



sigue siendo un eje fundamental para obtener en los estudiantes un fortalecimiento en las habilidades de creatividad e imaginación, lo cual, si se llega a enseñar de forma adecuada cada una de las asignaturas, tomando como base a la recreación, haciendo de esto mucho más participativo y con una actitud académica cimentada en valores.

Por otro lado, en la educación es importante contemplar la realidad del estudiante para contextualizar el método de enseñanza y de esta forma concretar el aprendizaje tomando en cuenta que este deber integrador y esto se ve reflejado a través del juego, citando a Torres y Torres (2007) la percepción del juego sin ningún tipo de distinción.

El juego es reconocido alrededor del mundo, sin tomar en cuenta razas, ni credos ni ideologías. Tuvo sus orígenes en Grecia. La idea helénica del juego aparece en la época de Homero y de Hesíodo y se le concebió como una noción de poder físico, luego para a ser un inocente juego de niños.

Entonces, esta forma de enseñanza que provienen desde años atrás plantea que el la práctica de un ejercicio en concordancia con personas que comparten el entorno es óptima para incrementar la motivación de contenidos a través de una actividad entretenida.

### **Micro**

El juego como estrategia metodológica permite que los estudiantes fortalezcan tanto sus capacidades físicas, cognitivas y emocionales. Ante esto, existen estudios dentro del ámbito nacional que permiten ampliar el panorama de esta variable, así

Rodríguez Campaña (2022) analiza en su estudio en la Unidad Educativa Borja 1, apelando el juego como estrategia didáctica para fortalecer la atención en los estudiantes de 5 a 6 años, la importancia de la recreación dentro del aula, para el fortalecimiento de habilidades cognitivas como la percepción, la atención, el lenguaje, la memoria y el pensamiento.

Cabe también mencionar que la importancia de este estudio es que se lo aplique de forma correcta a estudiantes de primer año de educación general básica, ya que estos, están en una etapa donde la adquisición del conocimiento servirá como un empuje y motor para los próximos años y, de igual manera, dentro de este proceso quienes tendrán la oportunidad de trabajar con nuevas estrategias de enseñanza para los estudiantes son los docentes, pues serán quienes vean reflejado el fin de la enseñanza a través del juego.

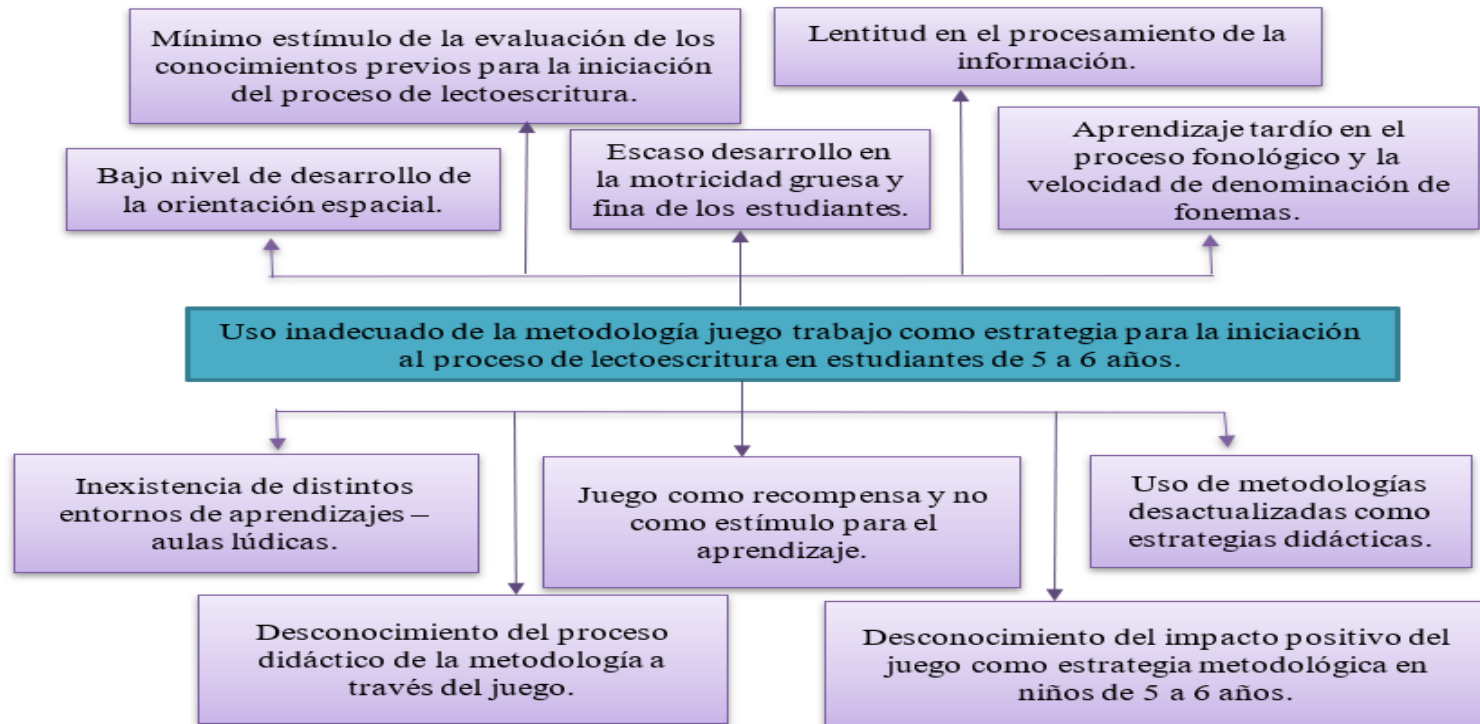
### **Planteamiento del problema**

Al hablar de educación general básica, de forma específica en el subnivel preparatoria enfocado en estudiantes de 5 a 6 años se ha podido evidenciar la confusión existente en la utilización del juego como metodología o entendida únicamente como el medio para entretener durante las actividades escolares, cayendo así en las prácticas tradicionales que no contribuyen al disfrute de los estudiantes de forma dinámica ni al alcance del tan anhelado aprendizaje significativo.

En este sentido se ha visto la necesidad de trabajar en la siguiente interrogante de investigación:

¿Cómo se aplica la metodología juego trabajo, como estrategia metodológica para la iniciación en el proceso de lectoescritura en estudiantes de 5 a 6 años?

## ÁRBOL DE PROBLEMAS



**Gráfico 1:** Árbol de problemas

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)

### **Análisis crítico**

El factor de investigación está centrado en el problema determinado como el uso inadecuado de metodología juego trabajo, llegando a no ser significativo en los aportes que pueden dar en la iniciación del proceso de lectoescritura, de tal manera que es necesario establecer un proceso de análisis para determinar las posibles causas.

La inexistencia de distintos entornos de aprendizaje se ha convertido en un limitante, ya que al no contar con los espacios de aprendizaje adaptados a los estudiantes no se pueden ejecutar actividades que motiven el desarrollo y exploración libre a través de sus sentidos que contribuyan con la adquisición de aprendizajes necesarios que luego serán replicados en la iniciación del proceso lectoescritor generando así un desarrollo no favorable al hablar de la orientación espacial. El desconocimiento del proceso didáctico de la metodología a través del juego se ha evidenciado que dentro de este aspecto educativo en donde se ve reflejada la práctica tradicional.

Por otro lado, el desconocimiento del impacto de la metodología juego trabajo en el aprendizaje de estudiantes de 5 a 6 años, al hablar del proceso de lectoescritura son fundamentales y al no existir una metodología lúdica el aprendizaje no es completamente óptimo ya que en esta etapa de desarrollo es importante para su progreso, de no ser así puede traer consigo el escaso desarrollo en la motricidad gruesa y fina provocando problemas de concentración, y análisis en la lectoescritura. Es así como el juego como herramienta metodológica debe ser tomada en cuenta para la iniciación al proceso lectoescritor porque influye de forma considerable ya sea en la

ejecución de sus distintos tipos o la comprensión para su desarrollo que posteriormente pueden producir un efecto negativo si no son aplicados de forma adecuada y en función de la edad cronológica del estudiante.

Es evidente que la escasa actualización de conocimientos en el uso de metodologías es un factor determinante ya que estas están desactualizadas como estrategias didácticas muy poco productivas, se ve reflejado como un efecto negativo el aprendizaje tardío en el procesamiento fonológico y la velocidad de denominación de fonemas, es decir, el proceso de la enseñanza con apoyo del trabajo mediante el juego, importantísimo para la comprensión lectora no se desarrollan en base a la necesidad social tecnológica que se vive hoy en día.

El desarrollo de actividades de carácter lúdico durante la clase promueven el interés de los estudiantes en el proceso formativo, esto considerando que surge en momentos precisos de la enseñanza y no en todo momento, ahora, es fundamental entender que este proceso de enseñanza a través del trabajo se ha implementado para promover el conocimiento, más no como un recurso de recompensa, entonces, la metodología juego trabajo aporta significativamente a que el aprendizaje sea fluido y no estructurado como una recompensa cuando una actividad sea propuesta por el docente.

El trabajo en aula es considerado uno de los espacios donde el desarrollo académico tiene que poseer distintas estrategias de aprendizaje, pero muchas veces este enunciado no se cumple a carta cabal, esto debido al desconocimiento de un proceso didáctico en la enseñanza, en el caso específico de los estudiantes la estrategia más

óptima se destina a actividades que incentiven el entretenimiento a la par del descubrimiento de saberes, es decir el juego trabajo, con todo esto es necesario considerar que las capacitaciones a docentes del nivel es necesaria para concertar un equilibrio en el proceso de enseñanza que vaya de la mano con el enfoque pedagógico deseado para trabajar con el estudiante.

### **Delimitación de la investigación**

**Campo:** Educativo

**Área:** Estrategias Didácticas

**Aspecto:** La metodología juego trabajo y la iniciación en la lectoescritura

**Delimitación espacial:** La investigación se ejecutará en el subnivel de preparatoria en la Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas, ubicada en la Provincia de Pichincha, cantón Quito, parroquia Belisario Quevedo, pertenece al distrito 17D05, zona 9.

**Delimitación temporal:** Año lectivo 2022-2023

**Unidades de observación:** Estudiantes de 5 a 6 años de primero de básica, docentes y autoridades.

### **Interrogantes de investigación**

¿Cuál es el nivel de la metodología juego trabajo como estrategia para la iniciación al proceso de lectoescritura en estudiantes de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas en el año lectivo 2022-2023?

¿Cuál es el nivel de desarrollo de conocimientos adquiridos para la iniciación del proceso lectoescritura en estudiantes de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas en el año lectivo 2022-2023?

¿Cómo diseñar una guía metodológica en base a la metodología juego trabajo como estrategia de aprendizaje en la iniciación de la lectoescritura en estudiantes de 5 a 6 años en la Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas en el año lectivo 2022-2023?

### **Destinatarios del proyecto**

Los beneficiarios del trabajo de investigación son los estudiantes de 5 a 6 años y docentes tutores de Preparatoria.

### **Objetivos**

#### **General**

Determinar el nivel de aplicación de la metodología juego trabajo como estrategia para el desarrollo de habilidades necesarias, previas a la iniciación de la lectoescritura en estudiantes de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas.

#### **Específicos**

1. Diagnosticar el nivel de uso de la metodología juego trabajo como estrategia para la iniciación en el proceso de lectoescritura en estudiantes de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas en el año lectivo 2022-2023.



2. Describir el nivel de desarrollo de los conocimientos previos adquiridos mediante uso de la metodología juego trabajo para la iniciación en el proceso de lectoescritura en estudiantes de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas en el año lectivo 2022-2023.
3. Diseñar una guía metodológica en base a la metodología juego trabajo como estrategia de aprendizaje para la iniciación en el proceso de la lectoescritura en estudiantes de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas en el año lectivo 2022-2023.

## **CAPÍTULO I**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **Antecedentes de la investigación**

La preocupación del aprendizaje de la lectoescritura a nivel general, según Guerra y Forero (2015), en su estudio titulado Estrategias para el desarrollo de la comprensión de textos académicos afirman que: el proceso de lectoescritura se inicia desde la interacción que se da entre el contexto de los estudiantes, en el que, mediante la intención del estudiante al querer satisfacer sus inquietudes, va a ir expresando lo que necesita conseguir, pero antes de esto lo va a adquirir en los juegos previos y esto a la vez le permitirá obtener un aprendizaje significativo. Es así que, la preocupación del aprendizaje en la lectoescritura debe ser tomado con seriedad y aportar con nuevas metodologías que enriquezcan el proceso de enseñanza, esto contemplando todos los recursos necesarios que el docente necesite en su contexto educativo.

El juego como estrategia metodológica permite que los estudiantes de 5 a 6 años fortalezcan sus relaciones inter e intrapersonales, además, fomenta la creatividad en cada uno, ya que con ellas se consolidan a futuro como un pensamiento crítico dentro de todos los ámbitos de desarrollo, de esta manera se reitera la importancia de esta metodología aplicada a tempranas edades ya que ayuda al desarrollo cerebral en la edad antes mencionada. Regional, Ceja (2019) en su estudio denominado El juego dirigido como estrategia didáctica para el aprendizaje de los estudiantes segundo y tercer grado del Jardín de Niños Estela G. de González turno vespertino, menciona que gracias al juego existe el desarrollo adecuado de las habilidades motoras finas y gruesas, las cuales permiten que el niño y niña se establezca en el aspecto físico, emocional y psicológico.

En el aspecto que compromete al estado nacional y que compete al tema de esta investigación. Se establecen como funciones básicas “para designar, operacionalmente, determinados aspectos, que el estudiante, antes del ingreso a un sistema escolar, debe haberlos adquirido para que de esta manera pueda enfrentar adecuadamente cualquier aprendizaje” (Ministerio de Educación, 2010, p. 6).

De la investigación de Puma (2018) llamada El juego como estrategia metodológica en el aprendizaje significativo de los alumnos del primer grado del nivel primario de la Institución Educativa Valentín Paniagua Corazao-Cusco-2018. Alude que, en muchas instituciones educativas a nivel latinoamericano, debido a la situación económica, no disponen de herramientas o materiales que permitan poner en práctica los diferentes juegos que se proponen a nivel curricular. De esta forma es necesario

concretar una forma de impulsar el desarrollo de habilidades de aprendizaje en la educación, es decir, que las instituciones refuercen el proceso de enseñanza creativa con el uso de estrategias lúdicas tomando en cuenta su contexto en cuanto a recursos.

Existen estudios sobre la lectoescritura dentro del ámbito nacional de Perú que permiten ampliar el panorama de esta variable, así Rodríguez Campaña (2022) analiza en su estudio "El juego como estrategia didáctica para fortalecer la atención en los estudiantes de 4 a 5 años", la importancia de la recreación dentro del aula, para el fortalecimiento de habilidades cognitivas como la percepción, la atención, el lenguaje, la memoria y el pensamiento. De esta manera el tipo de trabajos implementados en otros países pueden servir de modelos de implementación para la enseñanza en nuestro país, pero tomando en cuenta la contextualización social de las Unidades Educativas.

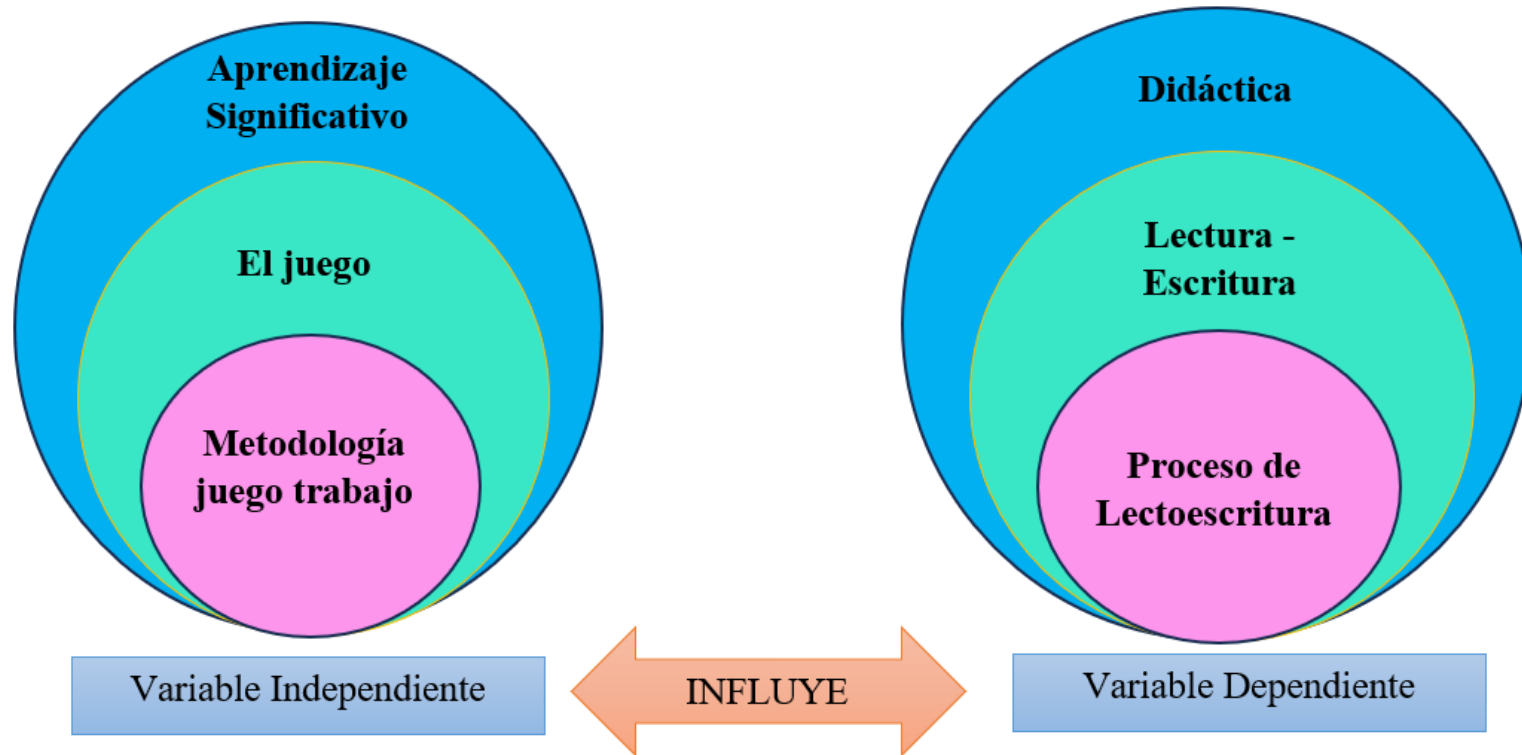
El desarrollo de muchos de los conocimientos previos de la lectoescritura son elementos que permiten el mejor manejo de la habilidad lectora y de la escritura. El lenguaje es una de las bases primordiales que el ser humano adquiere y que prevalece durante toda la vida. Ahora, si esta habilidad no es bien adquirida, desarrollada y fortalecida, existirán diversas dificultades en la parte cognitiva y psicomotriz de los estudiantes. Por lo tanto, es necesario comprender las bases de la lectoescritura y sus beneficios para la adquisición de aprendizajes significativos. Es así como se plantea en la investigación de Lemons 2018 sobre la lectura de estudiantes con Síndrome de Down, con el objetivo de evaluar el impacto positivo que tiene la lectura a temprana edad con infantes con Síndrome de Down. Que sin duda aporta de forma considerable

en la investigación ya que la lectura genera motivación en la diversidad de estudiantes atendiendo a sus necesidades inmediatas y generando una metodología dinámica lejos del ambiente tradicional.

En cuanto al proceso de enseñanza aprendizaje en la Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas, se evidencia que las docentes de 1° EGB tienen un escaso conocimiento sobre el proceso adecuado y didáctico para la aplicación del juego como estrategia metodológica. Así mismo, es importante mencionar que los diversos juegos que se empleen dentro del aula deben cumplir con los requisitos según la edad de estudiantes, ya que, si esto no existe, se origina una lentitud en el procesamiento de la información, siendo este uno de los conocimientos previos bases para el aprendizaje de la lectoescritura. Por consiguiente, si existen dificultades en la aplicación adecuada del juego como estrategia metodológica.

“Los niños y niñas no juegan para aprender, pero aprenden porque juegan” Jean Piaget. Esta premisa abre el mundo de la lúdica y la gamificación ya que se aborda el tema desde varios ámbitos que al ser desarrollados de forma oportuna y acertada han permitido a los estudiantes fortalecer capacidades cognitivas, físicas, emocionales y a la vez desarrollar habilidades individuales en su entorno de desarrollo

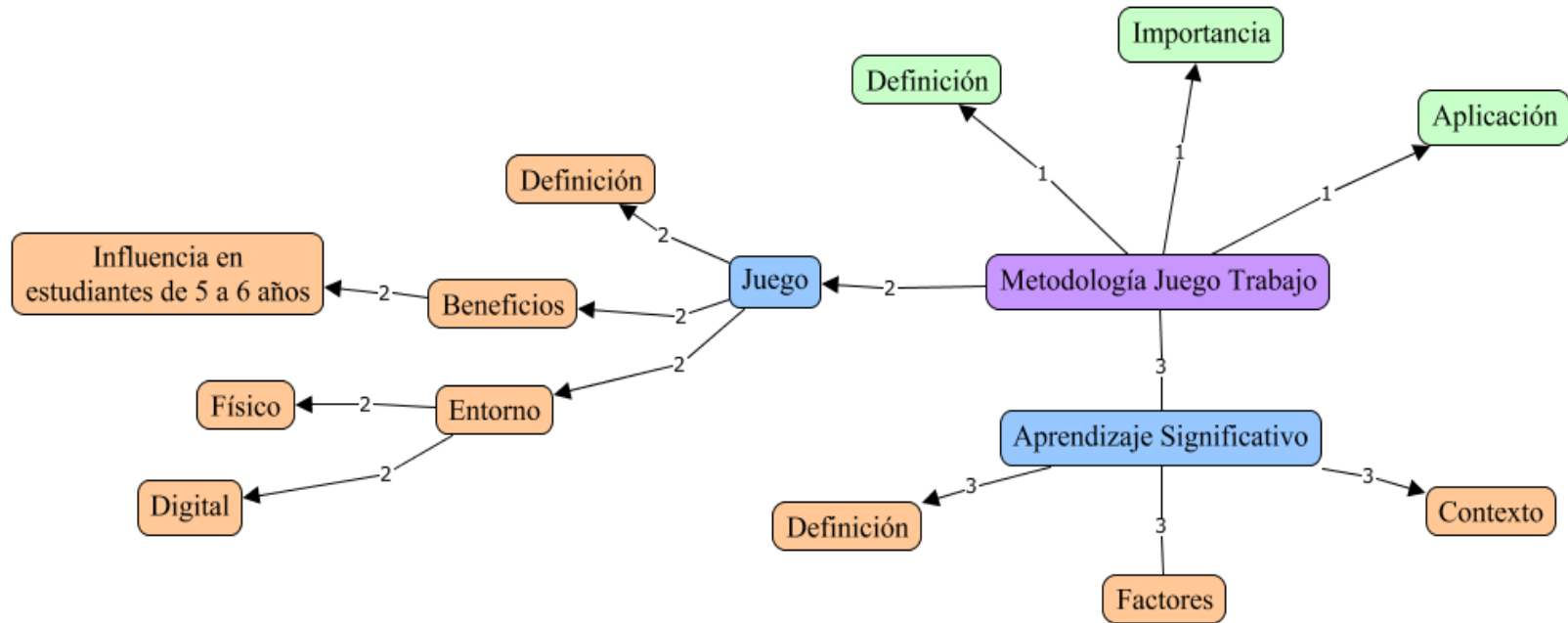
## ORGANIZADOR LÓGICO DE VARIABLES



**Gráfico 2:** Organizador lógico de variables

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)

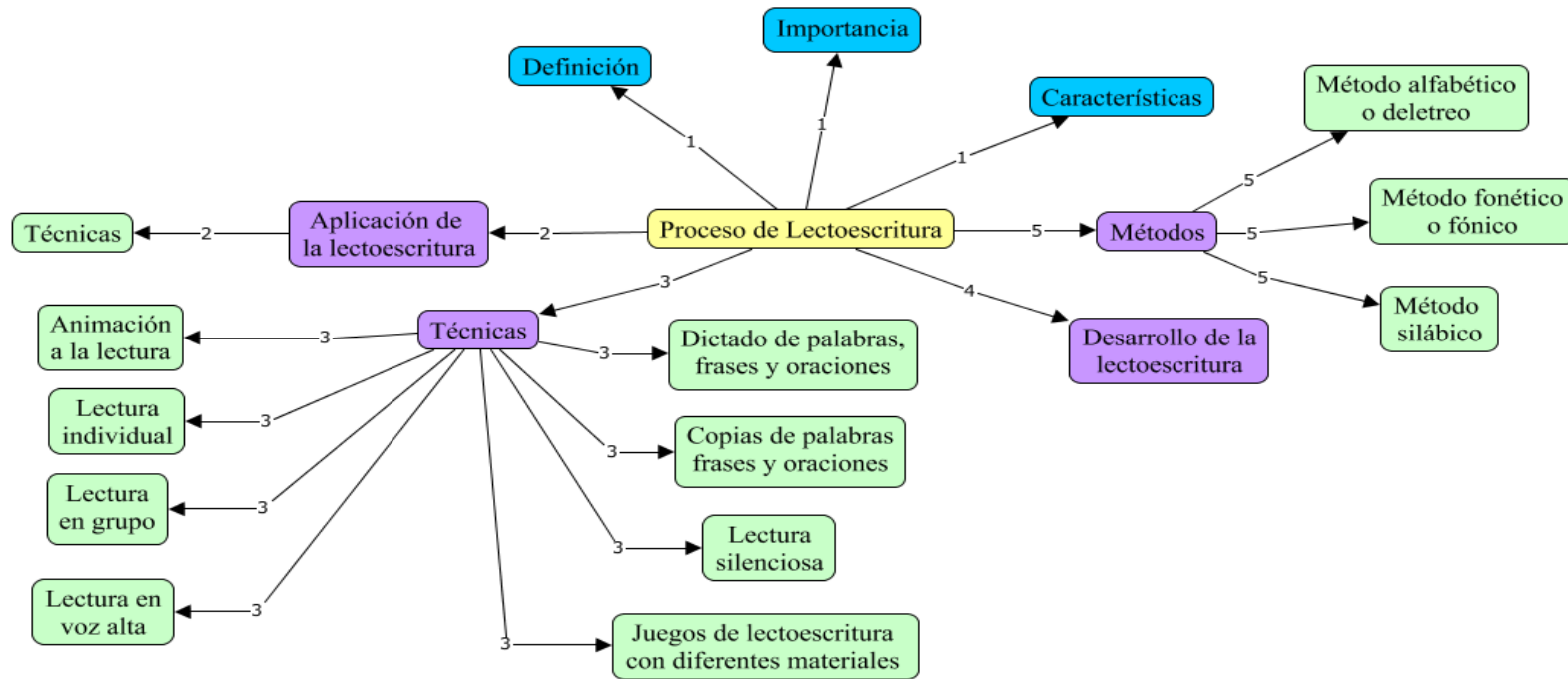
### Constelación de Ideas - Variable Independiente



**Gráfico 3:** Constelación de Ideas - Variable Independiente

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)

### Constelación de Ideas - Variable Dependiente



**Gráfico 4:** Constelación de Ideas - Variable Dependiente  
**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)



## **Desarrollo teórico de objeto y campo**

### **Desarrollo fundamental de la categoría variable independiente**

#### **Aprendizaje significativo**

##### **Definición**

El aprendizaje significativo se basa en una metodología constructivista que defiende que los estudiantes aprendan más allá de la memorización. BeChallenge (2022) Menciona que el aprendizaje significativo es un proceso que engloba la dimensión emocional, motivacional y cognitiva de la persona. En este tipo de aprendizaje, el estudiante utiliza sus conocimientos previos para adquirir nuevos conocimientos. Este proceso se da cuando el nuevo contenido se relaciona con nuestras experiencias vividas y otros conocimientos adquiridos con el tiempo. La motivación y las creencias personales sobre lo que es importante aprender, juegan un papel muy relevante en este proceso.

##### **Factores**

Los factores que influyen en el aprendizaje significativo son aquellos que cumplen una serie de características esenciales, como la relación entre los conocimientos nuevos con los que ya posee el estudiante, el reajuste y enriquecimiento de los conocimientos previos, la comprensión de manera sustancial de la información nueva proporcionada por el docente y la aplicación de los conocimientos en diferentes contextos. Además, requiere de una participación activa por parte del estudiante.

## **Contexto**

Para que el aprendizaje sea significativo, deben cumplirse dos condiciones: la significatividad lógica y la significatividad psicológica. La primera hace referencia al conocimiento como relevante y organizado. La segunda menciona la existencia de la estructura cognoscitiva los elementos pertinentes y relacionables con el material de aprendizaje, así como una disposición favorable para aprender el nuevo material y relacionarlo con los conocimientos previos.

## **Juego**

### **Definición**

El juego constituye una actividad rectora en la primera infancia, pues el estudiante aprende, disfruta, se relaciona, crea y desarrolla sus capacidades motrices, cognitivas y afectivas. Al ser una actividad innata se convierte en una estrategia lúdica que estimula el desarrollo de la creatividad, la imaginación, interactúa con sus pares, con adultos y con el medio que lo rodea; permitiendo la ejecución de actividades y cumplimiento de instrucciones, favoreciendo la autoconfianza y la formación de su personalidad, estimulando el desarrollo físico-motor y ayudando a los procesos de enseñanza-aprendizaje. Ministerio de Educación (2022)

Al hablar del juego como metodología de trabajo diario se puede decir que aporta de manera significativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que promueve una enseñanza activa en los estudiantes de 5 a 6 años porque se diseñan ambientes de aprendizajes innovadores que permiten la realización de actividades motrices, cognitivas, socio afectivas, lingüísticas y sensoriales. Reichman y Fernández

(2008) menciona que el juego es una actividad principal de la niñez, es un lenguaje por el cual el estudiante expresa sus sentimientos, emociones y aún más crean su propia personalidad.

### **Beneficios**

Los docentes que trabajan con estudiantes de 5 a 6 años conocen que las estrategias pedagógicas empleadas, dependen en gran manera de que el estudiante sienta el aula de clases como un lugar dinámico, agradable y favorecedor, resulta necesario que los docentes superen las metodologías tradicionales y la educación replantee su accionar y se transforme. Esta metodología requiere que los educadores conozcan la profundidad e importancia del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que a través de este se fortalece la expresión infantil Pillajo et al. (2021).

### **Influencia en estudiantes de 5 a 6 años**

En la etapa conocida como periodo preescolar, se puede observar que las competencias lingüísticas, cognitivas y socioemocionales del estudiante experimentan un rápido desarrollo. Durante este periodo es importante y esencial la estimulación y el aprendizaje derivados de actividades como es el jugar, cantar o leer, también la interacción entre estudiantes y adultos en su entorno escolar y familiar permitiéndole explorar, desarrollar su creatividad e imaginación y dar sentido al mundo que lo rodea.

Es así como ejerce influencia significativa en el aprendizaje y por ello necesario implementar una nueva metodología, en este caso el juego-trabajo que en el ámbito

educativo requiere de tiempo y compromiso no solo de docentes y estudiantes sino de la comunidad educativa, Pillajo et al. (2021).

### **Entorno**

Al hablar del entorno apropiado para el desarrollo de la metodología del juego-trabajo es necesario organizar ambientes de aprendizaje, denominados centros de interés donde los estudiantes juegan en pequeños grupos, realizando diversas actividades de acuerdo con las necesidades de la etapa evolutiva. Por otro lado, se menciona que es posible desarrollar contenidos de forma flexible respondiendo a los objetivos de aprendizaje y manejando destrezas deseables e imprescindibles que permitan al estudiante adaptarse de mejor manera a los distintos ritmos de aprendizaje.

Según Mendoza (2010) el centro de interés es una unidad de trabajo que articula todos los aprendizajes que debe realizar el niño en torno a un núcleo operativo o tema. Anteriormente, el principal error de los programas escolares es que se fragmentaban los contenidos en asignaturas o materias y no daban un punto de vista unitario de los contenidos, por lo que no se adaptaban a la mentalidad infantil.

En el Currículo de Educación General Básica subnivel preparatoria de Ecuador (2016) menciona que esta organización del currículo permite mayores grados de flexibilidad y apertura curricular y responde al objetivo de acercar la propuesta a los intereses y necesidades de los estudiantes, a la vez que permite que ésta se adapte de mejor manera a sus diferentes ritmos de aprendizaje.

Es por ello que como docentes se debe realizar una planificación en espacios o ambientes adecuados donde el estudiante pueda adquirir el aprendizaje y sea de gran ayuda a su desarrollo personal.

### **Físico**

Cuando hablamos de un entorno físico, no solamente hablamos de aulas de clase, también debemos tomar en cuenta en el entorno que el estudiante vive con su familia, ya que el entorno debe ser el adecuado. Cuando se habla de aulas de clase debemos tomar en cuenta lo siguiente: un lugar dinámico, favorecer y agradable haciendo una gran superación a las metodologías tradicionales y se replantee la educación de accionar y transformar.

Las diversas personalidades, estilos de aprendizaje y ambientes familiares de los estudiantes influyen en el modo como estos experimentan el aprendizaje, crecen a ritmos distintos, y algunos de ellos tienen dificultades de aprendizaje o determinados talentos que modelan sus progresos. Es por ello que se necesita de una adecuada práctica para un mejor desarrollo de las mismas. La observación directa de los estudiantes ayuda a los docentes a basarse en los intereses y habilidades individuales de cada uno de ellos para ayudarles a desarrollarse. UNICEF (2018)

### **Digital**

En el ámbito educativo el entorno digital en la actualidad ha ido transformándose ya que la introducción de este al aula de clase ha presentado una amplia gama de aplicaciones que permite al estudiante ir aprendiendo mientras juega, estas aplicaciones permiten leer, cantar, comprender y lo esencial que es aprender de

formas distintas ya que los estudiantes son parte de la era digital en la que la tecnología juega un papel importante en su crecimiento y aprendizaje, se ven rodeados de información, la tienen al alcance de un clic siendo así muy familiar el uso de la misma.

## **Metodología juego trabajo**

### **Definición**

Al hablar sobre la metodología juego trabajo nos estamos refiriendo a un modelo de marco abierto porque hay una combinación con la iniciativa del estudiante y docente, su énfasis está en que el aprendizaje se da por medio de la experiencia del estudiante. Aguilar (1994). La metodología juego trabajo puede ser un enfoque eficaz para introducir la lectura y la escritura en los estudiantes de 5 a 6 años, esta metodología utiliza el aprendizaje basado en el juego para mejorar las habilidades cognitivas, socioafectivas y motoras. Requiere un entorno favorable que permita la libre circulación e interacción entre estudiantes, promoviendo la autonomía, la creatividad y el respeto. Los docentes deben tener conocimiento de teorías, técnicas y mantener una actitud positiva y creativa para implementar esta metodología con éxito.

La metodología involucra cuatro momentos: planificación, desarrollo, evaluación y orden, permitiendo a los estudiantes cortar un pedazo del mundo y manipularlo, al implementar esta metodología, pueden aprender jugando, lo que les permite desarrollarse de manera integral. Ante esto el Ministerio de Educación hace énfasis en la metodología juego trabajo como estrategia para contribuir con el proceso de aprendizaje de forma creativa, dinámica y lúdica teniendo en cuenta que en la edad trabajada el juego tiene un rol significativo en la construcción del conocimiento.

## **Importancia**

A través del juego se puede desarrollar varios parámetros muy importantes en la personalidad de cada estudiante que son; afectividad, motricidad, inteligencia, creatividad, sociabilidad, motivación desarrollo integral, reducción del estrés, etc. Es por ello un eje principal en la hora de adquirir conocimientos ya que los estudiantes empiezan a describir, experimentar, relacionarse entre sí y aún más se crea un interés por aprender más.

Pillajo, et. al (2021) menciona que la metodología juego-trabajo aporta grandes beneficios en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, lo que promueve una enseñanza activa en los centros de educación porque se diseñan ambientes de aprendizajes innovadores donde el estudiante realiza actividades motrices, cognitivas, socio afectivas, lingüísticas y sensoriales.

## **Aplicación**

Para aplicar la metodología juego-trabajo en estudiantes de 5 a 6, es necesario seguir los cuatro momentos que la conforman: la planeación el estudiante escoge un lugar donde va a participar, El desarrollo de actividades debe realizar la actividad seleccionada, el docente se convierte en guía, monitorea la actividad. El orden el estudiante organiza los materiales utilizados, finalmente la evaluación, es aquí en donde el estudiante debe explicar a sus compañeros lo que realizó y que aprendió al desarrollar de forma autónoma actividades guiadas para llegar a la meta clase.

En este sentido, los docentes deben conocer que en esta edad el estudiante está en la etapa pre- operacional, tener una actitud positiva y creativa para implementar esta

metodología. Es importante crear diferentes espacios de aprendizaje y diseñar actividades que estén acordes con el nivel de desarrollo de los estudiantes. El juego debe ser utilizado como herramienta para estimular habilidades cognitivas, motoras y socioafectivas, los espacios de aprendizaje deben ser organizados de manera que le permitan interactuar de manera libre, individual o colectiva, utilizando materiales adecuados.

Las docentes de general básica preparatoria con estudiantes de edades comprendidas entre 5 a 6 años deberían comprender la importancia de la metodología juego-trabajo, el valor de la actividad lúdica y la organización de ambientes que enriquezcan las experiencias de aprendizaje (2022). Siendo necesario fomentar la autonomía, creatividad y respeto en los estudiantes, ya que el juego debe estar presente durante toda la jornada para que puedan adaptarse satisfactoriamente. En resumen, seguir los cuatro momentos, conocer las teorías y técnicas, utilizar el juego como herramienta y crear espacios de aprendizaje adecuados son fundamentales para aplicar la metodología juego-trabajo en el aula de estudiantes de 5 a 6 años.

## **Desarrollo fundamental de la categoría variable dependiente**

### **Didáctica**

#### **Definición**

Carvajal, 1990 citado en Abreu et al. (2017) menciona que la didáctica es la ciencia de la educación que estudia e interviene en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de conseguir la formación intelectual del educando.



La didáctica es una disciplina educativa que se enfoca en el desarrollo de métodos de enseñanza y material didáctico. Se enfoca en adaptar la instrucción a las necesidades de los estudiantes, secuenciar la instrucción de manera que se base en el conocimiento previo, organizar la instrucción de una manera clara y fácil de seguir, y brindar retroalimentación frecuente sobre el progreso del estudiante.

### **Importancia**

Es importante hablar sobre el impacto que tiene la didáctica ya que es imprescindible realizar una actividad acorde al contexto para obtener el objetivo de clase, permitiendo mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, garantizando que el estudiante se convierta en una persona autónoma, con criterio y alcance un aprendizaje significativo.

Rivera (2020) menciona que la didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje es fundamental. Por tal motivo, la didáctica es importante, debido a que permite la innovación educativa, promueve la mejora de los docentes y los aprendizajes del estudiante.

### **Lectura-Escritura**

La lectura comprende una parte importante del desarrollo del ser humano y la infancia es considerado como el mejor momento para adquirirlo, pero esto no solo debe ser aprendido por el estudiante de manera única, sino que va de la mano con la escritura, esto debido a que los dos elementos van conjugados a la par, así lo menciona Educapeques (2019) “Es un proceso integrado de construcción del lenguaje escrito, una

transición del lenguaje oral al escrito se desarrollan paralelamente, debido a que, para escribir, se necesita leer y releer continuamente” (párr. 4).

Ahora, dentro de este importante proceso es prioritario que se destaque la forma en que se desarrolla la enseñanza y para ello Emilia Ferreiro ha implementado una metodología, así lo cita Educapeques (2019)

En este método no se trabaja con letras ni sílabas aisladas. Por el contrario, se busca palabras que combinen las grafías que se van aprendiendo. De este modo, se parte de oraciones o textos completos breves. El método se considera que es fonético; esto es: aprenden el sonido de las letras (fonema) y no el nombre de ellas. Además, los sonidos o letras no tienen un sentido propio; este lo adquieren al ir enlazando unos con otros para formar palabras que se asocian a una idea.

Se sabe que, con este tipo de metodología, ayuda a descubrir el sentido del lenguaje escrito, que no es sino la representación gráfica del lenguaje oral. Así, los niños van asimilando que el lenguaje escrito es otra forma de expresarnos de manera inconsciente y empírica (párr. 5-6).

La lectura es un acto comunicativo que facilita el conocimiento y desarrollo de la personalidad, a través de la lectura se puede llegar a una experiencia de emociones, permitiendo un proceso de enseñanza – aprendizaje, en cualquier nivel educativo (Bernardo & Zayas-Quesada, 2016)

La escritura es un método de comunicación humana donde se representa gráficas del idioma verbal de forma visual o táctil, para comunicar emociones, ideas e historias a las personas.

Es importante reconocer que cada una de las personas tienen su propia forma de maduración y desarrollo, convirtiéndose en un reto al momento de llevar a cabo el aprendizaje de la lecto-escritura. Por tal razón, los docentes deben estimular, potenciar y desarrollar varias habilidades en los estudiantes para que se lleve a cabo los procesos de aprendizaje.

## **Proceso de Lectoescritura**

### **Definición**

La lectoescritura se refiere a la capacidad y habilidad de leer y escribir adecuadamente. Es un proceso de aprendizaje en el que los individuos adquieren la capacidad de comprender textos escritos y expresar sus pensamientos e ideas a través de la escritura.

Para Logopedia (2021) lectoescritura significa la unión de dos procesos que se encuentran totalmente conectados: la lectura y la escritura. Además, leer y escribir son dos actividades que pueden resultar un poco difíciles. Sin embargo, resultan fundamentales, y de las cuales dependerá el hecho de que la persona continúe aprendiendo por el resto de su vida.

Este proceso implica diferentes etapas, como la codificación y decodificación de palabras, el trazo de letras y palabras, la comprensión de textos, la interpretación de su significado, la composición y redacción de textos.

### **Importancia**

La importancia de la lectoescritura radica en que es fundamental para el desarrollo educativo y personal de las personas. A través de la lectura y la escritura, se adquiere conocimiento, se desarrolla la capacidad de comunicarse de manera efectiva, se estimula la imaginación y la creatividad, se fortalece el pensamiento crítico y se potencia el aprendizaje.

Según Sánchez (2009) la lectoescritura es de gran importancia en la etapa infantil, porque desarrolla el progreso del lenguaje verbal y no verbal en los estudiantes y de esta manera se prepara física y psicológicamente para el primer grado. Las actividades que se realizan en el aula deben ser planificadas con el objetivo de lograr un aprendizaje eficaz, promoviendo a los estudiantes la necesidad de aprender a leer y a escribir. Se puede decir que inician a muy temprana edad a desarrollarse este ámbito con cuentos, pictogramas o imágenes impresas, preparándose para el proceso de lectoescritura, que permita expresar ideas, emociones y pensamientos de manera coherente y clara.

### **Características**

La lectoescritura es una herramienta fundamental para la adquisición de conocimientos, la comunicación efectiva y desarrollo personal. Las características de la lectoescritura son:

- Decodificación: Capacidad de asociar e identificar sonidos del lenguaje hablado con letras y palabras escritas.
- Comprensión lectora: Implica la capacidad de extraer y entender el significado de un texto escrito.
- Fluidez lectora: Habilidad de leer de manera fluida y sin interrupciones, con adecuada velocidad y entonación,
- Vocabulario: Variedad y cantidad de palabras que una persona conoce y utiliza al hablar, escribir y leer.
- Ortografía: Se relaciona con el correcto uso y escritura de las letras y palabras, siguiendo las reglas ortográficas establecidas.
- Gramática: Conocimiento y uso de las reglas gramaticales.
- Escritura: Habilidad para expresar pensamiento e ideas de manera coherente y organizada a través de la escritura.

Estas habilidades se van desarrollando a lo largo de la vida, por medio de la práctica constante, lectura y escritura es fundamental para el aprendizaje y el desarrollo personal y académico de los estudiantes. Los padres y docentes deben trabajar juntos para ayudar a los niños a desarrollar esta habilidad importante. Logopedia (2021)

### **Aplicación de la lectoescritura**

A los 5 -6 años, el estudiante ya adquirió el lenguaje de manera natural, ahora se enfrentará al aprendizaje de la lectoescritura, que será mucho más exigente la enseñanza explícita con una adecuada metodología. Leer consiste en convertir ya los signos gráficos que se lo va a presentar en sonidos, fonemas, papel o pantalla. Cuando

aprenden a leer, los estudiantes deben comprender que una persona, objeto o acontecimiento puede representarse mediante sonidos, lo cuales se pueden representar mediante grafías o grafemas. La escritura se basa en la representación gráfica de nuestro lenguaje por medio de símbolos fonema-grafema.

Al aplicar la lectoescritura los estudiantes empiezan a formular hipótesis, las mismas que se ponen a prueba y así van aceptando unas y otras rehusar de acuerdo a los resultados que obtiene. El acompañamiento del docente es importante para ayudarlos a seguir avanzando, encontrando la manera adecuada para provocar conflictos de conocimiento que los lleven a buscar respuestas por sí mismos.

### **Técnicas**

Lo que se va a presentar a continuación son técnicas en la Enseñanza Aprendizaje de la Lectoescritura para apoyar y reforzar el aprendizaje de la lectoescritura, los y las docentes, aplican algunas técnicas que facilitan el aprendizaje.

**Cuadro 1** Técnicas para la enseñanza

<b>Técnica</b>	<b>Definición</b>
<b>Animación a la lectura</b>	Se empieza a crear interés en el estudiante para que empiece a leer. Esta animación puede ser adivinanzas, canciones o juegos.
<b>Lectura individual</b>	El estudiante debe leer palabras del cuento o periódico, lo cual, debe hacer cada uno en la clase.
<b>Lectura en grupo</b>	Se incluye a todos los estudiantes del grado y leer todos a la vez. Para realizar

	esta actividad se debe apoyar la lectura en carteles.
<b>Lectura en voz alta</b>	Los estudiantes leen de la pizarra o cartel palabras y oraciones; supervisados por el docente.
<b>Lectura silenciosa</b>	Nadie debe alzar la voz, todos leen, pero mentalmente de forma individual o en grupo, pero mental.
<b>Juegos de lectoescritura con diferentes materiales</b>	Se usa no solo la pizarra también juguetes, tarjetas con imágenes o letras que el estudiante tenga interés en la lectura.
<b>Copias de palabras frases y oraciones</b>	Los estudiantes transcriben ya sea lo que está escrito en la pizarra o libro.
<b>Dictado de palabras rases y oraciones</b>	El docente hace un dictado puede ser oraciones simples, palabras o frases cortas.

**Fuente:** Ficha de observación realizada a estudiantes

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)

### **Desarrollo de la lectoescritura**

La escritura, junto a la lectura, son los dos aspectos poderosos que podemos dar a los estudiantes para cimentar las bases de su desarrollo cognitivo. A diferencia del aprendizaje de la comunicación verbal (lenguaje hablado), la lectoescritura es mucho más compleja, por la necesidad de adquirir y aprender a utilizar ciertos códigos del lenguaje escrito que requieren de un desarrollo intelectual. Por ello, la iniciación no suele darse hasta los cinco o seis años.

## **Métodos**

Dentro del sistema educativo se ha tomado en consideración diferentes métodos para la enseñanza de la lectoescritura, cada uno es importante de acuerdo con desarrollo de los estudiantes entre ellos están:

### **Método Alfabético o Deletreo**

Este método se lo realiza a través del sonido de las letras del abecedario y ver cómo se van formando las palabras y sílabas al enlazar las vocales junto a las consonantes. De acuerdo con lo que menciona Carpio (2013):

Los estudiantes primero aprenden por orden alfabético el nombre de las letras, luego empiezan a deletrear y pronunciar combinaciones de dos letras hasta que las aprendían y posterior combinación de tres y más letras, formando palabras, por último, combinan palabras para crear oraciones cortas.

Finalmente, este método parte desde las letras y avanza a estructuras complejas, parte de la enseñanza de la forma de las grafías y es importante que los estudiantes logren conocer todos los fonemas.

### **Método Fonético o Fónico**

Este método es la base fundamental de donde se parte para la enseñanza - aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de 5 a 6 años, de acuerdo con Carpio (2013) este proceso es:



Este método es el principal en la enseñanza de los estudiantes es diciendo los primeros inicios las vocales en la cual se reconocía el sonido y la forma de las letras, siendo así que los estudiantes ponen en juego su vocabulario, al momento de expresar sus ideas, sus pensamientos, de esta manera aprenden a ejecutar la pronunciación de las palabras nuevas y las desconocidas que por primera vez conocen en la comunicación con sus semejantes.

### **Método Silábico**

El método silábico consiste en una técnica que permite el aprendizaje de leer y escribir, partes pequeñas y poco a poco abarca unidades complejas, es decir que se va incrementando la dificultad a medida de lo que se aprende llegando a formar palabras y frases. Fue desarrollado por los pedagogos alemanes Friedrich Gedike y Samiel Heinicke. Según Carpio (2013):

En este método se utiliza un tipo de cartillas la cual posee sílabas mismas que ayudaran a los niños y niñas a su proceso de desarrollo de la adquisición de la lecto-escritura, además le facilitará su desempeño en las actividades que la y el docente le pedirá.

## **CAPÍTULO II DISEÑO METODOLÓGICO**

### **Enfoque y diseño de la investigación**

Según el enfoque mixto de la investigación la presente responde al enfoque cualicuantitativo, ya que se utilizan datos numéricos, verbales, textuales, visuales y simbólicos se establecen una mezcla de los dos enfoques haciendo énfasis en una predominante, para esta investigación el enfoque predominante es el cualitativo entendido como el tipo de investigación en el que participan los individuos y la comunidad para solucionar sus propias necesidades y problemas, con una guía de los técnicos. Hernández Sampieri et. al. (2014) aborda el enfoque mixto como aquel que ofrece una perspectiva más amplia y profunda del tema investigado, se establece una variedad de datos, multiplicidad de observaciones haciendo énfasis en la diversidad y pluralidad de los niveles de investigación, así como un equilibrio entre perspectivas.

En conclusión, el proceso investigativo del presente proyecto se apoya con estos enfoques investigativos pues constituye la validación estadística y cualitativa de los datos recopilados del fenómeno, determinando así la veracidad de los resultados obtenidos en la investigación.

### **Modalidad**

La modalidad desarrollada en la investigación es aplicada mediante intervención, pues se buscó una posible solución al fenómeno social, en este caso, la variable sobre las estrategias lúdicas para la enseñanza de la lectoescritura en los

estudiantes de 5 a 6 años; tomando en cuenta la perspectiva de Dugarte 2006 citado en Vargas (2009) mencionan sobre la modalidad de la investigación:

La investigación en didáctica debe situar a la persona y el acontecimiento en su contexto, comprender cómo es modificado, tomar en cuenta todos los elementos que forman parte de él e identificar relaciones entre la situación puntual y el contexto, de manera que las soluciones a los acontecimientos-problema se produzcan, bajo el enfoque de pensamiento complejo (p. 157)

Es así que la investigación aplicada según Grajales (2000) se enriquece en los elementos de la investigación pura con énfasis en la aplicación y generación de vías para conocer, hacer y construir.

### **Tipo de investigación**

#### **Descriptiva**

Se emplea un tipo de investigación descriptiva mediante la cual se observa, analiza y describe la forma en la que se manifiestan distintas situaciones, se describe el estudio mediante la identificación de la realidad lo que permite encontrar una explicación a las causas y efectos del problema. Como lo refiere Hernández-Sampieri (2014) el método de investigación descriptiva tiene como finalidad identificar propiedades, características, variables o hechos en un contexto determinado para mostrar con precisión las dimensiones de un problema o situación.

#### **Exploratorio**

En la investigación se desarrolló el alcance de tipo exploratorio, según Hernández-Sampieri (2014) la investigación exploratoria hace referencia a fenómenos o problemas poco estudiados identificando variables o hipótesis mediante la preparación del terreno para estudios profundos y elaborados. Es así que teniendo en cuenta esta premisa se permite al investigador obtener una clara perspectiva sobre una metodología adecuada para los estudiantes.

### **Bibliográfica documental**

El trabajo tomará en cuenta este tipo de investigación ya que los datos científicos son tomados de distintas fuentes bibliográficas otorgadas en la web, dentro de estas están las bases de datos como repositorios, revistas, textos digitales, blogs, entre otros.

### **Descripción de la muestra y el contexto de investigación**

#### **Población y muestra**

La presente investigación tiene como población a 53 miembros de la Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas de los cuales se tiene 50 estudiantes, 2 docentes y una autoridad quien con su aporte y perspectiva externa a las horas de clase aportó significativamente a los resultados de la investigación. El total de personas encuestadas comprendieron el nivel educativo Preparatoria del régimen educativo región Sierra de la Provincia de Pichincha, en el cantón Quito. Además, los instrumentos de las encuestas, entrevistas y fichas de observación áulica fueron recopilados de forma manual y digital (audios).

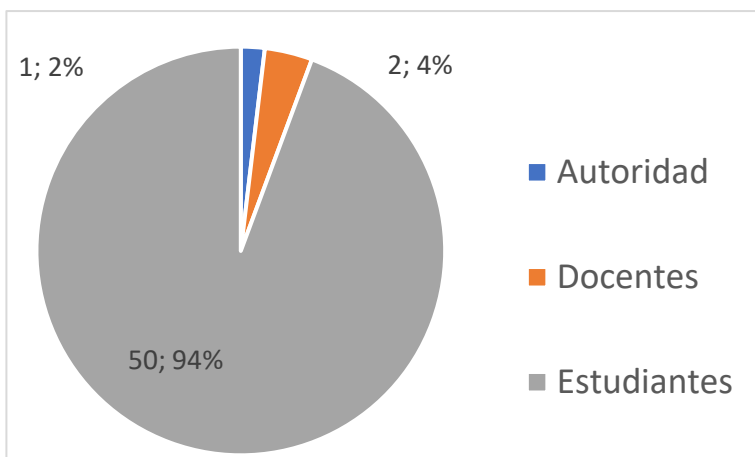
El tipo de muestra responde al no probabilístico o dirigido intencional, ya que permitió la investigadora seleccionar a los sujetos según el propósito del presente estudio.

La muestra se detalla a continuación:

**Cuadro 2:** Población

Unidades de Observación	No.	%
Autoridad	1	2%
Docentes	2	4%
Estudiantes	50	94%
TOTAL	53	100%

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)



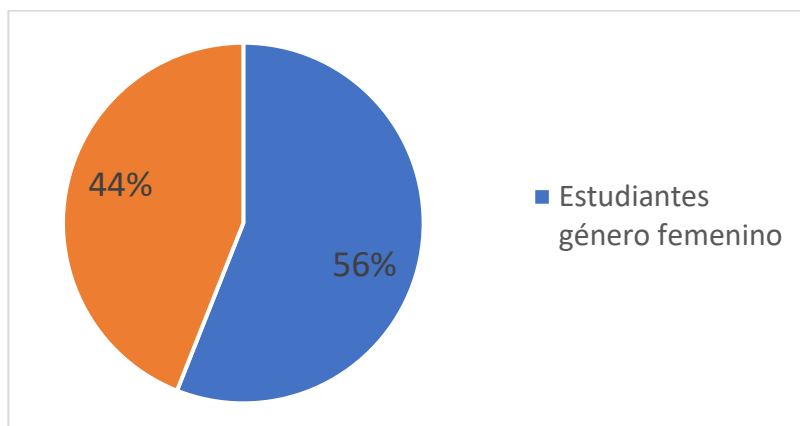
**Gráfico 5:** Población en datos porcentuales

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)

**Cuadro 3:** División de estudiantes por género

<b>Población</b>	<b>Número</b>	<b>Porcentaje</b>
Estudiantes género femenino	28	56%
Estudiantes género masculino	22	44%
TOTAL	50	100%

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)



**Gráfico 6:** Estudiantes por género

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)

### Operacionalización de Variables

**Variable independiente**

**Cuadro 4:** Metodología juego trabajo

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEM BÁSICO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Consiste en organizar diferentes espacios o ambientes de aprendizaje, denominados rincones. Se trata de una metodología flexible que permite atender de mejor manera la diversidad del aula y potenciar las capacidades e</p>	<p>Ambientes de aprendizajes</p> <p>Metodología flexible</p>	<p>El juego como metodología</p> <p>Diversidad en el aula</p>	<p>Pronuncia las palabras correctamente.</p> <p>Identifica las vocales dentro los pictogramas.</p>	<p>Técnica:</p> <p>Observación</p> <p>Instrumento:</p> <p>Ficha de observación áulica</p>

<p>intereses de cada estudiante Ministerio de Educación (2022)</p>	<p>Potenciar capacidades</p>	<p>Interés del estudiante</p>	<p>Relaciona el texto con su imagen.</p> <p>Narra oraciones con sus propias palabras.</p> <p>Identifica información de los pictogramas presentados.</p> <p>Construye oraciones usando pictogramas.</p> <p>Identifica los personajes principales con sus características.</p> <p>Crea una oración en función del cuento escuchado y usando la conciencia léxica.</p>	
--	----------------------------------	-------------------------------	---	--



			<p>Expresa y comunica ideas mediante su propio código.</p> <p>Escucha atentamente el texto literario con disfrute de palabras e ideas.</p>	
--	--	--	--	--

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)

**Variable Dependiente**

**Cuadro 5:** Proceso de Lectoescritura

<b>CONCEPTUALIZACIÓN</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>ÍTEM BÁSICO</b>	<b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</b>
<p>En la lectoescritura, la conciencia del conocimiento psicolingüístico mediante el análisis fonológico, léxico, sintáctico y semántico, le permite al sujeto operar de manera intencional y reflexionar sobre los</p>	<p>Lecto escritura Permite al sujeto operar de manera intencional</p>	<p>Iniciación de la lectoescritura Adecuación de entornos lúdicos</p>	<p>¿Cómo utiliza la metodología juego trabajo para iniciar el proceso de lectoescritura?  ¿Considera necesaria la adecuación de entornos lúdicos dentro del aula?</p>	<p>Técnica: Encuesta  Instrumento: Cuestionario a las docentes</p>

<p>principios del lenguaje escrito. Montealegre &amp; Forero (2006).</p>			<p>¿Usa la didáctica, para iniciar y acompañar el proceso de lectoescritura con sus estudiantes?</p> <p>¿Ha observado aportes metodológicos significativos, luego de haber realizado juegos que generen prerequisites necesarios en los estudiantes, previo al proceso de lectoescritura?</p> <p>¿Con qué frecuencia utiliza técnicas grafo plásticas que contribuyan con el desarrollo de la motricidad fina?</p>	<p>Técnica</p> <p>Entrevista</p> <p>Instrumento</p> <p>Entrevista de la autoridad</p>
--	--	--	--	---

			<p>¿Considera usted pertinente el uso de la gamificación como estrategia en la iniciación al proceso de lectoescritura en estudiantes de 5 a 6 años?</p> <p>¿Considera usted que una propuesta para activar la metodología juego trabajo en el proceso de iniciación a la lectoescritura, ayudaría a mejorar la metodología de las docentes de 5 a 6 años?</p>	
--	--	--	--	--

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)

## **Proceso de recolección de datos**

### **Técnicas e instrumentos**

La investigación utiliza la aplicación de técnicas científicas, de tal manera, la información recopilada sirve para resolver problemas que se presentan en un entorno, así lo define Maya (2014) en su texto titulado Métodos y técnicas de investigación:

Las técnicas de investigación comprenden un conjunto de procedimientos organizados sistemáticamente que orientan al investigador en la tarea de profundizar en el conocimiento y en el planteamiento de nuevas líneas de investigación. Pueden ser utilizadas en cualquier rama del conocimiento que busque la lógica y la comprensión del conocimiento científico de los hechos y acontecimientos que nos rodean (p. 4).

La credibilidad de la información que se recopiló dependió de los instrumentos de recolección de información pues estos plasmaron en sus interrogantes o enunciados la direccionalidad de los datos, es decir, influyeron en el entrevistado o encuestado teniendo respuestas alineadas al fenómeno que se quiere estudiar. La presente investigación aplicó una entrevista a la autoridad educativa con la finalidad de conocer y analizar la perspectiva de este miembro en relación con la temática planteada, la entrevista consta de cinco preguntas, por otro lado, se aplicó una encuesta a los docentes que dirigen el año escolar para determinar su nivel de aplicación de la estrategia metodológica del juego-trabajo. En cuanto a los estudiantes se aplicó como instrumento de recopilación de información una ficha de observación áulica que engloba diez ítems que evaluaron su desempeño dentro del aula.

## **Validez y confiabilidad**

### **Validez**

La validez en la investigación es de suma importancia ya que verifica que los instrumentos que son aplicados para la recolección de datos sean pertinentes y confiables. Tanto la entrevista, la encuesta y la ficha de observación áulica son oportunas dentro del proceso de recolección de datos pues permiten recopilar información precisa en cada una de las personas determinadas para este estudio; en el caso de los docentes la entrevista permitió dar un panorama de confianza para que las respuestas del entrevistado sean lo más reales posibles ya que de esta técnica es característica el uso de la conversación con un grado de intimidad, en otras palabras, se emplean las distancias comunicativas. De tal manera lo plantean Díaz et. al, (2013)

La entrevista es uno más de los instrumentos, cuyo propósito es recabar datos, pero debido a su flexibilidad permite obtener información más profunda, detallada, que incluso el entrevistado y entrevistador no tenían identificada, ya que se adapta al contexto y a las características del entrevistado. Es valiosa en el campo de la investigación y más aún cuando se utiliza en estudios de tipo mixto como una visión complementaria del enfoque cuantitativo.

La encuesta por otro lado ha sido de utilidad pues con ella el registro de los datos obtenidos en los docentes fue rápido y oportuno en el momento de la recolección de información y fue empatado con la ficha de observación áulica, igual manera fue efectiva para el registro de la participación de los estudiantes en función de lo requerido para la investigación.

Al hablar de la validez de los instrumentos de investigación se utilizó la técnica de juicios de expertos mediante la revisión y aprobación en función de los objetivos, variables e indicadores de estudio.

### **Confiabilidad**

El uso de Alfa de Cronbach permitirá que la confiabilidad de la información sea amplia ya que determina la correlación entre las variables, es por eso, que los resultados que se obtendrán serán de la siguiente manera:

- Estudio estadístico de datos para presentación de resultados.
- Análisis de los resultados estadísticos, resaltando el propósito de la investigación, objetivos.
- Interpretación de los resultados.
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones.

**Cuadro 6:** Plan para la recolección datos la información

<b>PREGUNTAS BÁSICAS</b>	<b>EXPLICACIÓN</b>
1. ¿Para qué?	El propósito es recopilar información sobre el uso de la metodología juego trabajo como estrategia para la iniciación al proceso de Lectoescritura en estudiantes de 5 a 6 años.
2. ¿De qué personas?	Se aplica a una autoridad institucional, a dos docentes y a 50 estudiantes de preparatoria de 5 a 6 años.
3. ¿Sobre qué aspectos?	Se enfoca en el uso de la metodología juego-trabajo como estrategia para el proceso de iniciación de la Lectoescritura.
4. ¿Quiénes?	Autoridad, docentes y estudiantes.
5. ¿Cuándo?	Se aplica en el año escolar 2022-2023
6. ¿Dónde?	En la Unidad Educativa Francesca de las Llagas a los estudiantes de preparatoria paralelos A y B.
7. ¿Cuántas veces?	Se aplicó en el desarrollo de una de las clases de los

	estudiantes.
8. ¿Qué técnicas de recolección?	Se aplica una entrevista a la autoridad, una encuesta a los docentes y la ficha de observación áulica a los estudiantes.
9. ¿Con qué?	A través del registro físico de la encuesta y de la ficha de observación áulica, por otro lado, la entrevista fue grabada en audio.
10. ¿En qué situación?	Se emplean dentro del horario escolar.

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)

### **Plan para el procesamiento de la información**

La información será obtenida mediante la aplicación de diversos instrumentos de recolección de datos como por ejemplo, la entrevista que será aplicada a una autoridad de la institución, la encuesta a dos docentes correspondientes a los años escolares y por último, una ficha de observación áulica a los estudiantes. En cuanto a la tabulación de resultados se trabajará en Excel para así determinar cuáles fueron los resultados obtenidos en cada uno de los grupos analizados.



## Análisis e interpretación de resultados

### Encuesta realizada a docentes

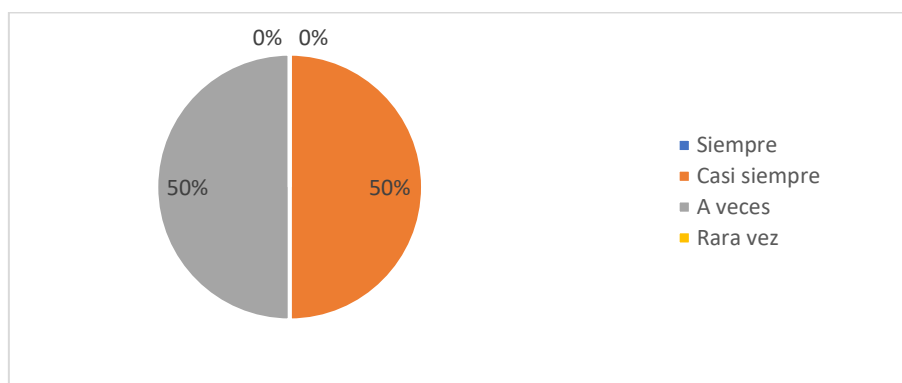
#### 1. ¿Cómo utiliza la metodología juego trabajo para iniciar el proceso de lectoescritura?

**Cuadro 7:** Uso de la metodología juego trabajo

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
Casi siempre	1	50%
A veces	1	50%
Rara vez	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** Encuesta a docentes

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)



**Gráfico 7:** Uso de la metodología juego trabajo

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)

#### Análisis e Interpretación

De los dos docentes encuestados que corresponden al 100%, el 50% respondió que la metodología juego trabajo la utilizan casi siempre, mientras que el otro 50% respondieron que la utilizan a veces.

Se concluye que la metodología juego trabajo no es trabajada como se espera dentro del aula para el aprendizaje óptimo de la lecto escritura en los estudiantes de 5 a 6 años.

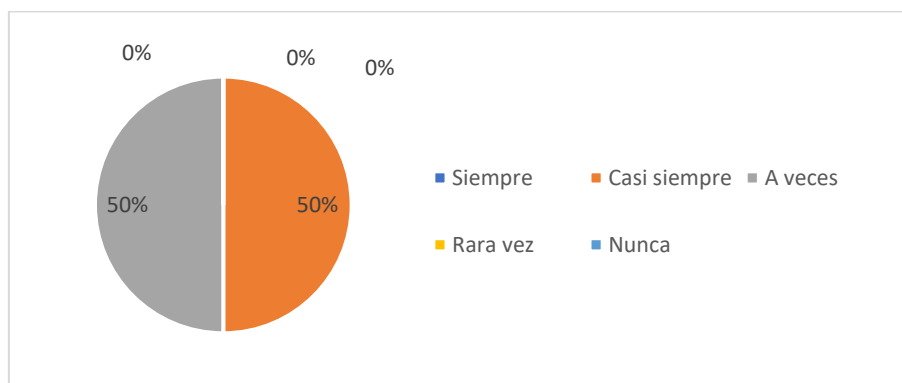
## 2. ¿Considera necesaria la adecuación de entornos lúdicos dentro del aula?

**Cuadro 8:** Entornos lúdicos

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
Casi siempre	1	50%
A veces	1	50%
Rara vez	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** Encuesta a docentes

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)



**Gráfico 8:** Entornos lúdicos

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)

### Análisis e Interpretación

Del 100% de encuestados el 50% de ellos mencionan que la adecuación de entornos lúdicos dentro del aula es casi siempre necesaria, por otro lado, el 50% consideran que este es necesario a veces.

De tal manera, se puede ver reflejada que los docentes no tienen claro que los entornos lúdicos son necesarios en la adecuación del aula para el desarrollo de aprendizajes en el espacio de trabajo de los estudiantes.

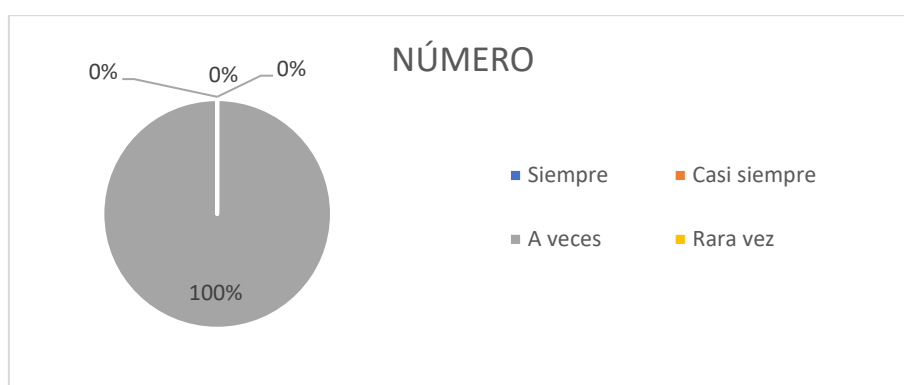
**3. ¿Usa la didáctica, para iniciar y acompañar el proceso de lectoescritura con sus estudiantes?**

**Cuadro 9:** Uso de la didáctica

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
Casi siempre	0	0%
A veces	2	100%
Rara vez	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** Encuesta a docentes

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)



**Gráfico 9:** Uso de la didáctica

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)

**Análisis e Interpretación**

El 100% de los encuestados afirman utilizar a veces la didáctica para iniciar y acompañar el proceso de lectoescritura de los estudiantes.

En conclusión, los docentes si hacen uso de la didáctica para iniciar las clases y de igual manera para acompañar el proceso de enseñanza de lectoescritura de los estudiantes.

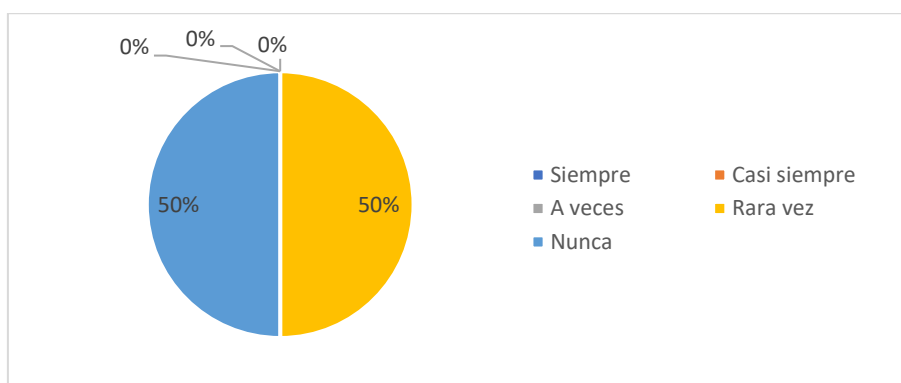
**4. ¿Ha utilizado este año lectivo la técnica de juego trabajo en el proceso de lectoescritura en estudiantes de 5 a 6 años?**

**Cuadro 10:** Uso de la técnica juego trabajo

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
Casi siempre	0	0%
A veces	0	0%
Rara vez	1	50%
Nunca	1	50%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** Encuesta a docentes

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)



**Gráfico 10:** Uso de la técnica juego trabajo

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)

**Análisis e Interpretación**

De la encuesta aplicada el 50% de los encuestados respondieron que ha utilizado rara vez la metodología del juego trabajo y, el otro 50% respondieron que nunca han utilizado la técnica.

De tal manera, se comprende que los docentes no utilizan la técnica para poder trabajar en el aula de clase, esto a la hora de adquirir los contenidos para la lectoescritura con los estudiantes de 5 a 6 años.

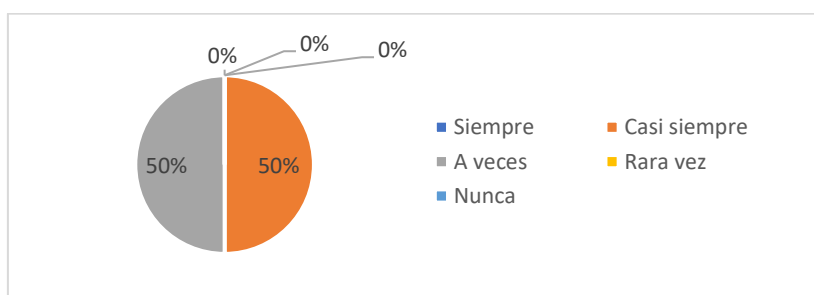
**5. ¿Ha observado aportes metodológicos significativos, luego de haber realizado juegos que generen prerequisites necesarios en los estudiantes, previo al proceso de lectoescritura?**

**Cuadro 11:** Aportes metodológicos

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
Casi siempre	1	50%
A veces	1	50%
Rara vez	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** Encuesta a docentes

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)



**Gráfico 11:** Aportes metodológicos

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)

**Análisis e Interpretación**

El 50% de los encuestados respondieron que casi siempre se ven aportes significativos en los estudiantes luego de haber realizados juegos que generen prerequisites y el otro 50% afirman que a veces ha observado aportes significativos.

Entonces, es evidente que se debe trabajar en las metodologías que impliquen el juego como parte del aprendizaje, para que de esa manera sea evidente que el juego es significativo para el proceso de lectoescritura.

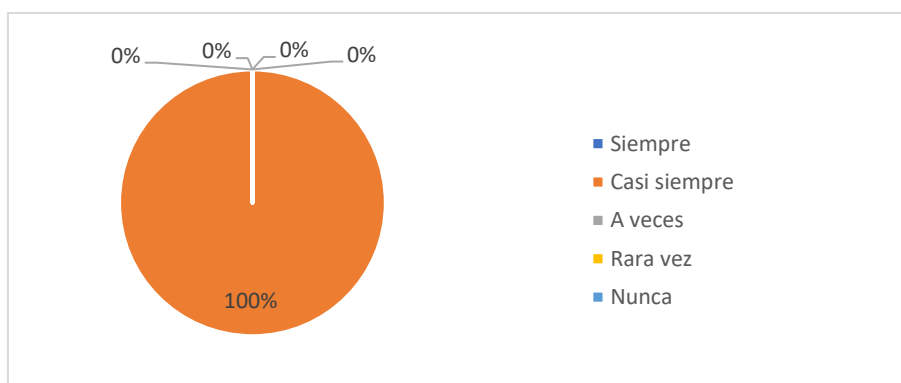
**6. Como docente, ¿Considera positivo el impacto que generan los juegos en el aprendizaje de los estudiantes?**

**Cuadro 12:** Impacto de los juegos en el aprendizaje

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
Casi siempre	2	100%
A veces	0	0%
Rara vez	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** Encuesta a docentes

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)



**Gráfico 12:** Impacto de los juegos en el aprendizaje

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)

**Análisis e Interpretación**

Del total de encuestados el 100% contestaron que casi siempre el juego es un factor positivo para el aprendizaje.

Entonces, los docentes tienen la noción de que de una u otra forma el juego si influencia en el aprendizaje por medio del juego.

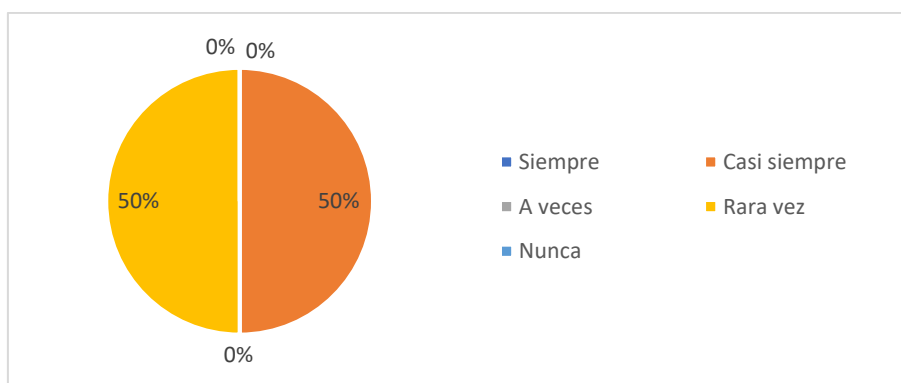
**7. ¿Cree usted que la ubicación temporo espacial influye en el estudiante para el desarrollo del proceso lectoescritor?**

**Cuadro 13:** Ubicación temporo espacial

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
Casi siempre	1	50%
A veces	0	0%
Rara vez	1	50%
Nunca	0	0%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** Encuesta a docentes

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)



**Gráfico 13:** Ubicación temporo espacial

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)

**Análisis e Interpretación**

De los encuestados equivalentes a un 100%, el 50% de ellos manifiestan que casi siempre la ubicación temporo espacial influye en el proceso de lectoescritura, además, el restante 50% mencionan que rara vez se ve la influencia temporo espacial.

De tal manera, la concepción de que la ubicación espacial se debe trabajar con mucho énfasis pues la idea de que este aspecto espacial es influyente en gran medida en el aprendizaje de esta habilidad lingüística.

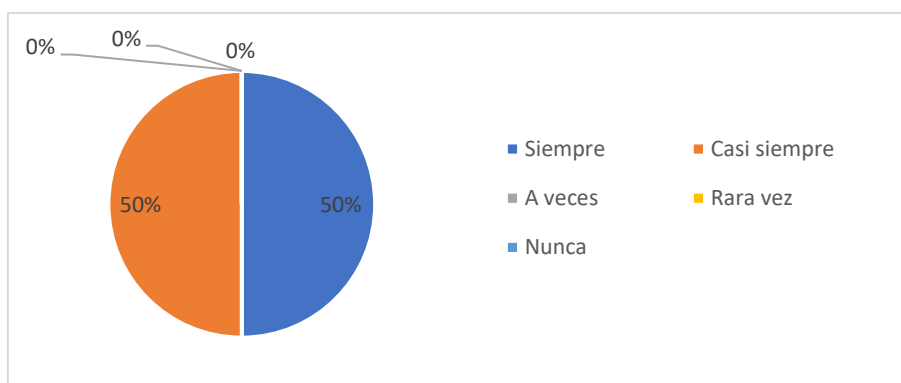
**8. ¿Cree que la dominancia lateral que debe tener el estudiante es importante e influye en el proceso de lectoescritura?**

**Cuadro 14:** Dominancia lateral

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
Siempre	1	50%
Casi siempre	1	50%
A veces	0	0%
Rara vez	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** Encuesta a docentes

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)



**Gráfico 14:** Dominancia lateral

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)

**Análisis e Interpretación**

El 50% de los encuestados han contestado que siempre el dominio de la lateralidad es importante e influye en el proceso de la lectoescritura, por otro lado, el 50% del total respondieron que casi siempre el dominio lateral influye en la lecto escritura.

Es decir, el aprendizaje de la lateralidad en el proceso de la lectoescritura tiene una dicotomía en cuanto al proceso, ya que no están claras las ideas en los vínculos de la lateralidad y el proceso de aprendizaje.



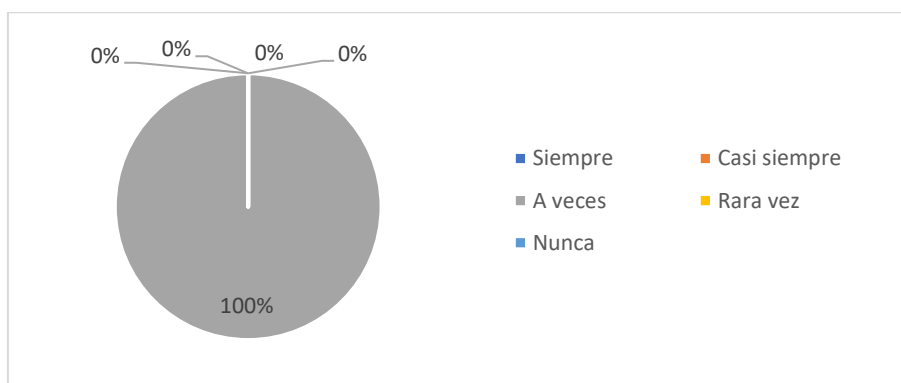
**9. ¿Con qué frecuencia utiliza técnicas grafo plásticas que contribuyan con el desarrollo de la motricidad fina?**

**Cuadro 15:** Técnicas grafo plásticas

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
Casi siempre	0	0%
A veces	2	100%
Rara vez	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** Encuesta a docentes

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)



**Gráfico 15:** Técnicas grafo plásticas

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)

**Análisis e Interpretación**

Del 100% de encuestados, el porcentaje completo afirman que a veces utilizan técnicas grafo plásticas para el desarrollo de la motricidad fina.

En conclusión, los docentes si utilizan dentro del desarrollo de las clases las técnicas grafo plásticas ya que estas ayudan al aprendizaje de la motricidad fina. De tal manera que aporte posteriormente a la lectoescritura.

**10. ¿Cree que el dominio de la motricidad gruesa que debe tener el estudiante es importante e influye en el proceso de lectoescritura?**

**Cuadro 16:** Dominio de la motricidad gruesa

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
Siempre	1	50%
Casi siempre	1	50%
A veces	0	0%
Rara vez	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** Encuesta a docentes

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)



**Gráfico 16:** Dominio de la motricidad gruesa

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)

**Análisis e Interpretación**

De los encuestados, el 50% de ellos enuncian que siempre el uso de la motricidad gruesa es importante en el proceso de lectoescritura, agregado a esto, el 50% enuncia que casi siempre la motricidad gruesa es importante e influye en este proceso.

Entonces, el aprendizaje de la motricidad gruesa es considerado por los docentes como un factor importante en el proceso de la adquisición de la lectoescritura.

## Ficha de Observación realizada a estudiantes

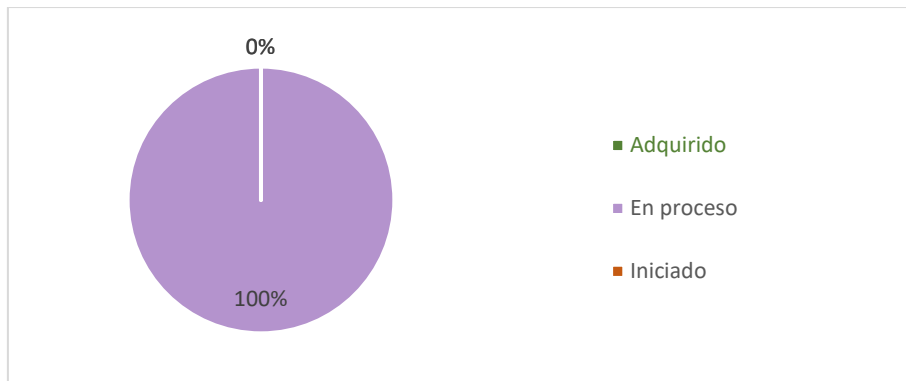
### 1. Pronuncia las palabras correctamente.

**Cuadro 17:** Pronunciación

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
Adquirido	0	0%
En proceso	50	100%
Iniciado	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación realizada a estudiantes

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)



**Gráfico 17:** Pronunciación

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)

#### Análisis e Interpretación

El 100% de los encuestados, están en proceso de pronunciar adecuadamente las palabras correctamente.

Es decir, todos los estudiantes que fueron puestos a observación si pronuncian adecuadamente las palabras para su nivel académico.

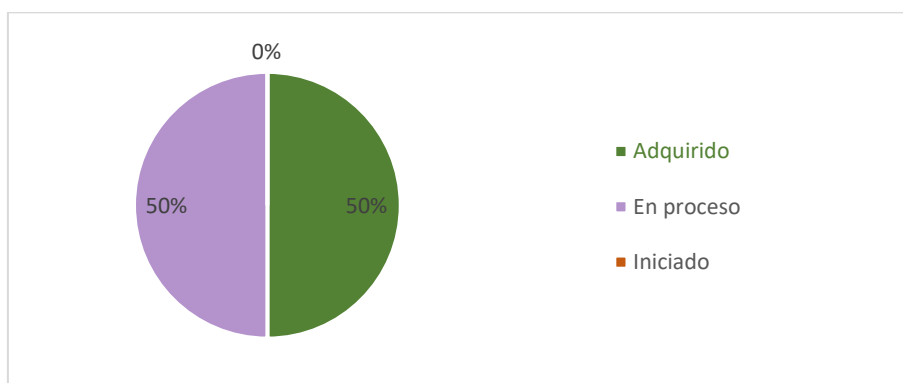
## 2. Identifica las vocales dentro los pictogramas.

**Cuadro 18:** Vocales en pictogramas

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
Adquirido	25	50%
En proceso	25	50%
Iniciado	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación realizada a estudiantes

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)



**Gráfico 18:** Vocales en pictogramas

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)

### Análisis e Interpretación

El 50% de los encuestados pueden identificar las vocales dentro de pictogramas está es decir este conocimiento ha sido adquirido, mientras que el otro 50% aún está en proceso.

De tal manera que, el aprendizaje de las vocales dentro de pictogramas si está bien desarrollado

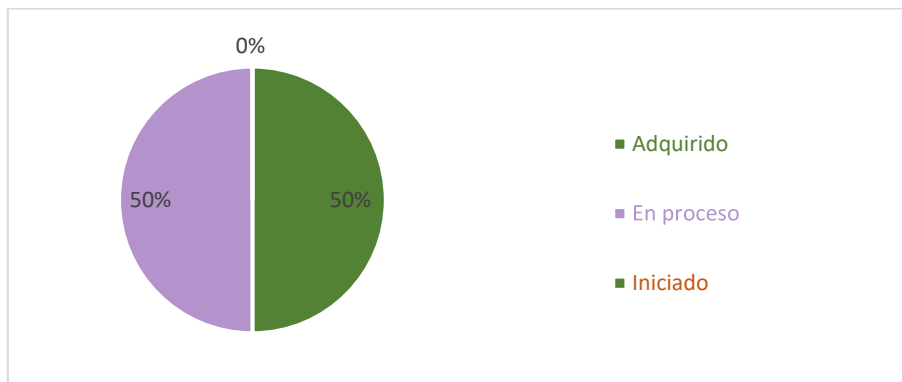
### 3. Relaciona el texto con su imagen.

**Cuadro 19:** Relaciona texto e imagen

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
Adquirido	25	50%
En proceso	25	50%
Iniciado	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación realizada a estudiantes

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)



**Gráfico 19:** Relaciona texto e imagen

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)

#### **Análisis e Interpretación**

Del total de encuestados, el 50% están en proceso de relacionar el texto con su imagen, en otras palabras, este conocimiento ha sido está adquirido por los estudiantes, mientras que el otro 50% se encuentra en proceso.

Entonces, se puede ver que el reconocer y relacionar el texto con su imagen está en un buen nivel de apreciación. Pero aún hay que trabajar.

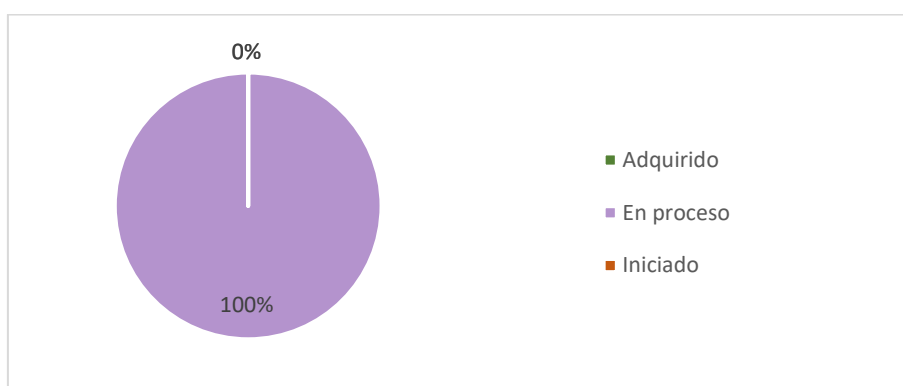
#### 4. Narra oraciones con sus propias palabras.

**Cuadro 20:** Narra oraciones

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
Adquirido	0	0%
En proceso	50	100%
Iniciado	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación realizada a estudiantes

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)



**Gráfico 20:** Narración de oraciones

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)

#### **Análisis e Interpretación**

Los encuestados en su totalidad, es decir el 100% medianamente pueden narrar oraciones con sus propias palabras, es decir, esta habilidad se encuentra en proceso.

De este modo, si hay un buen desarrollo en el proceso de las narraciones de oraciones haciendo uso de sus palabras.

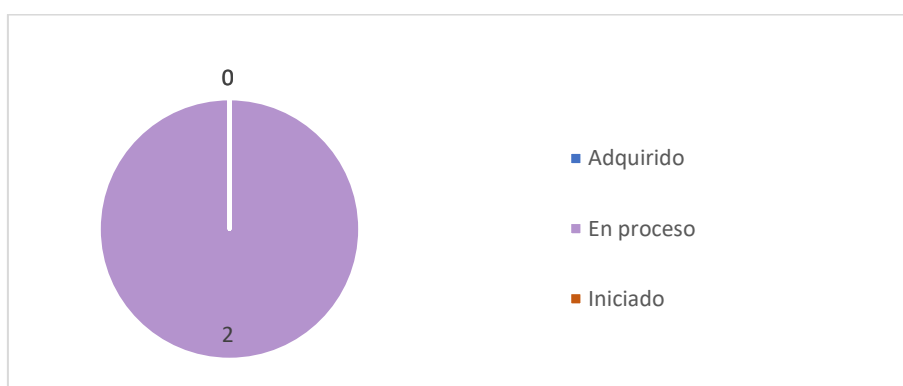
## 5. Identifica información de los pictogramas presentados.

**Cuadro 21:** Pictogramas

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
Adquirido	0	0%
En proceso	50	100%
Iniciado	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación realizada a estudiantes

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)



**Gráfico 21:** Pictogramas

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)

### Análisis e Interpretación

El total de encuestados correspondiente al 100% se observa que sí identifican pictogramas y su información, es decir, el aprendizaje se encuentra en proceso.

Dentro de la identificación de información por medio de pictogramas se ve evidenciado a través del porcentaje pues todos tienen el conocimiento aprendido.

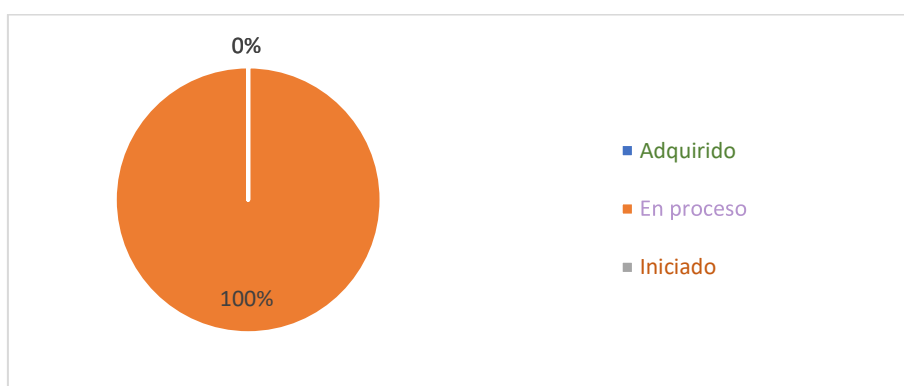
## 6. Construye oraciones usando pictogramas.

**Cuadro 22:** Construye oraciones

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
Adquirido	0	0%
En proceso	50	100%
Iniciado	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación realizada a estudiantes

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)



**Gráfico 22:** Construye oraciones

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)

### **Análisis e Interpretación**

De los encuestados que comprenden el 100% se ve que la construcción de oraciones usando pictogramas está en proceso.

De este modo, es evidente que hay que trabajar con esta misma estrategia de enseñanza para asegurar la comprensión del conocimiento.



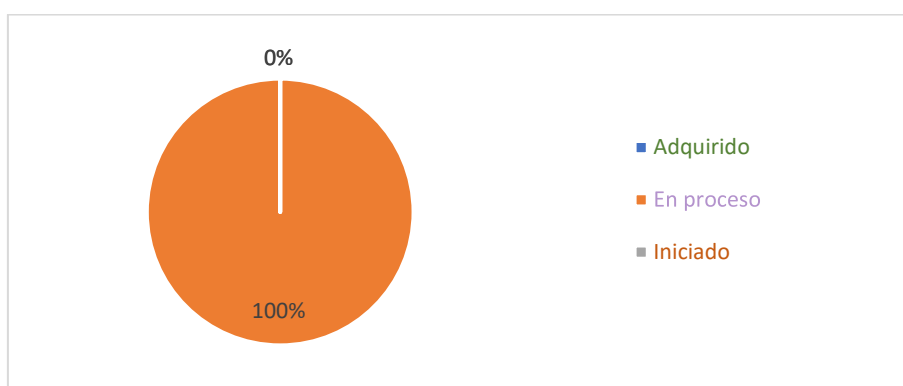
## 7. Identifica los personajes principales con sus características.

**Cuadro 23:** Identifica personajes

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
Adquirido	0	0%
En proceso	50	100%
Iniciado	0	0%
TOTAL	50	100%

**Fuente:** Ficha de observación realizada a estudiantes

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)



**Gráfico 23:** Identifica personajes

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)

### Análisis e Interpretación

Los encuestados que comprenden el 100% están en proceso de identificar los personajes principales con sus características.

De tal manera, que este factor importante dentro de los aprendizajes de los estudiantes si está bien definido, pero no bien consolidado.

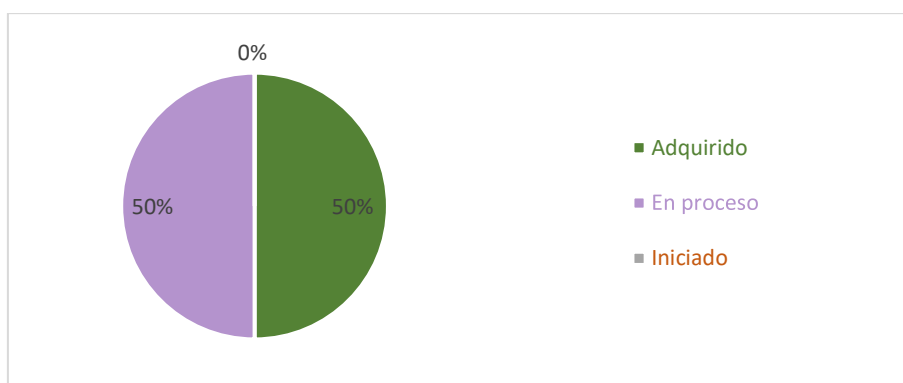
## 8. Crea una oración en función del cuento escuchado y usando la conciencia léxica.

**Cuadro 24:** Crea una oración

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
Adquirido	25	50%
En proceso	25	50%
Iniciado	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación realizada a estudiantes

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)



**Gráfico 24:** Crea una oración

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)

### Análisis e Interpretación

Los encuestados en un 50% pueden crear una oración una vez escuchado el cuento y además usan la conciencia léxica, es decir tienen el conocimiento adquirido, mientras que el otro 50% está en proceso.

En conclusión, los estudiantes deben aún reforzar la capacidad de estructurar una oración en función de escuchar un cuento y aplicar la conciencia léxica.

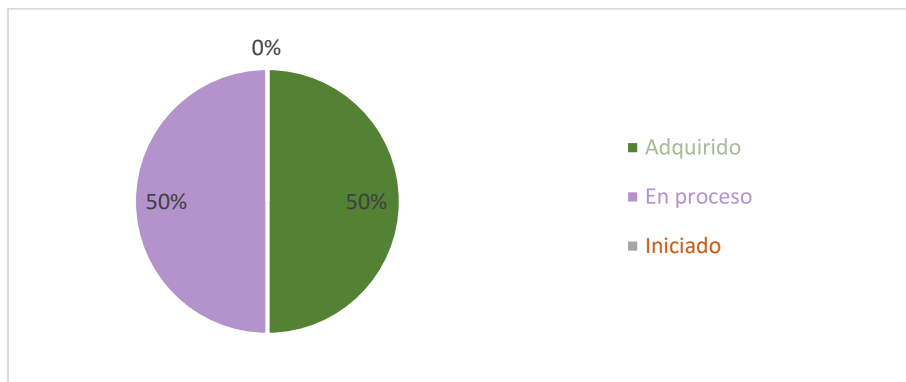
## 9. Expresa y comunica ideas mediante su propio código.

**Cuadro 25:** Expresa y comunica

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
Adquirido	25	50%
En proceso	25	50%
Iniciado	0	0%
TOTAL	50	100%

**Fuente:** Ficha de observación realizada a estudiantes

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)



**Gráfico 25:** Expresa y comunica

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)

### Análisis e Interpretación

De los encuestados correspondientes al 100% el 50% tienen el aprendizaje adquirido, por el contrario, el otro 50% está en proceso de adquisición.

De este modo, se puede ver que el aprendizaje oral, en los estudiantes está en proceso de aprendizaje pues no todos tienen el conocimiento adquirido.

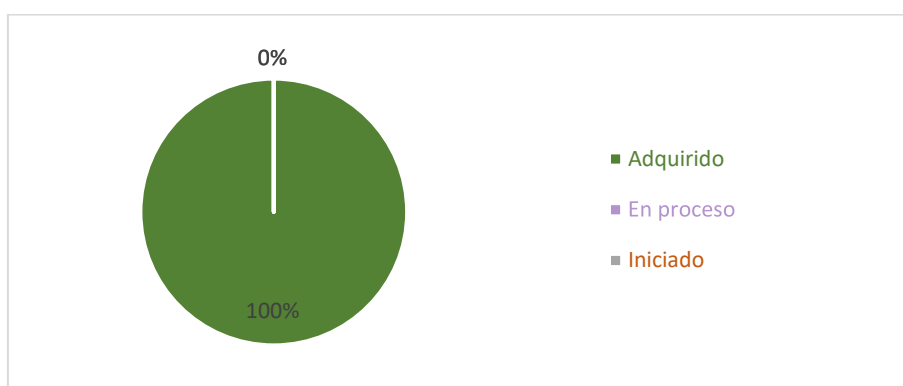
## 10. Escucha atentamente el texto literario con disfrute de palabras e ideas.

**Cuadro 26:** Escucha atenta

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
Adquirido	50	100%
En proceso	0	0%
Iniciado	0	0%
TOTAL	50	100%

**Fuente:** Ficha de observación realizada a estudiantes

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)



**Gráfico 26:** Escucha atenta

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)

### Análisis e Interpretación

El 100% de los encuestados escuchan atentamente el texto literario con disfrute de palabras e ideas.

En definitiva, la escucha de los estudiantes dentro del proceso de lectura del texto literario es positiva, de tal manera que aporta al proceso de la adquisición de la lectoescritura.

**Resultados con Datos de la Entrevista a la autoridad Institucional**

**Cuadro 27:** Guía de la entrevista a experto

<p><b>Nombre:</b> Dra. Janeth Cabrera Coordinadora pedagógica</p>	<p><b>Título:</b> LA METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO COMO ESTRATEGIA PARA LA INICIACIÓN AL PROCESO DE LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE 5 A 6 AÑOS</p>	
<p align="center"><b>Codificación</b></p>	<p align="center"><b>ANÁLISIS CUALITATIVO DEL INVESTIGADOR</b></p>	
<p align="center"><b>Pregunta</b></p>	<p align="center"><b>Respuesta</b></p>	<p align="center"><b>Interpretación General</b></p>
<p>1.- ¿Considera usted que la metodología de juego debería ser aplicada en las aulas?</p>	<p>Sí, porque el estudiante es un ente psicosocial y el juego tiene que ser parte de la dinámica de la metodología, no solamente durante los primeros años de vida, sino en toda su vida estudiantil inclusive hasta con los más grandecitos, por eso nosotros dentro de inicial y preparatoria utilizamos la metodología juego trabajo.</p>	<p>Desde la perspectiva de la investigadora, el uso de la metodología juego trabajo es oportuna para trabajar con los estudiantes de 5 a 6 años, pues en este período del aprendizaje tienen vincular los aprendizajes con onomatopeyas, trabajar con dramatizaciones o sociodramas, además manifiesta que la metodología juego trabajo debe ser propuesta a los docentes como una ventaja para el aprendizaje de los niños en el proceso de lecto escritura, esto siempre y cuando ellos tengan como docentes la predisposición de hacerlo. Como punto final, se determina que esta metodología se debe trabajar en todos los niveles.</p>
<p>2.- ¿Con qué frecuencia cree que se debería aplicar con los estudiantes de 5 a 6 años la metodología de juego?</p>	<p>Debería ser siempre la metodología juego trabajo en toda la vida estudiantil, especialmente en los estudiantes de 5 a 6 años donde comienza el proceso lector</p>	
<p>3.- ¿Cómo cree que aportaría el juego dentro de la planificación y avance del aprendizaje de fonemas en los estudiantes de 5 a 6 años?</p>	<p>Me parece que en todo el sentido de la palabra desde los sonidos onomatopéyicos que podemos nosotros reforzar el cual nos va a permitir un avance del lenguaje, del habla como al para que los estudiantes puedan leer de manera oportuna los conceptos, esto también lo aprenden por medio de dramatizaciones y sociodramas</p>	
<p>4.- ¿Considera usted pertinente el uso de la gamificación como estrategia en la iniciación al proceso de</p>	<p>Si, considero importante la gamificación como estrategia en la iniciación del proceso lector sobre todo porque estamos en la era digital y los niños manejan adecuadamente este tipo de tecnología, sin embargo mi sugerencia es de que respetemos el proceso evolutivo</p>	

lectoescritura en estudiantes de 5 a 6 años?	del estudiante, es decir, no podemos deslindarnos de la psicología evolutiva del estudiante para ver cuáles serían las estrategias específicamente de la gamificación que no afecten al estudiante, tratar de buscar estrategias de gamificación para los estudiantes.	
--	--	--

**Fuente:** Entrevista a una autoridad

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)

## **Análisis Cualitativo de la Formulación del Problema Comprobación de la Pregunta Directriz**

Para determinar la validez de la pregunta directriz en relación con la formulación del problema planteado, ¿Cómo se aplica la metodología juego trabajo, como estrategia metodológica para la iniciación en el proceso de lectoescritura en estudiantes de 5 a 6 años? Se hace el análisis cualitativo de la aplicación de los instrumentos a docentes, estudiantes y autoridad educativa quienes son elementos clave dentro de esta investigación.

- Interrogante 1: ¿Cuál es el nivel de la metodología juego trabajo como estrategia para la iniciación al proceso de lectoescritura en estudiantes de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas en el año lectivo 2022-2023?

De los ítems aplicados en la ficha de observación áulica a los estudiantes solo los numerales 2, 3,5 y 6 están ligados directamente con esta pregunta directriz de la investigación, por lo tanto, el uso de la estrategia juego trabajo está siendo puesta en evidencia o se puede identificar que el objeto de investigación es que la metodología de trabajo en clase sea a través de la parte lúdica y así generar un aprendizaje adecuado de la lecto escritura.

De la encuesta aplicada a los docentes, los ítems 1, 3 y 6 están alineados a obtener información de esta pregunta, en la cual se evidencia que la metodología juego trabajo en los estudiantes de 5 a 6 años es importante, de tal manera que los docentes

son conscientes de que esta forma de aprendizaje en los niños es importante para fortalecer el proceso de lectoescritura.

De la entrevista realizada a la autoridad de la institución, obtenemos que los ítems que tienen un vínculo con esta pregunta directriz son la 2 y 5, de tal manera que la autoridad entrevistada evidencia que si es importante el trabajo del juego trabajo dentro del aula, siendo así, que estas preguntas orientadoras a obtener la información son pertinentes para que la propuesta de esta investigación este enfocada en mejorar la lecto escritura a través de esta estrategia.

- Interrogante 2: ¿Cuál es el nivel de desarrollo de conocimientos adquiridos para la iniciación del proceso lectoescritura en estudiantes de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas en el año lectivo 2022-2023?

De la ficha de observación áulica en los ítems 4, 7 y 8 comprenden los lineamientos orientadores de esta pregunta, pues con ellos se puede visualizar que si haya elementos que son necesarios de adquirir para la iniciación del proceso de lectoescritura en el proceso del desarrollo académico del estudiante de este nivel escolar.

En la encuesta a los docentes, los ítems 4,7,8 y 10 responden a la interrogante ya que los docentes tienen el conocimiento de que hay elementos previos que son fundamentales para el aprendizaje de la lectoescritura, además, los docentes son conscientes que el refuerzo de estos recursos como las técnicas grafo plástica, la motricidad fina y gruesa y fina componen el proceso de análisis del estudiante.



La pregunta 4 aplicada a la autoridad está enfocada en conocer los niveles de desarrollo de conocimientos adquiridos para la iniciación del proceso lectoescritura en los niños es bueno, es decir que se busque el aprendizaje a través de la aplicación de la gamificación ya que esta forma de enseñanza conlleva al aprendizaje significativo de la lectoescritura.

Interrogante 3: ¿Cómo diseñar una guía metodológica en base a la metodología juego trabajo como estrategia de aprendizaje en la iniciación de la lectoescritura en estudiantes de 5 a 6 años en la Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas en el año lectivo 2022-2023?

En base a los resultados obtenidos en la ficha de observación áulica los literales 1, 9 y 10 están enfocados a responder esta interrogante pues se evalúa varias herramientas y recursos que son manejados en el desarrollo de la clase y por lo tanto se puede sacar más ideas de estrategias de trabajo en base a esta metodología de enseñanza conocida como juego trabajo.

De la sección de los docentes, en la encuesta se puede ver que los ítems 2,5 y 9 están directamente vinculados a esta pregunta, de tal manera que los docentes si están en conciencia de que las metodologías activas como la estrategia juego trabajo generan prerrequisitos importantes para la creación de una metodología en base al juego trabajo.

Para el entrevistado, la pregunta 1 y 3 responde acertadamente a la pregunta, de tal manera que la creación de una guía de trabajo direccionada con la estrategia juego trabajo correspondería a un buen desarrollo de la enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura.

## Conclusiones y recomendaciones

### Conclusiones

- En base a la información recopilada, se concluye que el nivel de uso de la metodología juego trabajo como estrategia para la iniciación de la lectoescritura es insuficiente pues aún se trabaja con metodologías tradicionales, además, es evidente que los encuestados son conscientes de que las metodologías que se aplican no son variadas y lúdicas para complementar el aprendizaje de los estudiantes de 5 a 6 años.
- Es evidente que el nivel de desarrollo de los estudiantes mediante el uso de la metodología juego trabajo es deficiente, ya que no es aplicada en un porcentaje amplio para obtener así el nivel esperado de conocimientos previos para el aprendizaje adecuado de la metodología juego trabajo, esto, además, es evidente con los resultados obtenidos en la ficha de observación áulica, pues la metodología para desarrollar estos elementos no motiva ampliamente el desarrollo del estudiante.
- El diseñar una guía metodológica que fomente el desarrollo del aprendizaje adecuado del juego trabajo en los docentes que aplican actividades con estudiantes de 5 a 6 años es oportuno, pues no hay un documento establecido netamente para trabajar este método dentro de la institución educativa Francisca de las Llagas.

## **Recomendaciones**

- Se recomienda trabajar con esta metodología de enseñanza dentro de la Unidad Educativa Francisca de las Llagas, pues de esta manera se podrá obtener como resultado que los estudiantes de 5 a 6 años logren alcanzar el proceso de conocimientos previos para el aprendizaje de la lecto escritura ya que en el aula aún se trabaja con metodologías tradicionales.
- Se recomienda, que los docentes se capaciten en la aplicación de esta metodología de trabajo, pues fomenta el aprendizaje lúdico para los estudiantes, ya que de esta manera pueden adquirir el conocimiento necesario para adentrarse en la lectoescritura misma que permitirá al estudiante ser capaz de reforzar sus habilidades dentro de la parte académica.
- Se recomienda que el diseño de la guía metodología sea contextualizada lo más ampliamente posible a la realidad de la institución, además, que sea un elemento de ejemplo para otras instituciones que de una u otra manera estén interesadas en mejorar el aprendizaje de los conocimientos previos a la lectoescritura en sus estudiantes.

## **CAPITULO IV**

### **PROPUESTA**

**Título:** Guía metodología basada en el juego trabajo como estrategia para el desarrollo de habilidades necesarias, previas a la iniciación de la lectoescritura en estudiantes de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas.

#### **Datos informativos**

Escuela: Unidad Educativa Particular “Francisca de las Llagas”

Provincia: Pichincha

Cantón: Quito

Parroquia: Belisario Quevedo

Sector: La Gasca

Sección: Educación General Básica

Número total de estudiantes: 1058

Tipo de plantel: Particular

Email: infofradell2@gmail.com

Teléfonos: 2523664

#### **Contexto de Aplicación de la Propuesta**

El siguiente trabajo tiene como finalidad generar una base para el desarrollo de la metodología juego trabajo previa al aprendizaje de la lectoescritura, se aplica en base a las condiciones investigadas en la Unidad Educativa Francisca de las Llagas ubicada en la provincia de Pichincha, esto con el objetivo de incrementar el uso de herramientas metodológicas que activen el conocimiento y aprendizaje de los estudiantes de manera lúdica.

Esta guía metodología aportará ampliamente en los estudiantes, pues de esta manera se puede generar significativamente a los conocimientos previos para el aprendizaje de la lectoescritura, siendo así el primer paso para que el desarrollo académico de los estudiantes tenga bases sólidas en todo su desarrollo académico.

### **Objetivos de la propuesta**

#### **Objetivo General**

Elaborar una guía que en base a la metodología juego trabajo aporte en el proceso de iniciación a la lectoescritura.

#### **Objetivos específicos**

- Brindar a los docentes una guía didáctica para mejorar el aprendizaje en los estudiantes.
- Aplicar la guía didáctica dentro de la Unidad Educativa Francisca de las Llagas.
- Realizar una evaluación a la guía metodológica propuesta en el aporte del proceso de iniciación de la lectoescritura de los estudiantes de 5 a 6 años.

### **Análisis de Factibilidad**

El desarrollo de esta propuesta es factible debido a que el acertado inicio al proceso de enseñanza de la lecto escritura es fundamental para la vida académica y social de las personas y, si el proceso previo al desarrollo de esta habilidad no es adecuado suelen existir problemas de comprensión lectora que posteriormente se pueden ver reflejados en los problemas académicos de los estudiantes. De tal manera, el desarrollo de la metodología juego trabajo es un equivalente a la preparación de esta habilidad necesaria para los estudiantes, además de que sea entretenida y que el aprendizaje de

estos elementos previos sea positivos y significativos para cada uno de ellos. Por otro lado, la factibilidad de aplicar estas estrategias de trabajo está apoyadas por parte de las autoridades de la institución ya que son conscientes de lo importante del proceso de aprendizaje de estos elementos en los estudiantes de preparatoria que están en una edad de 5 a 6 años.

## **Fundamentación Científica Técnica**

### **Definición de la Guía Didáctica**

La construcción de una guía didáctica tiene como finalidad establecer para el docente una estrategia de trabajo en función de mejorar cualquier aspecto en el campo educativo, de tal manera Aguilar (2004) manifiesta lo siguiente:

La guía didáctica en sí tiene fundamentación pues posee grandes virtudes en el campo académico para los estudiantes pues brinda posibilidades de aprendizaje en dentro del aula de clase, además, es un apoyo para los docentes ya que estas pueden sustituir en un nivel considerable a su presencia dentro del desarrollo de actividades y de esta manera es evidente la prioridad de manejar un proceso educativo con una guía lúdica. (pp. 179-192).

### **Pasos para elaborar una Guía Didáctica**

La estructuración de una guía didáctica debe contemplar los siguientes pasos en una secuencia, al respecto Valenciano (2012):

- **Determinación de los contenidos:** La importancia de manejar contenidos conceptuales y procedimentales radica en el tipo de información que se obtiene y la forma en la que se ejerce el trabajo.

- **Comprobar:** Para tener en cuenta todos los temas necesarios a trabajar en la guía es importante la comprobación pues en este paso se ven si todos los contenidos están tomados en cuenta.
- **Agrupar los contenidos:** De esta manera se organiza la guía didáctica, por secciones, siendo estas las unidades de trabajo y que a su vez constan de las actividades necesarias.
- **Definir el nombre:** En este paso se detalla según la planificación el nombre de las unidades, que principalmente deben ser llamativos para el estudiante.
- **Secuenciar:** La secuencia de unidades es importante pues se realizan por orden de impartición.

### **Metodología y Estructura de la Propuesta**

La guía metodológica propuesta se aplicará en los estudiantes de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Francisca de las Llagas, esto a través del uso de la estrategia juego trabajo como una metodología de enseñanza aprendizaje. La guía metodológica tendrá tres unidades que se clasificarán según las conciencias lingüísticas que son: Léxica, lingüística y semántica. En cada una de estas unidades constarán dos juegos destinados a trabajar estas conciencias.

**Cuadro 28:** Estructura Guía Didáctica

<b>GUÍA DIDÁCTICA</b>				
<b>BLOQUE CURRICULAR</b>	<b>NOMBRE DE LA UNIDAD</b>	<b>NO.</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>MODELO DE EVALUACIÓN</b>
<b>UNIDAD 1</b>				

CONCIENCIA LINGÜÍSTICA	CEREBROS BRILLANTES	1	EN BUSCA DE LO DESCONOCIDO	FICHA DE OBSERVACIÓN
		2	EL CAZADOR DE FONEMAS	FICHA DE OBSERVACIÓN
<b>UNIDAD 2</b>				
CONCIENCIA LÉXICA	EL ARCOIRIS DE LAS PALABRAS	3	SOY UN CUENTA CUENTOS	FICHA DE OBSERVACIÓN
		4	EL BAÚL MÁGICO DE LAS SÍLABAS	FICHA DE OBSERVACIÓN
<b>UNIDAD 3</b>				
CONCIENCIA SEMÁNTICA	BUSCO Y ENCONTRARÉ	5	SOY UN DETECTIVE	FICHA DE OBSERVACIÓN
		6	VEO VEO	FICHA DE OBSERVACIÓN

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)

### Plan de Acción

**Cuadro 29:** Plan de Acción

ETAPAS	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO
<b>PLANIFICACIÓN</b>	Se investigan temas en función de la estrategia jugo trabajo que desarrolle conocimientos	Las actividades están en función de desarrollar las habilidades previas a la lectoescritura,	Material didáctico Información documentada Marco teórico de la investigación	Determinar el grado de importancia para la enseñanza en la guía didáctica.



	previos a la lectoescritura.	para ellos, de buscan contenidos que vayan en relación con el tema.		
<b>SOCIALIZACIÓN</b>	El diseño de la guía metodológica que orienta el aprendizaje de las habilidades previas a la lectoescritura	Se realizará una presentación a los docentes del nivel para que de esta forma ellos puedan aplicar la guía metodológica.	Computador Proyector Guía didáctica elaborada Sala múltiple	El saber que los docentes conocen las actividades en la guía didáctica.
<b>EJECUCIÓN</b>	La ejecución de la guía metodológica que fomente el aprendizaje previo a la lectoescritura	Se trabajará en el aula de clase, brindando todos los elementos necesarios para la correcta ejecución de las actividades.	Guía didáctica aprobada Estudiantes Materiales según la actividad a aplicar	Uso del material brindado (Guía didáctica) en la aplicación de las clases.
<b>EVALUACIÓN</b>	Realizar una evaluación de como las actividades propuestas han aportado al aprendizaje de los elementos previos necesarios a la lectoescritura	Los docentes a cargo de los paralelos realizarán una evaluación a la guía didáctica, además de hacer un seguimiento como investigador.	Proyector Guía de observación	La ejecución de la guía didáctica de la cual conocen todos los recursos y formas de desarrollo en beneficio de sus estudiantes.

**Fuente:** Entrevista a una autoridad

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA  
INDOAMÉRICA



GUÍA METODOLOGÍA BASADA EN EL JUEGO  
TRABAJO COMO ESTRATEGIA PARA EL  
DESARROLLO DE HABILIDADES NECESARIAS,  
PREVIAS A LA INICIACIÓN DE LA  
LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE 5 A 6  
AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR  
FRANCISCA DE LAS LLAGAS.

Elaborado por:

Rosario Consuelo Tumipamba Naula

QUITO, 2023





## INTRODUCCIÓN

El desarrollo de una guía didáctica permite implementar actividades dinámicas para implementar dentro del desarrollo de las clases de los estudiantes, con la finalidad de enriquecer el aprendizaje de estos por medio de la metodología juego trabajo, en donde los estudiantes pueden desarrollar aprendizajes significativos mediante el juego, es decir que no sea el adquirir conocimientos de forma lineal o tradicional.

El aporte para los docentes es en base a la descripción de cada una de las actividades para su fácil aplicación, es en base a que la enseñanza para los docentes del nivel preparatoria debe ser más lúdico y a pesar de que el MINEDUC (2016) mencione que los docentes deben estar en función de diseñar estrategias que aseguren el logro de las metas de aprendizaje de los estudiantes del nivel.



## UNIDAD 1

### CEREBROS BRILLANTES

#### TRABAJANDO LA CONCIENCIA LINGÜÍSTICA

¿qué rima con...?



La conciencia lingüística, es una de las habilidades más importantes de desarrollar en los estudiantes, por ello, con las siguientes actividades se pretende desarrollar esta habilidad de forma lúdica.





## EN BUSCA DE LO DESCONOCIDO

**Destreza:** LL.1.5.1. Predecir el contenido y el uso de diversos textos escritos, que se utilizan en actividades cotidianas del entorno escolar y familiar.

**Indicador:** I.LL.1.1.1. Interpreta la silueta y los paratextos (soporte, formato, tipografía, imagen, color, estructura externa) de diversos textos escritos cotidianos, deduciendo su contenido y uso; reflexiona sobre su intención comunicativa. (I.3., I.4.)

**Objetivo:** OG.LL.1. Desempeñarse como usuario competente de la cultura escrita en diversos contextos personales, sociales y culturales para actuar con autonomía y ejercer una ciudadanía plena.

**Recursos:** Pictogramas, premios.

**Tiempo de duración:** 30 minutos.

**Desarrollo:**

1. Hacer grupos de trabajo (5) – Depende del número de estudiantes.
2. Seleccionar pictogramas que tengan una categoría o semejanza entre sí.

**Ejemplo de categorías:**

Categoría objetos de la cocina



Categoría ropa de bebé



3. En el patio de la escuela, crear escenarios: sala de una casa, aula de clase, una pastelería, etc.
4. Distribuir los pictogramas en desorden, es decir, en los escenarios contruidos por el docente, ningún estudiante puede quedarse sin un pictograma con el cual trabajar.
5. Cada grupo se ubica en un escenario.
6. A continuación, pedir a los estudiantes que identifiquen el objeto verbalmente mientras se buscan por categorías, el pictograma será una forma de apoyo.
  - a) Pictogramas que sean de partes de objetos de la cocina.
  - b) Pictogramas con ropa de bebés.
7. Una vez agrupados los estudiantes con su pictograma, pedir que los ubiquen en el escenario al que corresponden.
8. El estudiante trata de crear una oración utilizando el pictograma que posee ya ubicado en el escenario que corresponde y la presenta en la clase.

**Evaluación:** Rúbrica de pistas.



## ACTIVIDAD 2

### EL CAZADOR DE FONEMAS

**Destreza:** LL.1.5.2. Reflexionar sobre la intención comunicativa que tienen diversos textos de uso cotidiano.

**Indicador:** I.LL.1.1.1. Interpreta la silueta y los paratextos (soporte, formato, tipografía, imagen, color, estructura externa) de diversos textos escritos cotidianos, deduciendo su contenido y uso; reflexiona sobre su intención comunicativa. (I.3., I.4.)


**Objetivo:** OG.LL.1. Desempeñarse como usuario competente de la cultura escrita en diversos contextos personales, sociales y culturales para actuar con autonomía y ejercer una ciudadanía plena.

**Recursos:** Imágenes de fonemas digitales y físicos, música, premios.

**Tiempo de duración:** 30 minutos.

**Desarrollo:**

1. Definir los fonemas con los que se va a trabajar en la hora clase.
2. Elaborar una presentación de los fonemas de manera digital además tener los fonemas de forma física.
3. Con el material físico, se procederá a esconderlos en distintos lugares del salón de clase.
4. Proyectar de forma digital a los estudiantes los fonemas con los que se va a trabajar, esto en forma de historia.

**Ejemplo:** La policía del lenguaje ha prendido sus alarmas de emergencia  ya que se han fugado del libro de historias fantásticas tres fonemas importantísimos (Pedir a los estudiantes que los identifiquen) y como son tan inteligentes se han escondido muy bien entre los lugares de nuestra aula. Y para ello, la policía ha decidido pedir ayuda a los cazadores de fonemas (serán todos los estudiantes) Así que empecemos la búsqueda.



5. Hacer que los estudiantes busquen por distintos lugares los fonemas que se han fugado del libro de historias fantásticas.
6. Una vez hallados, los estudiantes procederán a entregar al docente con quien resaltarán el uso de estos en distintas palabras.

**Evaluación:** Ficha de observación.

## EL ARCO IRIS DE LAS PALABRAS

### TRABAJANDO LA CONCIENCIA LÉXICA



La conciencia léxica, es aquella en la que el estudiante obtiene más aprendizaje verbal del mundo que le rodea, de tal manera que, en esta unidad, se busca que los estudiantes adquieran más términos en su léxico, esto a través de actividades que se vinculen con el trabajo en clase.





### ACTIVIDAD 3

## SOY UN CUENTACUENTOS

**Destreza:** LL.1.5.5. Desarrollar la expresión oral en contextos cotidianos, usando la conciencia lingüística (semántica, léxica y sintáctica).

**Indicador:** I.LL.1.3.1. Desarrolla la expresión oral en contextos cotidianos usando la conciencia lingüística; la compañía de recursos audiovisuales en situaciones de expresión creativa; y adapta el tono de voz, los gestos, la entonación y el vocabulario, según el contexto y la intención de la situación comunicativa que enfrente. (J.3., I.3.)

**Objetivo:** OG.LL.4. Participar, de manera fluida y eficiente, en diversas situaciones de comunicación oral (formales y no formales), integrando los conocimientos sobre la estructura de la lengua oral y utilizando vocabulario especializado, según la intencionalidad del discurso.

**Recursos:** Pictogramas físicos, pizarra, música, premios, objetos - juguetes.

**Tiempo de duración:** 30 minutos.

#### Desarrollo:

1. Trabajar en grupos (5) - Depende del número de estudiantes
2. Se presentará a los estudiantes la caja mágica que contiene pictogramas
3. Los estudiantes tomarán de la caja mágica tres pictogramas – el docente debe ser conocedor de ellos mediante el seguimiento de la actividad.
4. Se solicita a los estudiantes ordenar los pictogramas y contar un cuento usándolos.
5. El estudiante creará una oración para cada pictograma usando la cantidad de círculos que necesite para representar a cada palabra.
6. Luego lo socializará en clase.



La ardilla es café.



**Evaluación:** Ficha de observación.





## ACTIVIDAD 4

# EL BAÚL MÁGICO DE LAS SÍLABAS

**Destreza:** LL.1.5.6. Adaptar el tono de voz, los gestos, la entonación y el vocabulario a diversas situaciones comunicativas, según el contexto y la intención. Indicador: I.LL.1.3.1. Desarrolla la expresión oral en contextos cotidianos usando la conciencia lingüística; la acompañe de recursos audiovisuales en situaciones de expresión creativa; y adapta el tono de voz, los gestos, la entonación y el vocabulario, según el contexto y la intención de la situación comunicativa que enfrente. (J.3., I.3.)

**Objetivo:** OG.LL.4. Participar, de manera fluida y eficiente, en diversas situaciones de comunicación oral (formales y no formales), integrando los conocimientos sobre la estructura de la lengua oral y utilizando vocabulario especializado, según la intencionalidad del discurso.

**Recursos:** Cojín, ábaco, pizarra – pared.

**Tiempo de duración:** 30 minutos.

### Desarrollo:

1. Ubicar un escenario amplio – biblioteca, sala de lectura, etc.
2. Hacer un círculo con los estudiantes, el docente se ubica en el centro (Los estudiantes se sientan en su cojín y tiene a la mano su ábaco de trabajo



3. Se narra un cuento corto.

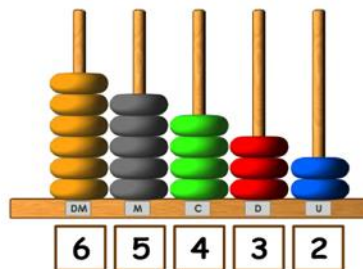
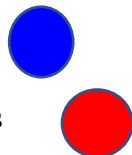
**Ejemplo:** Pepito, un estudiante muy juguetón y narizón, compró un algodón que se lo comió sin un respirón. Su mamá quien lo vio, le dijo: Pepito narizón, no se comen los dulces con tanta prisa, luego te suena la barriga y un retorcijón seguro que te causa. El niño muy travieso a su mamá le sonrió, y con su manito su sonrisa tapo.



4. A continuación, el docente pedirá a varios estudiantes que del baúl de palabras saquen varios papelitos.
5. Las palabras son del cuento, luego serán separadas en sílabas por el docente.
6. Una vez separadas en sílabas y ubicadas en la pared o pizarra, el docente pide a los niños que hagan un conteo de las sílabas de cada una de ellas en el ábaco de trabajo – cada hilera representa el número de sílabas de la palabra.

### Ejemplo:

1. MA – MÁ: Tiene dos sílabas
2. PE – PI – TO: Tiene tres sílabas



**Evaluación:** Rúbrica de evaluación.

## UNIDAD 3

### BUSCO Y ENCONTRARÉ



### TRABAJANDO LA CONCIENCIA SEMÁNTICA

La conciencia semántica es comprender los significados de los elementos que se encuentran en el entorno del estudiante, de este modo incrementan su aprendizaje comunicativo, es así como se presentan a continuación actividades que buscan generar en el estudiante esta importante habilidad comunicativa.



## ACTIVIDAD 5

# SOY UN DETECTIVE

**Destreza:** LL.1.5.10. Construir significados mediante el establecimiento de conexiones entre el contenido del texto y la experiencia personal.

**Indicador:** I.LL.1.4.1. Elabora significados de diversos materiales impresos del entorno, a partir de diferenciar entre imagen y texto escrito; de relacionar el contenido del texto con sus conocimientos y experiencias previas, y los elementos del texto entre sí (personajes, escenarios, eventos, etc.); de predecir a partir del contenido y los paratextos; y de la posterior comprobación o descarte de sus hipótesis; autorregulando su comprensión mediante el parafraseo y formulación de preguntas sobre el contenido del texto. (I.3.)

**Objetivo:** OG.LL.6. Demostrar una actitud reflexiva y crítica con respecto a la calidad y veracidad de la información disponible, en diversas fuentes, para hacer uso selectivo y sistemático de la misma.

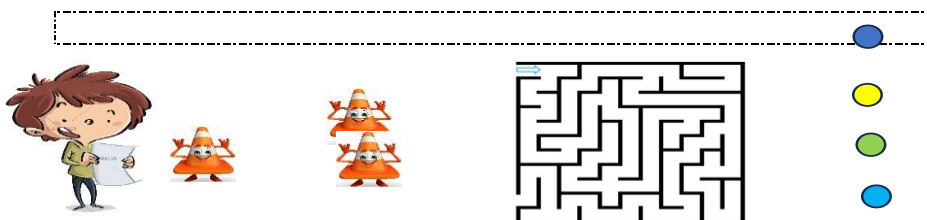
**Recursos:** Pictogramas físicos, pizarra, música, premios, ula – conos.

**Tiempo de duración:** 30 minutos.

### Desarrollo:

1. Ubicar un escenario amplio – patio de la institución.
2. Seleccionar 4 estudiantes para que sean los que representen las categorías de trabajo (colores, figuras, sabores, etc.)– Estarán ubicados en un extremo del patio.
3. El resto de los estudiantes se ubican al otro extremo del patio y cada uno tendrá que tomar un pictograma.
4. Generar varios obstáculos como: conos, ulas, círculos y además un laberinto hecho con cinta.
5. Una vez ubicados los estudiantes tendrán que cruzar al otro extremo para ubicarse en la categoría a la que su pictograma pertenece, deberá llegar al otro lado cumpliendo varios retos de coordinación espacial y como grandes detectives en el laberinto deberán escoger el camino que los lleve a su lugar.

### Ejemplo:

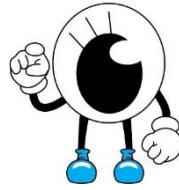


**Evaluación:** Ficha de observación.



## ACTIVIDAD 6

# VEO VEO



**Destreza:** LL.1.5.11. Elaborar significados de un texto mediante la activación de los conocimientos previos, comprobación o descarte de hipótesis, y predicción a partir del contenido y paratextos.

**Indicador:** I.LL.1.4.1. Elabora significados de diversos materiales impresos del entorno, a partir de diferenciar entre imagen y texto escrito; de relacionar el contenido del texto con sus conocimientos y experiencias previas, y los elementos del texto entre sí (personajes, escenarios, eventos, etc.); de predecir a partir del contenido y los paratextos; y de la posterior comprobación o descarte de sus hipótesis; autorregulando su comprensión mediante el parafraseo y formulación de preguntas sobre el contenido del texto. (I.3.)

**Objetivo:** OG.LL.6. Demostrar una actitud reflexiva y crítica con respecto a la calidad y veracidad de la información disponible, en diversas fuentes, para hacer uso selectivo y sistemático de la misma.

**Recursos:** Pictogramas físicos, pizarra, música (El Huayno de la arañita), premios, objetos - juguetes.

**Tiempo de duración:** 30 minutos.

**Desarrollo:**

1. Motivar a los estudiantes con la canción El huayno de la arañita.  
<https://www.youtube.com/watch?v=CqwDQgQu82A&t=5s>
2. Seleccionar pictogramas que vayan acorde a la canción y presentar a los niños para poder trabajar
3. Presentar la escritura de los pictogramas elegidos pero que no contengan en su escritura varios fonemas.

**Ejemplo:**

A-R-... -Ñ-A.

P-I-C-A-.... -L-O-....

F-...-O-R.

4. Pedir a los estudiantes que identifiquen el fonema que falta dentro de la palabra para poder descubrir su significado a través de un pictograma.
5. Una vez descubiertos los fonemas faltantes, es momento de construir el significado de estas, por lo cual debe presentar la imagen junto a la palabra construida totalmente.



A-R-A-Ñ-A



P-I-C-A-F-L-O-R



F-L-O-R

**Evaluación:** Rúbrica de evaluación.

## **Administración de la Propuesta**

El material presentado en esta propuesta tendrá un seguimiento por parte de la autora de esta, esto se hará a la par con las Autoridades de la Institución, y especialmente por la coordinadora pedagógica de la Unidad Educativa Francisca de las Llagas.

En base a que la aplicación de la Guía metodología basada en el juego trabajo como estrategia para el desarrollo de habilidades necesarias, previas a la iniciación de la lectoescritura en estudiantes de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas es para los estudiantes del subnivel preparatoria, se trabajará con la dirección del departamento del DECE y los docentes del año escolar para así poder aportar posteriormente al proceso de lectoescritura de los estudiantes.

Los recursos que contempla la guía didáctica son:

- **Recursos institucionales:**

Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas.

- **Talento Humano:**

- Investigadora
- Directivos como Vicerrectorado y Rectorado
- DECE
- Personal docente de los grados.

### **Plan de Monitoreo y Evaluación de la ejecución de la estrategia planificada**

Es fundamental hacer un seguimiento a la aplicación de la propuesta para buscar opciones de mejora en la Guía metodología basada en el juego trabajo como estrategia para el desarrollo de habilidades necesarias, previas a la iniciación de la lectoescritura en estudiantes de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas, para su adecuada utilización, de tal manera que estará en constante seguimiento.

**Cuadro 30:** Plan de monitoreo y evaluación de la propuesta

N°	PREGUNTAS	RESPUESTAS
1	<b>¿Para qué evaluar?</b>	Para poder contextualizar mucho más la propuesta en función de que el propósito de esta pueda ser ejecutada sin ningún contratiempo.
2	<b>¿Qué evaluar?</b>	La aplicación de la guía metodología basada en el juego trabajo como estrategia para el desarrollo de habilidades necesarias, previas a la iniciación de la lectoescritura en estudiantes de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas.
3	<b>¿Cómo evaluar?</b>	Realizando una reunión con los docentes responsables del trabajo áulico para conocer los avances que se han dado.
4	<b>¿Con qué evaluar?</b>	Se evaluará a través de una rúbrica sobre la utilización de la Guía Metodológica para conocer el proceder de los docentes y el rendimiento de los estudiantes en base a lo requerido por las autoridades de la institución.

**Fuente:** Plan de la propuesta

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)

Al hablar de la escala de evaluación de las actividades señaladas en la propuesta, se van a aplicar los parámetros establecidos por el Subsecretaría de apoyo, seguimiento y regulación de la educación (2016), los cuales se presentan a continuación:

**Cuadro 31:** Escala de evaluación según instructivo para la aplicación de la evaluación estudiantil

<b>ESCALA DE EVALUACIÓN SEGÚN INSTRUCTIVO: APLICACIÓN DE LA EVALUACIÓN ESTUDIANTIL</b>		
<b>Escala</b>	<b>Significado</b>	<b>Características de los procesos</b>
<b>I</b>	Iniciado	El estudiante inicia su desarrollo de los aprendizajes previstos o manifiesta dificultades en el progreso de estos.
<b>EP</b>	En proceso	El estudiante está en proceso de cumplir los aprendizajes previstos.
<b>A</b>	Adquirida	El estudiante evidencia el cumplimiento de los aprendizajes previstos en el tiempo establecido.

**Fuente:** Instructivo para la aplicación de la evaluación estudiantil

**Elaborado por:** Rosario Consuelo Tumipamba Naula, (2023)

## REFERENCIAS

- Abreu, O., Gallegos, M., Jácome, J., & Martínez, R. (2017). La Didáctica: Epistemología y Definición en la Facultad de Ciencias Administrativas y Económicas de la Universidad Técnica del Norte del Ecuador. *Scielo*, 1-8.
- Aguilar, R. M. (01 de febrero de 2004). *La guía didáctica, un material educativo para promover el aprendizaje autónomo. Evaluación y mejora de su calidad en la modalidad abierta y a distancia de la UTPLA*. Universidad Técnica Particular de Loja (Ecuador): [http://espacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:20639/guia\\_didactica.pdf](http://espacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:20639/guia_didactica.pdf)
- BeChallenge. (5 de Mayo de 2022). *¿Qué es el Aprendizaje Significativo? Importancia y Beneficios*. BeChallenge Web site: <https://blog.bechallenge.io/que-es-el-aprendizaje-significativo/>
- Bernardo, & Zayas-Quesada. (2016). Estrategia didáctica para el fomento de la *EduSol*, 1-8.
- Campaña, M. M. (29 de Julio de 2022). *El juego como estrategia didáctica para fortalecer la atención en los niños de 4 a 5 años*. Repositorio Universidad Tecnológica Indoamérica: <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/4975/1/RODRIGUEZ%20CAMPA%c3%91A%20MARIA%20MERCEDES.pdf>
- Carpio, M. d. (2013). Escritura y lectura: hecho social, no natural. *Scielo*, 60-72.
- Ceja, A. G. (2019). *El juego dirigido como estrategia didáctica para el aprendizaje de los alumnos de segundo y tercer grado del jardín de niños "Estela G. de González" turno vespertino*. Repositorio UNAM: [https://ru.dgb.unam.mx/bitstream/DGB\\_UNAM/TES01000795867/3/0795867.pdf](https://ru.dgb.unam.mx/bitstream/DGB_UNAM/TES01000795867/3/0795867.pdf)
- Constitución del Ecuador. (2008). *Constitución del Ecuador*. ACNUR: <https://www.acnur.org/fileadmin/Documentos/BDL/2008/6716.pdf>



- Díaz, L. B., Torruco, García , U., Martínez, Hernández, M., & Varela, Ruiz, M. (junio-septiembre de 2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Scielo*. Scielo Web site: [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-50572013000300009](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572013000300009)
- Educapeques. (2019). *Cómo enseñar a leer según Emilia Ferreiro*. Educapeques: <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/ensenar-a-leer-emilia-ferreiro.html>
- Gallon, G. S. (2021). *REPOSITORIO*. Lateralidad y problemas de lectoescritura en niños de educación: [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/71429/Sevillano\\_GG-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/71429/Sevillano_GG-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y)
- Hernández, M. C. (2022). *Módulo de Juego Trabajo para el nivel de educación inicial y subnivel de preparatoria*. Ministerio de Educación.
- Jiménez, A. Y. (1994). La aplicación de la metodología juego-trabajo en la educación preescolar. *Revistas UCR. Web site*, 45. Re: <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/12493/11741>
- La Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible, Una oportunidad para América Latina y el Caribe*. (2018). CEPAL: [https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40155/24/S1801141\\_es.pdf](https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40155/24/S1801141_es.pdf)
- Logopedia y Más. (16 de Agosto de 2021). *¿Qué es la Lectoescritura?* Logopedia y Más Web Site: <https://www.logopediaymas.es/blog/lectoescritura/>
- Maya, E. (2014). *Métodos y Técnicas de investigación*. Librosoa Web site : [http://www.librosoa.unam.mx/bitstream/handle/123456789/2418/metodos\\_y\\_tecnicas.pdf?sequence=3&isAllowed=y](http://www.librosoa.unam.mx/bitstream/handle/123456789/2418/metodos_y_tecnicas.pdf?sequence=3&isAllowed=y)

Mendoza, R. M. (septiembre de 2010). *Feandalucia*. LA LATERALIDAD INFLUYE EN LOS PROBLEMAS DE APRENDIZAJE: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7428.pdf>

MINEDUC. (2016). *Curriculo de los niveles de Educación Obligatoria Subnivel Preparatoria*. Ministerio de Educación: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Preparatoria.pdf>

Ministerio de Educación. (2014). *Currículo de Educación Inicial*. Ministerio de Educación.

Ministerio de Educación. (2016). *Curriculo de EGB y BGU*. Educación.gob.ec Web site: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/0-Introduccion-CCNN.pdf>

Ministerio de Educación. (2022). *Módulo de Juego Trabajo*. Retrieved 5 de julio de 2023, from Educación.gob.ec Web site: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/01/MOODULO-JUEGO-TRABAJO.pdf>

Montealegre, R., & Forero, L. A. (2006). Desarrollo de la lectoescritura: adquisición y dominio. *Scielo Web site*. [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0123-91552006000100003](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-91552006000100003)

Morales, E. G., & Forero, C. B. (3 de marzo de 2015). *Estrategias para el desarrollo de la comprensión de textos académicos*. SCIELO Web site: [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2145-94442015000100004](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2145-94442015000100004)

Msc. Franco, O. (2013). *Lecturas sobre el juego en la primera infancia*. Scribd: <https://es.scribd.com/read/595547978/Lecturas-sobre-el-juego-en-la-primera-infancia>

Naciones Unidas. (2018). *La Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible: una oportunidad para América Latina y el Caribe (LC/G.2681-*

[https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40155/24/S1801141\\_es.pdf](https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40155/24/S1801141_es.pdf)

- Pillajo, E., Villarroel, P., Quezada, E., & Guijarro, J. (2021). El juego-trabajo como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial. *Vínculos ESPE*, 6(3), 69-78. <https://doi.org/10.24133>
- Puma, M. T. (2018). *El juego como estrategia metodológica en el aprendizaje significativo de los alumnos del primer grado del nivel primario de la Institución Educativa Valentín Paniagua Corazao-Cusco-2018*. Repositorio Universidad César Vallejo: [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/33533/tisoc\\_pm.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/33533/tisoc_pm.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Rivera, W. C. (2020). El papel de la didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje universitarios. *Scielo*, 1-8.
- Sampieri, R., Fernández, Collado, C., & Baptista, Lucio, M. D. (2014). *Metodología de la Investigación*. UCA Web site: <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Sánchez, C. (2009). La importancia de la lectoescritura en educación infantil. *Innovación y experiencias educativas*, 1-10.
- Subsecretaría de apoyo, seguimiento y regulación de la educación. (2016). *Instructivo para la aplicación de la evaluación estudiantil*. Mineduc.
- Tipán, A., Hinojosa, B., & De Tipán, F. (27 de Diciembre de 2020). *Ruta Educativa*. Ruta Educativa Web site: [www.rutaeducativa.com](http://www.rutaeducativa.com)
- Toro, J., & Cervera, M. (2013). *T.A.L.E Test de análisis de lectoescritura*. TErgoprojects: <https://ergoprojects.com/libreria/prod/1315/tale-test-de-analisis-de-lectoescritura.html>

- Torres, C., & Torres, M. E. (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. Universidad de los Andes, Venezuela:  
[http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/16668/juego\\_aprendizaje.pdf;jsessionid=8DE0A301E2F0A557802F623CFB8F1DB1?sequence=1](http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/16668/juego_aprendizaje.pdf;jsessionid=8DE0A301E2F0A557802F623CFB8F1DB1?sequence=1)
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. UNICEF.
- Valenciano, S. A. (23 de agosto de 2012). *Elaboración de guías didácticas*. Progclass Web site: <https://progclass.files.wordpress.com/2012/08/elaborar-gu3adas-didc3a1cticas.pdf>
- Vargas, C. Z. (2009). *La investigación aplicada: una forma de conocer las realidades con evidencia científica*. Redalyc Web site: <https://www.redalyc.org/pdf/440/44015082010.pdf>
- Yépez, V. d. (14 de Agosto de 2020). *La gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo no verbal en infantes del nivel inicial 2 del CDI Pulgarcito de Quito*. Repositorio Universidad Tecnológica Indoamérica: <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/1870/1/YEPEZ%20CEVALLOS%20VERONICA%20DEL%20CARMEN.pdf>

## **ANEXOS**

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA  
POSGRADO MAESTRÍA EN EDUCACIÓN



Quito, 12 de junio de 2023

Hna. Teresita Judith Serrano Suárez  
Rectora de la Unidad Educativa Particular "Francisca de las Llagas"  
Presente

De mis Consideraciones:

Reciba un afectuoso saludo, deseando que nuestro Padre Celestial bendiga todas sus actividades que dignamente usted dirige. Yo Rosario Consuelo Tumipamba Naula, Inspectora de Básica Superior, con C.I. 1721484077, maestrante egresada de la Universidad Indoamérica con sede en Quito, me permito darle a conocer que previo a la obtención del Título de Magister en Educación con enfoque en Pedagogía Mediada, es necesario realizar un trabajo de investigación, cuyo título aprobado es: **"LA METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO COMO ESTRATEGIA PARA LA INICIACIÓN AL PROCESO DE LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE 5 A 6 AÑOS"**, este proyecto de investigación tiene como finalidad mejorar la metodología al proceso de la lectoescritura en base a la aplicación del juego trabajo como estrategia didáctica. Por lo mencionado, me permito solicitar de la manera más especial su autorización para la aplicación de los instrumentos en los estudiantes de 5 a 6 años, docentes de Primer Año de Educación General Básica, los mismos que servirán para la recopilación de datos necesarios para dicha investigación.

Cabe recalcar el acompañamiento de este trabajo será bajo la tutoría de la Lcda. Diana Carolina Bolaños Angulo MSc, en calidad de Directora de Tesis, designada por la Universidad.

Por su apertura hacia la realización del presente estudio y la aplicación de los instrumentos mencionados, anticipo mi agradecimiento.

Atentamente

Lic. Rosario Consuelo Tumipamba Naula  
C.I. No. 1721484077

*Handwritten signature and date:*  
12-06-2023  
Autorizado





## DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON ENFOQUE EN PEDAGOGÍA MEDIADA

### CONSENTIMIENTO

Yo, \_\_\_\_\_ con C.I. \_\_\_\_\_ representante del /la estudiante \_\_\_\_\_ autorizo y consiento por medio de la presente participar en el levantamiento de información del proyecto de investigación titulado: "LA METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO COMO ESTRATEGIA PARA LA INICIACIÓN AL PROCESO DE LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE 5 A 6 AÑOS." trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en educación con enfoque en Pedagogía Mediada.

Para constancia de la presente, autorizo a la investigadora del proyecto utilizar la información recopilada únicamente con fines de investigación del tema antes propuesto.

Quito, ..... de junio de 2023

Atentamente,

\_\_\_\_\_  
C.I.:





Quito, 14 de Junio de 2023

Muy apreciados señores Padres de Familia y/o Representantes de los estudiantes de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas.

Presente.-

De mis consideraciones:

Reciban un cordial saludo y los deseos de bienestar en su entorno familiar. Quien suscribe Lcda. Rosario Consuelo Tumipamba Naula, con cédula de ciudadanía N° 1721484077 maestrante egresada de la Universidad Tecnológica Indoamérica sede Quito, me permito poner en su conocimiento que previo a la obtención del título de Magister, es necesario realizar un trabajo de investigación, cuyo título aprobado es **“LA METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO COMO ESTRATEGIA PARA LA INICIACIÓN AL PROCESO DE LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE 5 A 6 AÑOS.”** con este proyecto de investigación se pretende mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje haciéndolo más eficiente y eficaz. Por lo expuesto me permito solicitar de la manera más comedida la autorización para que a su representado se le realice una ficha de observación que servirá para la recolección de datos necesarios para la mencionada investigación.

Cabe señalar que dicha petición está aprobada por la autoridad académica de la institución. Las encuestas son anónimas y serán utilizados únicamente con fines pedagógicos investigativos. El acompañamiento de este trabajo será bajo la tutoría Lcda. Diana Carolina Bolaños Angulo MSc.

Por favor llenar, firmar y reenviar la autorización adjunta.

Por su valiosa colaboración expreso a Ustedes mi agradecimiento.

Atentamente,

Lcda. Rosario Consuelo Tumipamba Naula







**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: LA METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO COMO ESTRATEGIA PARA LA INICIACIÓN AL PROCESO DE LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE 5 A 6 AÑOS**

Autora: Lic. Rosario Consuelo Tumipamba Naula

**FICHA PARA VALIDACION DEL INSTRUMENTO:** Encuesta dirigida a Docentes. Está destinada a identificar el uso de la metodología juego trabajo para abordar la iniciación al proceso de la lectoescritura en estudiantes de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas provincia de Pichincha, D.M. QUITO, parroquia la Gasca, año lectivo 2022-2023.

Nombre del validador /a: Lic. Ma. Fernanda Granda, MSc.

Fecha: 12 de junio de 2023

**Objetivo:** La presente encuesta tiene como objetivo recopilar información sobre la utilización de la metodología juego trabajo para abordar la iniciación al proceso de la lectoescritura en los estudiantes de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas en el año lectivo 2022-2023.

**Instrucciones:** Luego de revisar con detenimiento el instrumento encuesta con escala de Likert. Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

Item	Criterios a evaluar												
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	x		x		x		x		x				x
2	X		x		x		x		x				x
3	x		x		x		x		x				x
4	x		x		x		x		x				x
5	x		x		x		x		x				x
6	x		x		x		x		x				x
7	x		x		x		x		x				x
8	x		x		x		x		x				x
9	x		x		x		x		x				x
10	x		x		x		x		x				x
Criterios generales										SI	NO	Observaciones	
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado										X			
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente										X			
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación										X			
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										X			
5. El número de ítems es suficiente para la investigación										X			
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)													
Aplicable		x	No aplicable			Aplicable atendiendo a las observaciones							
Validado por	Lic. Ma. Fernanda Granda, MSc.				Cédula	1715358790		Fecha	12/06/2023				
Firma					Teléfono	0993290952		Mail	marifergranda@hotmail.com				



**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: LA METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO COMO ESTRATEGIA PARA LA INICIACIÓN AL PROCESO DE LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE 5 A 6 AÑOS**

Autora: Lic. Rosario Consuelo Tumipamba Naula

**FICHA PARA VALIDACION DEL INSTRUMENTO:** Ficha de observación dirigida a estudiantes. Está destinada a identificar el uso de la metodología juego trabajo para abordar la iniciación al proceso de la lectoescritura en estudiantes de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas provincia de Pichincha, D.M. QUITO, parroquia la Gasca, año lectivo 2022-2023.

Nombre del validador /a: Lic. Ma. Fernanda Granda, MSc.

Fecha: 12 de junio de 2023

**Objetivo:** La presente ficha de observación tiene como objetivo recopilar información sobre la utilización de la metodología juego trabajo para abordar la iniciación al proceso de la lectoescritura en los estudiantes de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas en el año lectivo 2022-2023.

**Instrucciones:** Luego de revisar con detenimiento el instrumento encuesta con escala de valoración. Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

Ítem	Criterios a evaluar												
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	x		x		x		x		x				x
2	x		x		x		x		x				x
3	x		x		x		x		x				x
4	x		x		x		x		x				x
5	x		x		x		x		x				x
6	x		x		x		x		x				x
7	x		x		x		x		x				x
8	x		x		x		x		x				x
9	x		x		x		x		x				x
10	x		x		x		x		x				x
Criterios generales										SI	NO	Observaciones	
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado										X			
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente										X			
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación										X			
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										X			
5. El número de ítems es suficiente para la investigación										X			
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)													
Aplicable		x	No aplicable				Aplicable atendiendo a las observaciones						
Validado por	Lic. Ma. Fernanda Granda, MSc.				Cédula	1715358790		Fecha	12/06/2023				
Firma					Teléfono	0993290952		Mail	marifergranda@hotmail.com				



**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: LA METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO COMO ESTRATEGIA PARA LA INICIACIÓN AL PROCESO DE LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE 5 A 6 AÑOS**

Autora: Lic. Rosario Consuelo Tumipamba Naula

**FICHA PARA VALIDACION DEL INSTRUMENTO:** Entrevista dirigida a la autoridad. Está destinada a identificar el uso de la metodología juego trabajo para abordar la iniciación al proceso de la lectoescritura en estudiantes de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas provincia de Pichincha, D.M. QUITO, parroquia la Gasca, año lectivo 2022-2023.

Nombre del validador /a: Lic. Ma. Fernanda Granda, MSc.

Fecha: 12 de junio de 2023

**Objetivo:** La presente encuesta tiene como objetivo recopilar información sobre la utilización de la metodología juego trabajo para abordar la iniciación al proceso de la lectoescritura en los estudiantes de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas en el año lectivo 2022-2023.

**Instrucciones:** Luego de revisar con detenimiento el instrumento entrevista. Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo

Ítem	Criterios a evaluar										Se recomienda eliminar o modificar el ítem	
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio			
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	x		x		x		x		x			x
2	x		x		x		x		x			x
3	x		x		x		x		x			x
4	x		x		x		x		x			x
5	x		x		x		x		x			x
Criterios generales										SI	NO	Observaciones
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado										X		
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente										X		
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación										X		
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										X		
5. El número de ítems es suficiente para la investigación										X		
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)												
Aplicable			x	No aplicable			Aplicable atendiendo a las observaciones					
Validado por	Lic. Ma. Fernanda Granda, MSc.				Cédula	1715358790			Fecha	12/06/2023		
Firma					Teléfono	0993290952			Mail	marifergranda@hotmail.com		



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN. CON ENFOQUE EN PEDAGOGÍA MEDIADA

MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN AÚLICA/APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE 5 A 6 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR "FRANCISCA DE LAS LLAGAS"

**OBJETIVO:** Identificar el uso de la metodología juego trabajo para abordar el proceso de la lectoescritura en los estudiantes de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Particular Francisco de las Llagas.

**DESTREZA:** LL.1.5.16. Explorar la formación de palabras y oraciones, utilizando la conciencia lingüística (fonológica, léxica y semántica).

**AMBITO:** expresión oral y escrita / **TEMA:** Cuentos infantiles

**ACTIVIDAD:** Narración del cuento "El príncipe y el sapo"

**INSTRUCCIONES:**

Lea determinadamente la siguiente ficha de observación.

Marque con una x de acuerdo a lo solicitado dentro del recuadro correspondiente a los ítems generales.

En el recuadro de las opciones de respuesta marque con una x de acuerdo a lo observado.

A=Adquirido / EP= En Proceso / I=Iniciando

N°	ÍTEMES GENERALES	OPCIONES DE RESPUESTA		
		A	EP	I
1	Pronuncia las palabras correctamente.			
2	Identifica las vocales dentro los pictogramas.			
3	Relaciona el texto con su imagen.			
4	Narra oraciones con sus propias palabras.			
5	Identifica información de los pictogramas presentados.			
6	Construye oraciones usando pictogramas.			
7	Identifica los personajes principales con sus características.			
8	Crea una oración en función del cuento escuchado y usando la conciencia léxica.			
9	Expresa y comunica ideas mediante su propio código.			
10	Escucha atentamente el texto literario con disfrute de palabras e ideas.			



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN. CON ENFOQUE EN PEDAGOGÍA MEDIADA

MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR  
"FRANCISCA DE LAS LLAGAS"

**OBJETIVO:** Identificar el uso de la metodología juego trabajo para abordar el proceso de la lectoescritura en los estudiantes de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Particular Francisco de las Llagas.

**INSTRUCCIONES:**

Lea detenidamente el siguiente cuestionario.

Marque con una x de acuerdo a lo solicitado dentro del recuadro correspondiente a los ítems generales.

En el recuadro de las opciones de respuesta marque con una x de acuerdo a sus expectativas e intereses. S=Siempre / CS=Casi Siempre / AV= A VECES / RV=Rara Vez / N=NUNCA

Nº	ÍTEMS GENERALES	OPCIONES DE RESPUESTA				
		S	CS	AV	RV	N
1	¿Cómo utiliza la metodología juego trabajo para iniciar el proceso de lectoescritura?					
2	¿Considera necesaria la adecuación de entornos lúdicos dentro del aula?					
3	¿Usa la didáctica, para iniciar y acompañar el proceso de lectoescritura con sus estudiantes?					
4	¿Ha utilizado este año lectivo la técnica de juego trabajo en el proceso de lectoescritura en estudiantes de 5 a 6 años?					
5	¿Ha observado aportes metodológicos significativos, luego de haber realizado juegos que generen prerequisites necesarios en los estudiantes, previo al proceso de lectoescritura?					
6	Como docente, ¿considera positivo el impacto que generan los juegos en el aprendizaje de los estudiantes?					
7	¿Cree usted que la ubicación temporo espacial influye en el estudiante para el desarrollo del proceso de lectoescritura?					
8	¿Cree que la dominancia lateral que debe tener el estudiante, es importante e influye en el proceso de lectoescritura?					
9	¿Con qué frecuencia utiliza técnicas grafo plásticas que contribuyan con el desarrollo de la motricidad fina?					
10	¿Cree que el dominio de la motricidad gruesa que debe tener el estudiante, es importante e influye en el proceso de lectoescritura?					



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN. CON ENFOQUE EN PEDAGOGÍA MEDIADA

MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

ENTREVISTA REALIZADA A LA AUTORIDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA  
PARTICULAR "FRANCISCA DE LAS LLAGAS"

**OBJETIVO:** Profundizar información con la opinión de las autoridades de la Unidad Educativa Particular Francisco de las Llagas, ante la importancia que tiene la metodología juego trabajo.

**CUESTIONARIO:**

Nº	CUESTIONARIO
1	¿Considera usted que la metodología de juego debería ser aplicada en las aulas?
2	¿Con qué frecuencia cree que se debería aplicar con los estudiantes de 5 a 6 años la metodología de juego?
3	¿Cómo cree que aportaría el juego dentro de la planificación y avance del aprendizaje de fonemas en los estudiantes de 5 a 6 años?
4	¿Considera usted pertinente el uso de la gamificación como estrategia en la iniciación al proceso de lectoescritura en estudiantes de 5 a 6 años?
5	¿Considera usted que una propuesta para activar la metodología juego trabajo en el proceso de iniciación a la lectoescritura, ayudaría a mejorar la metodología de las docentes de 5 a 6 años?

Quito, 20 de julio del 2023

Lcdo. David Rojas Ph.D

**DIRECTOR DEL DEPARTAMENTO DE POSTGRADO, SEDE QUITO DE LA  
UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**

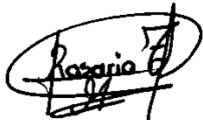
Presente

De mi consideración:

Reciba un atento y cordial saludo, yo Rosario Consuelo Tumipamba Naula con C.I. 1721484077, maestrante de postgrado de la Universidad Tecnológica Indoamérica Maestría en educación con enfoque en Pedagogía Mediada, en la cual me encuentro en el desarrollo de mi trabajo de titulación con el tema: **“La metodología juego trabajo como estrategia para la iniciación al proceso de lectoescritura en estudiantes de 5 a 6 años”**. Considerando su alta capacidad profesional, me permito solicitar de la manera más comedida, la validación de la propuesta con el tema: **Guía metodología basada en el juego trabajo como estrategia para el desarrollo de habilidades necesarias, previas a la iniciación de la lectoescritura en estudiantes de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas.**

Sin más que agregar extendiendo mi gratitud a la respuesta frente a esta solicitud.

Atentamente,



-----  
Rosario Consuelo Tumipamba Naula

MAESTRANDA



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMERICA  
DIRECCIÓN DE POSTGRADOS  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON ENFOQUE EN PEDAGOGÍA MEDIADA**

**FICHA DE VALORACIÓN DE UN ESPECIALISTA**

**Título de la Propuesta:** Guía metodología basada en el juego trabajo como estrategia para el desarrollo de habilidades necesarias, previas a la iniciación de la lectoescritura en estudiantes de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas.

**Objetivo:** Elaborar una guía metodológica que en base a la metodología juego trabajo aporte en el proceso a la iniciación a la lectoescritura.

1. Datos Personales del Especialista (esta información será solo de uso académico, los datos privados no serán públicos)

Nombres y apellidos:	DAVID ROJAS LONDOÑO
Título (s) Profesional:	LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA
Ocupación o Cargo:	DOCENTE INVESTIGADOR
Años de experiencia:	16 AÑOS
Cédula de identidad:	1714595186
Teléfono:	0993092048
Correo electrónico:	davidrojas@uti.edu.ec

2. Autovaloración del especialista

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	<b>X</b>		



Experiencias en el trabajo profesional relacionadas a la propuesta.	<b>X</b>		
Referencias de propuestas similares en otros contextos.	<b>X</b>		
Conocimiento técnico y/o científico acerca de la propuesta.	<b>X</b>		
TOTAL	<b>4</b>		
Observaciones: <b>La propuesta en estos ámbitos es pertinente, las referencias al ser un tema social educativo ya existen en otros contextos.</b>			

### 3. Valoración de la propuesta

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de guía de herramientas tecnológicas.	<b>X</b>				
Facilidad de uso de la guía de herramientas tecnológicas.	<b>X</b>				
Pertinencia del contenido en la aplicación de la guía de herramientas tecnológicas	<b>X</b>				
Coherencia entre el objetivo planteado y la propuesta de solución.	<b>X</b>				
Aplicación fácil, llamativo e interesante.		<b>X</b>			
TOTAL	<b>4</b>	<b>1</b>			
Observaciones: <b>Es totalmente pertinente.</b>					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable

### 4. Recomendaciones

La guía es aplicable al contexto en el que se pretende aplicarla y desarrollarla.



Firmado electrónicamente por:  
**ORLANDO DAVID**  
**ROJAS LONDOÑO**

Firma de responsabilidad  
Lic. David Rojas Londoño, Ph.D

**ALFA DE CRONBACH, DATOS DE LOS DOCENTES**

Sujeto	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 10	TOTAL					
1	4	4	3	2	4	4	4	5	3	5	38					
2	3	3	3	1	3	4	2	4	3	4	30					
Varianza	0,25	0,25	0	0,25	0,25	0	1	0,25	0	0,25	16					
											k=	10				
											Vi=	2,5				
											Vt=	16				
											a=	0,937				
												5				
												5	4	3	2	1
												Siempre	Casi siempre	A veces	Rara vez	Nunca

**ALFA DE CRONBACH, DATOS DE LOS ESTUDIANTES (FICHA DE OBSERVACIÓN ÁULICA)**

Sujeto	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 10	TOTAL
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	21
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	21
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	21
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	21
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	21
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	21
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	21
8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	21
9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	21
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	21
11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	21
12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	21
13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	21
14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	21
15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	21
16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	21
17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	21
18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	21
19	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	21
20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	21
21	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	21
22	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	21
23	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	21

24	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	21
25	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	21
26	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	25
27	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	25
28	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	25
29	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	25
30	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	25
31	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	25
32	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	25
33	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	25
34	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	25
35	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	25
36	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	25
37	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	25
38	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	25
39	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	25
40	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	25
41	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	25
42	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	25
43	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	25
44	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	25
45	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	25
46	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	25
47	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	25
48	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	25
49	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	25
50	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	25

<b>Varianza</b>	0	0,25	0,25	0	0	0	0	0,25	0,25	0	4
-----------------	---	------	------	---	---	---	---	------	------	---	---

k= 10  
Vi= 1  
Vt= 4

a= 0,83333333

3	2	1
<b>Adquirido</b>	<b>En proceso</b>	<b>Iniciando</b>