



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**

**DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO  
EDUCATIVO**

**TEMA:**

---

EL JUEGO COMO ELEMENTO CULTURAL PARA EL DESARROLLO DE LECTURA  
LOGOGRÁFICA EN LOS NIÑOS DEL SUBNIVEL ELEMENTAL

---

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en innovación y  
Liderazgo Educativo

**Autor:** Lic. Luis Marcelo Toapanta Lluglla

**Tutora:** Mg. Purcachi Aguaguña Lilia del Pilar

AMBATO-ECUADOR

2024

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

Yo, Luis Marcelo Toapanta Lluglla, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “EL JUEGO COMO ELEMENTO CULTURAL PARA EL DESARROLLO DE LECTURA LOGOGRÁFICA EN LOS NIÑOS DEL SUBNIVEL ELEMENTAL”, como requisito para optar al grado de Magíster en Educación, Mención Innovación y Liderazgo Educativo 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 Ambato, a los 29 días del mes de noviembre de 2024, firmo conforme:

Autor: Luis Marcelo Toapanta Lluglla



Firma:

Número de Cédula: 1600745630

Dirección: Provincia Tungurahua, ciudad Baños de Agua Santa, Parroquia Matriz, Barrio Santa Ana.

Correo Electrónico: [kdtluismarcelohotmom@hotmail.com](mailto:kdtluismarcelohotmom@hotmail.com)

Teléfono: 0981544248

## **APROBACIÓN DEL TUTOR**

En mi calidad de Tutora del Trabajo de Titulación “EL JUEGO COMO ELEMENTO CULTURAL PARA EL DESARROLLO DE LECTURA LOGOGRÁFICA EN LOS NIÑOS DEL SUBNIVEL ELEMENTAL” presentado por Luis Marcelo Toapanta Lluglla, para optar por el Título de Magíster en Educación, Mención Innovación y Liderazgo Educativo.

### **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.

Ambato, 08 de noviembre del 2024

.....  
Mg. Lilia del Pilar Purcachi Aguaguña

## 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 Educación, Mención Innovación y Liderazgo Educativo, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor

Ambato, 29 de noviembre del 2024



.....  
Lic. Luis Marcelo Toapanta Lluglla

1600745630

## **APROBACIÓN TRIBUNAL**

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: EL JUEGO COMO ELEMENTO CULTURAL PARA EL DESARROLLO DE LECTURA LOGOGRÁFICA EN LOS NIÑOS DEL SUBNIVEL ELEMENTAL, previo a la obtención del Título de Magíster en Educación, Mención Innovación y Liderazgo Educativo, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Ambato, 29 de noviembre del 2024

.....

MSc. Alba Miranda

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

.....

MSc. Julio Cabrera

VOCAL EXAMINADOR

.....

MSc. Lilia Purcachi

VOCAL DIRECTORA

## **DEDICATORIA**

Dedico esta tesis a mi Dios, fuente de sabiduría y fortaleza, cuya guía ha iluminado cada paso de este viaje académico. A mi hermano, por su apoyo incondicional y ejemplo constante de perseverancia. A mi familia, cuyo amor y sacrificio me han impulsado a alcanzar esta meta. Gracias por ser mi inspiración y sostén en todo momento.

Luis Marcelo

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco profundamente a mi tutora, cuya guía y conocimientos han sido fundamentales para la realización de esta tesis. Su paciencia, apoyo y dedicación me han permitido crecer académicamente y como persona. A mi hermano, por ser mi constante fuente de motivación y apoyo incondicional, siempre dispuesto a brindar su ayuda y palabras de aliento. A mi familia, cuyo amor y sacrificio han sido el pilar en el que me he apoyado durante todo este proceso. Sin su confianza y respaldo, alcanzar esta meta no hubiera sido posible. Gracias por creer en mí y por estar siempre a mi lado.

Luis Marcelo





Constelación de ideas.....	18
Desarrollo teórico del objeto y campo.....	16
La lectura .....	16
Desarrollo de lectura.....	16
Modelos de lectura.....	17
Métodos de Lectura.....	19
Técnicas de lectura.....	20
La lectura logográfica .....	21
Lectura logográfica en el nivel educativo.....	22
Fases de la lectura logográfica.....	23
Etapa logográfica .....	24
Comprensión lectora .....	24
Estrategias de la comprensión lectora.....	25
Dificultades en la comprensión lectora.....	26
La importancia de la lectura logográfica en el proceso de alfabetización .....	27
El juego.....	27
El juego en la sociedad .....	28
Teorías del desarrollo del juego .....	29
Características del juego infantil.....	30
Utilidad del juego.....	32
Clases de juegos.....	33
Desarrollo cognitivo.....	34
Desarrollo del lenguaje .....	34
El juego como estrategia educativa en el desarrollo de la lectura logográfica .....	35
El rol de la cultura en el desarrollo de habilidades de lectura .....	36
Estrategias pedagógicas para integrar el juego y la lectura logográfica en el currículo escolar .....	37
Características de los estudiantes del subnivel elemental.....	38
<b>CAPÍTULO II.....</b>	<b>16</b>
<b>DISEÑO METODOLÓGICO .....</b>	<b>16</b>
Enfoque y diseño de la investigación.....	16
Descripción de la población y muestra .....	17

Elaborado por: Marcelo Toapanta 2024.....	17
Fuente: Archivo de estudiantes institucional AMIE 2024 .....	17
Validez y confiabilidad pre test .....	18
<b>ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS .....</b>	<b>20</b>
Validez y confiabilidad post test.....	60
<b>CAPÍTULO III .....</b>	<b>68</b>
Propuesta.....	68
Validación de la propuesta.....	86
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>88</b>
<b>RECOMENDACIONES .....</b>	<b>90</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>91</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>98</b>
Anexo 1: Matriz de validación del test de lectura logográfica .....	98
Anexo 2: Autorización .....	103
Anexo 3: Carta de consentimiento.....	104
Anexo 4: Autorización .....	106
Anexo 5: Solicitud .....	107
Anexo 6: Fotografías.....	108
Anexo 7: Fotografía .....	108
Anexo 8: Fotografía .....	109
Anexo 10: Fotografía .....	110
Anexo 11: Fotografía .....	110

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	Sopa de letras.....	20
Tabla 2.	Emparejamiento de palabras.....	21
Tabla 3.	Asociación de imágenes con palabras .....	23
Tabla 4.	Preguntas sobre comprensión lectora .....	25
Tabla 5.	Creación de un cuento o relato .....	26
Tabla 6.	Reconocimiento de palabras a través de logotipos .....	27
Tabla 7.	Sopa de letras.....	29
Tabla 8.	Emparejamiento de palabras.....	30
Tabla 9.	Asociación de imágenes con palabras .....	32
Tabla 10.	Comprensión lectora.....	34
Tabla 11.	Creación de un cuento o relato .....	35
Tabla 12.	Reconocimiento de palabras a través de logotipos .....	37
Tabla 13.	Sopa de letras.....	39
Tabla 14.	Emparejamiento de palabras.....	40
Tabla 15.	Asociación de imágenes con palabras .....	42
Tabla 16.	Comprensión lectora.....	44
Tabla 17.	Creación de un cuento o relato .....	46
Tabla 18.	Reconocimiento de palabras a través de Logotipos.....	48
Tabla 19.	Sopa de letras.....	50
Tabla 20.	Emparejamiento de palabras.....	52
Tabla 21.	Asociación de imágenes con palabras .....	54
Tabla 22.	Comprensión lectora.....	55
Tabla 23.	Creación de un cuento o relato .....	56
Tabla 24.	Reconocimiento de palabras a través de logotipos .....	58

Tabla 25. Estadísticas de fiabilidad .....	60
Tabla 26. Estadísticas de elemento .....	61
Tabla 27. Matriz de correlaciones entre elementos .....	63
Tabla 28. Matriz de covarianzas entre elementos.....	65
Tabla 29. Estadísticas de elemento de resumen.....	67
Tabla 30. Estructura de la propuesta.....	71
Tabla 31. Detalle de las actividades de la propuesta .....	71
Tabla 32. Actividad N°1 del plan didáctico de la lectura logográfica (propuesta), “Sopa de letras”.....	75
Tabla 33. Actividad N°2 del plan didáctico de la lectura logográfica (propuesta), “Emparejar palabras escritas”.....	77
Tabla 34. Actividad N°3 del plan didáctico de la lectura logográfica (propuesta), “Asociar imágenes con palabras”. .....	78
Tabla 35. Actividad N°4 del plan didáctico de la lectura logográfica (propuesta), “Comprensión lectora”. .....	79
Tabla 36. Actividad N°5 del plan didáctico de la lectura logográfica (propuesta), “Crear cuentos o relatos”.....	80
Tabla 37. Actividad N°6 del plan didáctico de la lectura logográfica (propuesta), “Reconocer logotipos”.....	81
Tabla 38. Evaluación de resultados .....	82
Tabla 39. Comparación entre paralelo A y B.....	86

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Árbol de problemas.....	16
Gráfico 2. Categorías fundamentales.....	16
Gráfico 3. Constelación de ideas de la variable dependiente.....	17
Gráfico 4. Constelación de ideas de la variable independiente .....	18
Gráfico 5. Representación gráfica pregunta 1.....	20
Gráfico 6. Representación gráfica pregunta 2.....	21
Gráfico 7. Representación gráfica pregunta 3.....	23
Gráfico 8. Representación gráfica pregunta 4.....	25
Gráfico 9. Representación gráfica pregunta 5.....	26
Gráfico 10. Representación gráfica pregunta 6.....	27
Gráfico 11. Representación gráfica pregunta 1.....	29
Gráfico 12. Representación gráfica pregunta 2.....	30
Gráfico 13. Representación gráfica pregunta 3.....	32
Gráfico 14. Representación gráfica pregunta 4.....	34
Gráfico 15. Representación gráfica pregunta 5.....	35
Gráfico 16. Representación gráfica pregunta 6.....	37
Gráfico 17. Representación gráfica pregunta 1.....	39
Gráfico 18. Representación gráfica pregunta 2.....	40
Gráfico 19. Representación gráfica pregunta 3.....	42
Gráfico 20. Representación gráfica pregunta 4.....	44
Gráfico 21. Representación gráfica pregunta 5.....	46
Gráfico 22. Representación gráfica pregunta 6.....	48
Gráfico 23. Representación gráfica pregunta 1.....	50
Gráfico 24. Representación gráfica pregunta 2.....	52

Gráfico 25. Representación gráfica pregunta 3.....	54
Gráfico 26. Representación gráfica pregunta 4.....	55
Gráfico 27. Representación gráfica pregunta 5.....	56
Gráfico 28. Representación gráfica pregunta 6.....	58
Gráfico 29. Portada del plan didáctico de la lectura logográfica (propuesta).....	72
Gráfico 30. Introducción del plan didáctico de la lectura logográfica (propuesta).....	73
Gráfico 31. Descripción del plan didáctico de la lectura logográfica (propuesta).....	74

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA  
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN  
Y LIDERAZGO EDUCATIVO**

**TEMA:** EL JUEGO COMO ELEMENTO CULTURAL PARA EL DESARROLLO DE LECTURA LOGOGRÁFICA EN LOS NIÑOS DEL SUBNIVEL ELEMENTAL.

**AUTOR:** Luis Marcelo Toapanta Lluglla

**TUTORA:** Mg. Lilia del Pilar Purcachi Aguaguña

**RESUMEN EJECUTIVO**

Este estudio se originó ante las dificultades que presentan los niños del subnivel elemental para desarrollar la lectura logográfica, una capacidad que permite reconocer y entender palabras a través de su forma visual, sin necesidad de asociarlas directamente con un sonido o significado específico. Esta situación incide negativamente en el aprendizaje y desempeño académico general de los estudiantes, además de limitar su desarrollo socioemocional al no poder acceder a experiencias enriquecedoras a través del juego. Por ello, el objetivo de esta investigación es diseñar un plan didáctico interactivo que utilice el juego como un recurso cultural para fomentar el desarrollo de la lectura logográfica en los niños de este subnivel, ya que se considera que el juego, por su carácter motivador, puede integrarse en el proceso educativo para mejorar estas habilidades. La metodología aplicada fue de enfoque cuantitativo, lo que permitió medir el progreso en la lectura logográfica de los niños antes y después de diseñar el plan didáctico. Este trabajo propositivo se centra en actividades lúdicas e interactivas que reflejan el contexto cultural de los niños y que están diseñadas para aplicarse tanto en el aula como en el hogar, con la participación activa de la comunidad educativa, especialmente de las familias. Los resultados obtenidos evidenciaron que la incorporación del juego como herramienta pedagógica mejoró significativamente las habilidades de lectura logográfica de los estudiantes. Los niños que participaron en las actividades lúdicas demostraron un mayor reconocimiento y comprensión de palabras, así como un incremento en su motivación y compromiso con el aprendizaje. En conclusión, el uso del juego como elemento cultural en el proceso educativo no solo facilita el desarrollo de la lectura logográfica en los niños del subnivel elemental, sino que también enriquece su experiencia de aprendizaje, promoviendo su desarrollo integral.

**Descriptor:** Desarrollo infantil; juego cultural; lectura logográfica.

## ABSTRACT

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

FACULTY OF EDUCATION SCIENCES

Master's Degree in Education with major in Innovation and  
Educational Leadership

AUTHOR: TOAPANTA LLUGLLA LUIS MARCELO

TUTOR: MG. PURCACHI AGUAGUIÑA LILIA DEL

### ABSTRACT

THE GAME AS A CULTURAL ELEMENT FOR THE DEVELOPMENT OF  
LOGOGRAPHIC READING IN ELEMENTARY SCHOOL CHILDREN

This study arose from the difficulties faced by elementary school children in developing logographic reading. This skill enables recognizing and understanding words through their visual form without necessarily associating them with a specific sound or meaning. This issue negatively impacts students' learning and overall academic performance while limiting their socio-emotional development by preventing access to enriching experiences through play. For this reason, the aim is to design an interactive didactic plan that uses the game as a cultural resource to foster the development of logographic reading in elementary school children. The game's motivating nature is an effective tool that can be integrated into the educational process to enhance these skills. The methodology employed was quantitative, allowing for the measurement of progress in the children's logographic reading before and after implementing the didactic plan. This proposal-focused study centers on playful and interactive activities that reflect the children's cultural context and are designed to be implemented both in the classroom and at home, with the active involvement of the educational community, especially families. The results showed that incorporating play as a pedagogical tool significantly improved students' logographic reading skills. Children who participated in the playful activities demonstrated greater word recognition and comprehension and increased motivation and engagement in learning. In conclusion, using the game as a cultural element in the educational process not only facilitates the development of logographic reading in elementary school children but also enriches their learning experience, promoting their holistic development.

**KEYWORDS:** child development, cultural game, logographic reading.





## INTRODUCCIÓN

### **Importancia y actualidad**

Este proyecto se enmarca en la línea de investigación de innovación, ya que busca promover el desarrollo de la lectura logográfica en niños del subnivel elemental como un medio para alcanzar un nivel adecuado de comprensión lectora. Se trata de una propuesta innovadora para la comunidad educativa, pues combina de manera efectiva dos aspectos esenciales en el aprendizaje infantil: la cultura y el juego. Es fundamental destacar que el juego es una actividad innata en la infancia, a través de la cual los niños aprenden y se desarrollan. Mediante el juego, los niños exploran, experimentan, descubren y construyen conocimientos de forma lúdica y divertida. Por tanto, emplear el juego como herramienta para fomentar la lectura logográfica en esta etapa es una estrategia pedagógica adecuada a las necesidades y características de los niños.

La lectura logográfica tiene un impacto positivo en el aprendizaje de los niños, ya que les permite reconocer palabras a partir de su forma visual, sin necesidad de relacionarlas con un sonido o significado específico. Este enfoque es especialmente relevante en el subnivel elemental, dado que en esta fase los niños están adquiriendo habilidades lectoras y pueden beneficiarse de estrategias que faciliten el reconocimiento de palabras de manera más sencilla y rápida.

En este contexto, el tema propuesto resulta beneficioso para el aprendizaje infantil. A través del juego, los niños pueden adquirir habilidades y conocimientos de manera divertida, lo que favorece el desarrollo de su capacidad lectora de forma más efectiva. Además, el juego estimula la motivación intrínseca, la práctica continua, la creatividad y la imaginación, así como el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. Por ello, se presenta como una herramienta fundamental para el aprendizaje de la lectura logográfica en los niños del subnivel elemental.

La investigación promueve un derecho a la educación más amplio y adaptado a los nuevos medios introducidos por la globalización. El análisis del tema propuesto se basa en la importancia de las normas, acuerdos y estándares internacionales y nacionales que han

surgido en torno a los nuevos métodos educativos. En primer lugar, se fundamenta en lineamientos internacionales, como el Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales (1966), cuyo artículo 13 reconoce el derecho de todas las personas a recibir educación, orientada al desarrollo integral de la personalidad humana y al fortalecimiento del respeto por los derechos humanos y las libertades fundamentales. Así, los métodos innovadores de enseñanza, especialmente en la educación infantil, contribuyen a un objetivo social e intelectual.

La Constitución de la República del Ecuador establece las bases del sistema educativo nacional. Su artículo 26 define la educación como un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible del Estado. El artículo 27 enfatiza que la educación debe centrarse en el ser humano, garantizando su desarrollo integral, y respetando los derechos humanos, el medio ambiente sostenible y la democracia.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) refuerza estos principios constitucionales. En su artículo 2, literal f, promueve el desarrollo integral del ser humano a través de la exploración y el uso de diferentes lenguajes como medios de expresión, lo que respalda el uso del juego como estrategia pedagógica para el desarrollo de habilidades como la lectura logográfica.

Además, el artículo 7, literal b, de la LOEI reconoce el derecho de los estudiantes a recibir una formación integral y científica que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad y capacidades, justificando la implementación de estrategias innovadoras como el uso del juego para potenciar el aprendizaje. El artículo 11, literal i, establece la obligación de los docentes de brindar apoyo pedagógico para superar rezagos y dificultades en el aprendizaje y el desarrollo de competencias, habilidades y destrezas, lo cual refuerza la necesidad de emplear métodos efectivos, como el uso del juego, para desarrollar habilidades de lectura.

Por otra parte, la investigación también acoge las disposiciones de la Convención Sobre los Derechos del niño, respecto de la educación. En el Art. 28 manifiesta que, se tiene que tomar acciones para promover la asistencia regular a las escuelas y disminuir la cantidad de estudiantes que abandonan la educación. Los países deben implementar estrategias que

aseguren que la disciplina escolar sea administrada de manera respetuosa y acorde a los derechos humanos del niño, de acuerdo con lo establecido en este tratado (Arriagada, 2018).

Es así que, con la implementación de la lectura logográfica, se pretende que el niño mejore sus habilidades y cogniciones, además que, le generará un entusiasmo por aprender y acudir a los centros de educación. De igual manera, la normativa internacional manifiesta que, la educación del niño debe enfocarse en el desarrollo pleno de su personalidad, sus habilidades y sus capacidades mentales y físicas, en la medida de sus posibilidades. Es importante recalcar que uno de los derechos de los niños, niñas y adolescentes es jugar según el artículo 31 de la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño (1946), los niños tienen derecho al descanso, al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad. Este derecho también está reconocido en el Código de la Niñez y la Adolescencia del Ecuador (2003), que establece que los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y a más actividades propias de cada etapa evolutiva.

En base a esta normativa se resalta la importancia de una pedagogía que celebre y utilice la rica diversidad del país como un eje central en la experiencia educativa. En este contexto, la recreación educativa emerge como una herramienta poderosa, ofreciendo una metodología dinámica e inclusiva que alinea el juego y el entretenimiento con los objetivos curriculares y el panorama intercultural. Al integrar actividades lúdicas dentro del sistema de educación intercultural bilingüe, no sólo se fomenta una profundización en el aprendizaje de las lenguas nativas y el castellano, sino que también se promueve un entendimiento y aprecio más profundo por las diversas prácticas culturales y tradiciones.

A continuación, se dará a conocer las principales investigaciones que se han recopilado respecto a esta temática, de las cuales, en el contexto mundial, Delgadillo (2005), indica que la lectura y la escritura son actividades que dependen de la capacidad cognitiva para recibir y generar comunicados. Estas actividades implican la identificación y dominio de diversas fases, entre ellas: la etapa logográfica, alfabética y ortográfica, que culminan en el reconocimiento visual de palabras, frases y oraciones que forman el lenguaje escrito. Durante cada una de estas fases, además, se ponen en juego otros procesos como la percepción, la

distinción y el entendimiento de sonidos, así como el conocimiento del significado y la elucidación del mensaje.

En cuanto a la investigación elaborada por Chála et al., (2019), se examinan los antecedentes y las circunstancias actuales del proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura en la Educación Básica Primaria (EBP). El análisis se enfoca en cómo la formación de competencias lectoras impacta en el aprendizaje significativo de los estudiantes, considerando sus necesidades y contextos reales. La enseñanza en la educación primaria debe interpretar las cambiantes y diversas realidades del mundo, permitiendo que los niños comprendan y se involucren activamente en la sociedad. Se consideran los principios del enfoque histórico-cultural de Vigotsky, que sostiene la interrelación entre el individuo y la sociedad en su desarrollo histórico.

Es decir, que ambos estudios resaltan la importancia de fomentar la lectura significativa en los niños desde edades tempranas, para desarrollar habilidades lectoras sólidas que les permitan participar activamente en la sociedad y comprender el mundo que les rodea. Además, se subraya la importancia de adaptar el proceso de enseñanza aprendizaje a las necesidades y situaciones reales de los estudiantes, tomando en cuenta sus contextos y experiencias. La lectura logográfica aporta al desarrollo de la lectura significativa porque permite al lector reconocer palabras completas sin necesidad de decodificar letra por letra, lo que facilita la comprensión del texto.

Por otro lado, conforme el estudio realizado por Aravena (2022), manifiesta que, los juegos desempeñan un papel crucial en el crecimiento intelectual, emocional y motor del individuo, potenciando el entusiasmo y la asimilación de conocimientos. Mediante el juego, se investiga y se configuran universos imaginarios, propiciando experiencias de alegría y autonomía que establecen un ambiente emocional favorable para la manifestación de pensamientos y emociones.

Utilizar el juego es una técnica sumamente eficaz para estimular el interés de los niños por la lectura. La actividad lúdica es la forma instintiva de interacción en la niñez y está asociada con los instantes más placenteros de esta etapa. Educar a través de juegos didácticos hace que los niños relacionen el proceso de aprender con placer y autoeficacia. Los

conocimientos adquiridos en el medio del juego se graban con facilidad y se almacenan en la memoria emocional, debido a la naturaleza significativa de esta forma de aprendizaje.

De acuerdo a los autores mencionados, ponen de manifiesto la importancia de una enseñanza sistemática y significativa de la lengua escrita y de otros contenidos educativos. Ambos autores resaltan la necesidad de utilizar estrategias didácticas innovadoras y tecnologías de la información y comunicación para lograr aprendizajes más efectivos y motivadores. Aportan propuestas valiosas para mejorar la enseñanza y el aprendizaje, enfatizando la importancia de una enseñanza integral que promueva la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes, a través de metodologías innovadoras y tecnológicas. Estas investigaciones contribuyen al desarrollo de una educación más actualizada y adaptada a las necesidades de los estudiantes en el siglo XXI.

Hablando en el contexto ecuatoriano Pineda (2022), en su investigación manifiesta que los métodos de aprendizaje deben ir a la par con las conductas actuales de los niños, fomentar la lectura y el hábito de aprendizaje mediante juegos y actividades interactivas como el cuento, son herramientas artísticas para fomentar narrativas relacionadas con la realidad del barrio. El proceso de diseño del cuento se centra en la reflexión sobre el sentido pedagógico de la ilustración y en el uso de la narración como una herramienta flexible y sujeta a diferentes interpretaciones. También se exploran los desafíos y contradicciones al tratar de trabajar desde una perspectiva situada en el barrio, la infancia y la educación de los niños.

Los métodos de aprendizaje que vinculan el juego y la lectura logográfica pueden verse en la creación de cuentos ilustrados que capturan la realidad del barrio, utilizando la ilustración para transmitir significados pedagógicos y fomentar la narrativa. Esto no solo puede ayudar a los niños a reconocer palabras y frases por su forma y diseño gráfico, alentándoles a interactuar con el texto de una manera más intuitiva y emocional, sino también a ver el aprendizaje como una actividad placentera y relevante para sus propias vidas.

Por otro lado, Vanegas et al., (2021), en su estudio establecen las necesidades de un grupo de estudiantes de Secundaria Básica en relación a su nivel de comprensión de lectura, y a partir de esto proponer un programa de actividades lúdicas para mejorar esta habilidad. Se reconoce que las actividades lúdicas son una herramienta pedagógica efectiva para fomentar

el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en los estudiantes, ya que mejoran la motivación, la participación y permiten establecer una conexión emocional positiva con los contenidos.

De las investigaciones a nivel nacional, destacan la importancia de utilizar métodos de aprendizaje que se adapten a las necesidades y conductas actuales de los niños. Ambos estudios resaltan la importancia de fomentar la lectura y el hábito de aprendizaje a través de actividades lúdicas y juegos interactivos, como el cuento, la implementación de actividades lúdicas y el uso de herramientas artísticas en la educación son estrategias efectivas para promover el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en los estudiantes.

Este apartado permite distinguir que las investigaciones resaltan la importancia de adaptarse a las necesidades y conductas de los niños y de aplicar métodos pedagógicos innovadores que fomenten la participación activa y la conexión emocional con los contenidos.

Ahora bien, para constatar lo que la realidad de los escenarios educativos pone de manifiesto se realizará un estudio investigativo en la Unidad Educativa Doctor Misael Acosta Solís que se encuentra ubicada en Baños de Agua Santa, provincia de Tungurahua, Ecuador, esta institución educativa es de sostenimiento fiscal. Además, ofrece su servicio educativo en los niveles de Inicial, Educación General Básica (EGB) y Bachillerato. En cuanto al número de estudiantes a nivel general, la Unidad Educativa cuenta con un total de 795 estudiantes. De esta población específicamente se analizará la problemática en el subnivel elemental en el tercer año de EGB.

En el subnivel elemental, se ha observado una disminución en los niveles de desarrollo de lectura en los niños. Se presume que esto se debe a la falta de recursos y estrategias adecuadas para su desarrollo. Además, se ha podido apreciar que esto está provocando una mala comprensión lectora. Sin embargo, la escuela se ha enfocado únicamente en el aprendizaje académico tradicional. Los niños pasan la mayor parte del tiempo sentados en sus escritorios, recibiendo lecciones magistrales y realizando ejercicios escritos. Como resultado, los niños no tienen la oportunidad de explorar, experimentar y aprender de maneras alternativas. Esto se refleja desde su desarrollo de lectura logográfica, ya que no logran asociar las formas

visuales de las letras y palabras con significado, sus destrezas para identificar palabras y su significado de manera rápida es deficiente.

Esta situación tiene un impacto negativo en el aprendizaje de los niños, ya que la lectura logográfica es fundamental para el desarrollo adecuado de la lectura en etapas posteriores. Sin el dominio de esta habilidad, los niños tendrán dificultades para comprender textos, lo que afectará su rendimiento académico en general.

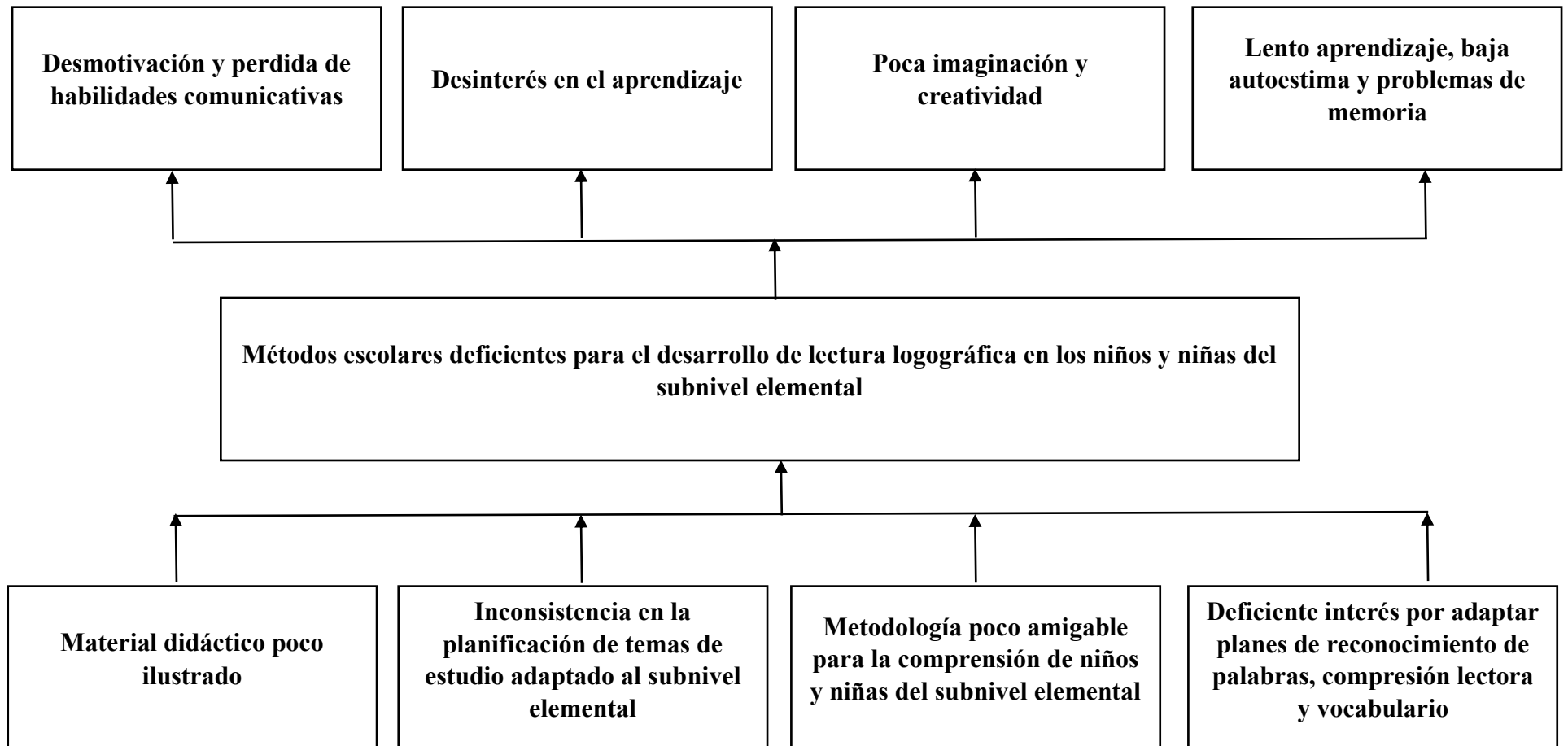
### **Planteamiento del problema**

Después de haber realizado un contexto breve sobre los puntos clave de esta temática surge la siguiente interrogante:

¿De qué manera el juego como elemento cultural puede promover el desarrollo de la lectura logográfica en los niños del subnivel elemental?

Para un abordaje más amplio del problema, se presenta a continuación el siguiente gráfico en el que se desglosan las principales dificultades detectadas:

**Gráfico 1. Árbol de problemas**





## **Hipótesis**

Un plan didáctico interactivo cuyo eje principal es el juego como elemento cultural promueve la lectura logográfica en los estudiantes del subnivel elemental.

## **Destinatario del proyecto**

Este proyecto de investigación está destinado a la Unidad Educativa Dr. Misael Acosta Solís, donde se ha evidenciado dificultad en la aplicación de estrategias metodológicas para el desarrollo de lectura en los niños del subnivel elemental, además, teniendo en cuenta que al ser una investigación abierta puede servir de base para la aplicación en cualquier institución educativa en procura de garantizar el desarrollo educacional de los niños. Los beneficiarios directos serán los niños, sin embargo, los que manejarán las herramientas son los docentes.

## **Objetivos**

### **General**

Diseñar un plan didáctico interactivo que promueva el juego como elemento cultural para el desarrollo de la lectura logográfica en los niños del subnivel elemental.

### **Específicos**

- Fundamentar teóricamente el juego como elemento cultural y el proceso de desarrollo de lectura logográfica en los niños educación básica elemental.
- Diagnosticar el nivel de desarrollo de la lectura logográfica en el que se encuentran los niños de educación básica elemental.
- Diseñar un plan didáctico que fomente el juego como elemento cultural para el desarrollo de la lectura logográfica.
- Aplicar un estudio cuasi experimental entre dos grupos de control para evaluar la factibilidad del plan didáctico diseñado.

## CAPÍTULO I

### MARCO TEÓRICO

La literatura que se desarrollará en este trabajo se centra en dos elementos fundamentales: la lectura logográfica y el juego. La lectura logográfica es un tipo de lectura que se basa en la interpretación de símbolos y signos gráficos para transmitir información y conocimiento. Por otro lado, el juego es una actividad presente en todas las culturas, que involucra una serie de reglas y roles, y que tiene el propósito de divertir, enseñar o establecer vínculos sociales.

Ambos elementos, la lectura logográfica y el juego, tienen una profunda raíz cultural y han sido fundamentales en el desarrollo de las sociedades a lo largo de la historia. La lectura logográfica ha permitido la transmisión de conocimientos y la preservación de la información a través de los tiempos, mientras que el juego ha sido una forma de expresión, interacción y aprendizaje tanto para niños como para adultos (Bernasconi, 2023).

Así también, se explorarán diferentes enfoques y teorías, desde su origen hasta su papel en la sociedad contemporánea. Asimismo, se analizará cómo se han desarrollado a lo largo del tiempo, cómo se han adaptado a los avances tecnológicos y cómo han influido en la formación cultural de los individuos.

Adicionalmente, se estudiarán diferentes perspectivas teóricas que permitan comprender el significado y la importancia de la lectura logográfica y el juego en diferentes contextos. De igual forma, se abordarán teorías socioculturales que explican cómo la lectura logográfica y el juego se relacionan con la construcción del conocimiento y la formación de identidades culturales.

Finalmente, se realizará un estudio de cómo el juego y la lectura logográfica pueden ser utilizados como herramientas educativas fomentando el aprendizaje y la creatividad.

## **Antecedentes de la Investigación**

Respecto a los antecedentes, es necesario mencionar la investigación de Mogollón (2023) en el que se subraya que la intervención en las dificultades de lectoescritura durante las primeras etapas de aprendizaje requiere tanto de métodos tradicionales como de estrategias pedagógicas innovadoras. En este sentido, se propone la utilización de tecnologías de la información y la comunicación, como un software educativo multimedia, para apoyar al docente y fomentar el desarrollo de habilidades cognitivas y lingüísticas en los estudiantes. Estas competencias son esenciales para su desempeño académico y su integración en la sociedad contemporánea.

Con base en este estudio, el uso de un software educativo podría servir como complemento al juego, al ofrecer una experiencia interactiva y lúdica que facilite el desarrollo de la lectura logográfica en los niños. Investigar la aplicación de un software educativo podría aportar evidencia sobre su efectividad para abordar las dificultades en la lectoescritura, tanto en la fase logográfica como en la alfabética. Los resultados permitirían identificar cuáles elementos del software son más efectivos para fomentar la lectura logográfica en los estudiantes del subnivel elemental.

De igual manera, se debe considerar la investigación de Vergel (2022), que señala cómo la enseñanza de la lectura en la institución Camilo Torres está condicionada por el entorno sociocultural, lo que conduce al uso de métodos repetitivos. No obstante, también se documentaron experiencias positivas que resaltan la relevancia de la lectura. Se identificaron factores socioculturales como la escasa formación académica de los padres y sus trabajos forzosos. A partir de estos hallazgos, se propusieron modelos conceptuales que permiten entender las condiciones en las que se desarrolla la enseñanza de la lectura en la educación primaria.

Este tipo de estudio resulta valioso para comprender los factores socioculturales y educativos en la enseñanza de la lectura en la educación primaria, proporcionando una base teórica y conceptual que ayuda a entender el papel del juego como elemento cultural en el desarrollo de la lectura logográfica en los niños del subnivel elemental. Esto permitiría diseñar intervenciones más eficaces y contextualizadas, promoviendo el uso del juego como

una estrategia pedagógica adecuada para la enseñanza de la lectura logográfica en este grupo de estudiantes.

También es necesario considerar el aporte de Morales (2021) en su estudio titulado "El cuento como estímulo de los precursores cognitivos de la lectura en niños del sector rural". Este trabajo se centró en el empleo de cuentos como una estrategia para estimular los precursores cognitivos de la lectura en niños de 4 a 6 años del ámbito rural. Se llevó a cabo un curso virtual denominado "CogniCuentos" y se entrevistó a los padres de los participantes. Los hallazgos revelaron que los niños mostraron mayor estimulación en procesos como la atención y la memoria visual, y que los niños de 6 años lograron completar el curso en el tiempo previsto. En conclusión, los cuentos resultan ser una herramienta efectiva para estimular los precursores cognitivos de la lectura en esta etapa infantil.

En este contexto, se debe considerar la investigación de Oliva (2020), cuyo propósito fue explorar cómo los estudiantes con discapacidad intelectual desarrollan el lenguaje y adquieren habilidades lectoras en dos escuelas de educación especial. A través de un enfoque de estudio de casos, se analizaron las categorías de desarrollo del lenguaje, adquisición de la lectura y planificación en el aula. Los datos fueron obtenidos mediante entrevistas a docentes y observaciones en clases. Los resultados subrayaron la importancia de que los docentes comprendan el desarrollo del lenguaje y la lectura en personas con discapacidad intelectual para brindar una educación adaptada a sus necesidades, características e intereses.

La investigación sobre el aprendizaje del lenguaje y la lectura en estudiantes con discapacidad intelectual podría proporcionar información y estrategias específicas para enseñar a leer a niños con dificultades de aprendizaje. Esta experiencia y conocimiento en la enseñanza de la lectura podría ser aplicada en la investigación sobre el uso del juego para el desarrollo de la lectura logográfica en niños del subnivel elemental.

Asimismo, se toma en consideración la investigación de Rendón (2019) en la cual se encontró que la escuela privada proporcionaba un entorno más propicio para el desarrollo de habilidades de lectura, ya que los maestros tenían más formación y recursos para enseñar. Sin embargo, el estudio también apunta a la importancia de la instrucción y el apoyo individualizado, independientemente del contexto escolar.

En general, este estudio destaca la importancia de factores lingüísticos, como el procesamiento fonológico, en el desarrollo de habilidades de lectura en edades tempranas. También muestra la importancia del contexto de enseñanza y la instrucción efectiva en el desarrollo de estas habilidades. Los resultados de este estudio pueden tener implicaciones para la mejora de las prácticas de enseñanza de la lectura en las escuelas y la implementación de programas educativos más efectivos.

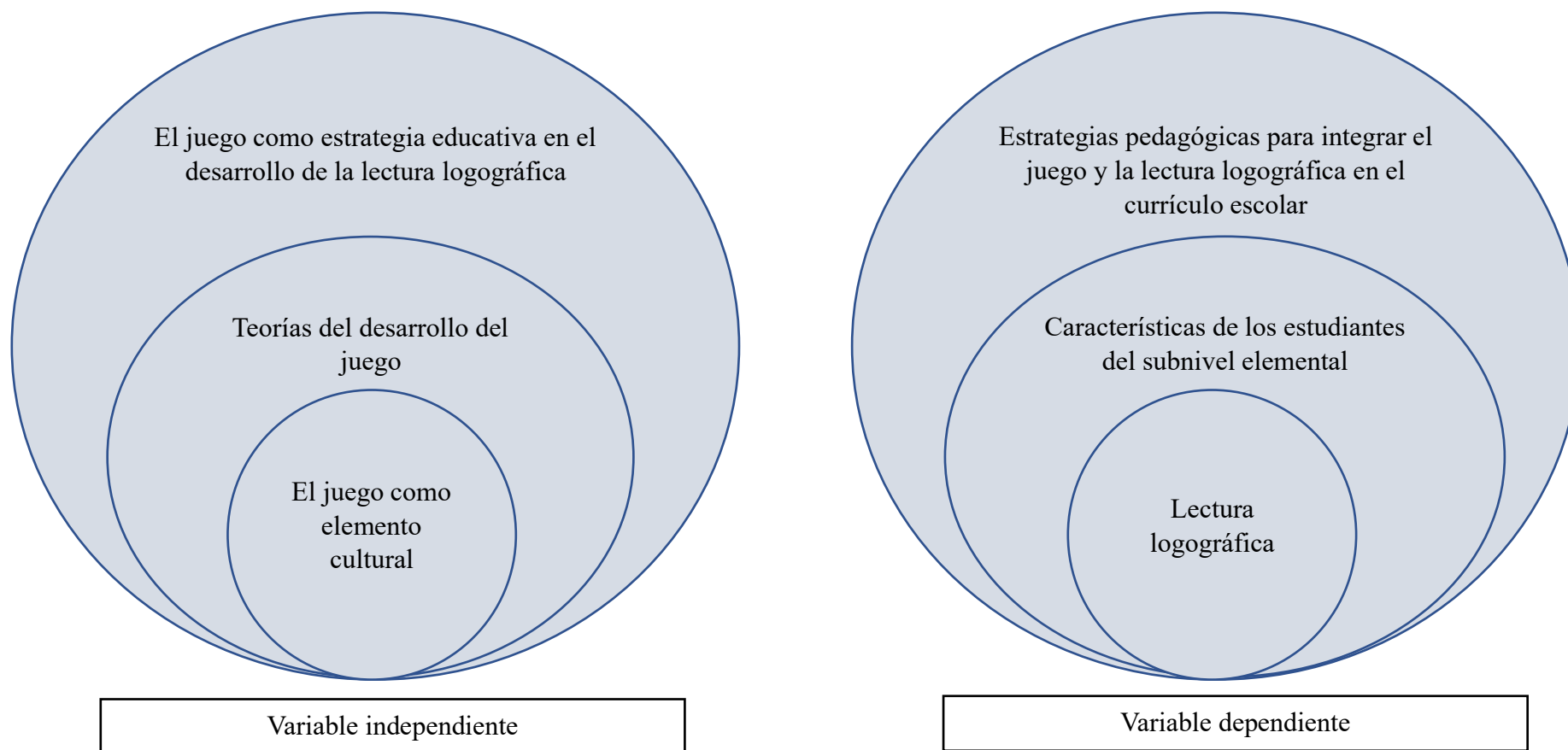
La investigación sobre la influencia del procesamiento fonológico en la lectura de palabras brindaría un respaldo teórico para la comprensión de cómo los niños adquieren habilidades fonológicas necesarias para el desarrollo de la lectura logográfica. Esta comprensión teórica sobre la importancia de la fonología en la lectura podría fundamentar y enriquecer la investigación sobre el juego como elemento cultural en el desarrollo de esa habilidad.

Por último, se debe tomar en cuenta la investigación de Mite (2019) denominada “La lectura logográfica en el desarrollo del lenguaje de los niños de 3 a 4 años”, la cual ha impulsado a mejorar el desarrollo global de los niños, centrándose en analizar el impacto del uso de la Lectura Logográfica en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 3 a 4 años del nivel inicial I de la escuela "Pedro Pablo Barrezueta Mendoza" durante el año académico 2019-2020. A través de la revisión de un marco conceptual de la pedagogía infantil, se ha demostrado los beneficios psicopedagógicos de esta investigación. En términos metodológicos, se ha utilizado un enfoque cualitativo, donde la descripción de los hechos y el uso de técnicas como encuestas y entrevistas permitieron comprobar que el escaso uso de este tipo de estrategias afecta el desarrollo del niño.

La investigación sobre la lectura logográfica en esta edad puede proporcionar una base sólida sobre las habilidades de lectura y lenguaje que los niños de esta edad son capaces de desarrollar. Esto podría ser útil para comprender mejor cómo se desarrolla la lectura logográfica en los niños del subnivel elemental y cómo se puede fomentar su desarrollo a través del juego.

## Categorías fundamentales

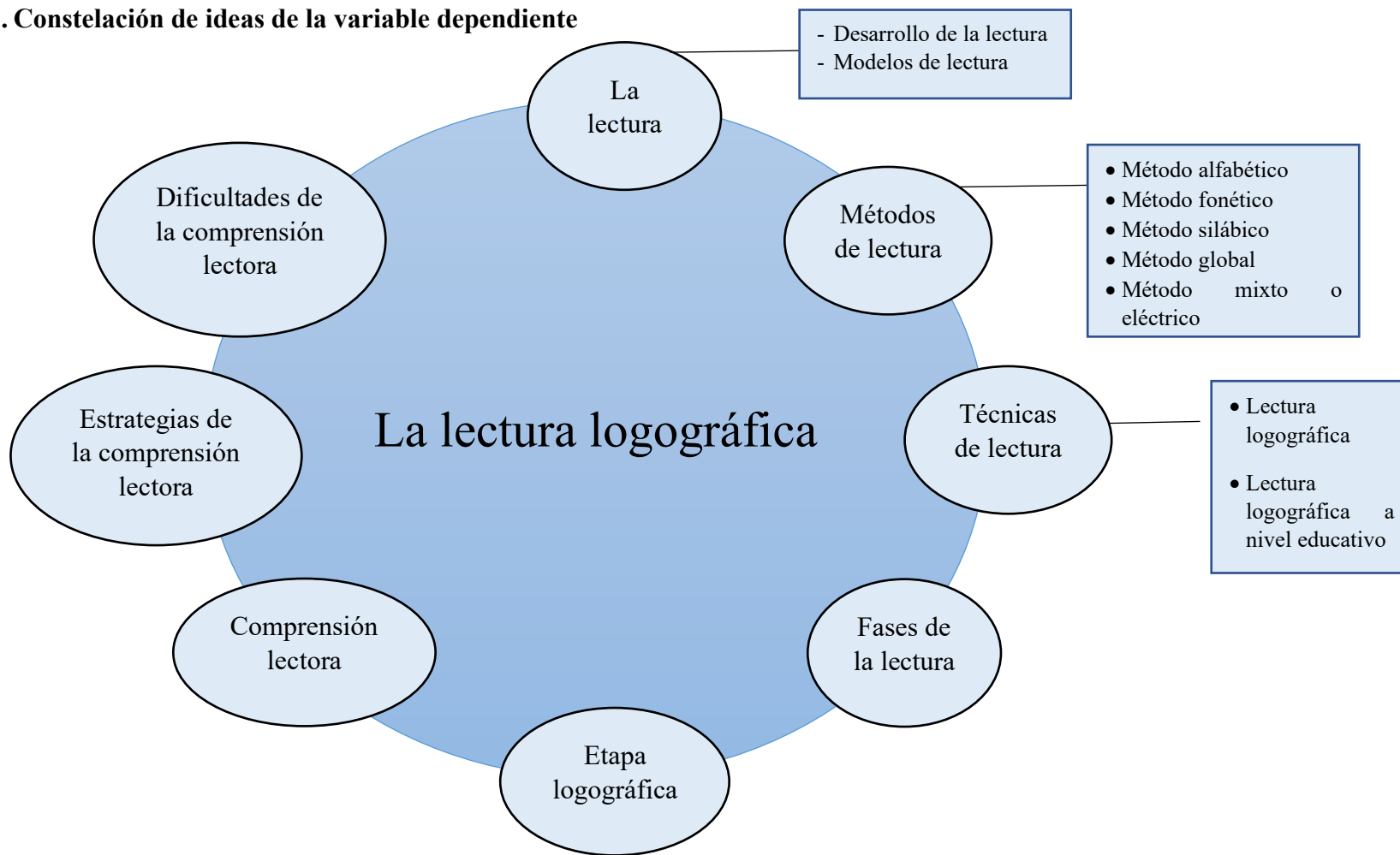
Gráfico 2. Categorías fundamentales



**Nota.** Refiere a las categorías fundamentales del trabajo, es elaborado por el autor.

## Constelación de ideas

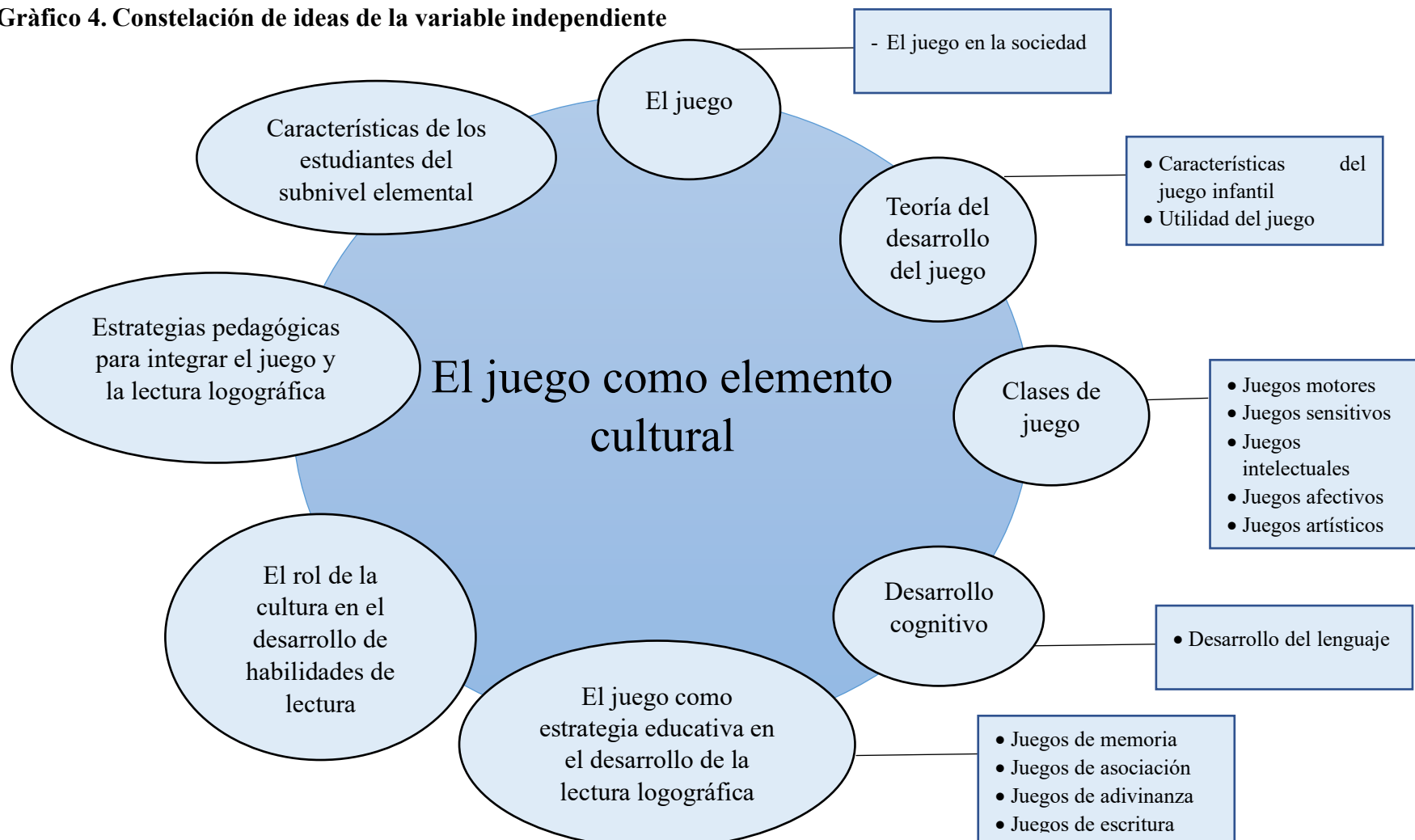
Gráfico 3. Constelación de ideas de la variable dependiente



**Nota.** Refiere a la constelación de ideas de la variable dependiente

## Constelación de ideas

Gráfico 4. Constelación de ideas de la variable independiente



**Nota.** Refiere a la constelación de ideas de la variable independiente



## **Desarrollo teórico del objeto y campo**

### **La lectura**

La lectura es una actividad que involucra interpretar y comprender signos escritos utilizando la vista. Este proceso implica la descodificación de los símbolos para convertirlos en palabras y frases con sentido. Una vez reconocidos los símbolos, estos pueden reproducirse mentalmente o en voz alta (Alvarez, 2016).

Es una actividad esencial para los seres humanos, ya que facilita el aprendizaje y promueve el desarrollo intelectual. Además, es una herramienta clave para integrarse de manera formal en el sistema educativo. Para llevarla a cabo, se necesitan atención, concentración, compromiso y reflexión, lo cual contribuye a mejorar el rendimiento y alcanzar buenos resultados (Magazine, 2015, p.41).

La lectura brinda a los niños la posibilidad de disfrutar y sumergirse en un mundo fascinante, ya que hay libros para todos los gustos. Las ilustraciones enriquecen los textos y motivan a los niños a aprender y experimentar lo que estos relatan. Cuando los niños aprenden a leer con el apoyo de imágenes, no solo son capaces de reproducir el texto de manera verbal, sino que también expanden su vocabulario de forma considerable.

### **Desarrollo de lectura**

El desarrollo de la lectura es un proceso complejo que comienza desde la infancia y continúa a lo largo de toda la vida. Por lo tanto, es necesario mencionar algunos aspectos relevantes sobre el desarrollo de la lectura:

Conciencia de la estructura básica de la historia: Antes de que los niños sean capaces de leer de forma independiente, deben entender que los textos comunican un mensaje. Fomentar en ellos la conciencia de la estructura narrativa básica (como problema y solución; inicio, desarrollo y desenlace; escenarios y personajes) los prepara para la lectura autónoma y les ayuda a desvelar parte del misterio que encierra la narración (Mite, 2019).

Etapas del desarrollo lector: Comprender las etapas por las que pasa el desarrollo de la lectura permite a los educadores de la primera infancia identificar en qué fase se encuentran los niños, independientemente de su edad. Estas etapas proporcionan una guía para saber qué

conocimientos necesitan adquirir los niños para avanzar en su proceso de alfabetización (Aravena, 2022).

Fomento de la lectura: Leer es crucial para el desarrollo integral de los jóvenes, ayudándolos a enfrentar los retos en la era del conocimiento. Se pueden usar diferentes tipos de lecturas, como artículos, cuentos o textos informativos, y es esencial que los alumnos comprendan los distintos propósitos de la lectura para que puedan concentrarse mejor (Flores y Martín, 2018).

Vínculo entre lectura y pensamiento crítico: La lectura abre las puertas al conocimiento, la imaginación, la innovación y la creatividad, características propias de un pensador crítico, fundamentales para competir en un mundo globalizado. Los estudiantes que combinan la lectura con la escritura muestran una mayor evidencia de pensamiento crítico en sus lecturas (Flores y Martín, 2018).

Importancia de la comprensión lectora: Existe una relación significativa entre el nivel de escritura y la capacidad para segmentar palabras. Los niños con un nivel avanzado de escritura demuestran mayor comprensión lectora. Brindar oportunidades e incentivos para una lectura frecuente fortalece la comprensión, que no depende solo de habilidades de decodificación (Chacón, 2007).

De esta forma, el desarrollo de la lectura comienza en la infancia y continúa a lo largo de la vida. Los educadores deben entender las etapas de este desarrollo para guiar adecuadamente a los niños en su alfabetización. Asimismo, promover la lectura y fomentar el pensamiento crítico son aspectos esenciales para una formación completa, y la comprensión lectora es clave para mejorar tanto la escritura como la segmentación de palabras.

### **Modelos de lectura**

Desde una edad temprana, es crucial que los niños vean los libros como parte habitual de su entorno y disfruten del placer que les proporciona la lectura o la narración de cuentos (Merino y Polanco, 2016, p. 27).

La comprensión del lenguaje es un proceso mental complejo que busca explicar cómo se entiende lo que se lee. Los modelos ascendentes se centran en procesos secuenciales que parten de las unidades lingüísticas más básicas, como letras o sílabas, y avanzan hacia estructuras más complejas como palabras, frases y textos, involucrando procesos de descodificación básicos (Mendoza, 2019).

La lectura tiene la capacidad de influir en el comportamiento de los niños. Es importante comprender los textos, ya sea mediante explicaciones o con el apoyo de medios visuales que faciliten la comprensión del proceso de lectura. Un modelo de lectura claro y entendible puede fortalecer otras áreas del aprendizaje, como el pensamiento lógico. Así, la lectura transmite información al cerebro, que la descodifica para permitir la comprensión.

A lo largo del tiempo, se han propuesto varios modelos de lectura. A continuación, se destacan algunos de los más importantes:

El modelo ascendente o de abajo-arriba pone el foco en el procesamiento de información visual y auditiva en la lectura. Comienza con un estímulo visual que se convierte en una representación icónica y, tras ser descodificado, pasa a un registro fonemático. El proceso avanza de manera secuencial hacia unidades lingüísticas más amplias, como palabras y frases (Álvarez, 2016).

El modelo descendente o de arriba-abajo se basa en el procesamiento semántico y contextual. Aquí, el lector genera hipótesis sobre el texto. El procesamiento va de lo general a lo específico, guiado por conceptos y donde el lector tiene un papel central (Arriagada, 2018).

El modelo interactivo combina características de los modelos ascendente y descendente, reconociendo que los lectores pueden extraer significado del texto mientras mantienen expectativas sobre su contenido. En este enfoque, la comprensión lectora implica que la lectura sea significativa y que el lector evalúe su propio desempeño (García, 2019).

El modelo de Rumelhart se enfoca en la comprensión lectora y propone cinco fases en el proceso de lectura: percepción, codificación y acceso léxico, asignación de casos, integración intraclausal y cierre de la frase. Este modelo considera la lectura como un proceso secuencial

y jerárquico que comienza con la identificación de las gráficas y avanza hacia la comprensión de palabras y frases (Guamán, 2017).

Por último, el modelo de Solé también visualiza la lectura como un proceso secuencial y jerárquico que empieza con la identificación de grafías y progresa hacia unidades más complejas como palabras y frases. Este enfoque otorga una gran importancia al texto en la relación entre lector y texto, siendo de gran influencia en la investigación y práctica pedagógica (Mite, 2019).

### **Métodos de Lectura**

Según Vergel (2022) tanto la lectura como la escritura no se limitan únicamente al ámbito escolar, sino que forman parte de la cultura. A través de la lectura, los niños adquieren conocimientos previos sobre el lenguaje escrito antes de ingresar formalmente al sistema educativo. Por lo tanto, es relevante mencionar los diferentes métodos de enseñanza de la lectura que existen:

**Método alfabético o deletreo:** El método alfabético o de deletreo enseña a los niños a identificar las letras del alfabeto y sus sonidos correspondientes. A través de la combinación de letras y sonidos, los niños aprenden a formar palabras. Este es uno de los métodos más antiguos y aún se utiliza hoy en día (Bernasconi, 2023).

**Método fonético:** El método fonético se centra en enseñar a los niños a identificar los sonidos de las letras y las combinaciones de estos sonidos para formar palabras. Los niños aprenden a leer pronunciando los sonidos de las letras y las combinaciones sonoras, siendo especialmente útil en la enseñanza del inglés (Arriagada, 2018).

**Método silábico:** El método silábico se basa en que los niños reconozcan las sílabas que forman las palabras. Los pequeños aprenden a leer al pronunciar sílabas y combinarlas para crear palabras, lo que lo hace muy efectivo para la enseñanza del español (Aravena, 2022).

**Método global:** El método global enseña a los niños a reconocer las palabras como unidades completas, sin descomponerlas en letras o sílabas. Los niños aprenden a leer identificando palabras enteras y asociándolas con su significado, siendo un enfoque eficaz para la enseñanza del inglés y de idiomas extranjeros (Mite, 2019).

**Método mixto o ecléctico:** El método mixto o ecléctico combina características de los métodos fonético, silábico y global. Los niños aprenden a leer utilizando una combinación de estrategias, adaptándose a las necesidades individuales de cada estudiante, lo que lo hace muy efectivo para la enseñanza del español (Oliva, 2020).

Entonces, existen diversos métodos de enseñanza de la lectura, cada uno con un enfoque diferente, ya sea en el reconocimiento de letras, sonidos, sílabas o palabras completas. Es esencial que los educadores conozcan estos métodos para elegir las estrategias más adecuadas para sus estudiantes y, en algunos casos, combinar varios enfoques para ajustarse a las necesidades individuales de cada niño.

### **Técnicas de lectura**

Según Bascón (2015) la lectura es una habilidad esencial tanto para el aprendizaje como para el desarrollo personal. No obstante, las personas no siempre leen de la misma manera ni con la misma efectividad. Para mejorar tanto la comprensión como la velocidad al leer, existen diferentes técnicas que pueden aplicarse. Antes de definir estas técnicas, es importante entender la lectura como un proceso complejo en el cual el lector interpreta y comprende el contenido de un texto. En este contexto, las técnicas de lectura son herramientas diseñadas para optimizar la comprensión y la velocidad de lectura, pudiendo adaptarse según el tipo de información que se desee analizar.

A continuación, se presentan algunas de las técnicas de lectura más comunes.

- **Lectura secuencial:** Consiste en recorrer rápidamente el texto sin detenerse a profundizar en su contenido. Esta técnica permite obtener una visión general del tema tratado.
- **Lectura intensiva:** Se utiliza cuando se desea comprender el texto en detalle. Implica interpretar el mensaje del autor y reflexionar sobre el significado de palabras y frases (Álvarez, 2016).
- **Lectura crítica:** Implica una lectura activa con el propósito de entender y analizar el contenido. Se centra en evaluar la hipótesis y la argumentación que sustenta el texto.

- Lectura analítica: Es una lectura minuciosa que permite investigar conceptos desconocidos, subrayar y hacer anotaciones sobre lo relevante, y reflexionar en profundidad sobre la hipótesis y estructura del texto (Bascón, 2015).
- Lectura inferencial: Esta técnica se enfoca en deducir significados a partir del texto, mejorando la interpretación de nueva información basada en conocimientos previos.
- Lectura puntual: El lector se concentra solo en párrafos o secciones específicas del texto, sin leerlo en su totalidad, enfocándose en las partes que considera más importantes (Delgadillo, 2005).
- Lectura rápida: Es una técnica que busca obtener la mayor cantidad de información en el menor tiempo posible, pasando el texto sin detenerse a profundizar.

Es importante destacar que cada técnica de lectura tiene ventajas diferentes y se puede adaptar de acuerdo al tipo de información que se quiere analizar. Además, es fundamental tener una mente ejercitada o acostumbrada a esta actividad para aplicar estas técnicas con éxito.

### **La lectura logográfica**

Según Millán (2022), la lectura logográfica es una técnica utilizada en las primeras fases del aprendizaje de la lectura, en la que los niños reconocen palabras familiares a partir de señales visuales específicas que asocian con su significado, sin prestar atención a su pronunciación. Esta estrategia se basa en identificar palabras completas sin descomponerlas en sus componentes fonéticos. A continuación, se mencionan algunos aspectos clave sobre la lectura logográfica:

- Proceso de aprendizaje: La lectura logográfica es una de las primeras técnicas que los niños utilizan para comenzar a leer. En esta fase, reconocen palabras familiares a partir de claves visuales destacadas que asocian con el significado de la palabra (Chacón, 2007).
- Materiales y procedimientos: Para evaluar el uso de la estrategia logográfica, se pueden aplicar pruebas que midan la capacidad de los niños para leer palabras conocidas a partir de pistas visuales. En un estudio de caso, se diseñaron pruebas adicionales de lectura y escritura para analizar el uso de estrategias a lo largo del año.

- Diferencias con otras estrategias: A diferencia de métodos como la lectura por pistas fonéticas, la lectura logográfica no descompone las palabras en sus partes fonéticas. En su lugar, los niños identifican la palabra completa basándose en indicios visuales (Delgadillo, 2005).

- Relación con la escritura: Esta técnica también se aplica en la escritura, donde los niños escriben palabras conocidas a partir de su representación visual. Sin embargo, escribir es un proceso más complejo que leer, ya que requiere la producción de letras y su correcta secuenciación.

Por lo tanto, la lectura logográfica es una estrategia clave en las primeras etapas del aprendizaje lector, donde los niños reconocen palabras a través de pistas visuales asociadas con su significado, sin involucrar la fonología. Además, esta estrategia se distingue de otras técnicas como la lectura fonética y también se refleja en la escritura, aunque con mayores complejidades.

### **Lectura logográfica en el nivel educativo**

Las teorías del desarrollo de la lectura postulan que la adquisición de las habilidades de lectura en los estudiantes sigue una secuencia evolutiva que consta de tres etapas principales: logográfica, alfabética y ortográfica. En la fase logográfica, los estudiantes reconocen las palabras como imágenes completas y memorizan su significado. En la fase alfabética, comienzan a comprender que las palabras están compuestas por letras y que cada sonido corresponde a una letra o grupo de letras. En la fase ortográfica, los estudiantes adquieren una mayor conciencia fonológica y reconocen los patrones ortográficos y las reglas de la escritura (Aravena, 2022).

En la fase logográfica, los niños procesan las palabras como experiencias visuales. Asocian los significados de las palabras con las formas visuales que perciben, lo que implica que la identificación de las palabras es variable y depende de los diferentes modelos, contenido, colores y formas.

## **Fases de la lectura logográfica**

El proceso de lectura logográfica en los niños no ha recibido la atención necesaria en los últimos años, por lo que es fundamental que los maestros sean incentivados a aplicar esta metodología. Las estrategias de lectura y escritura son cruciales para que los niños expresen sus ideas. Además, los espacios dedicados a la lectura juegan un papel vital en su aprendizaje y desarrollo, al ofrecer un entorno en el que pueden disfrutar de experiencias relacionadas con la lectura (Recamán, 2017, p.45).

Según el texto, las imágenes están profundamente vinculadas a la sociedad y cultura que las crea y entiende. Durante la fase preoperacional, los niños no tienen la capacidad de leer o describir secuencias gráficas, pero pueden memorizar y reconocer algunas letras del alfabeto al asociarlas con imágenes.

La lectura logográfica es la primera etapa en el aprendizaje de la lectura, y ocurre entre los 2 y 3 años. En esta fase, los niños identifican logotipos e imágenes asociadas con palabras y reconocen marcas y símbolos por sus dibujos. A esta edad, los niños ven la palabra como una unidad completa, aunque aún no puedan leerla o descifrarla. Por ejemplo, pueden asociar ciertas tipografías o logotipos con su significado y responder preguntas como "¿Qué dice aquí?".

El enfoque logográfico, que se basa en el reconocimiento de palabras y símbolos completos, puede ser sumamente útil más allá del nivel elemental, beneficiando a niños de mayor edad. Este método estimula habilidades como la agilidad mental y la decodificación visual, esenciales para la comprensión lectora en todas las etapas educativas. Al aplicar la lectura logográfica en estudiantes mayores, se fomenta una conexión más rápida y directa entre el signo y su significado, lo que favorece la fluidez y confianza en la lectura.

Es importante recordar que cada niño desarrollará estas habilidades a su propio ritmo, lo que puede generar desafíos en su avance. Además, la lectura es un proceso gradual que requiere de una intervención educativa respetuosa y personalizada. En resumen, las etapas de la lectura logográfica incluyen:

- Identificación de logotipos e imágenes con palabras.
- Reconocimiento de marcas y símbolos por su dibujo.



- Reconocimiento de palabras como una unidad completa, aunque no puedan leerlas ni descifrarlas.

Cada niño avanza a su propio ritmo en estas fases, y es esencial proporcionar una intervención educativa adecuada para asegurar un aprendizaje efectivo de la lectura.

### **Etapa logográfica**

Los niños son capaces de reconocer de manera general ciertas palabras que les resultan familiares debido a sus características, el contexto en que se usan, su tamaño o el entorno en el que aparecen. Además, pueden identificar letreros o logotipos de marcas comerciales u otros diseños gráficos que les llaman la atención y que ven con frecuencia.

El periodo logográfico se distingue por la capacidad de los niños para reconocer visualmente ciertos rasgos gráficos que les conducen al significado verbal de las palabras escritas. Durante esta fase, los niños desarrollan una estrategia logográfica que les permite deducir la palabra completa a partir de elementos gráficos simples y fáciles de identificar (Recamán, 2017, p.61)

En esta etapa, el reconocimiento visual de los rasgos gráficos con significado verbal ocurre cuando las palabras conocidas se presentan de manera fluida y en secuencia. En este momento, el niño comienza a establecer una conexión clara entre el lenguaje escrito y el hablado. Sin embargo, para que esto suceda, es crucial que un adulto que sepa leer intervenga y le enseñe al niño a asociar estas palabras.

### **Comprensión lectora**

La comprensión lectora implica la capacidad de entender lo que se está leyendo, relacionando el significado de las palabras en un texto. Es el proceso de darle sentido e interpretar las ideas importantes de un escrito, utilizando los conceptos que tienen un significado para quien está leyendo.

Se debe tener como objetivo principal enriquecer los conocimientos del lector, brindándole herramientas que faciliten su comprensión. La lectura es fundamental en el ámbito educativo, ya que contribuye en gran medida a adquirir conocimientos. Por lo tanto, es necesario enseñar a utilizar adecuadamente los materiales de lectura, promoviendo

estrategias que favorezcan el desarrollo de habilidades cognitivas esenciales para comprender un texto (Sepúlveda, 2016).

El propósito es ampliar los conocimientos del lector para optimizar su comprensión. La lectura es esencial para la adquisición de conocimientos, por lo que resulta crucial enseñar a utilizar los materiales de lectura de manera eficiente. Es necesario proporcionar estrategias de lectura que fortalezcan el conocimiento requerido para entender un texto. La comprensión se considera una fase práctica debido a su complejidad. Este proceso implica una interacción entre el lector y el texto, en la que se integran elementos lingüísticos mediante tareas o estrategias de aprendizaje. Estas estrategias hacen que la comprensión sea más efectiva y eficiente para el proceso educativo.

### **Estrategias de la comprensión lectora**

La lectura consiste en una actividad en la que el lector busca adquirir conocimientos, informarse o entretenerse. Durante la lectura, el lector busca establecer una relación con el texto y el contexto que lo rodea, para así construir su propio significado. Además, se busca no sólo ampliar conocimientos, sino también desarrollar habilidades de aprendizaje a través de la lectura y los aprendizajes obtenidos. Después de la lectura, se realiza el proceso de post lectura para reflexionar y analizar lo que se ha aprendido (Sepúlveda, 2016).

Los beneficios que la lectura proporciona incluyen el fortalecimiento de los conocimientos, el desarrollo de habilidades de lectura y la ampliación del vocabulario. La lectura se considera fundamental para adquirir nuevas habilidades y conocimientos. Aquellos que no cultivan el hábito de la lectura pueden perderse en habilidades y destrezas que aquellos que aprovechan la lectura para enriquecer su conocimiento obtienen. La lectura se puede entender como un proceso en el cual se busca entender y comprender un texto de manera progresiva, con el fin de adquirir nuevos conocimientos sobre un tema específico. Durante este proceso, la persona va obteniendo información del texto y va formando sus propias ideas y conjeturas.

Para desarrollar la comprensión lectora a través de la lectura logográfica, se pueden seguir algunas estrategias y técnicas:

- Fomentar la lectura en voz alta: leer en voz alta ayuda a los niños a desarrollar la comprensión lectora, ya que les permite escuchar la pronunciación correcta de las palabras y entender su significado en contexto.
- Utilizar imágenes y dibujos: las imágenes y los dibujos pueden ayudar a los niños a comprender mejor el texto ya relacionar las palabras con su significado.
- Enseñar vocabulario: enseñar nuevas palabras y su significado ayuda a los niños a ampliar su vocabulario ya comprender mejor el texto.
- Realizar preguntas de comprensión: hacer preguntas sobre el texto ayuda a los niños a reflexionar sobre lo que han leído ya desarrollar la comprensión lectora.

Es fundamental recordar que cada niño desarrolla estas estrategias de lectura a su propio ritmo, y que para un aprendizaje efectivo es necesario contar con una intervención educativa ajustada y respetuosa. Además, la comprensión lectora es un proceso gradual que se fortalece con el tiempo, requiriendo práctica constante y una orientación pedagógica apropiada.

### **Dificultades en la comprensión lectora**

Sepúlveda (2016), menciona que las principales dificultades relacionadas con la comprensión, y que están directamente ligadas con la labor inferencial y son las siguientes:

- No poder identificar claramente los objetivos del texto.
- Tener dificultades para reconocer la coherencia del texto en su conjunto.
- No poder establecer relaciones significativas entre los diferentes conceptos presentes en el texto.
- No poder identificar las ideas principales del texto.
- Tener dificultades para utilizar la organización del texto como una herramienta para comprenderlo.
- Tener dificultades en la metacognición y en el análisis del discurso del texto.

La lectura es una habilidad y actividad que se desarrolla a lo largo del tiempo. Implica la comprensión de la información o ideas que el autor desea transmitir al lector. Esta comunicación se realiza a través de un código o lenguaje visual o táctil. La lectura implica un proceso de comprensión que requiere la implementación de prácticas específicas para

fortalecer la comprensión lectora. Es importante desarrollar actividades que se ajusten a las necesidades de los estudiantes y promuevan su comprensión.

### **La importancia de la lectura logográfica en el proceso de alfabetización**

La lectura logográfica es una técnica utilizada en las primeras etapas del aprendizaje de la lectura, donde los niños reconocen palabras familiares basándose en su apariencia visual o logotipos, sin necesidad de descifrarlas. Esta estrategia es fundamental en el proceso de alfabetización por varias razones:

**Motivación:** Al identificar palabras conocidas, los niños se sienten más motivados y confiados en su capacidad para leer.

**Desarrollo de la conciencia fonológica:** La lectura logográfica está vinculada con el desarrollo de la conciencia fonológica, que es la capacidad de reconocer y manipular los sonidos del lenguaje hablado. Esta habilidad es clave para aprender a leer y escribir en sistemas alfabéticos (Aebli, 2018).

**Automatización de la lectura alfabética-ortográfica:** Al reconocer visualmente palabras conocidas, los niños pueden automatizar la lectura alfabética-ortográfica, lo que implica asociar grafemas (letras) con los fonemas (sonidos) correspondientes. Una vez que esta habilidad se automatiza, pueden concentrarse en el contexto, la expresión y la comprensión del texto.

Es importante señalar que la lectura logográfica es solo una fase en el desarrollo lector, y los niños deben progresar hacia la lectura alfabética completa, donde puedan leer de manera fluida sin silabeo. Sin embargo, la estrategia logográfica es una herramienta valiosa en las primeras etapas de la lectura, ayudando a establecer las bases para el desarrollo de habilidades más avanzadas.

### **El juego**

El juego se considera una actividad crucial para el desarrollo integral de las personas, ya que facilita la adquisición de valores, actitudes y normas necesarias para una convivencia adecuada. A través del juego, aprendemos a interactuar con nuestro entorno familiar, social, material y cultural. Como herramienta pedagógica, el juego tiene el objetivo de promover la

participación activa de los estudiantes, desarrollando sus habilidades en la toma de decisiones y liderazgo. Además de favorecer la adquisición de conocimientos y habilidades, el juego aumenta la motivación hacia las materias, convirtiéndose en un recurso eficaz para entrenar a los estudiantes en la resolución de problemas y ofreciendo múltiples beneficios para su aprendizaje y desarrollo (Bascón, 2015).

El término "juego" proviene de las palabras latinas "iocum" y "ludus-ludere", que se refieren a la diversión, las bromas y los chistes, y a menudo se utilizan indistintamente con el concepto de "actividad lúdica" (Viciano y Conde, 2018, p. 83). En este contexto, el juego es esencial para el desarrollo emocional, sensoriomotor, cognitivo y social de los niños, ya que impulsa no solo el crecimiento físico, cognitivo y afectivo, sino que también desempeña un papel central en la socialización.

Villanueva (2017) destaca que el juego es una forma de interacción con la realidad, influenciada por los factores internos del jugador, como su actitud y visión del mundo. Esta interacción implica disfrutar de la actividad por sí misma, sin necesidad de factores externos para obtener satisfacción, ya que el juego es inherentemente gratificante y contribuye al desarrollo integral de la personalidad, especialmente en términos de creatividad. En el ámbito educativo, el juego adopta un enfoque pedagógico que abarca aspectos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos dentro de un contexto lúdico.

En la vida adulta, las acciones suelen estar orientadas a lograr resultados concretos en el mundo exterior, con mayor enfoque en los medios para alcanzarlos que en los fines en sí mismos. En cambio, en el juego, esta dinámica se invierte, priorizando la experiencia subjetiva y la participación activa sobre los objetivos tangibles. A diferencia de las actividades cotidianas, que son un medio para alcanzar un fin, el juego se caracteriza por ser un fin en sí mismo, brindando placer, alegría y satisfacción, similar al arte, donde la práctica se disfruta por su valor intrínseco, sin la necesidad de alcanzar un propósito externo.

### **El juego en la sociedad**

Desde tiempos antiguos, el juego ha sido una parte esencial en todas las culturas y sociedades, sin importar su grado de desarrollo. Desde las civilizaciones más remotas hasta las actuales, el juego ha formado parte de la vida humana. Es una característica inherente a

la naturaleza humana, ya que nacemos con la capacidad de jugar, y a lo largo de nuestras vidas, crecemos, evolucionamos y experimentamos el mundo a través del juego (Paredes, 2017).

Los juegos siempre han tenido un rol importante en el desarrollo de los niños, ayudándolos a aprender y socializar. Mediante el juego, los niños exploran y entienden su entorno físico y social, lo cual es clave para su crecimiento. A lo largo de la historia, los juegos también se han utilizado como rituales de iniciación y como forma de entrenamiento de habilidades, permitiendo a los niños internalizar los valores de la sociedad en la que viven. En resumen, los juegos son fundamentales para el desarrollo humano y han existido en todas las épocas y culturas.

Una de las ventajas del juego como herramienta educativa es su capacidad para promover el aprendizaje a través de la acción. Estas actividades permiten a los niños desarrollar habilidades esenciales para su educación y socialización, como la observación, el análisis, la intuición y la toma de decisiones. El propio juego enseña estos mecanismos y facilita el desarrollo de competencias clave. A través de los juegos, los niños adquieren conocimientos sobre su cultura y se integran gradualmente en la realidad creada por los adultos. Estas actividades lúdicas les permiten participar en el "juego de la vida" de los mayores, aunque de forma menos autónoma y centrada en sí mismos. A medida que crecen, se involucran cada vez más en este juego más serio y realista, que no siempre es alegre o placentero (García, 2019).

### **Teorías del desarrollo del juego**

En palabras de López (2017) el juego es una actividad fundamental para el desarrollo integral del niño, y su importancia en el aprendizaje ha sido reconocida por diversas teorías y pedagogías activas. De esta forma, se presentan algunas de las teorías más relevantes en el ámbito de la enseñanza y el aprendizaje escolar:

Teoría de Piaget: Según Piaget, el juego es una actividad que permite al niño construir su propio conocimiento a través de la exploración y la experimentación. El juego es una forma de adaptación al entorno, y permite al niño desarrollar su pensamiento lógico y su capacidad para resolver problemas (López de Sosoaga, 2017).

Teoría de Vygotsky: Vygotsky consideró que el juego es una actividad social que permite al niño interactuar con otros y construir su conocimiento a través de la colaboración y el intercambio de ideas. El juego es una forma de aprendizaje que se basa en la zona de desarrollo próximo, es decir, en el nivel de desarrollo que el niño puede alcanzar con la ayuda de un adulto o de otros niños más capaces (Claparède, 2010).

Pedagogía Waldorf: La pedagogía Waldorf considera que el juego es una actividad esencial para el desarrollo del niño, ya que permite al niño explorar el mundo de forma creativa y libre. El juego es una forma de aprendizaje que se basa en la imaginación y la fantasía, y que permite al niño desarrollar su capacidad para la creatividad y la expresión artística (Delgadillo, 2005).

Pedagogía Montessori: La pedagogía Montessori considera que el juego es una actividad que permite al niño desarrollar su autonomía y su capacidad para la autoeducación. El juego es una forma de aprendizaje que se basa en la exploración y la experimentación, y que permite al niño desarrollar su capacidad para la observación y la reflexión (Mogollón, 2023).

Pedagogía Freinet: La pedagogía Freinet considera que el juego es una actividad que permite al niño desarrollar su capacidad para la comunicación y la expresión. El juego es una forma de aprendizaje que se basa en la cooperación y la solidaridad, y que permite al niño desarrollar su capacidad para la creatividad y la innovación (Recamán, 2017).

El juego es, por lo tanto, una actividad esencial para el desarrollo integral del niño, y su relevancia en el aprendizaje ha sido destacada por diversas teorías y enfoques pedagógicos activos. A través del juego, los niños pueden desarrollar habilidades como la exploración, la experimentación, la creatividad, la imaginación, la reflexión, la comunicación y la expresión, entre muchas otras. Por ello, el juego debe estar presente durante toda la infancia y ser considerado un recurso educativo clave dentro del entorno escolar.

### **Características del juego infantil**

El juego es una actividad con múltiples características que desempeña un papel crucial en la educación, ya que a través de él los niños asumen roles específicos y se comunican con el mundo, siendo su principal medio de expresión desde el nacimiento. Además, el juego revela

su mundo interior, permitiéndoles, a través del juego simbólico, expresar deseos, fantasías, temores y conflictos (Murillo, 2016).

Estas características reflejan lo que el juego puede ofrecer y destacan la participación de los niños como los principales actores que demuestran sus beneficios. Al adaptar los juegos a las necesidades del aula, se facilita que los niños adquieran habilidades para desenvolverse con mayor fluidez en su entorno, volviéndose más activos y creativos.

El juego infantil es esencial para el desarrollo, ya que les permite explorar y comprender el mundo, usar y expandir su imaginación y creatividad, y aprender a expresar y gestionar sus emociones. También es una herramienta invaluable para moldear la mente infantil y prepararlos para la vida adulta, convirtiéndose en un recurso educativo fundamental, especialmente en la educación infantil (Aravena, 2022).

En el contexto educativo, el juego permite a los niños aprender de manera lúdica y significativa, construyendo conocimiento a través de la manipulación, la observación directa, la exploración, el movimiento, el uso de los sentidos y la experimentación. Entre sus múltiples beneficios se incluyen:

- Estimulación de la creatividad, imaginación y autonomía infantil.
- Ayuda en la expresión y manejo de emociones como la frustración, ansiedad o ira.
- Permite liberar tensiones y recrear preocupaciones y miedos, facilitando la búsqueda de soluciones a sus problemas.
- Fomenta la interacción y proporciona al maestro información sobre las características, intereses, actitudes y necesidades de cada niño.

El juego en la educación infantil puede ser libre o dirigido, ambos con importantes beneficios educativos. El juego libre estimula la creatividad y autonomía, mientras que los juegos dirigidos pueden seguir patrones para fomentar un aprendizaje más estructurado.

Los maestros pueden emplear diferentes tipos de juegos para promover un aprendizaje significativo, tales como el juego libre, simbólico, de construcción, de mesa, o de roles. Además, el juego es útil para enseñar habilidades sociales, como la cooperación, la comunicación y la resolución de conflictos (Chacón, 2007).



En conclusión, el juego infantil es una actividad clave para el desarrollo de los niños y un recurso educativo esencial en la enseñanza, especialmente en la educación infantil. Los maestros pueden utilizar una variedad de juegos para fomentar el aprendizaje significativo y enseñar importantes habilidades sociales a los niños.

### **Utilidad del juego**

El juego es la actividad principal de la infancia, ya que permite a los niños expresar sus emociones y estimular su imaginación. A través del juego, pueden liberar tensiones, soñar, crear, manifestar sus pensamientos, explorar su curiosidad, resolver problemas y aprender (Alvarez, 2016).

El juego tiene un gran valor educativo, pues contribuye al desarrollo de los procesos intelectuales de los niños, promoviendo hábitos y actitudes positivas hacia el trabajo escolar. Esta herramienta facilita su desarrollo integral y crecimiento. Además, es clave en la vida del niño preescolar, ya que es la base para futuras enseñanzas y es fundamental para el desarrollo de su personalidad y la adquisición de habilidades motoras y mentales.

Tanto niños como adultos pueden obtener múltiples beneficios del juego para su bienestar físico y emocional, favoreciendo una salud óptima. Jugar ayuda a despejar preocupaciones y proporciona una sensación de renovación, incluso después de haber realizado un esfuerzo físico considerable (Bascón, 2015).

Para los niños, el juego es crucial para su desarrollo, ya que les permite asumir roles que luego desempeñarán en la vida real, les enseña a interactuar con los demás, a desarrollar habilidades visoespaciales y a establecer y respetar límites, lo que facilita su adaptación al entorno social.

Para los adultos, el juego también es beneficioso, ya que ayuda a reducir el estrés acumulado por el trabajo y las responsabilidades diarias. Al jugar, se activan tanto el cuerpo como la mente, favoreciendo la comunicación y la expresión a través del lenguaje. En conclusión, el juego no solo es una actividad recreativa, sino que también tiene un impacto positivo en el bienestar físico y emocional, estimula el aprendizaje y fomenta la comunicación efectiva.

## **Clases de juegos**

Bascón (2015) propone una clasificación de los juegos basada en su función educativa, destacando los siguientes:

**Juegos motores:** Estos juegos se centran en el desarrollo físico y muscular mediante ejercicios que involucran diferentes grupos musculares, como los brazos y las piernas. Incluyen actividades como el levantamiento de pesas, ejercicios con bandas de resistencia, rutinas de baile y el uso de equipos de ejercicio como bicicletas estáticas o máquinas de remo. Estos juegos son populares entre quienes desean mejorar su estado físico de manera divertida. Además de fortalecer el cuerpo, ayudan a mejorar la resistencia cardiovascular, la coordinación y la flexibilidad, a la vez que fomentan la quema de calorías y la pérdida de peso mediante actividad física intensa.

**Juegos sensitivos:** Diseñados para educar los sentidos, estos juegos se basan en el uso de objetos que promueven el desarrollo de habilidades como la destreza manual, auditiva y visual. Estas actividades se introducen de forma gradual para asegurar un aprendizaje progresivo (Chacón, 2007).

**Juegos intelectuales:** Enfocados en el desarrollo de la inteligencia infantil, estos juegos estimulan la mente a través de la curiosidad y la experimentación. Fomentan habilidades cognitivas como el razonamiento lógico, la resolución de problemas y la creatividad. Mediante la exploración activa, los niños aprenden a pensar críticamente y a aplicar estrategias para resolver desafíos, estimulando su desarrollo cognitivo en edades tempranas (Guamán, 2017).

**Juegos afectivos:** Dirigidos a cultivar la sensibilidad y la voluntad, estos juegos promueven el desarrollo de instintos sociales. Tanto el hogar como la escuela deben seleccionar cuidadosamente estos juegos para evitar aquellos que no contribuyan a la formación de buenos hábitos (Claparède, 2010).

**Juegos artísticos:** Estos juegos permiten a los niños dar rienda suelta a su imaginación, desarrollando su creatividad y proporcionándoles una experiencia estética enriquecedora. Incluyen actividades como juegos pictóricos, épicos, arquitectónicos, de imitación plástica y dramáticos, adaptados a las diferentes tendencias y habilidades de los niños (García, 2019).

## **Desarrollo cognitivo**

El desarrollo cognitivo es una etapa crucial en los primeros años de vida de un niño, ya que se refiere a la adquisición de información y conocimientos necesarios para el aprendizaje. Se considera como el proceso de acumulación de información y experiencia, que contribuye al desarrollo de la inteligencia.

El reconocimiento de las letras, los patrones y las palabras en el camino neuronal se automatiza gracias a la organización retino tópica y la capacidad de reconocimiento de objetos. Además, existe otra dimensión de extrema importancia en la organización cerebral (Wolf, 2017, p.91).

Las destrezas cognitivas se refieren a los procesos intelectuales que permiten al individuo comprender y discernir la información que recibe. Estas habilidades contribuyen de manera positiva a mejorar la calidad del aprendizaje y la educación, fortaleciendo el desarrollo intelectual y personal del individuo.

Una forma de utilizar el desarrollo cognitivo en la temática es a través de actividades recreativas que involucren el reconocimiento y asociación de palabras logográficas. Por ejemplo, se pueden crear juegos de memoria en los que los niños deben emparejar tarjetas con palabras y sus correspondientes imágenes o símbolos. Este tipo de juego requiere que los niños utilicen su memoria visual y su capacidad de reconocimiento de patrones para encontrar las coincidencias. Además, se pueden utilizar juegos de palabras que incluyan logotipos o símbolos conocidos, de modo que los niños deban asociar la imagen con el nombre o concepto que representa. Esto promueve el desarrollo de la lectura logográfica al requerir que los niños relacionen imágenes visuales con su significado verbal.

## **Desarrollo del lenguaje**

En el proceso de adquisición de conocimientos, resulta fundamental comprender la estructura lingüística del niño. Esto implica no solo el aspecto comunicativo, sino también conocer su capacidad para expresarse y comprender información. Tener claridad sobre estos niveles de expresión y comprensión permitirá orientar de manera más efectiva las actividades educativas.

La educación en los primeros años de vida está recibiendo cada vez más atención en la política pública de todos los países, y se reconoce cada vez más la importancia de desarrollar habilidades de alfabetización desde temprana edad. Tanto las familias como los centros educativos están priorizando la alfabetización temprana como un componente fundamental de los programas educativos (Villalon, 2016).

El lenguaje debe ser considerado no solo como una asignatura, sino como una etapa esencial en el desarrollo de los niños, en la cual se adquieren habilidades lingüísticas y comunicativas que serán fundamentales a lo largo de su vida. En el ámbito educativo, el desarrollo del lenguaje juega un papel crucial, ya que los docentes pueden implementar diferentes técnicas, estrategias y metodologías para favorecer dicho desarrollo y promover aprendizajes más avanzados y complejos en los niños.

Ahora bien, el juego como elemento cultural es un recurso eficaz para promover el desarrollo del lenguaje en los niños, y en particular, para el desarrollo de la lectura logográfica. A través de este pueden practicar y mejorar su vocabulario, familiarizarse con el lenguaje escrito y desarrollar habilidades lingüísticas como la comunicación oral y la comprensión. Además, el juego fomenta la imaginación, la creatividad y la interacción social, lo que contribuye al desarrollo integral de los niños. Por lo tanto, se puede decir que el juego es fundamental en el proceso de desarrollo del lenguaje y la lectura logográfica en los niños del subnivel elemental.

### **El juego como estrategia educativa en el desarrollo de la lectura logográfica**

La lectura logográfica es una fase en el proceso de aprendizaje de la lectura, donde los niños reconocen palabras familiares a partir de su forma visual. El juego puede ser una herramienta educativa eficaz para fomentar el desarrollo de esta habilidad. A continuación, se sugieren algunas formas en que el juego puede utilizarse como estrategia educativa para promover la lectura logográfica:

**Juegos de memoria:** Estos juegos pueden ayudar a los niños a identificar palabras conocidas visualmente. Por ejemplo, se pueden utilizar tarjetas con palabras familiares y pedirles que las emparejen (Sáenz, 2016).

**Juegos de asociación:** Estos juegos permiten a los niños conectar palabras familiares con imágenes. Se pueden crear tarjetas con imágenes y palabras conocidas, pidiéndoles que las relacionen.

**Juegos de adivinanza:** Este tipo de juego puede ayudar a los niños a reconocer palabras por su forma visual. Por ejemplo, se pueden proporcionar pistas sobre una palabra familiar y pedirles que adivinen cuál es.

**Juegos de escritura:** Estos juegos refuerzan el reconocimiento visual de palabras y la práctica de la escritura. Por ejemplo, los niños pueden escribir palabras conocidas en tarjetas y luego emparejarlas con las imágenes correspondientes (Arriagada, 2018).

En resumen, el juego puede ser una estrategia educativa eficaz para desarrollar la lectura logográfica en los niños. Juegos de memoria, asociación, adivinanza y escritura son algunas ideas que pueden utilizarse para ayudarles a identificar palabras visualmente y practicar su escritura.

### **El rol de la cultura en el desarrollo de habilidades de lectura**

La cultura desempeña un papel crucial en el desarrollo de las habilidades lectoras. A continuación, se destacan algunos aspectos importantes:

La lectura no solo sirve para interpretar los significados textuales, sino también los culturales. De este modo, la lectura puede ayudar a las personas a valorar la cultura incorporada, lo que contribuye a su crecimiento personal (Bascón, 2015).

La enseñanza y comprensión de la lectura ocupa un lugar central en los programas educativos, ya que es la base de todas las asignaturas. Por ello, estos procesos requieren especial atención tanto en la escuela como en la sociedad (Flores y Martín, 2018).

El lenguaje refleja la cultura de la familia en la que crece el niño y la comunidad que lo rodea. Aquellos que hablan el idioma de su hogar tienen una ventaja en la lectura y escritura, al estar más familiarizados con las estructuras lingüísticas y culturales de su entorno (Mite, 2019).

La lectura de textos seleccionados de la producción literaria de la lengua meta tiene un doble propósito: ampliar el conocimiento del mundo del lector y motivarlo hacia la lectura,

y complementar cualquier enfoque metodológico en la enseñanza de una segunda lengua (Arriagada, 2018).

Las prácticas de lectura y escritura están vinculadas con contextos sociales e históricos, además de historias individuales y colectivas, lo que les otorga una complejidad que debe reconsiderarse en la enseñanza de lengua y literatura (Alvarez, 2016).

La cultura digital, considerada una evolución de la alfabetización, ha transformado las textualidades. Incorporar esta cultura en las prácticas lectoras de los estudiantes puede mejorar el proceso de enseñanza y fortalecer las habilidades de lectura y escritura (Rendón, 2019).

De esta manera, la cultura influye significativamente en el desarrollo de las habilidades lectoras, ya que el lenguaje refleja la cultura familiar y comunitaria, y la lectura permite interpretar significados culturales. Además, la enseñanza de la lectura es esencial en los planes de estudio, la literatura expande el conocimiento del mundo y motiva a los estudiantes, y la cultura digital también contribuye al fortalecimiento de las habilidades de lectura y escritura.

### **Estrategias pedagógicas para integrar el juego y la lectura logográfica en el currículo escolar**

Según Álvarez (2016), la integración del juego y la lectura logográfica en el currículo escolar puede ser una estrategia pedagógica efectiva para fomentar el aprendizaje de la lectura y la escritura en los niños y niñas. A continuación, se presentan algunas estrategias didácticas que se pueden implementar en el aula:

**Experiencias de juego:** El juego puede ser una herramienta valiosa para fomentar el aprendizaje de la lectura. Por ejemplo, se pueden crear juegos que involucren la identificación de letras o palabras, o juegos de asociación entre imágenes y palabras.

**Tecnología educativa:** La utilización de software educativo puede ser una estrategia efectiva para mediar dificultades lecto-escritoras en las fases logográfica y alfabética de la lectoescritura. Estos programas pueden ayudar a los niños a distinguir las letras con similitud

fonética, a delinear las letras ya orientarse con las letras de escritura similares (Ajuriaguerra, 2017).

Interacciones con compañeros y educadores capacitados: La educación preescolar se centra en el apoyo al aprendizaje accesible a los niños en los entornos y programas formales u organizados. Los programas de educación preescolar normalmente se centran en las interacciones con los compañeros y los educadores capacitados y en el desarrollo de las competencias lógicas y de razonamiento, así como en la introducción de los primeros conceptos de lectoescritura y de matemáticas y otras competencias de preparación para la escuela (Aravena, 2022).

Estudio sistemático del contexto: Es importante realizar un estudio sistemático del contexto para identificar las necesidades específicas de la comunidad educativa y desarrollar estrategias didácticas significativas para afianzar los procesos de lectura y escritura.

Entonces, la integración del juego y la lectura logográfica en el currículo escolar puede ser una estrategia pedagógica efectiva para fomentar el aprendizaje de la lectura y la escritura en los niños y niñas. Se pueden implementar diversas estrategias didácticas, como experiencias de juego, tecnología educativa, interacciones con compañeros y educadores capacitados y estudio sistemático del contexto.

### **Características de los estudiantes del subnivel elemental**

El subnivel elemental de la educación básica comprende los grados 2º, 3º y 4º, y está dirigido preferentemente a estudiantes de 6 a 8 años de edad. En esta etapa, los niños experimentan un importante desarrollo integral que abarca aspectos cognitivos, sociales, emocionales y físicos.

Desde el punto de vista cognitivo, los estudiantes de este subnivel comienzan a desarrollar habilidades de pensamiento más complejas. Empiezan a mostrar capacidades de análisis, juicio crítico y reflexión, aunque todavía de manera incipiente. Su curiosidad natural los lleva a explorar y experimentar con el mundo que les rodea, buscando comprender patrones y modelos que les permitan resolver problemas cotidianos (Marín, 2017).

En el ámbito de la comunicación, los niños de esta edad continúan desarrollando sus habilidades lingüísticas. Se comunican principalmente en su idioma materno, pero también pueden empezar a familiarizarse con otros idiomas según su contexto. Su capacidad de expresión, tanto oral como escrita, se va refinando, permitiéndoles participar en diálogos más elaborados y comenzar a apreciar diferentes formas de literatura.

En cuanto al desarrollo socioemocional, los estudiantes del subnivel elemental comienzan a interactuar de manera más compleja con sus pares y adultos. Empiezan a comprender y aplicar principios éticos, valores y normas de convivencia básicas. Se observa un creciente sentido de identidad personal y cultural, así como un incipiente reconocimiento de la diversidad que los rodea.

Físicamente, estos niños continúan desarrollando sus habilidades motoras. Mostraron un creciente interés y habilidad en actividades físicas y de iniciación deportiva. Es una etapa propicia para fomentar hábitos de vida saludable, incluyendo una buena alimentación e higiene personal.

En el ámbito artístico, los estudiantes de este subnivel comienzan a manifestar sensibilidad y creatividad en diversas formas de expresión artística, ya sea visual, auditiva o cinestésica. Estas actividades no solo fomentan su desarrollo creativo, sino que también contribuyen a su desarrollo integral (Mendoza, 2019).

Es importante destacar que en esta etapa los niños empiezan a desarrollar una conciencia más amplia de su entorno. Comienzan a reconocer aspectos de su comunidad, su país y el mundo, lo que sienta las bases para la formación de una ciudadanía responsable y comprometida.



## CAPÍTULO II

### DISEÑO METODOLÓGICO

El trabajo de investigación busca promover el juego como elemento cultural para mejorar el desarrollo de la lectura logográfica en los niños del subnivel elemental, es así que como parte del proceso metodológico a continuación se detalla un estudio cuasi experimental que se ha realizado para evaluar la factibilidad de un programa educativo diseñado con los fines en mención.

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

El presente constituye un enfoque cuantitativo que se basa en la recopilación de datos numéricos para su análisis, se centra en la medición, cuantificación y análisis estadístico de los datos, con el objetivo de generalizar los resultados a una población más grande (Marín, 2017). En este estudio se aplicó la recopilación de datos numéricos sobre diferentes variables relacionadas con la lectura logográfica y el juego en los niños del subnivel elemental.

Estos datos fueron analizados mediante técnicas estadísticas como el análisis de frecuencia, correlación, análisis de varianza, entre otros. El objetivo de aplicar el enfoque cuantitativo en esta investigación fue obtener información cuantificable lo que permitió establecer relaciones y patrones entre el juego y la lectura logográfica en los niños del subnivel elemental. Es así que se pudo determinar, por ejemplo, los tipos de juegos que más influyen en el desarrollo de esta habilidad, o identificar posibles diferencias en el desarrollo de la lectura logográfica en función de los intereses de los niños.

El trabajo de investigación es de nivel descriptiva pues tiene como objetivo describir y comprender fenómenos o situaciones tal como son, sin manipular ni intervenir en ellos (Mantilla, 2021). Es así que inicialmente, se observó detalladamente las características, propiedades y eventos relacionados con el desarrollo de la lectura logográfica en niños de subnivel elemental, para de esa manera establecer un diagnóstico que sirvió como punto de partida para abordar la temática en estudio.

No se puede dejar de mencionar, que esta investigación es bibliográfica documental, pues se recurrió a fuentes de información escrita, como libros, revistas, artículos, tesis y otros documentos que constituyen el rigor científico, relevante y actualizado sobre este tema específico. Esto permitió establecer una base sólida de conocimientos previos y fundamentar la relevancia de la investigación

Asimismo, se considera una investigación de campo pues se basa en la recolección de información directamente en el lugar o contexto donde se realiza la indagación. Considerando que de manera directa se realizó el registro de las prácticas de juego de los niños, así como también, se recolectó las respuestas al cuestionario del test que sirvió para medir su avance en la lectura logográfica.

### **Descripción de la población y muestra**

El subnivel elemental de la Unidad Educativa “Doctor Misael Acosta Solís” cuenta con 150 estudiantes, mismos que conforman la población de este estudio, sin embargo, se ha elegido una muestra no probabilística en la que de manera intencional se selecciona a los paralelos “A” y “B” del Tercer año de Educación General Básica, tomando en cuenta que el investigador tiene la viabilidad de desempeñar su labor docente dentro de estos grupos.

**Tabla 1: Muestra de estudiantes**

<b>GRUPO DE INVESTIGACIÓN</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Estudiantes Paralelo “A”	28	100%
Estudiantes Paralelo “B”	28	100%
Total	56	100%

Elaborado por: Marcelo Toapanta 2024

Fuente: Archivo de estudiantes institucional AMIE 2024

## **Técnicas e instrumentos**

Para llevar a cabo un diagnóstico inicial del problema, se recopiló información a través de un test diseñado para medir y evaluar diferentes aspectos relacionados con habilidades, conocimientos o aptitudes en la lectura. En concreto, se utilizó como instrumento un cuestionario estructurado, compuesto por una serie de preguntas diseñadas para obtener información específica sobre el nivel de desarrollo de la lectura logográfica.

Además, se aplicó la técnica de estudios comparativos, un método de investigación que compara elementos con el fin de identificar similitudes y diferencias entre ellos. Esta técnica emplea métodos rigurosos y analiza los resultados para llegar a conclusiones significativas. El objetivo principal de la investigación comparativa es establecer una comparación directa entre dos o más elementos en relación a características, comportamientos, efectos, u otros aspectos relevantes.

## **Validez y confiabilidad pre test**

Para respaldar la validez del test de lectura logográfica que se aplicó a los estudiantes del Tercer Año de Educación General Básica Paralelo A y B, se optó por buscar apoyo de un experto en el área de Lengua y Literatura especialista en Pedagogía, para ello, se presentó el instrumento y se verificó que la correspondencia de las preguntas del instrumento, con los objetivos, variables, indicadores e ítems estén acorde y sean pertinentes; una vez realizada esta validación se procedió aplicar un test con un cuestionario de 6 preguntas a los niños y niñas que conforman la muestra de estudio, en este caso a los estudiantes del paralelo “A” y “B” del tercer año de EGB. Ambos grupos formarían parte de este estudio cuasiexperimental, mismos que recibirían diferentes condiciones de enseñanza, por lo que se llevó a cabo una aplicación inicial para establecer un punto de referencia en el rendimiento de los participantes en habilidades de logografía, evaluando el nivel de competencia de cada estudiante antes de la intervención.

Los estudiantes del Tercero “A” son quienes recibirían las actividades pedagógicas de logografía utilizando herramientas tecnológicas con aplicaciones interactivas, juegos educativos en línea y variedad de recursos multimedia, actividades que fueron diseñadas para hacer que el proceso de aprendizaje fuera más dinámico, participativo y atractivo para los estudiantes. Mientras que, los estudiantes del Tercero “B”, recibieron sus actividades

pedagógicas con métodos tradicionales de enseñanza de logografía, mismas que incluyen lecciones magistrales, ejercicios de escritura a mano y prácticas de repetición.

Después de un período determinado de intervención (un mes aproximadamente), se llevó a cabo una aplicación posterior donde se administraron las mismas pruebas estandarizadas utilizadas en la aplicación inicial para evaluar el progreso de los estudiantes de ambos grupos en habilidades de logografía. Los datos recopilados durante las aplicaciones inicial y posterior fueron analizados comparativamente para determinar cualquier diferencia significativa en el rendimiento entre los dos grupos. Se utilizaron pruebas estadísticas apropiadas para evaluar la eficacia relativa de las dos metodologías de enseñanza.

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

### TEST INICIAL TERCERO A

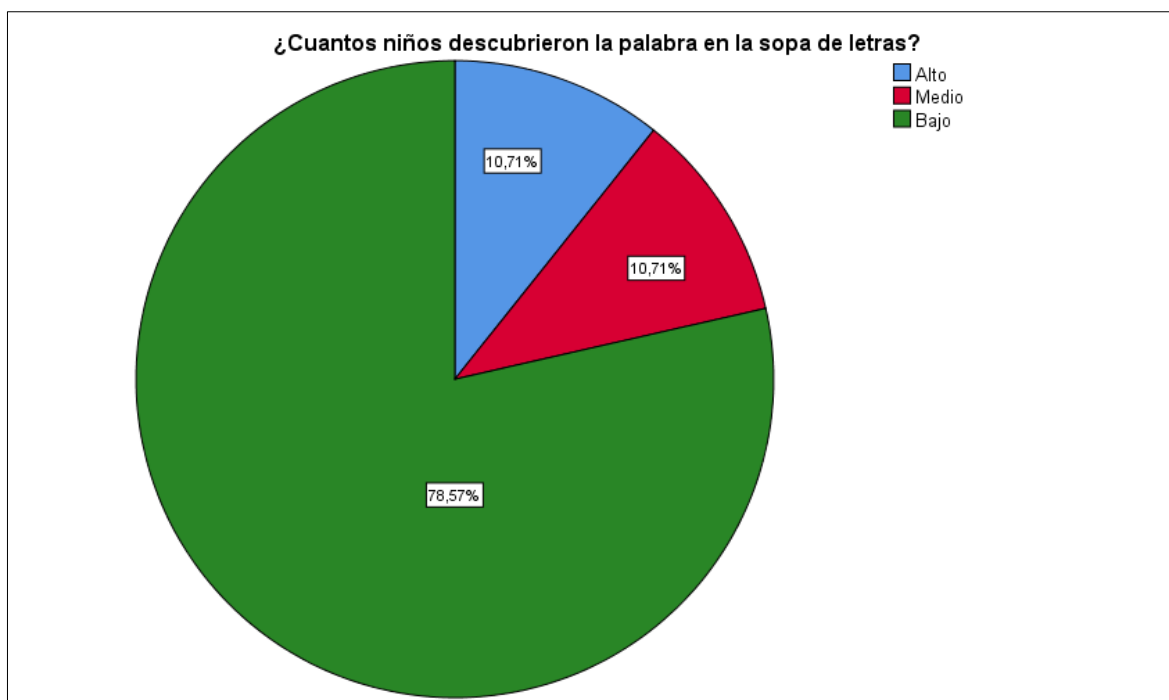
#### Pregunta 1

**Tabla 1. Sopa de letras**

¿Cuántos niños descubrieron la palabra en la sopa de letras?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	3	10,7	10,7	10,7
	Medio	3	10,7	10,7	21,4
	Bajo	22	78,6	78,6	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

**Nota:** Hace referencia a los resultados de la pregunta 1 de la encuesta, es propio del autor.

**Gráfico 5. Representación gráfica pregunta 1**



**Nota:** Hace referencia a la representación gráfica de la pregunta 1 de la encuesta, es propio del autor.

#### Análisis e interpretación

En esta actividad en donde los estudiantes debían encontrar una palabra específica en una sopa de letras, los resultados reflejaron ciertas dificultades en la tarea. Solo un pequeño porcentaje de los niños, el 10,71%, alcanzó un nivel alto de rendimiento al descubrir la palabra, lo que indica que la mayoría de los niños no tuvieron un desempeño destacado. Este mismo porcentaje 10,71%, obtuvo un nivel medio, sugiriendo que este grupo también encontró la palabra, pero no con la facilidad de sus compañeros de alto rendimiento.

La mayoría de los participantes, con un significativo 78,57%, se ubicó en el nivel bajo, revelando que un gran número de estudiantes se enfrentó a desafíos importantes al intentar completar la actividad. Este dato podría indicar que los niños necesitan mejorar habilidades clave como la atención al detalle, la percepción visual, o quizás estaban trabajando con palabras cuya longitud o estructura excedía su nivel de competencia actual.

Es evidente que, para este grupo en particular, la actividad de la sopa de letras resultó en su mayoría complicada y posiblemente requiera una revisión pedagógica para adaptar la dificultad del ejercicio a fin de atender mejor las habilidades de los estudiantes de tercer año de educación básica.

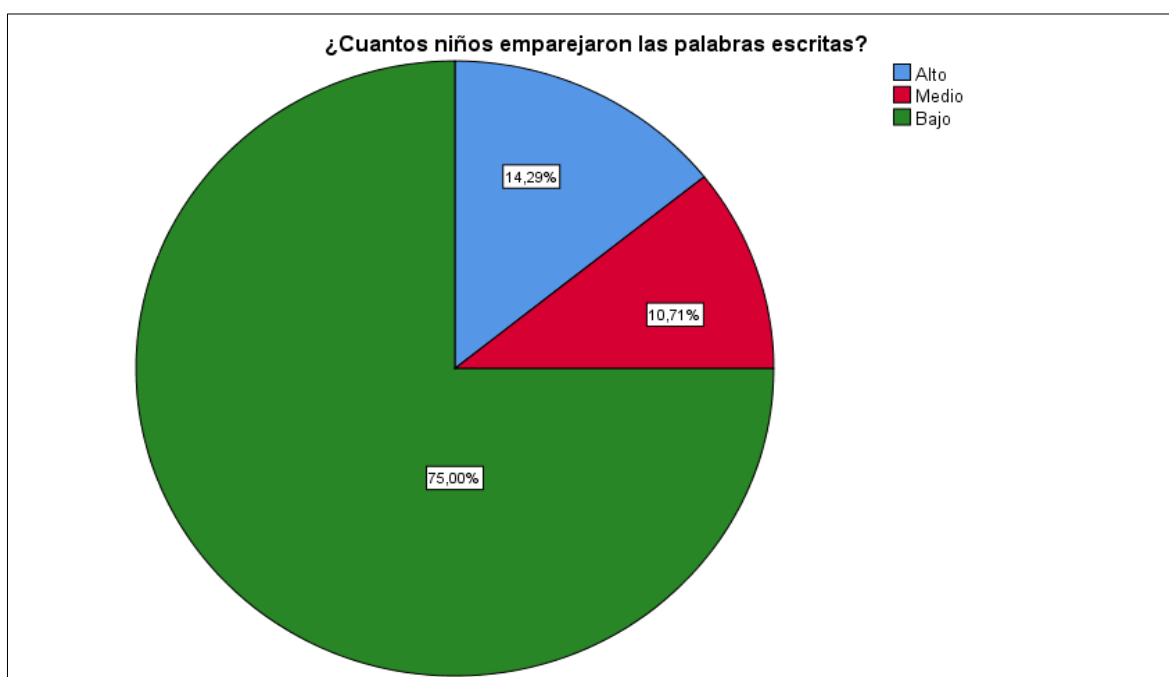
## Pregunta 2

**Tabla 2. Emparejamiento de palabras**

¿Cuántos niños emparejaron las palabras escritas?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	4	14,3	14,3	14,3
	Medio	3	10,7	10,7	25,0
	Bajo	21	75,0	75,0	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

**Nota:** Hace referencia a los resultados de la pregunta 2 de la encuesta, es propio del autor.

**Gráfico 6. Representación gráfica pregunta 2**



**Nota:** Hace referencia a la representación gráfica de la pregunta 2 de la encuesta, es propio del autor.

## **Análisis e interpretación**

La ejecución de una actividad de emparejamiento de palabras escritas, arroja luz sobre sus habilidades de asociación y reconocimiento de palabras. Un pequeño porcentaje, específicamente el 14,29%, demuestra un alto nivel de habilidad en esta tarea completándola con éxito y presumiblemente con cierta facilidad. Una proporción ligeramente inferior, representando el 10,71%, alcanzó un nivel medio, lo que implica que estos estudiantes pudieron hacer las correctas asociaciones, aunque no tan eficientemente como sus pares con alto rendimiento.

Sin embargo, la gran mayoría de los niños, un 75%, se situó en el nivel bajo de desempeño, lo cual indica que un número considerable encontró dificultades significativas para emparejar las palabras escritas. Tal resultado podría reflejar desafíos en el procesamiento visual de la información escrita, la memorización o el reconocimiento de palabras, o carencias en la comprensión de la relación entre diferentes términos.

Estos hallazgos apuntan a una necesidad de fortalecer las habilidades lingüísticas y cognitivas de los estudiantes, y sugieren que las estrategias de enseñanza podrían necesitar ajustes para apoyar mejor a aquellos que requieren un nivel adicional de práctica y orientación en la tarea de emparejar palabras escritas.

### Pregunta 3

**Tabla 3. Asociación de imágenes con palabras**

¿Cuántos niños asociaron imágenes con palabras?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	4	14,3	14,3	14,3
	Medio	3	10,7	10,7	25,0
	Bajo	21	75,0	75,0	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

**Nota:** Hace referencia a los resultados de la pregunta 3 de la encuesta, es propio del autor.

**Gráfico 7. Representación gráfica pregunta 3**



**Nota:** Hace referencia a la representación gráfica de la pregunta 3 de la encuesta, es propio del autor.

### Análisis e interpretación

La figura muestra los resultados de un análisis sobre cuántos niños asociaron imágenes con palabras, categorizados en tres niveles: alto, medio y bajo. Los datos presentados en el gráfico circular indican que el 14.29% de los niños se encuentra en el nivel alto, el 10.71% en el nivel medio y el 75.00% en el nivel bajo.

Esta distribución sugiere que una gran mayoría de los niños, es decir, el 75%, tiene un nivel bajo de asociación entre imágenes y palabras. Esto destaca una posible área de enfoque para



las intervenciones educativas, subrayando la necesidad de mejorar esta habilidad en el subnivel elemental, como se discute en la tesis.

Los niveles alto y medio representan proporciones menores, lo que sugiere que, aunque algunos niños pueden hacer estas asociaciones de manera efectiva, la mayoría tiene dificultades con esta habilidad. Esta distribución puede utilizarse para identificar estrategias e intervenciones específicas que mejoren las habilidades de lectura logográfica, particularmente a través del uso de juegos y actividades lúdicas culturalmente relevantes, tal como se detalla en el documento de la tesis.

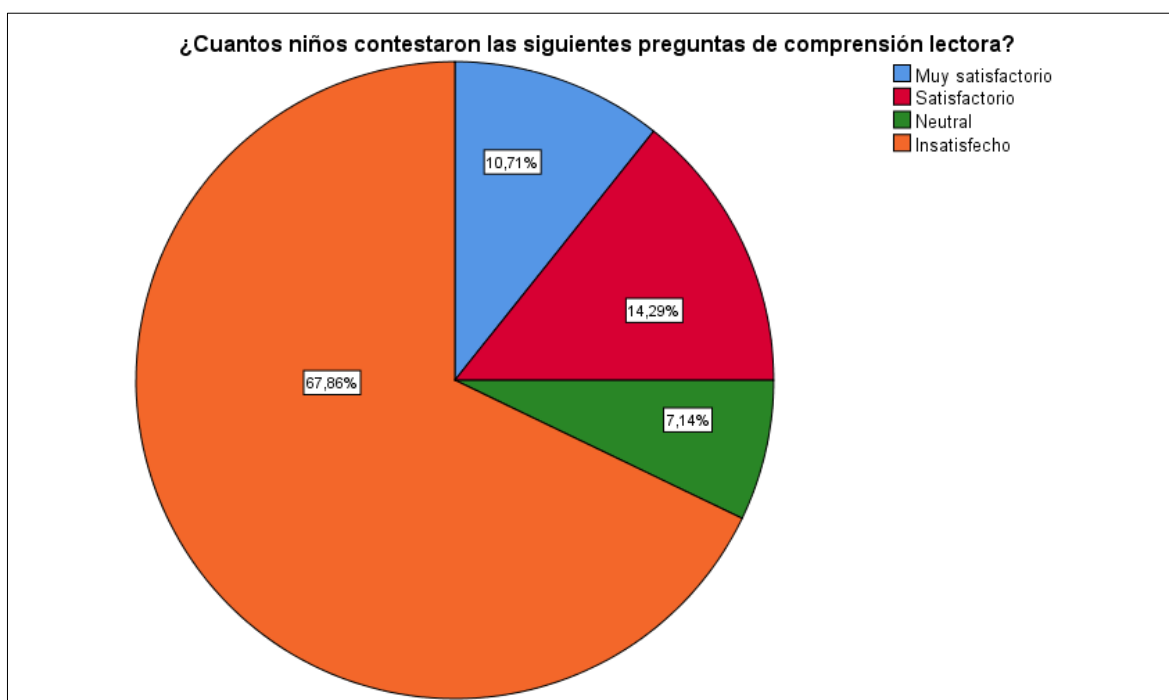
## Pregunta 4

**Tabla 4. Preguntas sobre comprensión lectora**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy satisfactorio	3	10,7	10,7	10,7
	Satisfactorio	4	14,3	14,3	25,0
	Neutral	2	7,1	7,1	32,1
	Insatisfecho	19	67,9	67,9	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

**Nota:** Hace referencia a los resultados de la pregunta 4 de la encuesta, es propio del autor.

**Gráfico 8. Representación gráfica pregunta 4**



**Nota:** Hace referencia a la representación gráfica de la pregunta 4 de la encuesta, es propio del autor.

### Análisis e interpretación

En la evaluación de comprensión lectora, se encontró que un 10,71% mostró una comprensión muy satisfactoria del texto. Un 14,29% tuvo un desempeño satisfactorio, con margen de mejora, y un 7,14% mostró resultados neutrales, apuntando a una comprensión intermitente. La mayor preocupación se presenta en el 67,86% que estuvo insatisfecho, indicando luchas notables en comprender el texto. Estos hallazgos destacan que, si bien algunos niños tienen una buena comprensión lectora, una porción significativa requiere

apoyo adicional para mejorar en esta área crucial, sugiriendo la implementación de estrategias educativas más específicas y dirigidas.

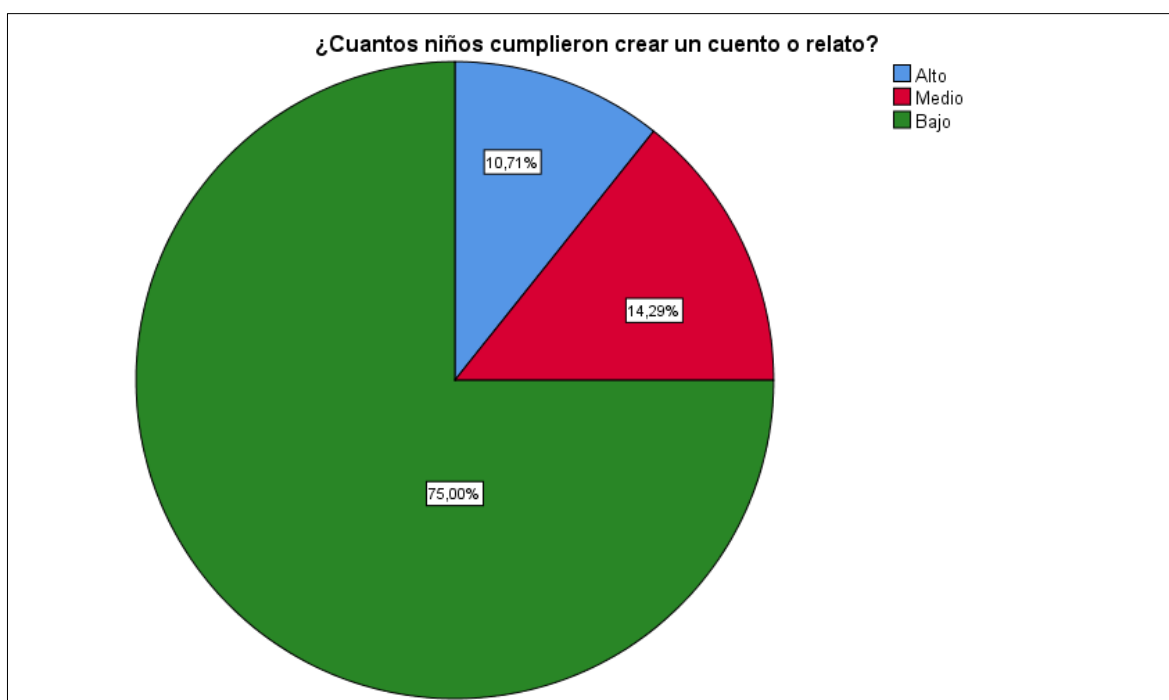
### Pregunta 5

**Tabla 5. Creación de un cuento o relato**

¿Cuántos niños cumplieron crear un cuento o relato?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	3	10,7	10,7	10,7
	Medio	4	14,3	14,3	25,0
	Bajo	21	75,0	75,0	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

**Nota:** Hace referencia a los resultados de la pregunta 5 de la encuesta, es propio del autor.

**Gráfico 9. Representación gráfica pregunta 5**



**Nota:** Hace referencia a la representación gráfica de la pregunta 5 de la encuesta, es propio del autor.

### Análisis e interpretación

En una actividad de escritura creativa, un 10,71% mostraron un alto desempeño creando cuentos o relatos, evidenciando claridad y creatividad. Un segundo grupo, el 14,29%, tuvo un rendimiento medio, sugiriendo áreas de mejora en sus trabajos. Sin embargo, un 75% de los niños tuvo un rendimiento bajo, enfrentando problemas significativos en la creación de sus narrativas, lo que puede indicar dificultades en la estructuración de ideas y uso del

lenguaje. Estos resultados indican la necesidad de reforzar la enseñanza en escritura creativa y proporcionar apoyo adicional para ayudar a los niños a mejorar su habilidad para formular historias propias.

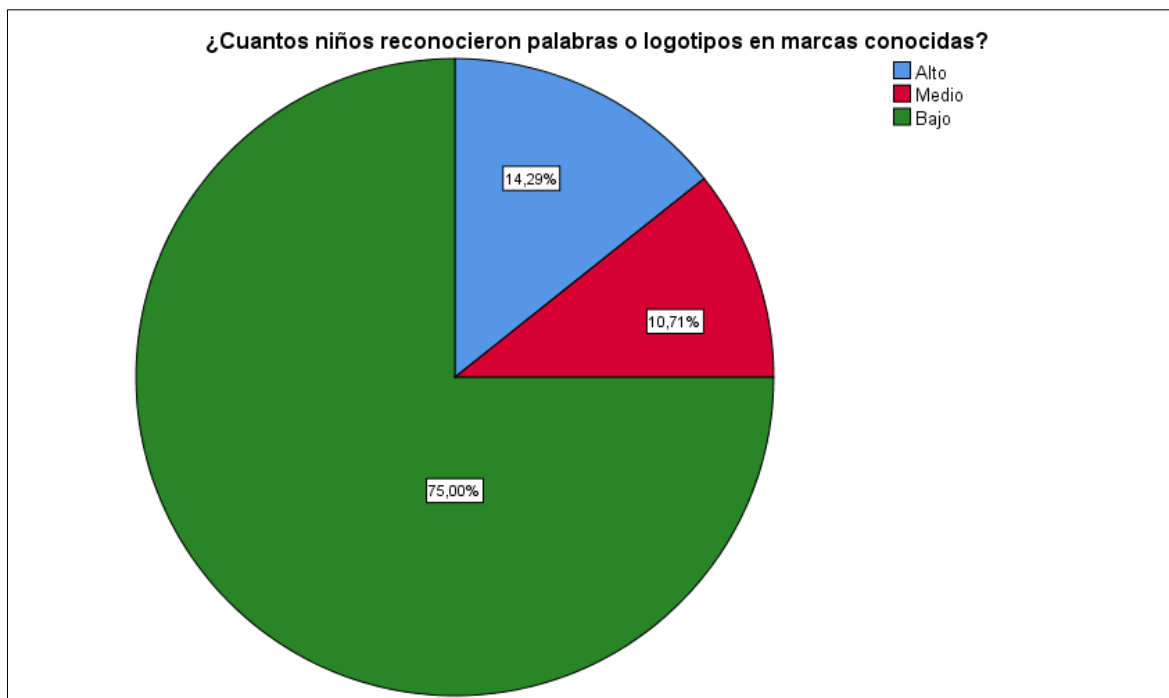
### Pregunta 6

**Tabla 6. Reconocimiento de palabras a través de logotipos**

¿Cuántos niños reconocieron palabras o logotipos en marcas conocidas?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	4	14,3	14,3	14,3
	Medio	3	10,7	10,7	25,0
	Bajo	21	75,0	75,0	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Nota: resultados pregunta 6

**Gráfico 10. Representación gráfica pregunta 6**



Nota: Hace referencia a la representación gráfica de la pregunta 6 de la encuesta, es propio del autor.

### Análisis e interpretación

Entre los niños de tercer año de educación básica que participan en una actividad para reconocer palabras o logotipos de marcas conocidas, los resultados muestran una tendencia general de dificultad en esta área. Solamente un 14,29% de los niños mostraron un alto nivel de rendimiento, identificando correctamente y con facilidad las marcas. Un grupo

ligeramente más pequeño, el 10,71%, alcanzó un nivel medio, posiblemente reconociendo algunas marcas, pero sin la consistencia del grupo de alto rendimiento.

La mayoría de los participantes, con un porcentaje significativo del 75%, se situó en el nivel bajo, indicando que la gran parte de los estudiantes tuvo problemas para reconocer las palabras o logotipos asociados con marcas reconocidas. Este resultado sugiere que la mayoría de los niños no están familiarizados con estas marcas o carecen de la habilidad de retención visual necesaria para identificar estos símbolos comerciales de manera efectiva.

Estos hallazgos ponen de manifiesto un área de oportunidad en cuanto a la exposición y educación de los niños en términos de reconocimiento de marcas y memoria visual. Asimismo, puede indicar la necesidad de reforzar las actividades de observación y asociación visual en el currículo escolar para mejorar estas habilidades importantes en un entorno visualmente saturado como el actual.

## TEST POSTERIOR TERCERO A

### Pregunta 1

Tabla 7. Sopa de letras

¿Cuántos niños descubrieron la palabra en la sopa de letras?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	9	32,1	32,1	32,1
	Medio	14	50,0	50,0	82,1
	Bajo	5	17,9	17,9	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Nota: Hace referencia a los resultados de la pregunta 1 de la encuesta posterior, es propio del autor.

Gráfico 11. Representación gráfica pregunta 1



Nota: Hace referencia a la representación gráfica de la pregunta 1 de la encuesta, es propio del autor.

### Análisis e interpretación

La indagación sobre el éxito de los niños al encontrar una palabra en una sopa de letras revela que la mitad de ellos demostraron un desempeño medio, indicativo de cierta capacidad, pero con variaciones en facilidad o rapidez. Aproximadamente un tercio exhibió un alto rendimiento, destacándose en la actividad, mientras que un menor porcentaje, 17,86%, tuvo un rendimiento bajo, enfrentando retos significativos. La tendencia sugiere que la percepción visual, la atención y el procesamiento cognitivo varían dentro de la población infantil

estudiada, lo que puede orientar el diseño de métodos pedagógicos para fortalecer estas habilidades.

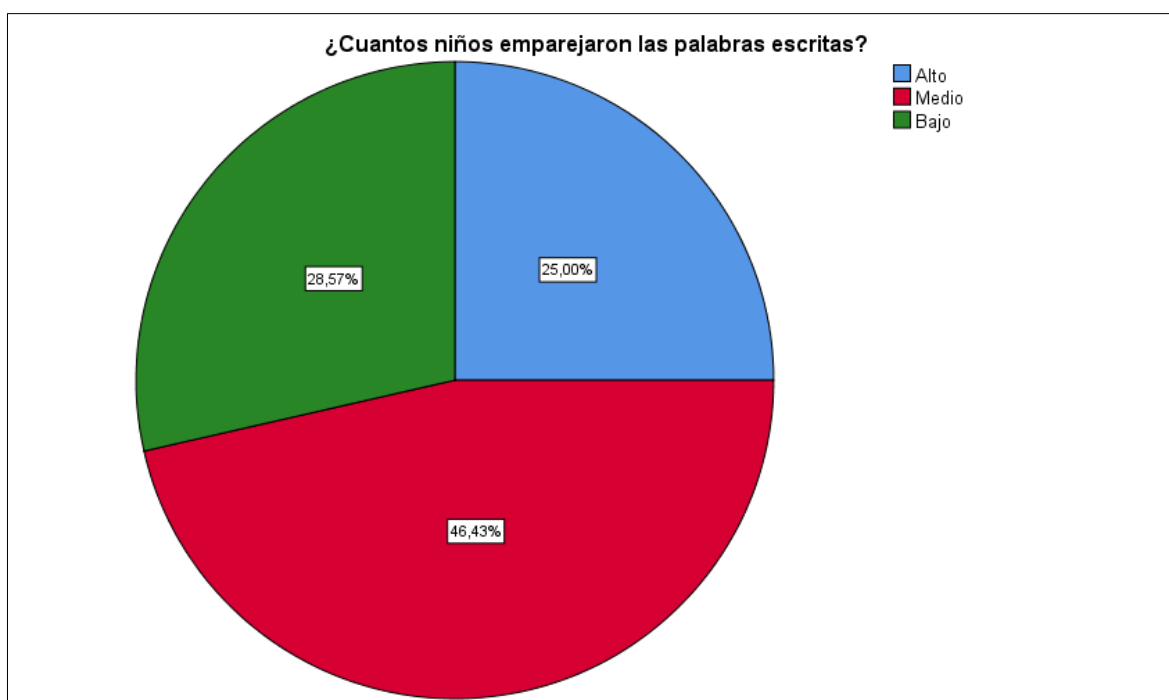
## Pregunta 2

**Tabla 8. Emparejamiento de palabras**

¿Cuántos niños emparejaron las palabras escritas?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	7	25,0	25,0	25,0
	Medio	13	46,4	46,4	71,4
	Bajo	8	28,6	28,6	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

**Nota:** Hace referencia a los resultados de la pregunta 2 de la encuesta posterior, es propio del autor.

**Gráfico 12. Representación gráfica pregunta 2**



**Nota:** Hace referencia a la representación gráfica de la pregunta 2 de la encuesta, es propio del autor.

## Análisis e interpretación

La pregunta dirigida a averiguar cuántos niños pudo emparejar correctamente las palabras escritas arroja una distribución en donde menos de la mitad de los participantes, específicamente un 46,43%, alcanzó un nivel medio de habilidad en esta tarea. Un cuarto de ellos, es decir, el 25%, presentó un rendimiento alto, demostrando ser particularmente hábiles en el emparejamiento de palabras. Sin embargo, un porcentaje ligeramente mayor de niños,

representando un 28,57%, mostró un rendimiento bajo, lo cual implica que tuvieron dificultades significativas en el ejercicio.

Estos resultados sugieren que la habilidad para emparejar palabras escritas varía significativamente entre los niños, con una tendencia a que la mayoría se sitúe en un nivel intermedio de competencia en la actividad, mientras que los extremos, tanto de alto como de bajo rendimiento, están menos. Representa, pero son casi equiparables en tamaño. Esto proporciona información valiosa acerca de las diferencias individuales en las capacidades lingüísticas o cognitivas de la población infantil en cuestión, y es relevante para la identificación de necesidades de enseñanza y aprendizaje específicos.



### Pregunta 3

**Tabla 9. Asociación de imágenes con palabras**

¿Cuántos niños asociaron imágenes con palabras?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	9	32,1	32,1	32,1
	Medio	10	35,7	35,7	67,9
	Bajo	9	32,1	32,1	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

**Nota:** Hace referencia a los resultados de la pregunta 3 de la encuesta posterior, es propio del autor.

**Gráfico 13. Representación gráfica pregunta 3**



**Nota:** Hace referencia a la representación gráfica de la pregunta 3 de la encuesta, es propio del autor.

### Análisis e interpretación

La pregunta sobre la capacidad de los niños para asociar imágenes con palabras desvela una distribución equitativa en los niveles de habilidad. Según los datos, un 32,14% de los niños mostraron un alto grado de competencia en esta tarea, indicando que una tercera parte de los participantes sobresalió al vincular visualmente los conceptos con su denominación escrita. Además, un 35,71% de los niños alcanzaron un nivel medio, representando un poco más de un tercio de los participantes y reflejando un desempeño suficiente pero no excepcional en la asociación de imágenes con palabras. Curiosamente, la proporción de niños que tuvieron un

rendimiento bajo en la actividad corresponde también al 32,14%, lo que supone una distribución simétrica con respecto al grupo de alto rendimiento.

Esta uniformidad en los resultados apunta a una variabilidad apreciable en la habilidad cognitiva de asociación en la muestra estudiada, con una repartición casi igual entre los que exhiben facilidad, dificultad o un nivel intermedio en la tarea. Revela la posibilidad de que haya diversos factores influyendo en la capacidad de cada niño para realizar asociaciones entre elementos visuales y lingüísticos, y sugiere la importancia de enfoques pedagógicos personalizados que puedan atender a estas variadas necesidades de desarrollo.

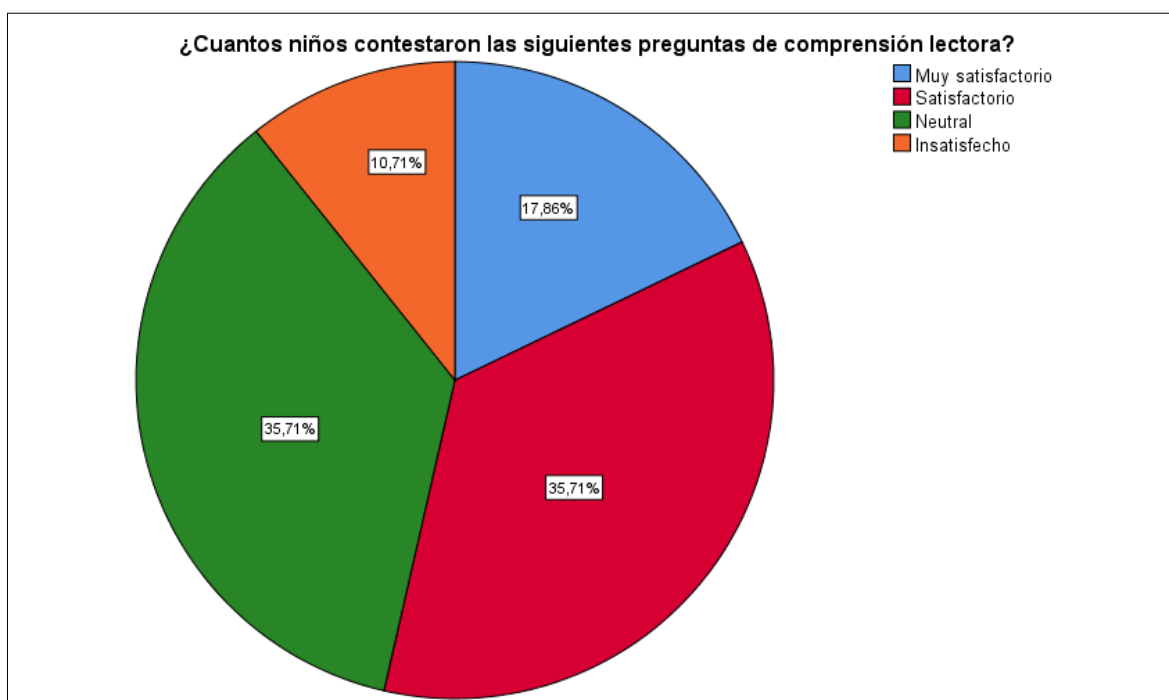
## Pregunta 4

**Tabla 10. Comprensión lectora**

¿Cuántos niños contestaron las siguientes preguntas de comprensión lectora?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy satisfactorio	5	17,9	17,9	17,9
	Satisfactorio	10	35,7	35,7	53,6
	Neutral	10	35,7	35,7	89,3
	Insatisfecho	3	10,7	10,7	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

**Nota:** Hace referencia a los resultados de la pregunta 4 de la encuesta posterior, es propio del autor.

**Gráfico 14. Representación gráfica pregunta 4**



**Nota:** Hace referencia a la representación gráfica de la pregunta 4 de la encuesta, es propio del autor.

### Análisis e interpretación

El análisis de la capacidad de los niños para asociar imágenes con palabras muestra que un 17,86% obtuvo resultados muy satisfactorios, evidenciando una alta competencia en la tarea. La mayor parte de los niños, sumando un 71,42%, se encontró con resultados satisfactorios y neutrales, indicando un desempeño medio en la actividad. Un 10,71% se situó en el nivel de insatisfecho, señalando dificultades para realizar las asociaciones requeridas. Esta distribución refleja una diversidad en las habilidades asociativas de los niños, y subraya la existencia de una mayoría con competencia, mientras que una minoría se distribuye entre los

extremos de muy satisfactorio e insatisfecho. Estos hallazgos son valiosos para el diseño de intervenciones educativas orientadas a mejorar las habilidades de asociación y apoyar a los que muestran dificultades.

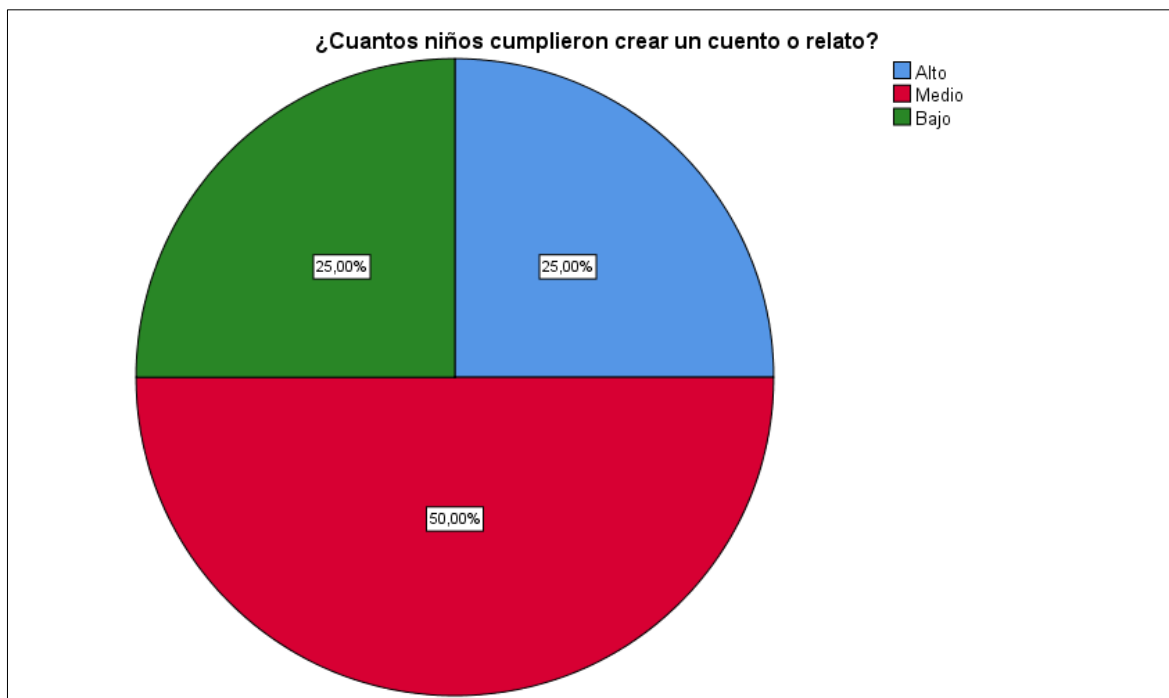
## Pregunta 5

**Tabla 11. Creación de un cuento o relato**

¿Cuántos niños cumplieron crear un cuento o relato?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	7	25,0	25,0	25,0
	Medio	14	50,0	50,0	75,0
	Bajo	7	25,0	25,0	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

**Nota:** Hace referencia a los resultados de la pregunta 5 de la encuesta posterior, es propio del autor.

**Gráfico 15. Representación gráfica pregunta 5**



**Nota:** Hace referencia a la representación gráfica de la pregunta 5 de la encuesta, es propio del autor.

## Análisis e interpretación

La pregunta formulada busca determinar cuántos niños fueron capaces de crear un cuento o relato y los resultados obtenidos se distribuyen de manera equitativa entre los distintos niveles de desempeño. Un cuarto de los niños, representando el 25%, alcanzó un alto grado de cumplimiento en la creación de sus cuentos o relatos, lo que denota una habilidad

considerable en la elaboración de historias. La cifra más destacada es que la mitad de los niños, el 50%, logró un resultado medio, evidenciando que, aunque pudieron completar la tarea, tal vez no lo hicieron con un nivel de detalle o creatividad que destacara. Finalmente, el mismo porcentaje del grupo inicial, un 25%, obtuvo un rendimiento bajo, lo cual sugiere que encontraron dificultades significativas a la hora de construir un relato o cuento.

Estos hallazgos reflejan que mientras hay una proporción de niños con talento para la escritura creativa, una parte igualmente considerable enfrenta retos para desenvolverse en esta actividad. Asimismo, la mayoría logra cumplir con la tarea a un nivel funcional. Estos datos podrían ser de interés para docentes y diseñadores de currículo escolar para adaptar los métodos de enseñanza de la escritura creativa, posiblemente ofreciendo un apoyo adicional a aquellos que se encuentran en los niveles bajos y medio para fomentar el desarrollo de sus habilidades narrativas.

## Pregunta 6

**Tabla 12. Reconocimiento de palabras a través de logotipos**

¿Cuántos niños reconocieron palabras o logotipos en marcas conocidas?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	7	25,0	25,0	25,0
	Medio	14	50,0	50,0	75,0
	Bajo	7	25,0	25,0	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

**Nota:** Hace referencia a los resultados de la pregunta 6 de la encuesta posterior, es propio del autor.

**Gráfico 16. Representación gráfica pregunta 6**



**Nota:** Hace referencia a la representación gráfica de la pregunta 6 de la encuesta, es propio del autor.

### Análisis e interpretación

La pregunta examina la capacidad de los niños para reconocer palabras o logotipos en marcas conocidas, y los resultados muestran una simetría en el desempeño de los participantes. Un cuarto de los niños, o sea, el 25%, exhibió un alto nivel de reconocimiento, lo que indica una notable habilidad para identificar marcas visuales. La mitad de los niños, constituyendo el 50%, mostró un nivel medio de reconocimiento, sugiriendo que, aunque fueron capaces de identificar algunas marcas, posiblemente no con la misma consistencia o rapidez que el grupo de alto rendimiento. Por otra parte, la misma proporción que el grupo de alto rendimiento,

otro 25%, tuvo un bajo desempeño, implicando dificultades en el reconocimiento de las palabras o logotipos presentes en las marcas.

Este equilibrio de resultados señala que, mientras existe un grupo sustancial de niños con la capacidad de reconocer marcas de forma efectiva, una cantidad significativa tiene menos habilidad en esta área, con la mitad mostrando un desempeño intermedio. Esta información es crucial para comprender cómo se distribuye la habilidad de reconocimiento visual en la población infantil evaluada, y podría tener implicaciones en el desarrollo de estrategias educativas o de marketing dirigidas a los niños, especialmente en lo que respecta a la identificación de marcas y la Comprensión de la influencia de la publicidad en este grupo de edad.

Por otro lado, la metodología tradicional de enseñanza de la logografía se basa principalmente en la instrucción directa y la práctica repetitiva. Aunque este enfoque ha sido ampliamente utilizado durante décadas, se ha criticado por su falta de interactividad y su incapacidad para adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes. Las lecciones magistrales y los ejercicios de escritura a mano pueden resultar monótonos y poco estimulantes para algunos estudiantes, lo que puede afectar negativamente su motivación y su compromiso con el aprendizaje.

## TEST INICIAL TERCERO B

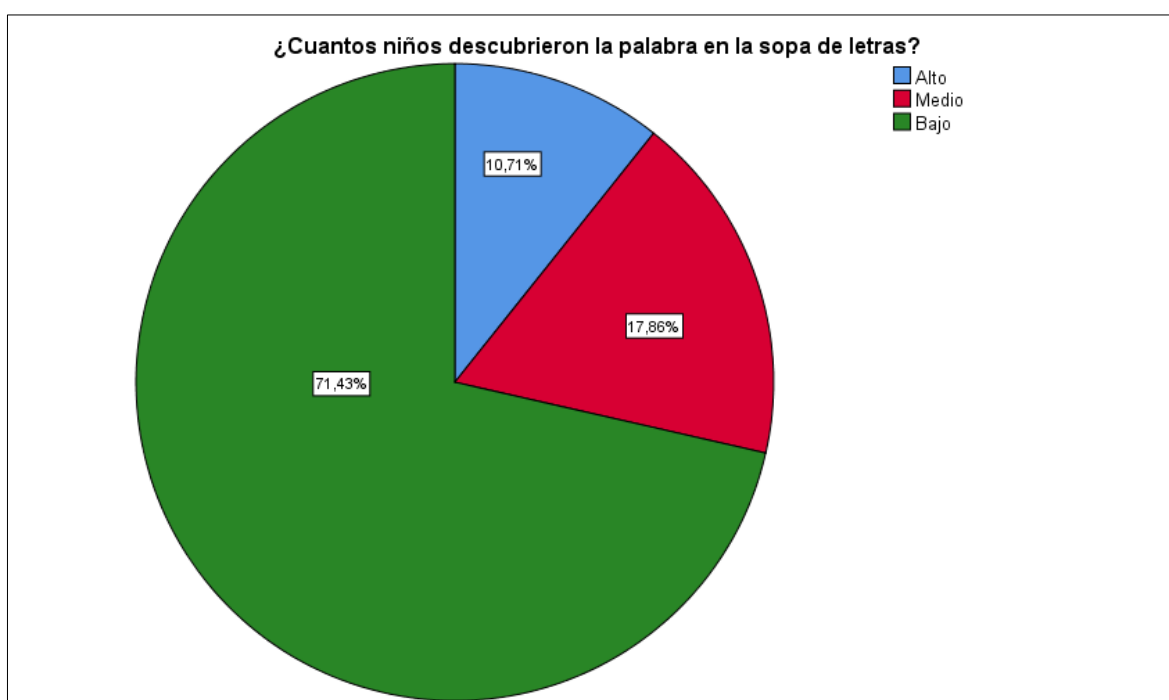
### Pregunta 1

Tabla 13. Sopa de letras

¿Cuántos niños descubrieron la palabra en la sopa de letras?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	3	10,7	10,7	10,7
	Medio	5	17,9	17,9	28,6
	Bajo	20	71,4	71,4	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Nota: Hace referencia a los resultados de la pregunta 1 de la encuesta a tercero "B", es propio del autor.

Gráfico 17. Representación gráfica pregunta 1



Nota: Hace referencia a la representación gráfica de la pregunta 1 de la encuesta, es propio del autor.

### Análisis e interpretación

En la actividad propuesta al grupo "A" de niños de tercer año de educación básica, se les presentó una sopa de letras con el objetivo de que descubrieran una palabra específica. Los resultados mostraron que un porcentaje menor de los participantes tuvo un desempeño alto en la tarea, representado por el 10,71%, lo cual indica que estos niños lograron identificar la palabra de manera rápida y eficiente. Un leve incremento en la proporción se observó en aquellos con un desempeño medio, alcanzando el 17,86%, lo cual sugiere que estos estudiantes también encontraron la palabra, pero posiblemente con una mayor inversión de



tiempo o esfuerzo que el grupo anterior. Sin embargo, la mayoría de los niños, con un porcentaje significativo del 71,43%, se ubicó en la categoría de desempeño bajo, indicando que la gran mayoría tuvo dificultades para encontrar la palabra dentro de la sopa de letras.

Teniendo en cuenta que la sopa de letras ofrece una manera divertida y efectiva de promover el desarrollo de la lectura logográfica en los niños del subnivel elemental al mejorar su reconocimiento visual de palabras, fortalecer su memoria visual, contextualizar las palabras dentro de un tema y mantener su motivación hacia el aprendizaje de la lectura.

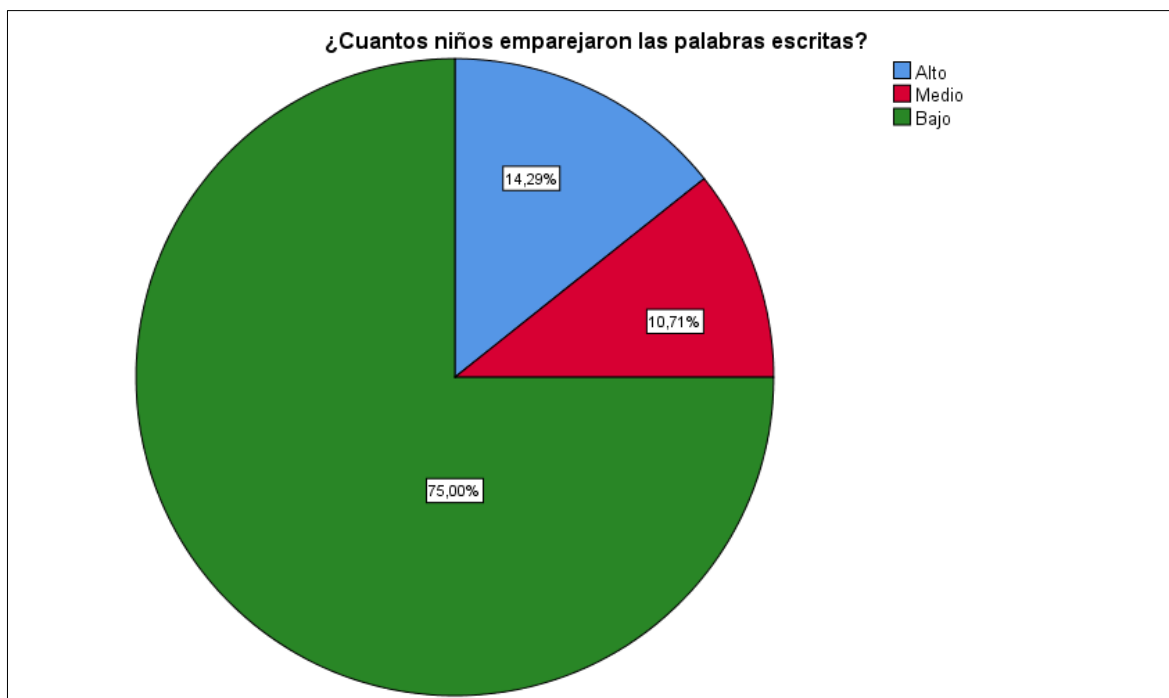
## Pregunta 2

**Tabla 14. Emparejamiento de palabras**

¿Cuántos niños emparejaron las palabras escritas?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	4	14,3	14,3	14,3
	Medio	3	10,7	10,7	25,0
	Bajo	21	75,0	75,0	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

**Nota:** Hace referencia a los resultados de la pregunta 2 de la encuesta a tercero “B”, es propio del autor.

**Gráfico 18. Representación gráfica pregunta 2**



**Nota:** Hace referencia a la representación gráfica de la pregunta 2 de la encuesta, es propio del autor.

## **Análisis e interpretación**

En esta actividad se les pidió a los estudiantes, emparejar palabras escritas, una tarea que requiere habilidades de reconocimiento y asociación de términos. La distribución de los resultados refleja diferentes niveles de éxito entre los participantes. Un grupo pequeño, correspondiente al 14,29%, mostró un alto rendimiento al completar la actividad, lo que sugiere una comprensión sólida y posiblemente una mayor facilidad en el manejo de las palabras y sus correspondencias. Un porcentaje incluso más reducido, el 10,71%, alcanzó un nivel medio, indicando que algunos niños pudieron emparejar ciertas palabras, aunque probablemente con errores o mayor lentitud en la realización de la tarea. Sin embargo, la mayoría de los niños, con una marcada proporción del 75%, se ubicaron en el nivel bajo de desempeño. Esto resalta una prominente dificultad dentro del grupo para llevar a cabo la actividad de manera efectiva, lo cual podría señalar desafíos en la habilidad de emparejar palabras o quizás una desconexión entre las palabras presentadas y el vocabulario familiar para los estudiantes de este nivel educativo. Estos resultados podrían requerir una revisión del enfoque didáctico y la dificultad de la tarea para mejorar la enseñanza y la adquisición de habilidades lingüísticas en el grupo.

Teniendo en cuenta que emparejar palabras escritas es una actividad esencial para el desarrollo de la lectura logográfica en niños del subnivel elemental, ya que les ayuda a reconocer patrones visuales, comprender la relación entre sonido y escritura, ampliar su vocabulario, desarrollar habilidades cognitivas y aumentar su autoconfianza y motivación hacia la lectura.

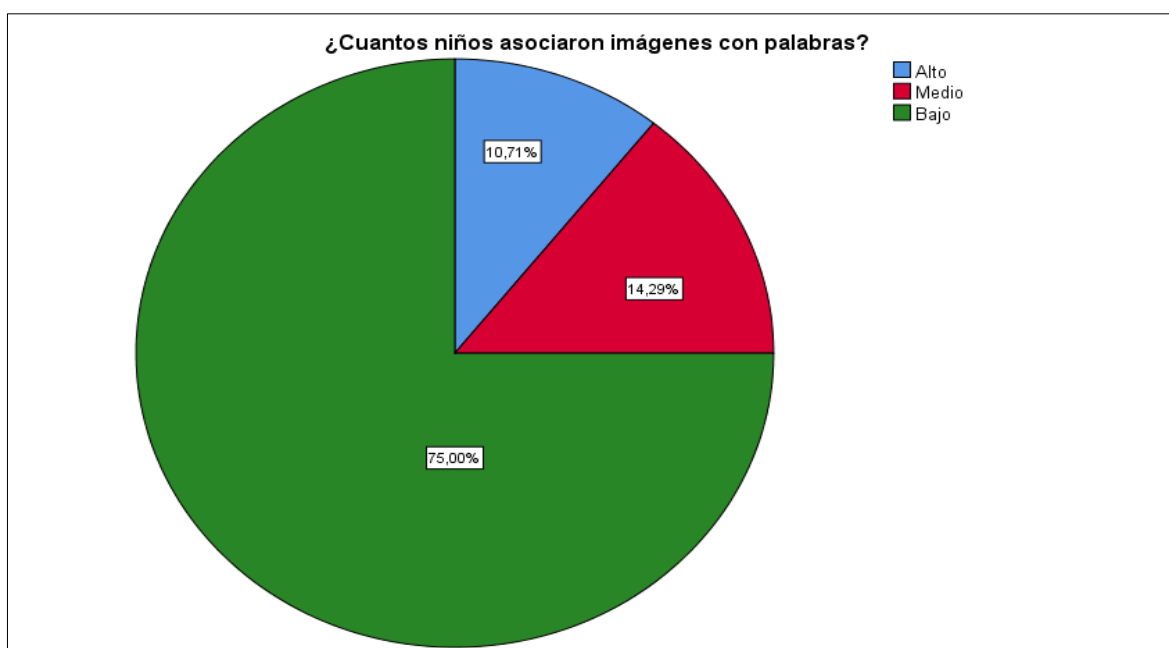
### Pregunta 3

**Tabla 15. Asociación de imágenes con palabras**

¿Cuántos niños asociaron imágenes con palabras?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	3	10,7	10,7	10,7
	Medio	4	14,3	14,3	25,0
	Bajo	21	75,0	75,0	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

**Nota:** Hace referencia a los resultados de la pregunta 3 de la encuesta a tercero “B”, es propio del autor.

**Gráfico 19. Representación gráfica pregunta 3**



**Nota:** Hace referencia a la representación gráfica de la pregunta 3 de la encuesta, es propio del autor.

### Análisis e interpretación

En esta actividad propuesta, que consistía en asociar palabras con imágenes correspondientes, se observó que una minoría de los estudiantes exhibió una capacidad sobresaliente para realizar la asociación correctamente, como indicó el 10,71% que logró un alto nivel de desempeño. Ligeramente más niños, representando el 14,29%, mostraron un nivel medio de habilidad en esta tarea, lo que implica que lograron realizar las asociaciones, pero no de forma tan eficiente o precisa como los del grupo de alto rendimiento. La mayor parte de los niños, conformando el 75% de los participantes, tuvieron un bajo rendimiento en la actividad, lo que sugiere desafíos significativos para ellos al vincular conceptualmente las palabras con sus correspondientes imágenes. Este porcentaje en el rango bajo podría reflejar

problemas en la comprensión de la relación entre el lenguaje y la representación visual o una falta de familiaridad con algunas de las palabras o imágenes utilizadas. El análisis de estos resultados señalaría la necesidad de investigar más a fondo las causas subyacentes de las dificultades encontradas por la mayoría de los estudiantes y revisar las estrategias pedagógicas para fortalecer las habilidades de asociación entre palabras e imágenes en este nivel educativo.

Debemos recalcar que asociar imágenes con palabras es una estrategia efectiva para el desarrollo de la lectura logográfica en niños del subnivel elemental, ya que facilita la comprensión del significado, estimula la memoria visual, promueve la asociación de conceptos, fomenta la atención y la concentración, y hace que la lectura sea más atractiva y motivadora para los niños.

## Pregunta 4

**Tabla 16. Comprensión lectora**

¿Cuántos niños contestaron las siguientes preguntas de comprensión lectora?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy satisfactorio	4	14,3	14,3	14,3
	Satisfactorio	3	10,7	10,7	25,0
	Neutral	4	14,3	14,3	39,3
	Insatisfecho	17	60,7	60,7	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

**Nota:** Hace referencia a los resultados de la pregunta 4 de la encuesta a tercero “B”, es propio del autor.

**Gráfico 20. Representación gráfica pregunta 4**



**Nota:** Hace referencia a la representación gráfica de la pregunta 4 de la encuesta, es propio del autor.

### Análisis e interpretación

La actividad de comprensión lectora reveló diversos niveles de comprensión según las respuestas obtenidas. Un pequeño porcentaje de estudiantes, correspondiente al 14,29%, alcanzó una calificación de muy satisfactorio, indicando una comprensión lectora destacada y una capacidad para responder a las preguntas asociadas al texto leído con gran efectividad. Un número similar de niños, con el 10,71% del total, fue clasificado como satisfactorio, mostrando que, aunque no dominaron la tarea tan completamente como el grupo anterior, sí lograron entender y responder adecuadamente gran parte de las preguntas. La categoría de

neutral, también con un 14,29%, sugiere que otro grupo de niños demostró una comprensión básica y equilibrada del texto, probablemente acertando en algunas respuestas y fallando en otras.

Sin embargo, la mayor parte de los niños, con un notable 60,71%, se ubicó en el nivel insatisfecho. Esto marca una clara dificultad en la comprensión del texto proporcionado o en la capacidad de relacionar el contenido leído con las preguntas formuladas. Estos resultados apuntan a una necesidad urgente de atención en las habilidades de comprensión lectora dentro de este grupo escolar, proponiendo un desafío para los educadores de identificar los obstáculos específicos que enfrentan los niños y de desarrollar intervenciones dirigidas para mejorar la comprensión de textos en el tercer. año de educación básica.

Siendo que las preguntas de comprensión lectora son una herramienta invaluable para el desarrollo de la lectura logográfica en niños del subnivel elemental, ya que estimulan la reflexión, verifican la comprensión, promueven la interacción con el texto, desarrollan habilidades de inferencia y fomentan el diálogo y la discusión en torno al contenido leído.

## Pregunta 5

**Tabla 17. Creación de un cuento o relato**

¿Cuántos niños cumplieron crear un cuento o relato?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	4	14,3	14,3	14,3
	Medio	5	17,9	17,9	32,1
	Bajo	19	67,9	67,9	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

**Nota:** Hace referencia a los resultados de la pregunta 5 de la encuesta a tercero “B”, es propio del autor.

**Gráfico 21. Representación gráfica pregunta 5**



**Nota:** Hace referencia a la representación gráfica de la pregunta 5 de la encuesta, es propio del autor.

### Análisis e interpretación

Durante una actividad orientada a evaluar la habilidad creativa y de escritura, donde se les pidió a los estudiantes crear un cuento o relato, los resultados reflejaron distintos grados de éxito en este ejercicio. Un grupo relativamente pequeño de los niños, representando el 14,29%, demostrando un alto nivel de competencia, lo cual sugiere que estos estudiantes fueron capaces de producir un cuento o relato de manera destacada, con claridad en la expresión y posiblemente con una estructura narrativa bien definida. Otro segmento ligeramente mayor, con un 17,86% de los participantes, se clasificó en un nivel medio, lo que

indica que pudo cumplir con la tarea de crear un cuento, aunque quizás con menos fluidez, creatividad o cohesión que aquellos en el alto. rango.

Por otro lado, la mayoría de los niños, con un 67,86%, se encontró en el rango bajo, manifestando distintos desafíos al enfrentarse a la tarea de construir una relación propia. Este amplio porcentaje de niños con un rendimiento más bajo podría indicar dificultades en varios aspectos como la generación de ideas, el desarrollo de una trama, la organización de los eventos dentro de una historia, o la misma escritura y ortografía necesarias para la redacción. Estos resultados podrían motivar a los educadores a revisar las estrategias de enseñanza en escritura creativa, proporcionar más apoyo y práctica en este campo, y buscar formas de estimular la imaginación y la capacidad narrativa de los niños en esta etapa de su educación básica.

Debemos destacar que la creación de un cuento o relato es una actividad altamente beneficiosa para el desarrollo de la lectura logográfica en niños del subnivel elemental, ya que fomenta la creatividad, fortalece la comprensión de la estructura narrativa, promueve el dominio de vocabulario, estimula la reflexión sobre la audiencia y crea un vínculo emocional con la lectura.



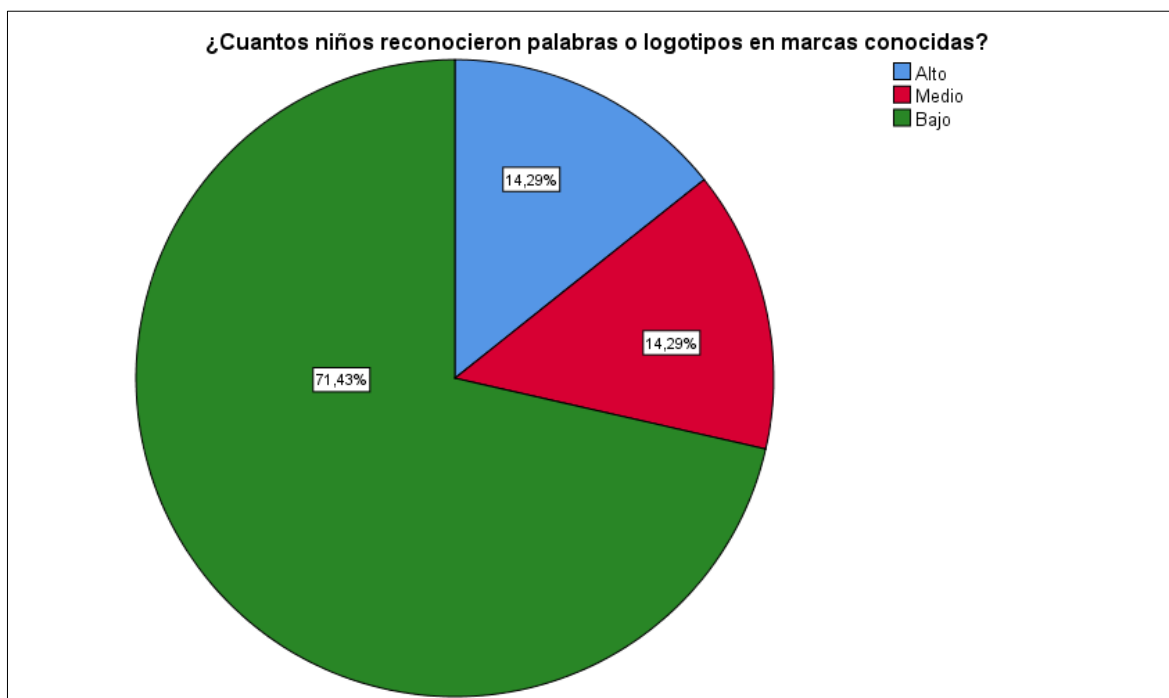
## Pregunta 6

**Tabla 18. Reconocimiento de palabras a través de Logotipos**

¿Cuántos niños reconocieron palabras o logotipos en marcas conocidas?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	4	14,3	14,3	14,3
	Medio	4	14,3	14,3	28,6
	Bajo	20	71,4	71,4	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

**Nota:** Hace referencia a los resultados de la pregunta 6 de la encuesta a tercero “B”, es propio del autor.

**Gráfico 22. Representación gráfica pregunta 6**



**Nota:** Hace referencia a la representación gráfica de la pregunta 6 de la encuesta, es propio del autor.

### Análisis e interpretación

En este ejercicio, que tenía como objetivo evaluar la capacidad de reconocer palabras o logotipos en marcas conocidas, los resultados obtenidos reflejan una amplia gama de habilidades entre los estudiantes. Un pequeño fragmento del grupo, que representa el 14,29%, exhibió un desempeño alto, indicando que estos niños tuvieron una notable facilidad para identificar marcas populares y asociarlas correctamente con sus palabras o logotipos correspondientes. Un porcentaje igual, 14,29%, logró un nivel medio, lo cual puede significar que estos estudiantes reconocieron algunas marcas, pero no con la misma consistencia o velocidad que sus compañeros de alto desempeño.

No obstante, el análisis más significativo resulta en el amplio margen de niños, el 71,43%, cuyo desempeño fue catalogado como bajo. Este resultado sugiere que la mayoría de los participantes enfrentaron desafíos significativos al intentar reconocer las palabras o logotipos de marcas conocidas. Las dificultades podrían estar relacionadas con una menor exposición a estos símbolos comerciales, variaciones en la memoria visual o simplemente una falta de interés o conocimiento sobre el mundo de las marcas. Los educadores podrían utilizar esta información para considerar la relevancia de incluir ejercicios de reconocimiento visual en el currículo o para evaluar la importancia de estos conocimientos en el contexto educativo de los niños de tercer año de educación básica.

Cabe recalcar que el reconocimiento de palabras o logotipos es una habilidad fundamental para el desarrollo de la lectura logográfica en niños del subnivel elemental, ya que fortalece la memoria visual, mejora la velocidad de reconocimiento, vincula grafemas y fonemas, incrementa la confianza en la lectura y facilita la comprensión del texto.

## POSTEST TERCERO B

### Pregunta 1

Tabla 19. Sopa de letras

¿Cuántos niños descubrieron la palabra en la sopa de letras?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	18	64,3	64,3	64,3
	Medio	6	21,4	21,4	85,7
	Bajo	4	14,3	14,3	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

**Nota:** Hace referencia a los resultados de la pregunta 1 de la encuesta postest a tercero “B”, es propio del autor.

Gráfico 23. Representación gráfica pregunta 1



**Nota:** Hace referencia a la representación gráfica de la pregunta 1 de la encuesta, es propio del autor.

### Análisis e interpretación

En un ejercicio de búsqueda de una palabra específica dentro de una sopa de letras, se presenta un desglose interesante en los niveles de destreza observados. La mayoría de los niños, con un porcentaje del 64,29%, alcanzó un alto nivel de rendimiento en la tarea, lo que indica que la gran parte del colectivo logró identificar la palabra oculta en la sopa de letras de manera eficaz. Una quinta parte de los niños, correspondiente al 21,43%, mostró un rendimiento medio, sugiriendo que también pudo encontrar la palabra, aunque con mayor dificultad o empleando más tiempo que los que alcanzaron un alto rendimiento. Por otro lado,

un pequeño grupo, que consta del 14,29%, tuvo un bajo desempeño, lo que revela que algunos estudiantes enfrentaron desafíos significativos para completar correctamente la actividad.

Los resultados sugieren que en general los niños de tercer grado participantes tienen una competencia adecuada en cuanto a habilidades de búsqueda visual y reconocimiento de patrones de letras, con sólo una minoría mostrando necesidad de apoyo adicional en estas áreas. Este tipo de ejercicio puede ser un indicador valioso del desarrollo de la atención visual y la habilidad para descifrar y encontrar información en un entorno complejo, reflejando habilidades que son vitales para la lectura y otros aprendizajes académicos.

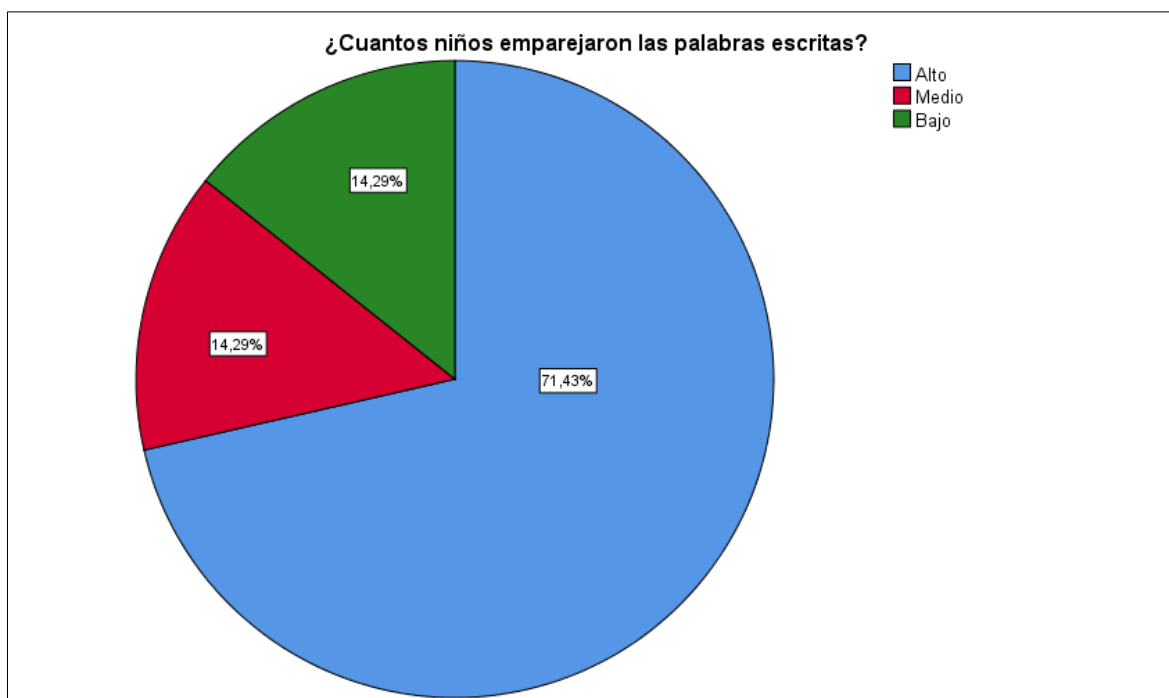
## Pregunta 2

**Tabla 20. Emparejamiento de palabras**

¿Cuántos niños emparejaron las palabras escritas?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	20	71,4	71,4	71,4
	Medio	4	14,3	14,3	85,7
	Bajo	4	14,3	14,3	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

**Nota:** Hace referencia a los resultados de la pregunta 2 de la encuesta posttest a tercero “B”, es propio del autor.

**Gráfico 24. Representación gráfica pregunta 2**



**Nota:** Hace referencia a la representación gráfica de la pregunta 2 de la encuesta, es propio del autor.

### Análisis e interpretación

La tarea de emparejar palabras escritas revela un panorama mayoritariamente positivo en cuanto a las habilidades de coincidencia y reconocimiento de palabras. Un 71,43% de los niños demostró una alta capacidad para la tarea, lo que implica que la mayoría pudo emparejar de manera correcta y posiblemente rápida, mostrando una sólida comprensión de las palabras y su correspondencia. Esta destreza refleja un buen nivel de lectura y reconocimiento visual.

Además, un 14,29% de los estudiantes tuvo un desempeño medio, lo que sugiere que, aunque tuvieron éxito en emparejar las palabras escritas, es posible que hayan enfrentado algunas dificultades o que hayan operado a un ritmo más lento que sus compañeros de alto desempeño. Finalmente, el mismo porcentaje, 14,29%, registró un rendimiento bajo, lo cual indica que un pequeño grupo encontró desafíos notables al completar la actividad, lo que podría deberse a varias razones, incluyendo posibles deficiencias en la identificación de palabras o en la Habilidad para asociar términos.

Estos resultados en conjunto sugieren que mientras la enseñanza de habilidades lectoras y de reconocimiento parece ser efectiva para la mayor parte de los niños, hay un segmento que podría beneficiar de estrategias adicionales de apoyo para fortalecer su comprensión y habilidades asociativas. Identificar y asistir a estos niños asegura que todos los miembros de la clase alcancen un nivel adecuado de competencia lingüística y cognitiva.

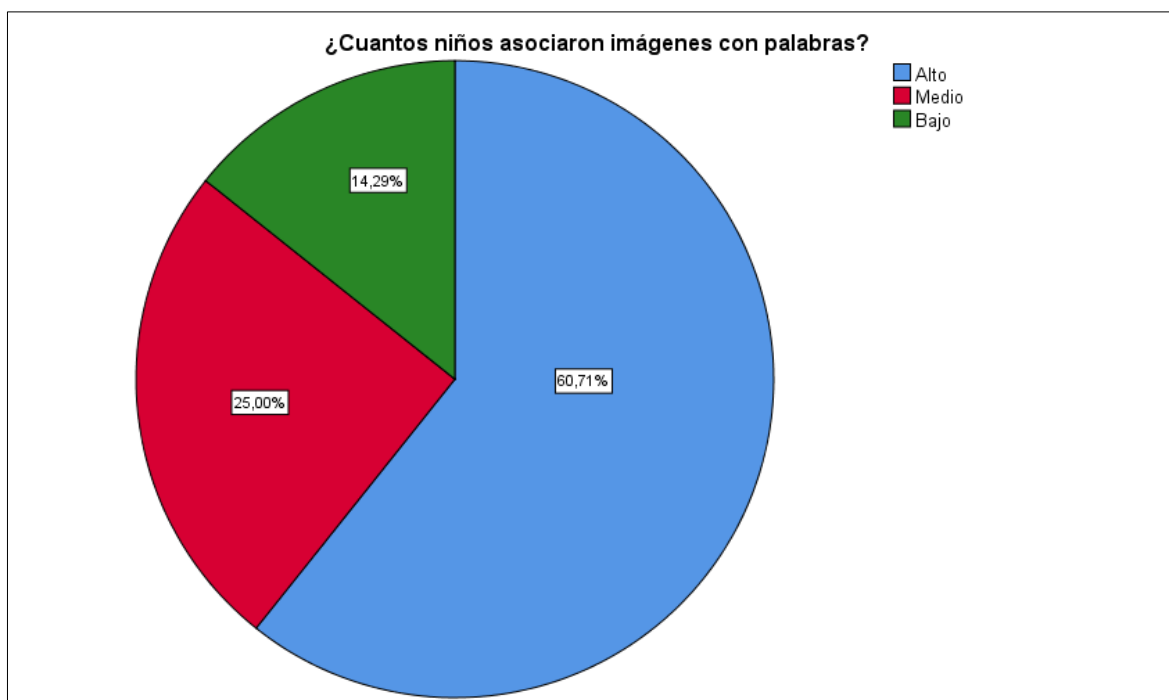
### Pregunta 3

**Tabla 21. Asociación de imágenes con palabras**

¿Cuántos niños asociaron imágenes con palabras?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	17	60,7	60,7	60,7
	Medio	7	25,0	25,0	85,7
	Bajo	4	14,3	14,3	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

**Nota:** Hace referencia a los resultados de la pregunta 3 de la encuesta posttest a tercero “B”, es propio del autor.

**Gráfico 25. Representación gráfica pregunta 3**



**Nota:** Hace referencia a la representación gráfica de la pregunta 3 de la encuesta, es propio del autor.

### Análisis e interpretación

En la actividad de asociación de imágenes con palabras, los resultados reflejaron que la mayoría de los participantes exhibieron una buena comprensión y habilidad para vincular conceptos visuales y verbales. Un 60,71% de los niños demostró un alto nivel de rendimiento, conectando con precisión las imágenes y palabras, lo que muestra un desarrollo sólido de las habilidades cognitivas tanto visuales como verbales. Sin embargo, un 25% de los estudiantes tuvo un rendimiento intermedio, indicando que, aunque pudieron realizar la tarea, enfrentaron algunas dificultades. Un 14,29% presentó un bajo desempeño, marcando un

desafío en la comprensión del vocabulario o en el procesamiento visual, lo que sugiere la necesidad de apoyo adicional. La tendencia general señala un alto nivel de habilidad para conectar imágenes y palabras, pero también destaca la importancia de personalizar la enseñanza para abordar las áreas de mejora y reforzar la comprensión de todos los niños.

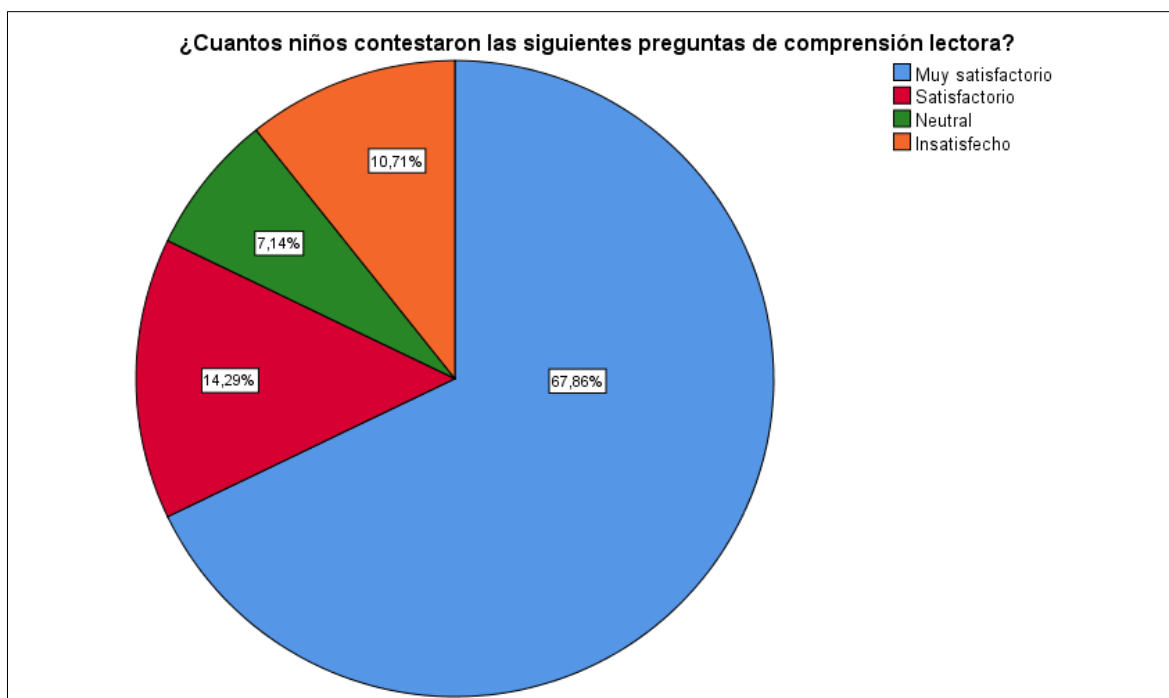
#### Pregunta 4

**Tabla 22. Comprensión lectora**

¿Cuántos niños contestaron las siguientes preguntas de comprensión lectora?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy satisfactorio	19	67,9	67,9	67,9
	Satisfactorio	4	14,3	14,3	82,1
	Neutral	2	7,1	7,1	89,3
	Insatisfecho	3	10,7	10,7	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

**Nota:** Hace referencia a los resultados de la pregunta 4 de la encuesta postest a tercero “B”, es propio del autor.

**Gráfico 26. Representación gráfica pregunta 4**



**Nota:** Hace referencia a la representación gráfica de la pregunta 4 de la encuesta, es propio del autor.

#### Análisis e interpretación

La evaluación de comprensión lectora arrojó que la mayoría, con un 67,86%, mostró un alto nivel de comprensión, respondiendo muy satisfactoriamente a las preguntas del texto leído.



Un grupo más pequeño, el 14,29%, también logró una comprensión adecuada, aunque no al nivel del grupo anterior, mientras que un 7,14% tuvo un desempeño neutral, con algunas incertidumbres en su comprensión. Un 10,71% de los estudiantes tuvo dificultades significativas, señalando la necesidad de apoyo adicional. En conjunto, los resultados sugieren que, si bien la mayoría de los niños tienen buenas habilidades lectoras, un enfoque dirigido podría beneficiar a aquellos que aún enfrentan desafíos en esta habilidad clave.

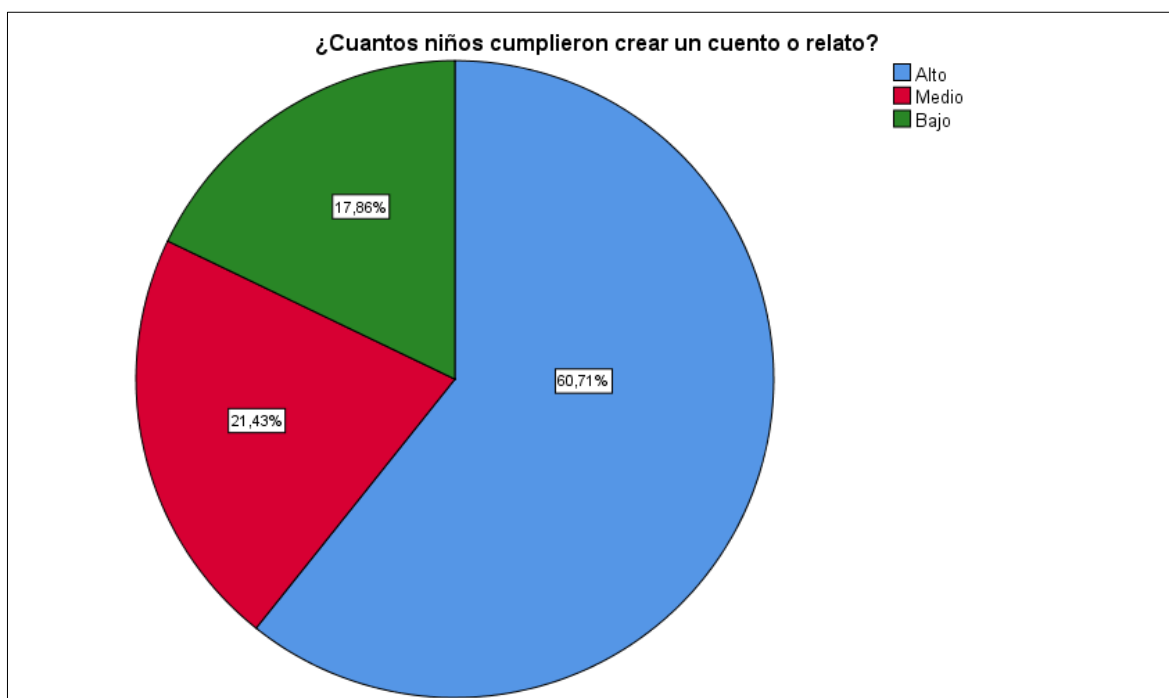
## Pregunta 5

**Tabla 23. Creación de un cuento o relato**

¿Cuántos niños cumplieron crear un cuento o relato?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	17	60,7	60,7	60,7
	Medio	6	21,4	21,4	82,1
	Bajo	5	17,9	17,9	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

**Nota:** Hace referencia a los resultados de la pregunta 1 de la encuesta postest a tercero "B", es propio del autor.

**Gráfico 27. Representación gráfica pregunta 5**



**Nota:** Hace referencia a la representación gráfica de la pregunta 5 de la encuesta, es propio del autor.

## **Análisis e interpretación**

En la actividad de escritura creativa, la mayoría demostró una habilidad notable para crear cuentos o relatos, con un 60,71% alcanzando un alto nivel de desempeño. Este resultado refleja un control efectivo del lenguaje y una buena capacidad de expresión creativa. Un 21,43% logró un rendimiento medio, indicativo de que, a pesar de cumplir con la tarea, hubo variación en la calidad del trabajo entregado. Un menor porcentaje, el 17,86%, tuvo un rendimiento bajo, lo que sugiere dificultades en la escritura, ya sea en la generación de ideas, estructura narrativa o en la transmisión de pensamientos. Los resultados apuntan a la efectividad de la enseñanza de escritura creativa, pero también a la necesidad de apoyo dirigido a los estudiantes que aún enfrentan dificultades en esta competencia esencial.

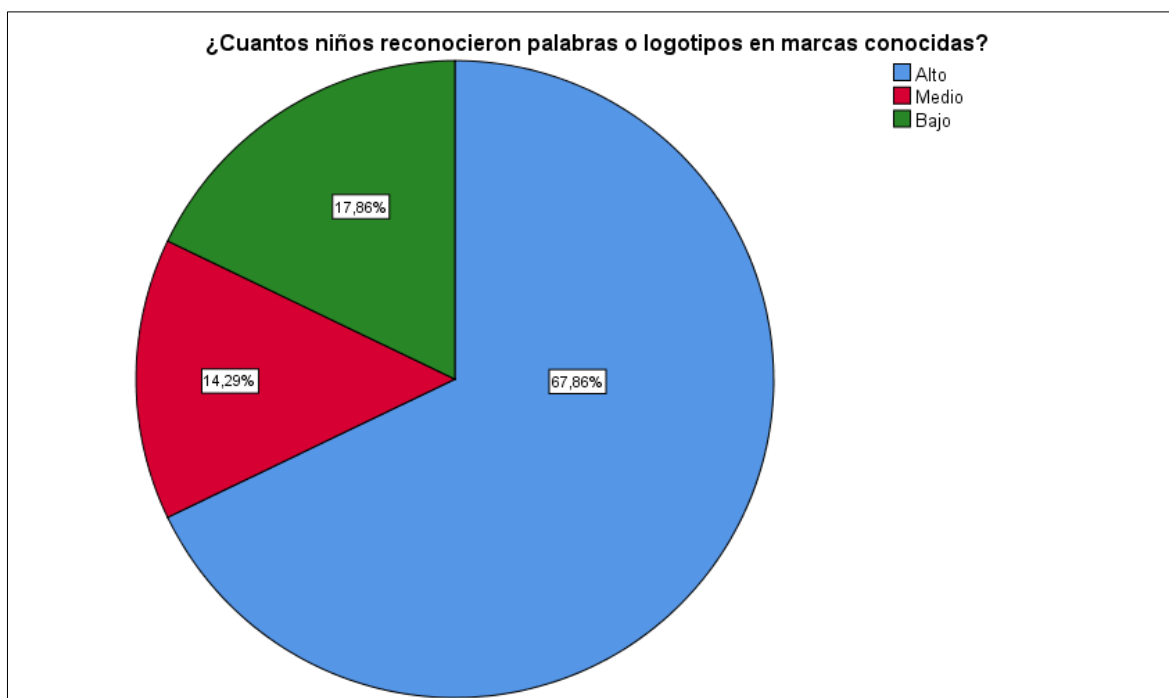
## Pregunta 6

**Tabla 24. Reconocimiento de palabras a través de logotipos**

¿Cuántos niños reconocieron palabras o logotipos en marcas conocidas?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	19	67,9	67,9	67,9
	Medio	4	14,3	14,3	82,1
	Bajo	5	17,9	17,9	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

**Nota:** Hace referencia a los resultados de la pregunta 6 de la encuesta postest a tercero “B”, es propio del autor.

**Gráfico 28. Representación gráfica pregunta 6**



**Nota:** Hace referencia a la representación gráfica de la pregunta 6 de la encuesta, es propio del autor.

### Análisis e interpretación

En la tarea de identificación de palabras y logotipos de marcas conocidas, un notable 67,86% de los niños de tercer año de educación básica mostraron un alto nivel de habilidad, señalando un buen reconocimiento visual y memoria. Un grupo más pequeño, el 14,29%, tuvo un rendimiento medio, indicando ciertas dificultades en comparación con el grupo de alto desempeño. Un 17,86% se enfrentó a mayores desafíos, mostrando el rendimiento más bajo. Estos resultados subrayan la relevancia de entender cómo los niños procesan la información

visual y la importancia de fomentar habilidades para manejar el entorno visual comercial actual.

Podemos señalar que las actividades lúdicas de logografía apoyadas por herramientas tecnológicas representan un enfoque innovador y prometedor para mejorar el proceso de aprendizaje de la logografía en comparación con los métodos tradicionales. Cuando se diseñan e implementan correctamente, estas actividades pueden incrementar la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes, al mismo tiempo que promueven habilidades clave como la colaboración, la resolución de problemas y el pensamiento crítico. Al incorporar elementos de juego, como desafíos, recompensas y competencias, estas actividades capturan el interés de los estudiantes y los incentivan a participar activamente en su aprendizaje. Además, el uso de herramientas tecnológicas, como aplicaciones móviles, juegos en línea y software educativo, permite personalizar el aprendizaje, ajustándolo a las necesidades individuales de cada estudiante y ofreciendo retroalimentación inmediata sobre su desempeño.

## Validez y confiabilidad post test

La fiabilidad se refiere a la consistencia o estabilidad de una medida en un instrumento, mismo que tiene un propósito o ciertas características, existe varios métodos para medir la fiabilidad de un cuestionario, uno de ellos es el coeficiente Alfa de Cronbach, que es un modelo de consistencia interna, basado en el promedio de las correlaciones entre los ítems, este método tiene como ventaja evaluar la mejoría o si en su defecto reduciría la fiabilidad de una prueba a través de la utilización de los ítems (García-Bellido et al, 2010).

Con la creación de este método de medición, los investigadores pueden evaluar la confiabilidad o consistencia interna de un instrumento o cuestionario que bien pudo haber sido elaborado en la escala de Likert, para determinar este coeficiente se debe calcular la correlación de cada reactivo con cada uno de los otros, es decir en las otras encuestas, esto dará como resultado varios coeficientes de correlación, es decir; el Alfa de Cronbach se considerará como la media de todas las correlaciones de división por mitades posibles (Quero M, 2010).

Para obtener los datos, en principio se utilizó una hoja de cálculo de Excel, en el cual se han tabulado los datos obtenidos de las encuestas realizadas a los niños y niñas de tercer año de educación básica y luego con el programa SPSS se procedió con la aplicación de la fórmula obteniendo los siguientes resultados:

**Tabla 25. Estadísticas de fiabilidad**

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,986	,989	6

**Nota:** Hace referencia a la estadística de fiabilidad basado en los elementos estandarizados

## Análisis e interpretación

Los resultados muestran una alta fiabilidad en la consistencia interna de la escala utilizada, ya que el coeficiente alfa de Cronbach es de 0,986. Esto indica que los elementos de la escala se correlacionan de manera muy positiva entre sí y que miden de forma coherente la variable que se está evaluando. Al tener un valor cercano a 1, se puede decir que la escala tiene una alta fiabilidad y consistencia en sus mediciones. El hecho de que el alfa de Cronbach basada

en elementos estandarizados sea de 0,989 también confirma la alta fiabilidad de la escala, ya que este valor está muy próximo a 1. Además, el hecho de que se haya utilizado un total de 6 elementos para calcular el coeficiente alfa de Cronbach sugiere que la escala es lo suficientemente completa y abarcativa en la medición de la variable en cuestión.

Este estudio se realizó en el Grupo A, que utilizó estrategias lúdicas. La razón para seleccionar este grupo es que las estrategias lúdicas, al ser más dinámicas e interactivas, tienden a involucrar a los niños de manera más efectiva, lo que puede resultar en una mayor consistencia en sus respuestas y una mejor coherencia en la medición de la variable evaluada. Los resultados de alta fiabilidad reflejan que los elementos utilizados en la escala fueron adecuados y se aplicaron correctamente dentro del contexto de las actividades lúdicas, reforzando la efectividad de estas estrategias en el proceso de aprendizaje.

**Tabla 26. Estadísticas de elemento**

Estadísticas de elemento			
	Media	Desv. Desviación	N
¿Cuántos niños descubrieron la palabra en la sopa de letras?	1,50	,745	28
¿Cuántos niños emparejaron las palabras escritas?	1,43	,742	28
¿Cuántos niños asociaron imágenes con palabras?	1,54	,744	28
¿Cuántos niños contestaron las siguientes preguntas de comprensión lectora?	1,61	1,031	28
¿Cuántos niños cumplieron crear un cuento o relato?	1,57	,790	28
¿Cuántos niños reconocieron palabras o logotipos en marcas conocidas?	1,50	,793	28

**Nota:** Hace referencia a las estadísticas del elemento de la encuesta aplicada, es propia del autor.

### **Análisis e interpretación**

Los resultados muestran las estadísticas de los diferentes elementos evaluados en el estudio. Cada elemento tiene un total de 28 respuestas de niños.

Respecto a la cantidad de niños que descubrieron la palabra en la sopa de letras, la media es de 1,50 con una desviación estándar de 0,745. Esto indica que, en promedio, los niños tuvieron un rendimiento moderado en esta tarea.

En cuanto a los niños que emparejaron las palabras escritas, la media es de 1,43 con una desviación estándar de 0,742. Esto sugiere que, en promedio, los niños tuvieron un rendimiento similar pero ligeramente menor que en la tarea anterior.

En el caso de los niños que asociaron imágenes con palabras, la media es de 1,54 con una desviación estándar de 0,744. Esto indica que, en promedio, los niños tuvieron un rendimiento un poco mejor en esta tarea en comparación con las anteriores.

En relación a los niños que contestaron preguntas de comprensión lectora, la media es de 1,61 con una desviación estándar de 1,031. Esto sugiere que hubo una mayor variabilidad en el rendimiento de los niños en esta tarea, con algunos mostrando un buen desempeño y otros más bajos.

Para los niños que crearon un cuento o relato, la media es de 1,57 con una desviación estándar de 0,790. Esto indica que, en promedio, los niños tuvieron un rendimiento moderado en esta actividad creativa.

Por último, en cuanto a los niños que reconocieron palabras o logotipos en marcas conocidas, la media es de 1,50 con una desviación estándar de 0,793. En promedio, los niños tuvieron un desempeño moderado en este aspecto.

En general, los resultados sugieren que los niños tuvieron un rendimiento variado en las diferentes tareas evaluadas, con algunas mostrando un mejor desempeño que otras.

**Tabla 27. Matriz de correlaciones entre elementos**

Matriz de correlaciones entre elementos						
	¿Cuántos niños descubrieron la palabra en la sopa de letras?	¿Cuántos niños emparejaron las palabras escritas?	¿Cuántos niños asociaron imágenes con palabras?	¿Cuántos niños contestaron las siguientes preguntas de comprensión lectora?	¿Cuántos niños cumplieron crear un cuento o relato?	¿Cuántos niños reconocieron palabras o logotipos en marcas conocidas?
¿Cuántos niños descubrieron la palabra en la sopa de letras?	1,000	,938	,968	,940	,943	,939
¿Cuántos niños emparejaron las palabras escritas?	,938	1,000	,910	,955	,894	,944
¿Cuántos niños asociaron imágenes con palabras?	,968	,910	1,000	,912	,971	,909
¿Cuántos niños contestaron las siguientes preguntas de comprensión lectora?	,940	,955	,912	1,000	,923	,974
¿Cuántos niños cumplieron crear un cuento o relato?	,943	,894	,971	,923	1,000	,945
¿Cuántos niños reconocieron palabras o logotipos en marcas conocidas?	,939	,944	,909	,974	,945	1,000

**Nota:** Hace referencia a la matriz de correlaciones entre elementos

### Análisis e interpretación

El fin de utilización de esta matriz es averiguar cómo se relacionan entre sí las distintas variables, es decir; los resultados de correlaciones entre los diferentes elementos evaluados en el estudio. Cada celda de la matriz muestra el coeficiente de correlación de Pearson entre dos elementos distintos.

La primera diagonal de la matriz muestra las correlaciones entre un elemento consigo mismo, siendo siempre igual a 1, ya que la correlación de un elemento consigo mismo es perfecta. Las correlaciones fuera de la diagonal principal muestran la relación entre pares de elementos. Por ejemplo, la correlación entre "¿Cuántos niños descubrieron la palabra en la sopa de letras?" y "¿Cuántos niños emparejaron las palabras escritas?" es de 0,938. Esto



indica una correlación “positiva alta” entre estos dos elementos, lo que sugiere que los niños que tuvieron un buen desempeño en un elemento también tendieron a tener un buen desempeño en el otro elemento.

En general, se observa que la mayoría de las correlaciones entre los elementos son altas y positivas, lo que sugiere una consistencia en el desempeño de los niños en las diferentes tareas evaluadas. Por ejemplo, se observa que "¿Cuántos niños asociaron imágenes con palabras?" tiene una correlación alta con la mayoría de los otros elementos, lo que indica que los niños que tuvieron un buen desempeño en asociar imágenes con palabras también tienden a tener un buen desempeño en otras tareas.

Por otro lado, se pueden identificar algunas correlaciones más bajas, como por ejemplo entre "¿Cuántos niños emparejaron las palabras escritas?" y "¿Cuántos niños contestaron las siguientes preguntas de comprensión lectora?", lo que sugiere una relación menos fuerte entre estos dos elementos en comparación con otros pares.

De esta manera, los resultados de la matriz de correlaciones indican que existe una consistencia en el desempeño de los niños en las diferentes tareas evaluadas, con algunos elementos mostrando correlaciones positivas y altas entre sí, mientras que otros presentan correlaciones menos fuertes. Esto sugiere que algunas habilidades pueden estar más relacionadas entre sí que otras en el grupo de niños evaluados.

**Tabla 28. Matriz de covarianzas entre elementos**

Matriz de covarianzas entre elementos						
	¿Cuántos niños descubrieron la palabra en la sopa de letras?	¿Cuántos niños emparejaron las palabras escritas?	¿Cuántos niños asociaron imágenes con palabras?	¿Cuántos niños contestaron las siguientes preguntas de comprensión lectora?	¿Cuántos niños cumplieron crear un cuento o relato?	¿Cuántos niños reconocieron palabras o logotipos en marcas conocidas?
¿Cuántos niños descubrieron la palabra en la sopa de letras?	,556	,519	,537	,722	,556	,556
¿Cuántos niños emparejaron las palabras escritas?	,519	,550	,503	,730	,524	,556
¿Cuántos niños asociaron imágenes con palabras?	,537	,503	,554	,700	,571	,537
¿Cuántos niños contestaron las siguientes preguntas de comprensión lectora?	,722	,730	,700	1,062	,751	,796
¿Cuántos niños cumplieron crear un cuento o relato?	,556	,524	,571	,751	,624	,593
¿Cuántos niños reconocieron palabras o logotipos en marcas conocidas?	,556	,556	,537	,796	,593	,630

**Nota:** Hace referencia a la matriz de covarianzas entre elementos, es elaboración propia del autor.

### **Análisis e interpretación**

Los resultados presentan la matriz de covarianzas entre los diferentes elementos evaluados en el estudio. La covarianza es una medida que indica la relación lineal entre dos variables, siendo más sensible a cambios extremos en los datos que la correlación.

Al igual que en la matriz de correlaciones, la diagonal principal de la matriz de covarianzas muestra las covarianzas de cada elemento consigo mismo, siendo siempre positivas.

Las covarianzas fuera de la diagonal principal indican cómo varían dos elementos juntos. Por ejemplo, la covarianza entre "¿Cuántos niños descubrieron la palabra en la sopa

de letras?" y "¿Cuántos niños contestaron las siguientes preguntas de comprensión lectora?" es de 0,722. Esto significa que hay una relación positiva entre el rendimiento en descubrir la palabra en la sopa de letras y contestar preguntas de comprensión lectora, en el sentido de que, si un niño tenga un rendimiento por encima de la media en una de las tareas, es más probable que también lo haga en la otra.

En general, los valores de covarianza son más altos que los valores de correlación, lo cual es esperado ya que la covarianza refleja cómo varían dos variables juntas, independientemente de la escala de las variables.

Se observa que las covarianzas son positivas en su mayoría, lo que indica que hay una tendencia positiva en la relación entre los elementos evaluados. Por ejemplo, la covarianza entre "¿Cuántos niños contestaron las siguientes preguntas de comprensión lectora?" y "¿Cuántos niños reconocieron palabras o logotipos en marcas conocidas?" es de 0,796, lo cual sugiere una relación positiva entre estas dos variables.

Algunas covarianzas son más altas que otras, lo que puede sugerir una relación más fuerte entre los elementos correspondientes. Por ejemplo, la covarianza entre "¿Cuántos niños contestaron las siguientes preguntas de comprensión lectora?" y "¿Cuántos niños cumplieron crear un cuento o relato?" es de 0,751, lo cual indica una relación relativamente fuerte entre estas dos tareas evaluadas.

Por lo tanto, los resultados de la matriz de covarianzas indican cómo varían conjuntamente los diferentes elementos evaluados en el estudio, mostrando una relación positiva en su mayoría entre los elementos. La covarianza es una medida útil para comprender la magnitud y dirección de la relación entre variables, aunque es importante considerar que no está normalizada y puede variar dependiendo de la escala de los datos.

**Tabla 29. Estadísticas de elemento de resumen**

Estadísticas de elemento de resumen							
	Media	Mínimo	Máximo	Rango	Máximo / Mínimo	Varianza	N de elementos
Medias de elemento	1,524	1,429	1,607	,179	1,125	,004	6
Varianzas de elemento	,663	,550	1,062	,512	1,930	,040	6

**Nota:** Refiere a las estadísticas de elemento de resumen, es elaboración propia del autor.

### **Análisis e interpretación**

Los resultados presentan las estadísticas de resumen de los elementos evaluados en el estudio:

En cuanto a las medias de los elementos, se observa que la media general es de 1,524. El valor mínimo de las medias de los elementos es 1,429 y el máximo es 1,607. El rango de medias es de 0,179 (diferencia entre el valor máximo y mínimo), lo que indica que hay una variabilidad relativamente baja en las medias de los elementos evaluados. Además, el cociente entre el máximo y el mínimo es de 1,125.

Respecto a las varianzas de los elementos, se observa que la varianza general es de 0,663. El valor mínimo de las varianzas de los elementos es 0,550 y el máximo es 1,062. El rango de varianzas es de 0,512, lo que indica que hay una variabilidad significativa en las varianzas de los elementos evaluados. Además, el cociente entre el máximo y el mínimo es de 1,930.

Finalmente, luego de realizar el proceso metodológico y el estudio estadístico se comprueba la hipótesis señalada en esta investigación, dado que los resultados indican que la aplicación del programa interactivo mejoraron significativamente las habilidades lectoras en el grupo A, que es en el que se aplicaron las actividades lúdicas .

## CAPÍTULO III

### **Propuesta**

#### **Nombre de la propuesta:**

¡LEYENDO ENTRE JUEGOS!

#### **Definición del tipo de producto**

El producto que se propone es un plan didáctico interactivo que integra el juego como herramienta fundamental para fomentar el desarrollo de la lectura logográfica en niños del subnivel elemental. Está diseñado específicamente para adaptarse a las necesidades y características de este grupo demográfico, ofreciendo actividades lúdicas y estimulantes que promuevan el reconocimiento y comprensión de palabras como unidades visuales. A través de una amplia variedad de juegos culturales, cuentos interactivos, y actividades de narrativa, los niños serán inmersos en un entorno de aprendizaje dinámico que refleje su contexto cultural y lingüístico, facilitando así la conexión entre el juego y el proceso de alfabetización inicial.

El enfoque de la propuesta se centra en aprovechar el potencial del juego como elemento cultural para enriquecer el proceso de aprendizaje de la lectura logográfica. Se reconoce la importancia de integrar elementos culturales relevantes para los niños en las actividades propuestas, lo que no solo fortalecerá su identidad cultural, sino que también aumentará su motivación y compromiso con el aprendizaje. Además, nuestro plan didáctico está diseñada con una interfaz amigable e intuitiva, que permitirá a los niños explorar y participar en las actividades de manera autónoma, fomentando así el desarrollo de habilidades de autoaprendizaje y autonomía.

### **Objetivos**

#### **Objetivo general**

Diseñar un plan didáctico que promueva el juego como elemento cultural para el desarrollo de la lectura logográfica en los niños del subnivel elemental.

## **Específicos**

- Establecer la estructura de los juegos interactivos para estimular la lectura logográfica en los niños del Tercer año de Educación General Básica
- Desarrollar el contenido adecuado de cada actividad para crear narrativas verbales y escritas.
- Evaluar la efectividad de las actividades diseñadas con el fin de conocer el nivel de avance de la lectura logográfica en los niños y niñas del subnivel elemental.

## **Premisas de la implementación de la propuesta**

Para llevar a cabo el plan didáctico propuesto, que fomenta el juego como un elemento cultural para el desarrollo de la lectura logográfica en los niños del subnivel elemental de la Unidad Educativa Dr. Misael Acosta Solís, es importante que los niños estén familiarizados con las herramientas tecnológicas que se utilizarán y tengan conocimientos básicos de las técnicas educativas aplicadas en la infancia.

Es esencial comprender el entorno cultural y lingüístico de los niños para adaptar eficazmente las actividades de juego y lectura logográfica a su realidad. Asimismo, es necesario involucrar activamente a la comunidad educativa y a las familias en el proceso de implementación, fomentando la colaboración y el apoyo mutuo para enriquecer la experiencia de aprendizaje tanto dentro como fuera del aula. El diseño del programa educativo y de las actividades lúdicas debe considerar las características cognitivas, emocionales y sociales de los niños en esta etapa, garantizando así su pertinencia y efectividad.

Para la aplicación y utilización de las herramientas digitales se tomará en cuenta los siguientes aspectos:

- Socializar la propuesta con la autoridad.
- Laboratorio de computación esté equipado con dispositivos tecnológicos adecuados, como computadoras, así como acceso a internet estable.

- Establecer un protocolo de seguridad para el uso del laboratorio de computación, que incluya medidas para proteger la privacidad de los niños y garantizar su seguridad en línea.
- Las pantallas del computador estarán apagadas para evitar distracciones al momento de socializar los programas educativos.
- Establecer un sistema de evaluación y seguimiento del uso del laboratorio de computación, que permita monitorear el progreso de los niños en el desarrollo de habilidades de lectura logográfica.

En este contexto, se compartirá la propuesta actual como un ejemplo para inspirar a otros docentes a utilizar herramientas tecnológicas en la creación de nuevas actividades pedagógicas y didácticas que promuevan el juego como un elemento cultural en el desarrollo de la lectura logográfica. De esta manera, se busca transformar el método tradicional en línea con una educación en constante evolución y acorde con los avances tecnológicos actuales.

### **Estructura de la propuesta**

Al considerar que la lectura logográfica en los niños es esencial para la comprensión lectora, la estructuración del plan didáctico es fundamental, pues el docente debe utilizar con responsabilidad las herramientas digitales para animar de una forma lúdica a los niños a leer.

La principal herramienta digital que se utilizó para el diseño de este plan interactivo es Wordwall, este es un software de fácil acceso diseñado especialmente para trabajar con niños y niñas de subnivel básico. Este plan incluye la selección y adaptación de juegos culturales, actividades de lectura logográfica y el diseño de experiencias educativas en el laboratorio de computación. Se presentan ejemplos concretos de actividades y recursos didácticos que se utilizan para promover la comprensión lectora, la creación de narrativas y la textualización escrita y verbal a partir de elementos logográficos. Además, se establecen los procedimientos de evaluación y seguimiento del progreso de los niños, así como las estrategias de capacitación y apoyo para educadores y la colaboración con la comunidad y las familias. Estas actividades son una respuesta a los principales requerimientos que se detectaron en el diagnóstico sobre el desarrollo de la lectura logográfica en los niños. Este diagnóstico reveló varias áreas críticas en las que los niños necesitan apoyo específico para mejorar su capacidad de reconocer y comprender palabras y símbolos a través de métodos visuales y contextuales.

La propuesta para incentivar el juego como elemento cultural para el desarrollo de la lectura logográfica en los niños del subnivel elemental seguirá la siguiente estructura:

**Tabla 30. Estructura de la propuesta**



**Nota.** Hace referencia a la estructura de la propuesta, es elaboración propia del autor.

Dentro del desarrollo del programa educativo se especifican las siguientes actividades:

**Tabla 31. Detalle de las actividades de la propuesta**

Detalle de las actividades		
N° de Actividad	Nombre de la actividad	Software utilizado
Actividad 1	Sopa de letras	Wordwall
Actividad 2	Emparejar palabras escritas	Wordwall
Actividad 3	Asociar imágenes con palabras	Wordwall
Actividad 4	Comprensión lectora	Wordwall
Actividad 5	Crear cuentos o relatos	Wordwall
Actividad 6	Reconocer logotipos	Wordwall

**Nota:** Hace referencia a las actividades y el Software utilizado en la propuesta



Gráfico 29. Portada del plan didáctico de la lectura logográfica (propuesta)



**Nota.** Hace referencia a la portada de la propuesta

**Gráfico 30. Introducción del plan didáctico de la lectura logográfica (propuesta)**

## **INTRODUCCIÓN**

En el proceso de alfabetización inicial, el juego emerge como un poderoso vehículo cultural que no solo entretiene, sino que también educa y moldea el desarrollo de habilidades fundamentales como la lectura logográfica en los niños del subnivel elemental. Este enfoque reconoce la importancia de integrar elementos culturales y lúdicos en el proceso educativo, reconociendo el juego como un elemento central en la experiencia de aprendizaje de los niños. En este contexto, explorar cómo el juego se entrelaza con la adquisición de habilidades de lectura logográfica no solo ofrece nuevas perspectivas sobre la educación de los niños, sino que también abre nuevas oportunidades para enriquecer la práctica educativa y promover una alfabetización más profunda y significativa en los niños en sus primeros años escolares.

**Nota.** Hace referencia a la introducción de la propuesta

**Gráfico 31. Descripción del plan didáctico de la lectura logográfica (propuesta)**

PLAN DIDÁCTICO QUE PROMUEVA EL JUEGO COMO ELEMENTO CULTURAL PARA EL DESARROLLO DE LA LECTURA LOGOGRÁFICA EN LOS NIÑOS DEL SUBNIVEL ELEMENTAL

**CONTEXTO - LECTURA LOGOGRÁFICA**

Comprender palabras como unidades visuales

Encuentro placentero hacia la lectura logográfica

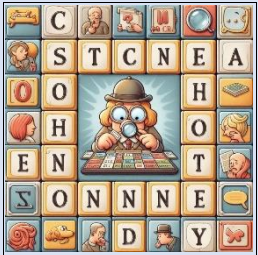
Comprender palabras específicas de su entorno cultural

Exploración de aplicaciones educativas y juegos en línea

Desarrollo de habilidades lectoras en los niños

**Nota.** Hace referencia a la descripción del plan didáctico.


**Tabla 32. Actividad N°1 del plan didáctico de la lectura logográfica (propuesta), “Sopa de letras”**

Elemento	Descripción
	<p>Actividad 1: Sopa de letras</p>
<p>Objetivo</p>	<p>Fomentar el reconocimiento de palabras a través de la búsqueda y selección en una matriz de letras.</p>
<p>Introducción</p>	<p>La pantalla de bienvenida mostrará el título "Sopa de Letras Cultural" junto a una breve descripción: "Encuentra las palabras escondidas relacionadas con nuestra cultura y entorno." Un botón marcado como "Comenzar" permitirá iniciar la actividad.</p> <p>Una vez iniciado, un personaje animado, que puede ser una mascota culturalmente relevante, explicará de manera visual y auditiva cómo jugar: "Busca las palabras en la sopa de letras. Puedes encontrarlas de forma horizontal, vertical y diagonal. ¡Buena suerte!"</p> <p>En la pantalla de instrucciones, se presentará una lista de palabras que los niños deben encontrar, acompañadas de imágenes para mejor comprensión. Por ejemplo, la palabra "Casa" estará acompañada por una imagen de una casa, y "Árbol" por una imagen de un árbol. Un botón "Iniciar juego" permitirá pasar a la siguiente fase.</p> <p>En la pantalla de juego, se mostrará una sopa de letras interactiva, que consistirá en una matriz de letras donde las palabras están ocultas en diferentes direcciones (horizontal, vertical, diagonal). Las letras se resaltarán al pasar el cursor sobre ellas o al tocarlas en dispositivos táctiles.</p>
	<p>Los niños podrán seleccionar palabras arrastrando el cursor o tocando y arrastrando desde la primera a la última letra de la palabra. A un lado de la pantalla, habrá una lista de palabras por encontrar, que se irá tachando conforme se descubran las palabras.</p>
<p>Feedback</p>	<p>Por ejemplo, al encontrar la palabra "Casa", el niño arrastrará desde la 'C' hasta la 'A', y la palabra se resaltarán en un color brillante. Se reproducirá una voz diciendo "Casa" y la palabra "Casa" se tachará de la lista, acompañado por una estrella o símbolo de éxito.</p> <p>La retroalimentación será inmediata. Para las palabras correctas, habrá una animación de celebración como confeti y una voz reafirmará la palabra encontrada. En caso de error, se emitirá un sonido suave de error y aparecerá una pista visual, como resaltar la primera letra correcta.</p> <p>Al finalizar el juego, una pantalla de resultados mostrará la lista de todas las palabras encontradas con sus imágenes, acompañada de un mensaje de felicitación: "¡Buen trabajo! Encontraste todas las palabras." Habrá opciones para "Volver a jugar" o "Siguiendo actividad".</p>

Elemento	Descripción
Elementos Culturales	<p>Las palabras seleccionadas serán culturalmente relevantes y familiares para los niños, como "Tortilla", "Sombrero", "Río", y "Finca". Cada palabra encontrada puede ofrecer una breve descripción o dato interesante sobre su relevancia cultural cuando se selecciona.</p> <p>El diseño visual utilizará colores, patrones y gráficos que reflejen la cultura local. Además, la experiencia será acompañada por música de fondo o efectos de sonido tradicionales.</p>


**Nota.** Refiere a la actuación de la actividad 1, corresponde a la sopa de letras, es elaboración propia del autor.

**Tabla 33. Actividad N°2 del plan didáctico de la lectura logográfica (propuesta), “Emparejar palabras escritas”**

Elemento	Descripción
	Actividad 2: Emparejar palabras escritas
Objetivo	Desarrollar la capacidad de relacionar palabras que tienen significados similares o que se usan en contextos similares.
Introducción	La pantalla de bienvenida mostrará el título "Emparejar Palabras" junto a una breve descripción: "Relaciona las palabras que tienen significados similares o que se usan en contextos similares." Un botón marcado como "Comenzar" permitirá iniciar la actividad.
Instrucciones	En la pantalla de instrucciones, se explicará el objetivo de la actividad: "Arrastra las palabras de la columna izquierda a su pareja en la columna derecha." Para mayor comprensión, se mostrarán un par de ejemplos animados donde un personaje animado demuestra cómo arrastrar y emparejar las palabras correctamente.
Interacción	<p>En la pantalla de juego, se presentarán dos columnas de palabras. La columna de la izquierda tendrá palabras individuales, y la columna de la derecha tendrá sus posibles parejas.</p> <p>Los niños deberán arrastrar y soltar una palabra de la columna izquierda a su correspondiente pareja en la columna derecha. Al hacer una selección correcta, las palabras emparejadas se destacarán con un color brillante y se pronunciarán en voz alta.</p> <p>Si un emparejamiento es incorrecto, las palabras regresarán a sus posiciones originales y se proporcionará una pista visual, como resaltar la primera letra correcta de la pareja.</p>
Feedback	La retroalimentación será inmediata. Para los emparejamientos correctos, habrá una animación de celebración, como confeti, y una voz reafirmará las palabras emparejadas. En caso de error, se emitirá un sonido suave de error y aparecerá una pista visual que ayudará a los niños a corregir su elección.
Elementos Culturales	<p>Al finalizar el juego, una pantalla de resultados mostrará un resumen de todas las parejas correctas, acompañado de un mensaje de felicitación: "¡Buen trabajo! Emparejaste todas las palabras correctamente." Habrá opciones para "Volver a jugar" o "Siguiendo actividad."</p> <p>Las palabras seleccionadas serán culturalmente relevantes y familiares para los niños, como términos locales y elementos del entorno diario. Además, el diseño visual utilizará colores, patrones y gráficos que reflejen la cultura local. La experiencia será acompañada por música de fondo o efectos de sonido tradicionales que hagan la actividad más atractiva.</p>


**Nota.** Refiere a la actuación de la actividad 2, corresponde al emparejamiento de palabras escritas, es elaboración propia del autor.

**Tabla 34. Actividad N°3 del plan didáctico de la lectura logográfica (propuesta), “Asociar imágenes con palabras”.**

Elemento	Descripción
	<p>Actividad 3: Asociar imágenes con palabras</p>
Objetivo	Facilitar la conexión visual entre imágenes y palabras escritas.
Introducción	La pantalla de bienvenida mostrará el título "Asociar Imágenes con Palabras" junto a una breve descripción: "Relaciona las imágenes con las palabras correctas que las describen." Un botón marcado como "Comenzar" permitirá iniciar la actividad.
Instrucciones	En la pantalla de instrucciones, se explicará el objetivo de la actividad: "Arrastra la palabra correcta debajo de la imagen que la describe." Se mostrará un ejemplo animado donde un personaje demostrará cómo arrastrar y soltar la palabra correcta debajo de la imagen correspondiente.
Interacción	<p>En la pantalla de juego, se presentarán una serie de imágenes en la parte superior y un conjunto de palabras en la parte inferior.</p> <p>Los niños deberán arrastrar y soltar la palabra correcta debajo de la imagen correspondiente. Al hacer una selección correcta, la palabra se destacará con un color brillante y se pronunciará en voz alta.</p>
Feedback	<p>Si una asociación es incorrecta, la palabra regresará a su posición original y se proporcionará una pista visual, como resaltar la primera letra correcta de la palabra asociada.</p> <p>La retroalimentación será inmediata. Para las asociaciones correctas, habrá una animación de celebración, como confeti, y una voz reafirmará la palabra encontrada. En caso de error, se emitirá un sonido suave de error y aparecerá una pista visual que ayudará a los niños a corregir su elección.</p>
Elementos Culturales	<p>Al finalizar el juego, una pantalla de resultados mostrará un resumen de todas las asociaciones correctas, acompañado de un mensaje de felicitación: "¡Buen trabajo! Asociaste todas las imágenes con las palabras correctamente." Habrá opciones para "Volver a jugar" o "Siguiente actividad."</p> <p>Las imágenes y palabras seleccionadas serán culturalmente relevantes y familiares para los niños, como objetos y situaciones del entorno diario. El diseño visual utilizará colores, patrones y gráficos que reflejen la cultura local, acompañado por música de fondo o efectos de sonido tradicionales que hagan la actividad más atractiva.</p>

**Nota.** Refiere a la actuación de la actividad 3, corresponde a la asociación de imágenes con palabras, es elaboración propia del autor.

**Tabla 35. Actividad N°4 del plan didáctico de la lectura logográfica (propuesta), “Comprensión lectora”.**


Elemento	Descripción
	<p>Actividad 4: Comprensión lectora</p>
Objetivo	Mejorar la comprensión de textos a través de preguntas y respuestas interactivas.
Introducción	La pantalla de bienvenida mostrará el título "Comprensión Lectora" junto a una breve descripción: "Lee el texto y responde las preguntas para demostrar tu comprensión." Un botón marcado como "Comenzar" permitirá iniciar la actividad.
Instrucciones	En la pantalla de instrucciones, se explicará el objetivo de la actividad: "Lee el siguiente texto con atención y luego responde a las preguntas relacionadas." Se mostrará un ejemplo animado donde un personaje leerá un texto breve y luego responderá a una pregunta de comprensión.
Interacción	<p>En la pantalla de juego, se presentará un breve texto culturalmente relevante. El texto estará disponible para ser leído tanto visualmente como en voz alta, con una opción de reproducción de audio. Tras la lectura, se presentarán una serie de preguntas de comprensión relacionadas con el texto.</p> <p>Las preguntas podrán ser de opción múltiple, verdadero/falso, o completar oraciones. Los niños seleccionarán la respuesta correcta y recibirán retroalimentación inmediata.</p> <p><b>Ejemplo de Texto y Preguntas</b></p> <p><b>Texto:</b> "En un pequeño pueblo, había una niña llamada Ana. A Ana le encantaba visitar el río cerca de su casa, donde jugaba con sus amigos y recogía flores. Un día, Ana encontró una tortuga y decidió llevarla a casa para cuidarla."</p> <p><b>Preguntas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Dónde vivía Ana? a) En una ciudad b) En un pueblo c) En una granja</li> <li>- ¿Qué le gustaba hacer a Ana? a) Visitar el río b) Jugar videojuegos c) Leer libros</li> <li>- ¿Qué encontró Ana un día? a) Un gato b) Una tortuga c) Un perro</li> <li>- ¿Por qué decidió llevar Ana la tortuga a casa? a) Para comerla b) Para cuidarla c) Para venderla</li> </ul>
Feedback	<p>La retroalimentación será inmediata. Para las respuestas correctas, habrá una animación de celebración, como confeti, y una voz reafirmará la respuesta correcta. En caso de error, se emitirá un sonido suave de error y se proporcionará una pista visual o una breve explicación que ayudará a los niños a entender por qué la respuesta correcta es otra.</p> <p>Al finalizar el juego, una pantalla de resultados mostrará un resumen de todas las respuestas correctas y las incorrectas, acompañado de un mensaje de felicitación: "¡Buen trabajo! Has comprendido muy bien el texto." Habrá opciones para "Volver a jugar" o "Siguiendo actividad."</p>



Elemento	Descripción
Elementos Culturales	Los textos seleccionados serán culturalmente relevantes y familiares para los niños, utilizando personajes, escenarios y situaciones del entorno diario. El diseño visual utilizará colores, patrones y gráficos que reflejen la cultura local, y la experiencia será acompañada por música de fondo o efectos de sonido tradicionales.

**Nota.** Refiere a la actuación de la actividad 4, corresponde a la comprensión lectora, es elaboración propia del autor.


**Tabla 36. Actividad N°5 del plan didáctico de la lectura logográfica (propuesta), “Crear cuentos o relatos”.**

Elemento	Descripción
	Actividad 5: Crear cuentos o relatos
Objetivo	Fomentar la creatividad y el uso del lenguaje a través de la creación de cuentos o relatos.
Introducción	La pantalla de bienvenida mostrará el título "Crear Cuentos o Relatos" junto a una breve descripción: "Usa tu imaginación para crear tu propio cuento o relato, inspirándote en las imágenes y palabras proporcionadas." Un botón marcado como "Comenzar" permitirá iniciar la actividad.
Instrucciones	En la pantalla de instrucciones, se explicará el objetivo de la actividad: "Selecciona las imágenes y palabras que más te gusten para crear tu cuento o relato. Escribe tu historia utilizando las herramientas disponibles." Se mostrará un ejemplo animado donde un personaje demostrará cómo seleccionar imágenes y palabras, y cómo redactar un cuento breve.
Interacción	En la pantalla de juego, se proporcionarán varias imágenes y palabras clave que los niños podrán usar para inspirarse y crear su cuento o relato. Las imágenes y palabras estarán relacionadas con elementos culturales y cotidianos. Los niños podrán arrastrar y soltar las imágenes y palabras clave en un área de trabajo donde escribirán su cuento. Podrán agregar texto libremente, utilizando las imágenes y palabras como guía. Un editor de texto interactivo permitirá a los niños escribir, formatear y revisar su cuento.
Feedback	La retroalimentación se basará en la creatividad y el uso del lenguaje. Una vez que el niño termine de escribir su cuento, podrá enviarlo para recibir comentarios. Un personaje animado proporcionará comentarios positivos y sugerencias para mejorar la historia. Al finalizar el juego, una pantalla de resultados mostrará el cuento completo del niño, acompañado de un mensaje de felicitación: "¡Fantástico! Has creado un cuento maravilloso." Habrá opciones para "Volver a crear" o "Siguiente actividad."

Elemento	Descripción
Elementos Culturales	Las imágenes y palabras clave seleccionadas serán culturalmente relevantes y familiares para los niños, utilizando objetos, personajes y escenarios del entorno diario. El diseño visual utilizará colores, patrones y gráficos que reflejen la cultura local, y la experiencia será acompañada por música de fondo o efectos de sonido tradicionales.

**Nota.** Refiere a la actuación de la actividad 5, corresponde a la creación de cuentos o relatos, es elaboración propia del autor.

**Tabla 37. Actividad N°6 del plan didáctico de la lectura logográfica (propuesta), “Reconocer logotipos”.**

Elemento	Descripción
	Actividad 6: Reconocer logotipos
Objetivo	Ayudar a los niños a identificar y reconocer logotipos familiares y entender su significado en el contexto cultural.
Introducción	La pantalla de bienvenida mostrará el título "Reconocer Logotipos" junto a una breve descripción: "Aprende a identificar logotipos que ves en tu día a día y descubre qué representan." Un botón marcado como "Comenzar" permitirá iniciar la actividad.
Instrucciones	En la pantalla de instrucciones, se explicará el objetivo de la actividad: "Observa los logotipos y elige la opción que mejor describe lo que representan." Se mostrará un ejemplo animado donde un personaje explicará cómo reconocer un logotipo y seleccionar la descripción correcta.
Interacción	En la pantalla de juego, se presentarán varios logotipos comunes que los niños pueden encontrar en su entorno diario. Cada logotipo irá acompañado de tres opciones de respuesta, de las cuales solo una es correcta.
Feedback	La retroalimentación será inmediata. Para las respuestas correctas, habrá una animación de celebración, como confeti, y una voz explicará brevemente el significado del logotipo. En caso de error, se emitirá un sonido suave de error y se proporcionará una pista visual o una breve explicación que ayudará a los niños a entender la respuesta correcta.
	Al finalizar el juego, una pantalla de resultados mostrará un resumen de todas las respuestas correctas y las incorrectas, acompañado de un mensaje de felicitación: "¡Buen trabajo! Has reconocido correctamente los logotipos." Habrá opciones para "Volver a jugar" o "Siguiendo actividad."
Elementos Culturales	Los logotipos seleccionados serán culturalmente relevantes y familiares para los niños, incluyendo logotipos de tiendas locales, productos, servicios públicos y otras instituciones presentes en su comunidad. El diseño visual utilizará colores, patrones y gráficos que reflejen la cultura local, y la experiencia será acompañada por música de fondo o efectos de sonido tradicionales.

**Nota.** Refiere a la actuación de la actividad 6, corresponde al reconocimiento de logotipos, es elaboración propia del autor.

La rúbrica de evaluación de resultados fue diseñada con el propósito de medir de manera objetiva y detallada los efectos de diferentes estrategias pedagógicas en el aprendizaje y la motivación de los niños. Se basó en la identificación de aspectos clave que son esenciales para el desarrollo educativo integral, tales como el nivel de asociación entre imágenes y palabras, la motivación y compromiso, el reconocimiento de palabras, la comprensión lectora y la participación en actividades lúdicas, además, se buscó mantener una relación con el currículo correspondiente al año de Educación Básica en donde se realizó este estudio.

**Tabla 38. Evaluación de resultados**

Actividad	Indicador	Excelente (5)	Bueno (4)	Regular (3)	Deficiente (2)	Insuficiente (1)
<b>Sopa de letras</b>	Grado de participación	Participa activamente en toda la actividad y empareja todas las palabras.	Participa activamente en la mayoría de la actividad y busca la mayoría de las palabras.	Participa de manera intermitente y busca algunas palabras.	Participa escasamente y busca pocas palabras.	No participa en la actividad.
	Precisión en las respuestas	Encuentra y selecciona todas las palabras correctamente.	Encuentra y selecciona la mayoría de las palabras correctamente.	Encuentra y selecciona algunas palabras correctamente.	Encuentra y selecciona pocas palabras correctamente.	No encuentra ni selecciona palabras correctamente.
	Nivel de comprensión (reconocimiento de palabras).	Comprende todos los contenidos implícitos de un texto basándose en inferencias espacio-temporales, referenciales y de causa-efecto.	Comprende la mayoría de contenidos implícitos de un texto basándose en inferencias espacio-temporales, referenciales y de causa-efecto.	Comprende algunos contenidos implícitos de un texto basándose en inferencias espacio-temporales, referenciales y de causa-efecto.	Comprende poco contenido implícitos de un texto basándose en inferencias espacio-temporales, referenciales y de causa-efecto.	No comprende los contenidos implícitos de un texto.
<b>Emparejar palabras</b>	Grado de participación	Participa activamente en toda la actividad y empareja todas las palabras.	Participa activamente en la mayoría de la actividad y empareja la mayoría de las palabras.	Participa de manera intermitente y empareja algunas palabras.	Participa escasamente y empareja pocas palabras.	No participa en la actividad.
	Precisión en las respuestas	Empareja todas las palabras correctamente.	Empareja la mayoría de las palabras correctamente.	Empareja algunas palabras correctamente.	Empareja pocas palabras correctamente.	No empareja palabras

<b>Actividad</b>	<b>Indicador</b>	<b>Excelente (5)</b>	<b>Bueno (4)</b>	<b>Regular (3)</b>	<b>Deficiente (2)</b>	<b>Insuficiente (1)</b>
						correctamente.
	Nivel de comprensión (incremento de vocabulario)	Comprende todo diálogo y expresa ideas, experiencias y necesidades con un vocabulario pertinente.	Comprende la mayoría de diálogos y expresa ideas, experiencias y necesidades con un vocabulario pertinente.	Comprende algunos diálogos y expresa ideas, experiencias y necesidades con un vocabulario pertinente.	Comprende poco el diálogo y expresa ideas, experiencias y necesidades con un vocabulario pertinente.	No comprende el diálogo y no expresa ideas.
<b>Asociar imágenes con palabras</b>	Grado de participación	Participa activamente en toda la actividad y asocia todas las imágenes.	Participa activamente en la mayoría de la actividad y asocia la mayoría de las imágenes.	Participa de manera intermitente y asocia algunas imágenes.	Participa escasamente y asocia pocas imágenes.	No participa en la actividad.
	Precisión en las respuestas	Asocia todas las imágenes con las palabras correctamente.	Asocia la mayoría de las imágenes con las palabras correctamente.	Asocia algunas imágenes con las palabras correctamente.	Asocia pocas imágenes con las palabras correctamente.	No asocia imágenes con palabras correctamente.
	Nivel de comprensión (estimulación cognitiva)	Desarrolla bien las estrategias cognitivas como lectura de imágenes y comprensión de textos.	Desarrolla la mayoría de estrategias cognitivas como lectura de imágenes y comprensión de textos.	Desarrolla algunas estrategias cognitivas como lectura de imágenes y comprensión de textos.	Desarrolla pocas estrategias cognitivas como lectura de imágenes y comprensión de textos.	No desarrolla estrategias cognitivas como lectura de imágenes y comprensión de textos.
<b>Comprensión lectora</b>	Grado de participación	Participa activamente en toda la actividad y lee todos los textos.	Participa activamente en la mayoría de la actividad y lee la mayoría de los textos.	Participa de manera intermitente y lee algunos textos.	Participa escasamente y lee pocos textos.	No participa en la actividad.
	Precisión en las respuestas	Responde todas las preguntas correctamente.	Responde la mayoría de las preguntas correctamente.	Responde algunas preguntas correctamente.	Responde pocas preguntas correctamente.	No responde preguntas correctamente.

Actividad	Indicador	Excelente (5)	Bueno (4)	Regular (3)	Deficiente (2)	Insuficiente (1)
	Nivel de comprensión (fomento a la lectura)	Comprende bien los contenidos implícitos de un texto basándose en inferencias espacio-temporales, referenciales y de causa-efecto.	Comprende la mayoría de contenidos implícitos de un texto basándose en inferencias espacio-temporales, referenciales y de causa-efecto.	Comprende algunos contenidos implícitos de un texto basándose en inferencias espacio-temporales, referenciales y de causa-efecto.	Comprende pocos contenidos implícitos de un texto basándose en inferencias espacio-temporales, referenciales y de causa-efecto.	No comprende los contenidos implícitos de un texto.
<b>Crear cuentos o relatos</b>	Grado de participación	Participa activamente en toda la actividad y crea un cuento completo.	Participa activamente en la mayoría de la actividad y crea la mayoría del cuento.	Participa de manera intermitente y crea parte del cuento.	Participa escasamente y crea una pequeña parte del cuento.	No participa en la actividad.
	Creatividad	Muestra una gran originalidad y creatividad en su cuento.	Muestra creatividad en su cuento.	Muestra alguna creatividad en su cuento.	Muestra poca creatividad en su cuento.	No muestra creatividad en su cuento.
	Nivel de comprensión (desarrollo del pensamiento crítico)	Construye perfectamente criterios, opiniones y emitir juicios sobre el contenido de un texto al distinguir realidad y ficción, hechos, datos y opiniones.	Construye bien criterios, opiniones y emitir juicios sobre el contenido de un texto al distinguir realidad y ficción, hechos, datos y opiniones.	Construye algunos criterios, opiniones y emitir juicios sobre el contenido de un texto al distinguir realidad y ficción, hechos, datos y opiniones.	Construye pocos criterios, opiniones y emitir juicios sobre el contenido de un texto al distinguir realidad y ficción, hechos, datos y opiniones.	No construye criterios sobre el contenido de un texto.
<b>Reconocer logotipos</b>	Grado de participación	Participa activamente en toda la actividad y reconoce todos los logotipos.	Participa activamente en la mayoría de la actividad y reconoce la mayoría de los logotipos.	Participa de manera intermitente y reconoce algunos logotipos.	Participa escasamente y reconoce pocos logotipos.	No participa en la actividad.
	Precisión en las respuestas	Reconoce todos los logotipos correctamente.	Reconoce la mayoría de los	Reconoce algunos	Reconoce pocos	No reconoce logotipos

Actividad	Indicador	Excelente (5)	Bueno (4)	Regular (3)	Deficiente (2)	Insuficiente (1)
			logotipos correctamente.	logotipos correctamente.	logotipos correctamente.	correctamente.
	Nivel de comprensión (alfabetización visual)	Comprende los conocimientos lingüísticos (semánticos, sintácticos, léxicos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.	Comprende la mayoría de conocimientos lingüísticos (semánticos, sintácticos, léxicos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.	Comprende algunos conocimientos lingüísticos (semánticos, sintácticos, léxicos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.	Comprende poco los conocimientos lingüísticos (semánticos, sintácticos, léxicos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.	No comprende los conocimientos lingüísticos en la decodificación y comprensión de textos.

**Nota:** Refiere a la evaluación de resultados por actividad, es elaborado por el autor.

### Descripción de Indicadores

1. **Grado de participación:** Medida del nivel de involucramiento del estudiante en la actividad.
2. **Precisión en las respuestas:** Exactitud y corrección de las respuestas proporcionadas.
3. **Nivel de comprensión:** Capacidad del estudiante para entender las instrucciones y el contenido de la actividad.
4. **Creatividad:** Originalidad e inventiva mostrada en la creación de cuentos o relatos.
5. **Uso del lenguaje:** Habilidad para utilizar el lenguaje de manera efectiva y correcta en la creación de cuentos o relatos.

Esta rúbrica proporciona criterios claros y específicos para evaluar el desempeño de los estudiantes en cada actividad, permitiendo una evaluación justa y consistente. Con ello se debe mencionar que las actividades propuestas en el plan didáctico son coherentes con el subnivel elemental puesto que se maneja en su mayor parte con gráficos y vocablos conocidos adaptados a niños y niñas de 6 a 8 años.

## Validación de la propuesta

La validación de esta propuesta se llevó a cabo a través de su implementación práctica, basada en el diagnóstico inicial de los estudiantes de tercer año de EGB de la Unidad Educativa Dr. Misael Acosta Solís, donde se identificó una problemática significativa en el desarrollo de la lectura logográfica en los niños del subnivel elemental.

Como solución ante las necesidades detectadas, se implementó un plan didáctico interactivo que promueve el uso del juego como elemento cultural en el desarrollo de la lectura logográfica.

Los resultados obtenidos mediante la aplicación de la propuesta mostraron una mejora significativa en el progreso pedagógico de los estudiantes. Los niños que participaron en las actividades lúdicas demostraron un mayor reconocimiento y comprensión de palabras, así como un incremento en su motivación y compromiso con el aprendizaje. En base a la evidencia de mejoras en las habilidades de lectura logográfica se obtuvo también la aceptación por parte de la autoridad institucional para su implementación a futuro.

En siguiente cuadro comparativo se puede evidenciar los avances obtenidos una vez implementado el plan interactivo en mención:

**Tabla 39. Comparación entre paralelo A y B**

<b>Aspectos Analizados</b>	<b>Resultados Grupo A (Estrategias Lúdicas)</b>	<b>Resultados Grupo B (Estrategias Tradicionales)</b>
<b>Nivel de asociación imágenes-palabras</b>	40% en nivel bajo, 30% en nivel medio, 30% en nivel alto	75% en nivel bajo, 10.71% en nivel medio, 14.29% en nivel alto
<b>Motivación y compromiso</b>	Alta motivación (80%) y mayor compromiso (20%)	Baja motivación (70%) y compromiso limitado (30%)
<b>Reconocimiento de palabras</b>	Reconocimiento de palabras rápido (70%) y efectivo (30%)	Reconocimiento de palabras lento (60%) y menos efectivo (40%)
<b>Comprensión lectora</b>	Mejora significativa en la comprensión lectora (85%)	Comprensión lectora deficiente (65%)
<b>Participación en actividades lúdicas</b>	Alta participación (80%) y gran interés en actividades (20%)	Participación baja (55%) y poco interés en actividades (45%)

**Nota:** Hace referencia a la comparación entre paralelo A y B

Se puede notar que, en cuanto al nivel de asociación entre imágenes y palabras, el grupo A mostró que solo el 40% de los niños estaba en el nivel bajo, mientras que un 30% se encontraba tanto en el nivel medio como en el nivel alto. En cambio, en el grupo B, un 75% de los niños presentó un nivel bajo, un 10.71% se ubicó en el nivel medio y un 14.29% en el nivel alto. Estos resultados indican que las estrategias lúdicas fueron más efectivas en mejorar la capacidad de los niños para asociar imágenes con palabras.

La motivación y el compromiso también mostraron diferencias significativas. En el grupo A, un 80% de los niños mostró alta motivación y un 20% tuvo mayor compromiso. Por el contrario, en el grupo B, un 70% de los niños tuvo baja motivación y un 30% mostró un compromiso limitado. Esto sugiere que las estrategias lúdicas no solo incrementaron la motivación de los niños, sino que también mejoraron su compromiso con las actividades de aprendizaje.

En el reconocimiento de palabras, el grupo A mostró un 70% de niños con reconocimiento rápido y un 30% con reconocimiento efectivo. En cambio, el grupo B tuvo un 60% de niños con reconocimiento lento y un 40% con reconocimiento menos efectivo. Estos datos evidencian que las estrategias lúdicas mejoraron significativamente la rapidez y la efectividad con la que los niños reconocen palabras.

La comprensión lectora fue deficiente en el 65% de los niños del grupo B, mientras que, en el grupo A, un 85% de los niños mostró una mejora significativa en esta área. Esto indica que las estrategias lúdicas no solo motivaron a los niños, sino que también mejoraron su capacidad para comprender lo que leen.

Finalmente, en términos de participación en actividades lúdicas, el grupo A mostró un 80% de niños con alta participación y un 20% con gran interés en las actividades. En contraste, el grupo B tuvo un 55% de niños con baja participación y un 45% con poco interés en las actividades. Esto subraya que las estrategias lúdicas son mucho más efectivas para involucrar activamente a los niños en su proceso de aprendizaje.



## CONCLUSIONES

- El análisis teórico ha confirmado que el juego, en su calidad de elemento cultural, desempeña un papel esencial en el desarrollo de la lectura logográfica en los niños de educación básica elemental. A través del juego, los niños no solo mejoran su capacidad para reconocer palabras y símbolos de manera logográfica, sino que también desarrollan habilidades cognitivas y sociales críticas. Este enfoque lúdico permite que los niños asocien el aprendizaje con experiencias positivas, lo cual facilita una internalización más efectiva y duradera del conocimiento. La teoría también sugiere que el juego impulsa la motivación intrínseca, la creatividad y la capacidad de resolución de problemas, lo que refuerza el aprendizaje en general.
- El diagnóstico realizado revela una amplia variabilidad en los niveles de desarrollo de la lectura logográfica entre los estudiantes. Algunos niños muestran un alto grado de competencia, mientras que otros presentan significativas dificultades en la identificación y comprensión de palabras mediante pistas visuales. Esta disparidad subraya la necesidad de intervenciones pedagógicas diferenciadas que respondan a las necesidades individuales de cada estudiante.
- El plan didáctico diseñado, que integra actividades lúdicas y tecnológicas, ha demostrado un potencial significativo para mejorar el desarrollo de la lectura logográfica entre los estudiantes. Este enfoque didáctico se basa en la premisa de que el juego no solo hace que el aprendizaje sea más atractivo, sino que también facilita una comprensión más profunda y duradera de los conceptos. Las actividades diseñadas permiten a los niños interactuar con el material de manera creativa y dinámica, fomentando un ambiente de aprendizaje positivo y estimulante.
- El estudio cuasiexperimental realizado demostró que los estudiantes que participaron en el plan didáctico basado en el juego mostraron una mejora significativa en comparación con aquellos que siguieron métodos tradicionales de enseñanza. Los resultados indicaron que el enfoque lúdico no solo aumentó la

capacidad de los niños para reconocer palabras logográficamente, sino que también mejoró su actitud hacia el aprendizaje y su participación en actividades educativas.

## RECOMENDACIONES

- Se sugiere continuar fomentando la investigación y capacitación de los docentes en metodologías que integren el juego como herramienta educativa. Es fundamental que los principios teóricos se apliquen de manera efectiva en el aula mediante la organización de talleres y programas formativos que guíen a los educadores en el diseño y ejecución de actividades lúdicas enfocadas en el desarrollo de la lectura logográfica. Esto garantizará que los docentes cuenten con las habilidades necesarias para maximizar el potencial educativo del juego.
- Se recomienda establecer programas de apoyo personalizados que aborden las necesidades específicas de cada estudiante, utilizando herramientas de evaluación continua para identificar áreas de mejora. Estos programas deben incluir planes de intervención personalizados para estudiantes con dificultades y la formación de grupos de trabajo pequeños, donde los niños reciban atención individualizada y participen en actividades lúdicas diseñadas para mejorar sus habilidades de lectura logográfica.
- Se aconseja la implementación práctica del plan didáctico en un entorno escolar controlado para evaluar su efectividad a gran escala. Es esencial realizar un seguimiento exhaustivo de los resultados, ajustando el plan según la retroalimentación de los docentes y el desempeño de los estudiantes. También se sugiere documentar y analizar las mejores prácticas que surjan durante la implementación para replicarlas y adaptarlas en otros entornos educativos.
- Finalmente, se recomienda ampliar el uso del plan didáctico a otras instituciones educativas para verificar su efectividad en distintos contextos y poblaciones. Esta expansión debe ir acompañada de un análisis continuo de los resultados, identificando los factores contextuales que influyen en el éxito del programa. Asimismo, se sugiere considerar la integración permanente del plan en el currículo escolar, manteniendo un proceso constante de evaluación y ajuste para adaptarse a las necesidades cambiantes de los estudiantes y del entorno educativo.

## BIBLIOGRAFÍA

- Aebli, H. (2018). *Factores de la enseñanza que favorecen el*. Madrid: Narcea.
- Ajuriaguerra, J. (2017). *Manual de psiquiatría infantil*. Barcelona: Masson.
- Alvarez, C. (2016). *La relacion entre lenguaje y pensamiento en el desarrollo de la psicolinguística moderna*. España: Tenerife.
- Álvarez, G. V., Rodríguez, C. P., Córdor, G. T., & Bungacho, S. C. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 502-514. <https://doi.org/https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.191>
- Aravena, D. (2022). *La importancia del juego en el aprendizaje de la lectura*. <http://espaciosparatomarlapalabra.blogspot.com/2012/12/la-importancia-del-juego-en-el.html>
- Arriagada, D. (2018). *Desarrollo de habilidades de comprensión*. Santiago de Chile: FACSOU Universidad de Chile.
- Asamblea Constituyente. (2008). Constitución del Ecuador. Quito, Ecuador.
- Bascón, P. (2015). *El juego en educación primaria*. México: Universidad de Los Andes.
- Bernasconi, L. M. (2023). La cuestión de los métodos: aportes de Magda Soares a los debates sobre alfabetización. *Revista Argentina de Investigación Educativa*, 361-364. <https://portalrevistas.unipe.edu.ar/index.php/raie/article/view/211/124>
- Caicedo, M. H. (2016). MODULO DE JUEGO DE TRABAJO. *PUBLICACION MINISTERIO DE EDUCACION* , 5-29.
- Cárdenas-Cordero, R. E.-C. (2021). Juego de roles como estrategia didáctica para la comprensión lectora en estudiantes. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 2-17.
- Carmona y Villanueva, M. C. (2017). *Guía práctica del juego en el niño y su adaptación en el desarrollo evolutivo y social del juego*. Granada: Universidad de Granada.

- Chacón, P. (2007). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? *revista Nueva Aula Abierta*, 26.
- Claparède, E. (2010). *La educación funcional*. Madrid: Espasa-Calpe.
- Cuerpo de Maestros de Madrid. (2018). *Educación Primaria*. Madrid: CEP.
- Delgadillo, R. (2005). El desarrollo de la capacidad para leer y escribir como estrategia de enseñanza en el proceso de adquisición del español como segunda lengua. *Semantic Scholar*. <https://www.semanticscholar.org/paper/El-desarrollo-de-la-capacidad-para-leer-y-escribir-Delgadillo/1aa31d53abf70d5f0cd57fc21c14a3b3c0d1c752>
- Ducua Amado, L. Y. (2020). *Desarrollo de una estrategia didáctica gamificada mediada por TIC para la enseñanza de conceptos de ecología a través de la lectura grado décimo de la educación media en Colombia*. Colombia: UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA Y TECNOLÓGICA DE COLOMBIA. [https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/handle/001/3208/Desarrollo\\_estrategia\\_didactica.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/handle/001/3208/Desarrollo_estrategia_didactica.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Erazo-Álvarez, M. J.-O.-H.-M. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 1-19.
- F-Chistie, J. P. (2009). *El potencial del juego en el desarrollo temprano de la lectroescritura. Enciclopedia sobre el desarrollo de la primera infancia*. <https://www.ccadip.com/post/el-juego-como-precursor-de-lectura-y-escritura#:~:text=%E2%80%9CLos%20juegos%20did%C3%A1cticos%20como%20recurso,aula%20para%20despertar%20el%20inter%C3%A9s>
- Feria Marrugo, Y. (2021). Canciones infantiles como agente motivador dentro de estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la lectura inicial. *Universidad Cooperativa de Colombia, Facultad de Educación, Maestría en Dificultades del Aprendizaje, Bogotá.*, 11-200.
- Flores y Martín. (2018). *Aprendizaje de la lectura y la escritura en*. Caracas: Sapiens.
- Fresneda, A. D. (2020). Lectura y dificultades lectoras en el siglo XXI. *Diseño y producción: Editorial Octaedro*, 11-854.

- Freud, S. (1905). *Obras completas. Tomo IV*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- García-Bellido R , González Such J, Jornet Meliá J, (2010) SPSS: Análisis de fiabilidad, Alfa de Cronbach. Grupo de Innovación Educativa Universitat de Valencia. [https://www.uv.es/innomide/spss/SPSS/SPSS\\_0801B.pdf](https://www.uv.es/innomide/spss/SPSS/SPSS_0801B.pdf)
- García, L. J. (2019 ). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.
- Guamán, L. (2017). *Propuesta de capacitación técnicas de estimulación*. Esmeraldas: Universidad Católica del Ecuador .
- HERRANS. (2021). Importancia de la comprensión lectora para el éxito educativo. *FACULTAD DE EDUCACION, UNIVERISIDAD DE VALLADOLID*, 8-120.
- Jurado García, E. &. (2020). Lectoescritura e inclusión, un proceso amigable para la enseñanza en la educación infantil. *Boletín Informativo CEI* , 8-15.
- López de Sosoaga, A. (2017). *El juego: análisis y revisión bibliográfica*. Bilbao: Servicio Editorial de la Universidad de País Vasco.
- Ltd., D. M. (2023). *Cómo nos afecta la era digital en la lectura y el aprendizaje*. <https://lecturaagil.com/como-afecta-la-era-digital-en-la-lectura-y-el-aprendizaje/#:~:text=de%20investigaciones%20recientes.-,La%20p%C3%A9rdida%20de%20atenci%C3%B3n%2C%20en%20la%20lectura%20y%20la%20comprensi%C3%B3n,como%20retenci%C3%B3n%2C%20lectura%20y%>
- Magazine, P. (2015). *Especial del Día del Libro*. Sant Jordi: Pandora Magazine.
- Mantilla, J. (2021). *Una aproximación a la metodología de la investigación jurídica*. <https://ultimadecada.uchile.cl/index.php/RPUD/article/view/60341>
- Marín, R. (2017). *Errores frecuentes en el uso de la metodología de la investigación jurídica*. <https://revistaidiem.uchile.cl/index.php/RPUD/article/view/47972>
- Martínez, M. T. (2017). *Evolución del juego a lo largo del ciclo vital*. Málaga: Aljibe .

- Mendoza, A. (2019). *Importancia de la enseñanza de la metodología de la investigación científica en las ciencias administrativas*.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6989278>
- Merino y Polanco. (2016). *Formar lectores en la era digital*. Madrid: De la Torre.
- Millán, J. J. (2022). LA ETAPA LOGOGRÁFICA. *CENTRO PSICOPEDAGOGICO*, 1.
- Milys, R. (2021). Metodología de investigación acción participativa, una estrategia para el fortalecimiento de la calidad educativa. *Dialnet*.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8090621>
- MINEDUC. (2019). *Lineamientos generales Fiesta de la lectura*. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/08/Lineamientos-generales-para-la-fiesta-de-la-lectura.pdf>
- Ministerio de Educación. (2022). *Modelo Educativo Nacional, Hacia la transformación educativa*. Quito-Ecuador. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/08/Modelo-Educativo-Nacional-2022.pdf>
- Mite, M. (2019). La lectura logográfica en el desarrollo del lenguaje de los niños de 3 a 4 años. *Universidad de Guayaquil*. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/45897>
- Mogollón Guzmán, C. S. (2022). Utilización de un software educativo para mediar dificultades lecto-escritoras en las fases logográfica y alfabética. *Revista Oratores*, 60-75.
- Mogollón, C. (2023). Utilización de un software educativo para mediar dificultades lecto-escritoras en las fases logográfica y alfabética. *UMECIT*.  
<https://revistas.umecit.edu.pa/index.php/oratores/article/view/746>
- Molina, B. C., & Padrón, M. C. (2019). El proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura en la asignatura Lengua Castellana, primer ciclo de la Educación Básica Primaria. *Revista Universidad y Sociedad*, 171-176. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202019000400171&script=sci\\_arttext&tlng=pt](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202019000400171&script=sci_arttext&tlng=pt)

- Mora, J. (2017). *Psicología educativa*. Nuevo México: Progreso.
- Morales, C. (2021). El cuento como estímulo de los precursores cognitivos de la lectura en niños del sector rural. *REDCA*.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.36677/redca.v5i11.17021>
- Moreira, R. (2020). Metodologías activas en la enseñanza de las ciencias: revisión y análisis de publicaciones en revistas del área enseñanza en la década de 2008 a 2018. *ACTIO*.  
<https://periodicos.utfpr.edu.br/actio/article/view/11296>
- Murillo, B. (2016). *El juego como herramienta del aprendizaje*. Buenos Aires: Circulo Latino Austral.
- Oliva, M. (2020). Aprendizaje del lenguaje y la lectura en estudiantes con discapacidad intelectual desde la planificación didáctica. *Varela*.  
<https://revistavarela.uclv.edu.cu/index.php/rv/article/view/47>
- Paredes, J. (2017). *Juego, luego soy*. Sevilla: Wanceulen.
- Perdomo, T. (2007). EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL AULA. *UNIVERSIDAD DE LOS ANDES NÚCLEO UNIVERSITARIO RAFAEL RANGEL CENTRO DE INVESTIGACIÓN PARA EL DESARROLLO INTEGRAL SUSTENTABLE TRUJILLO*, 1-103.
- Pineda Roncancio, S. E. (2019). Fundamentación de la lectura significativa en transición, para fortalecer la lectura comprensiva y crítica. Educación Y Ciencia,. *Revista educacion y ciencia* , 334-335.
- Pineda Sánchez, G. D. (2022). *Impulsar el desarrollo de la lectura lúdica en el barrio La Tola a través de un cuento ilustrado sobre una de sus tradiciones orales*. Quito-Ecuador: Universidad Central del Ecuador.  
<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/28142>
- Pont, B. (2015). *Política educativa en perspectiva 2015*. España: Fundación Santillana.



- Prüssing-Ossandón, V. (2019). *Valoración de un test para la predicción de dificultades en el aprendizaje de la lectura*. (Trabajo Fin de Máster). Universidad de Navarra, Pamplona: <https://hdl.handle.net/10171/58284>
- Quero, M. (2010). Confiabilidad y coeficiente Alpha de Cronbach. *Telos*. SSN: 1317-0570. <https://www.redalyc.org/pdf/993/99315569010.pdf>
- Recamán, A. (2017). *Generación conectada con imágenes»: EN*. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- Rendón, S. (2019). La lectura de palabras: la influencia del procesamiento fonológico y del método lectoescritor. *Revista Fuentes*. <https://revistascientificas.us.es/index.php/fuentes/article/view/6423>
- Reyes, U. (2015). *Desarrollo de habilidades personales y sociales*. Bogotá: Loigroño.
- Roncancio, S. E., Valero, L. A., & Rodríguez, C. A. (2019). Fundamentación de la lectura significativa en transición, para fortalecer la lectura comprensiva y crítica. *Educación y Ciencia*, 335-354. <https://doi.org/https://doi.org/10.19053/0120-7105.eyc.2019.22.e10056>
- Rousseau, J. (1762). *Emilio o la educación*. Buenos Aires: Centro editor de América Latina.
- Ruiz, C. R. (2018). *Educapeques*. <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/juegos-para-aprender-a-leer.html>
- Sáenz, J. (2016). *Las ciencias humanas y la reorientación de la pedagogía*. Madrid: UNED.
- Secretaría Nacional de Planificación. (2021). *Plan de Creación de Oportunidades 2021-2025*. Quito-Ecuador: Secretaría Nacional de Planificación. <https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/2021/09/Plan-de-Creacio%CC%81n-de-Oportunidades-2021-2025-Aprobado.pdf>
- Sepúlveda, H. (2016). *Animación a la lectura de niños de preescolar y la interacción con sus familiares a través del uso del libro*. Bogotá: Universidad Central de Colombia.
- Thomas-Altamirano. (2007). EL JUEGO COMO PRECURSOR DE LECTURA Y ESCRITURA. págs. 1-59.

- Tungurahua, H. C. (2021). *Biblioteca Viajera recorre los cantones de la Provincia para estimular la lectura*. <https://www.tungurahua.gob.ec/biblioteca-viajera-recorre-los-cantones-de-la-provincia-para-estimular-la-lectura/>
- UNESCO. (2022). *El niño y el juego Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000134047>
- Vergel, Y. (2022). Constructos sobre la enseñanza de la lectura desde la perspectiva de los elementos socioculturales de los actores educativos en educación primaria. *Tesis doctorales*. <https://espacio-digital.upel.edu.ve/index.php/TD/article/view/532>
- Viciano y Conde, V. J. (2018). *El juego en el currículo de Educación Infantil*. Málaga: Aljibe.
- Villalon, Z. &. (2016). *Fomento de la lectura en la*. Chile: Lipser.
- Villamil Galán, C. B. (2019). Reflexiones en torno a la motivación de la lectura desde la clase. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 1-17.
- Wolf, M. (2017). *¿Cómo nació la lectura?* Santiago de Chile: Eclipse.

## ANEXOS

### Anexo 1: Matriz de validación del test de lectura logográfica

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA  
DIRECCIÓN DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO  
EDUCATIVO



#### MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL TEST DE LECTURA LOGOGRÁFICA

**OBJETIVO DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO:** Aprobar la validez de las preguntas planteadas en el test de lectura logográfica.

**INSTRUCCIONES:** A continuación, se presenta una serie de preguntas planteadas del test según el tema de investigación para ser evaluadas según su criterio, para ello se adjunta el objetivo de investigación: **Proponer un programa lúdico que promueva el juego como elemento cultural para el desarrollo de la lectura logográfica en los niños del subnivel elemental.**

Elija y señale con una X la valoración correspondiente para dar validez y fiabilidad al instrumento, según la escala.

1.- Identificar en la siguiente sopa de letras palabras visualmente por su forma.

Valoración	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoje información para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Escribe y subraya las palabras con colores distintivos para resaltarlas visualmente.	X				

**SUGERENCIA:**

---

2.- Emparejar palabras escritas en diferentes fuentes y estilos y asociar con su forma.

<b>Valoración</b> <b>Crterios</b>	<b>Aplicable</b> <b>100%</b>	<b>Modificable</b> <b>75%</b>	<b>Regular</b> <b>50%</b>	<b>Deficiente</b> <b>25%</b>	<b>No aplicable</b> <b>0%</b>
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
La pregunta esta formulada de manera que permita medir la respuesta de forma cuantitativa o cualitativa, según sea necesario.	X				
Se valora que el estudiante muestre un estilo único y original, demostrando creatividad en la elección de palabras.	X				

**SUGERENCIA:**

---

3.- Identificar y asociar imágenes con palabras de acuerdo a su forma y característica.

<b>Valoración</b> <b>Crterios</b>	<b>Aplicable</b> <b>100%</b>	<b>Modificable</b> <b>75%</b>	<b>Regular</b> <b>50%</b>	<b>Deficiente</b> <b>25%</b>	<b>No aplicable</b> <b>0%</b>
Está bien estructurada y es coherente para facilitar su comprensión y análisis.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoje información para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Identifica similitudes visuales entre las imágenes y las palabras.	X				

**SUGERENCIA:**

---

4.- Presentar el cuento una experiencia inolvidable y realizar una lectura activa.

<b>Valoración</b>	<b>Aplicable</b>	<b>Modificable</b>	<b>Regular</b>	<b>Deficiente</b>	<b>No aplicable</b>
<b>Criterios</b>	<b>100%</b>	<b>75%</b>	<b>50%</b>	<b>25%</b>	<b>0%</b>
Está bien estructurada y es coherente para facilitar su comprensión y análisis.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Evalúa la capacidad del lector para comprender y analizar el texto.	X				
Desarrolla el interés y la participación del lector en la actividad de lectura.	X				

**SUGERENCIA:**

---

5.- Contestar las siguientes preguntas de comprensión lectora.

<b>Valoración</b>	<b>Aplicable</b>	<b>Modificable</b>	<b>Regular</b>	<b>Deficiente</b>	<b>No aplicable</b>
<b>Criterios</b>	<b>100%</b>	<b>75%</b>	<b>50%</b>	<b>25%</b>	<b>0%</b>
Está bien estructurada y es coherente para facilitar su comprensión y análisis.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Evaluar la capacidad del lector para responder a preguntas relacionadas con el texto.	X				
Desarrolla la capacidad del lector para tomar notas y resumir la información presentada en el texto.	X				

**SUGERENCIA:**

---

6.- Crear un breve cuento o relato con 4 a 10 frases donde se destaquen algunas palabras visuales.

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Está bien estructurada y es coherente para facilitar su comprensión y análisis.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Muestra un estilo que debe ser adecuado y coherente con el tema y el tono del relato.	X				
Desarrolla una estructura clara y bien definida, con un comienzo, un medio y un final bien definidos.	X				

SUGERENCIA:

---

7.- Reconocer palabras o logotipos en marcas conocidas.

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Está bien estructurada y es coherente para facilitar su comprensión y análisis.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Representa gráficamente información relevante de manera clara y precisa.	X				
Se considera la creatividad en el diseño y la capacidad de transmitir el mensaje de forma efectiva a través de elementos visuales.	X				

SUGERENCIA:

---

**DATOS GENERALES**

**Nombre docente revisor: Fausto Marcelo Salazar Luna**

**Título Académico: Master en Lengua y Literatura.**

**C.I.: 1709622565**

**Fecha: 07/03/2024**



  
\_\_\_\_\_  
**FIRMA**

## Anexo 2: Autorización

Ministerio  
de Educación



Baños de Agua Santa a, 08 de marzo del 2024

Lic. Klever Soria

**VICERRECTOR (E) DE LA UNIDAD EDUCATIVA**

**DR. MISAEL ACOSTA SOLÍS**

Presente;

Reciba un atento y cordial saludo y deseándole éxitos en su trabajo diario.

El presente es con la finalidad de **SOLICITARLE** de la manera muy especial **AUTORICE** a quien corresponda, la utilización del laboratorio de informática.

**Día:** Miércoles 13/03/2024

**Área:** Ciencias Naturales

**Hora:** 10H55 a 12H20pm

Esperando que la presente tenga su debida acogida desde ya anticipo mi sincero agradecimiento.

Atentamente;

*Recibido*  
*[Signature]*  
08-03-24

Lic. Marcelo Toapanta

**DOCENTE**



### Anexo 3: Carta de consentimiento

Ministerio de Educación

**UNIDAD EDUCATIVA**

**"Dr. Misael Acosta Solís"**

Baños de Agua Santa – Tungurahua  
CÓDIGO AMIE: 18H00338



Baños de Agua Santa, 26 de febrero de 2024

Licenciado

Toapanta Lluglla Luis Marcelo

**DOCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA DR. MISAEAL ACOSTA SOLIS**

**Presente**

**De mi consideración:**

#### **CARTA DE CONSENTIMIENTO**

En mi calidad de representante legal doy por autorizado la aplicación de una encuesta a los niños y niñas del tercer año E.G.B. paralelo "AYB" denominado TEST DE LECTURA LOGOGRÁFICA y una vez que conozco sobre la realización de su proceso de maestría **AUTORIZO** a tomar fotografías de mi representado para ser utilizadas en su tesis titulada: "EL JUEGO COMO ELEMENTO CULTURAL PARA EL DESARROLLO DE LECTURA LOGOGRÁFICA EN LOS NIÑOS DEL SUBNIVEL ELEMENTAL".

Agradezco la atención y el respeto que se dará a los derechos de mi representado durante el proceso de investigación.

**Nota: Como respaldo de autorización anexo firmas de responsabilidad.**

**Cordialmente:**

Lic. Marcelo Toapanta

**DOCENTE**

Nº	NOMBRE DEL ESTUDIANTE	NOMBRE DEL REPRESENTANTE	FIRMA DEL REPRESENTANTE
1	ANCHUNDIA PACHA MATIAS GABRIEL	Gabriela Pacha	GABRIELA PACHA
2	ARIAS SELLAN MILAN JOSHUA	Milena Arias	Milena Arias
3	BALLESTEROS ALDAZ JARED JADIEL	Maria Aldaz	Maria Aldaz
4	BARRIONUEVO REYES GIANNA ARLETH	Tania Reyes	Tania Reyes
5	BASANTES SALAZAR ERICK THOMAS	Diana Salazar	Diana Salazar
6	CAICEDO SORIA EITHAN ALEXANDER	Alexandra Soria	Alexandra Soria
7	CASTRO ARCOS MARIA JOSE	Lago Arcos Dora	Lago Arcos Dora
8	DIAZ MIGUEZ ILHAN ISMAEL	Hickie Diaz	Hickie Diaz
9	ESPADAS RIOS SELENA ANALIA	Verónica Velásquez	Verónica Velásquez
10	FREIRE MARINO KERLY GEOVANNA	Verónica Marino	Verónica Marino
11	GARCIA LEMA JULIAN ALEJANDRO	Juan Lema	Juan Lema
12	GUERRA MARINO SANTIAGO MATHIAS	Maribel Marino	Maribel Marino
13	JARRIN ANDY KIARA GISELLE	Verónica Andy	Verónica Andy
14	LOPEZ ARRIETA TAYLER ALEXANDER	Eduardo Lopez	Eduardo Lopez
15	LUNA EGAS CALEB EMANUEL	Madeleine Egas	Madeleine Egas
16	MAZO ALBAN JAIR ELIAS	Maribel Alban	Maribel Alban
17	MUÑOZ SALCEDO MIA FIORELA	Mia Salcedo	Mia Salcedo
18	ORTIZ BRAVO SOLANGE VALENTINA	Carmen Bravo	Carmen Bravo
19	ROMERO BARRIGA ANGIE ANAHI	Anthony Romero	Anthony Romero
20	ROSETO SELLAN CELESTE SAMANTHA	Paulina Sellán	Paulina Sellán
21	SALCEDO OYAQUE KEYLER STEVE	Nathaly Oyaque	Nathaly Oyaque
22	SANCHEZ FLORES MAURELY ANELIS	Rosa Flores	Rosa Flores
23	SANCHEZ PADILLA GERARDO ISAIAS	Moyra Padilla	Moyra Padilla
24	SANTAMARIA CARRANZA THIAGO JOSE	Isobeth Carranza	Isobeth Carranza
25	TAMAYO RUMIPAMBA DYLAN SEBASTIAN	Juan Tamayo	Juan Tamayo
26	VILLARROEL COBO THIAGO ALESSANDER	Carmila Cobo	Carmila Cobo
27	VILLARROEL SANCHEZ PAULA GABRIELA	Paula Sanchez	Paula Sanchez
28	VOPILOV ANATOLII	Vopilov Anatola	Vopilov Anatola
29			

## Anexo 4: Autorización



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA  
DIRECCIÓN DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

Baños de Agua Santa, 19 de febrero de 2024

**Dr.**

Marcelo Salazar

**Rector (e) U.E.DR. MISAEL ACOSTA SOLÍS**

**Presente**

### **De mi consideración:**

Por la presente, me dirijo a usted para solicitar formalmente **AUTORIZACIÓN** para llevar a cabo mi proyecto de tesis de investigación titulada: "EL JUEGO COMO ELEMENTO CULTURAL PARA EL DESARROLLO DE LECTURA LOGOGRÁFICA EN LOS NIÑOS DEL SUBNIVEL ELEMENTAL" misma que será aplicada a los niños y niñas del tercer año EGB paralelo "A Y B". Para llevar a cabo esta investigación de manera efectiva brindar de los espacios como laboratorios de informática y equipos tecnológicos necesarios.

Agradezco de antemano su tiempo y consideración para esta solicitud. Espero contar con su apoyo y colaboración para llevar a cabo esta investigación.

Cordialmente:

  
Lic. Marcelo Toapanta  
**DOCENTE**

  
UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA  
DIRECCIÓN DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO  
Baños de Agua Santa  
19-02-2024

## Anexo 5: Solicitud



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA  
DIRECCIÓN DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

Baños de Agua Santa, 04 de marzo de 2024

**Dr.**

Marcelo Salazar

**Rector (e) U.E.DR. MISAEL ACOSTA SOLIS**

**Presente**

**De mi consideración:**

Reciba un cordial y atento saludo, aproveché también para desear éxitos y bendiciones para usted y su familia.

El motivo de la presente tiene como finalidad solicitar su aprobación de mi instrumento de investigación denominado: **TEST DE LECTURA LOGOGRÁFICA**, misma que será aplicada a los niños y niñas del tercer año EGB paralelo "A Y B" puesto que estoy cursando mi programa de maestría y mi proyecto de tesis tiene como tema: "EL JUEGO COMO ELEMENTO CULTURAL PARA EL DESARROLLO DE LECTURA LOGOGRÁFICA EN LOS NIÑOS DEL SUBNIVEL ELEMENTAL".

Agradezco por su atención y a la espera de su gentil respuesta me suscribo.

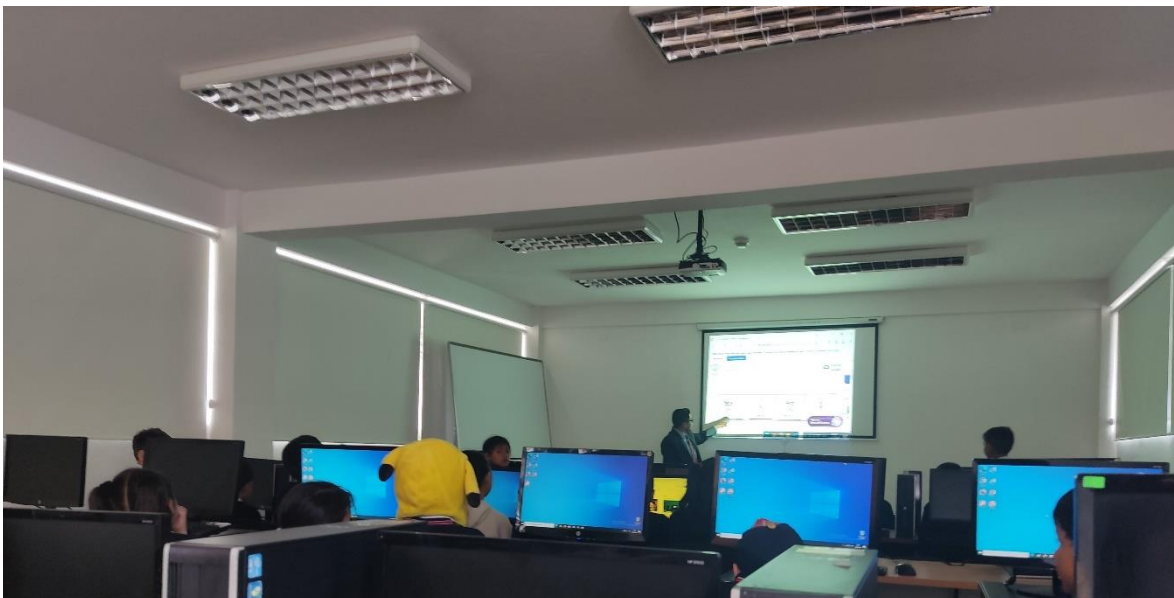
Cordialmente:

Lic. Marcelo Toapanta

**DOCENTE**

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA  
FACULTAD EDUCATIVA  
DIRECCIÓN DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO  
Baños de Agua Santa  
04-03-2024

## Anexo 6: Fotografías



## Anexo 7: Fotografía



## Anexo 8: Fotografía



## Anexo 9: Fotografía



### Anexo 10: Fotografía



### Anexo 11: Fotografía

