

Propuesta metodológica para el desarrollo de habilidades de lectoescritura en los estudiantes de 6 a 7 años

Methodological proposal for the development of literacy skills in students from 6 to 7 years

- ¹ Nube Beatriz Durazno Pauta  <https://orcid.org/0009-0004-6423-8859>
Universidad Católica de Cuenca, Maestría en Educación Tecnología e Innovación, Azogues, Ecuador.
nbduraznop94@est.ucacue.edu.ec
- ² Santiago Arturo Moscoso Bernal  <https://orcid.org/0000-0002-7647-1111>
Universidad Católica de Cuenca, Maestría en Educación Tecnología e Innovación, Azogues, Ecuador.
smoscoso@ucacue.edu.ec



Artículo de Investigación Científica y Tecnológica

Enviado: 03/08/2023

Revisado: 15/09/2023

Aceptado: 02/10/2023

Publicado: 30/10/2023

DOI: <https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v7i4.2744>

Cítese: Durazno Pauta, N. B., & Moscoso Bernal, S. A. (2023). Propuesta metodológica para el desarrollo de habilidades de lectoescritura en los estudiantes de 6 a 7 años. Explorador Digital, 7(4), 51-66. <https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v7i4.2744>



EXPLORADOR DIGITAL, es una Revista electrónica, **Trimestral**, que se publicará en soporte electrónico tiene como **misión** contribuir a la formación de profesionales competentes con visión humanística y crítica que sean capaces de exponer sus resultados investigativos y científicos en la misma medida que se promueva mediante su intervención cambios positivos en la sociedad. <https://exploradordigital.org>
La revista es editada por la Editorial Ciencia Digital (Editorial de prestigio registrada en la Cámara Ecuatoriana de Libro con No de Afiliación 663) www.celibro.org.ec



Esta revista está protegida bajo una licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 International. Copia de la licencia: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>

Palabras**claves:**

Innovación
educacional,
educación
básica,
aprendizaje
activo,
método de
enseñanza

Keywords:

Educational
innovation,
basic
education,
active
learning,
teaching
method

Resumen

Introducción: La falta de implementación del juego para la mejora de la lectura y escritura es un problema que va creciendo en los primeros años de escolaridad, lo cual si no se busca un cambio de metodología hará que el estudiante pierda el interés por la lecto-escritura a lo largo de su etapa de aprendizaje. **Objetivos:** Por ende, el objetivo de esta investigación se centra en identificar diversos métodos y mecanismos activos enlazados al juego permitiendo que los estudiantes de a 7 años **Metodología:** La presente investigación es de tipo descriptiva con diseño de datos cuantitativos, presentando las variables a través de representaciones gráficas, lo cual se ejecutó con un muestreo aleatorio estratificado de 35 estudiantes de la E.E.B “Miguel Morocho” de la Parroquia Tarqui del Cantón Cuenca. **Resultados:** Una vez aplicada la encuesta se procedió a tabular los resultados donde se pudo evidenciar los estudiantes quieren que su aprendizaje sea basado en juegos de una manera innovadora, motivadora y creativa permitiendo desarrollar sus conocimientos y haciendo del estudiante el gestor principal de adquirir y construir sus conocimientos. Para cumplir con lo propuesto partimos con las siguientes propuestas. **Conclusión:** Podemos concluir dando a conocer sobre la importancia que tiene la aplicación del juego dentro del aprendizaje en los estudiantes en la edad de 6 a 7 años, el cual permite fortalecer sus capacidades y que desarrollen de una manera lúdica el proceso de la lectoescritura a través de diversas metodologías que permiten el desarrollo de la lecto-escrituras en los primeros años de la escolaridad. **Área de estudio general:** Educación. **Área de estudio específica:** Lectoescritura.

Abstract

Introduction: The lack of implementation of the game to improve reading and writing is a problem that grows in the first years of schooling, which if a change in methodology is not sought will cause the students to lose interest in reading. -writing throughout the learning stage. **Objectives:** Therefore, the objective of this research focuses on identifying various methods and active mechanisms linked to the game, allowing students from 7 years old **Methodology:** The present research is descriptive with quantitative data design, presenting the variables through graphic representations, which was executed with a stratified random sampling of 35 students from the E.E.B “Miguel Morocho” of the Tarqui Parish of the Cuenca Canton. **Results:** Once the survey was applied, the results were tabulated where it was evident that students

want their learning to be based on games in an innovative, motivating, and creative way, allowing them to develop their knowledge and making the student the main manager of acquiring and building their knowledge. To comply with what was proposed, we start with the following proposals. **Conclusion:** We can conclude by making known the importance of the application of the game within learning in students at the age of 6 to 7 years, which allows them to strengthen their abilities and develop the literacy process in a playful way. through various methodologies that allow the development of reading and writing in the first years of schooling. **General Study Area:** Education. **Specific area of study:** Reading and writing.

Introducción

Este proyecto de investigación pretende ciertos acercamientos teóricos que, tienen fin brindar un apoyo importante a la Comunidad Educativa en general sobre la importancia de la aplicación del juego dentro del aprendizaje de la lectoescritura en niños de segundo de básica, ya que en forma directa se ha podido evidenciar que los docentes no contamos con un conocimiento motivador e innovador, lo cual nos impide contar con diversos instrumentos innovadores que nos permita el registro y evaluación de las actividades lúdicas que suelen dar dentro del desarrollo de enseñanza aprendizaje en los diferentes niveles que se desarrollan dentro de las Instituciones Escolares. La escuela en sí cumple con un rol fundamental el de ser guía, orientadora y formativa, ya que a través de juegos y ejercicios se puede desarrollar los conocimientos de los estudiantes, el niño descubre las formas comunicativas más adecuadas y lúdicas tanto en lectura como escritura desarrollando, habilidades, destrezas mediante juegos prácticos que harán de ellos estudiantes capaces de dominar la lectoescritura en los primeros años de escolaridad.

Luego de analizar la problemática situación a través de una micro investigación de los alumnos de una edad de 6 a 7 años en cuanto a la lectoescritura nos enfocamos en un punto de partida del presente proyecto el desarrollo de las habilidades de la lectoescritura basados en juegos, es la necesidad de cambiar y transformar las prácticas pedagógicas que se han venido desarrollando, tradicionalmente, en nuestras aulas.

Acudir al juego como método de la práctica pedagógica es la razón de la presente propuesta, ya que de manera tradicional el juego en la vida escolar se utiliza solo en las horas de recreo. Siendo el juego un principio fundamental en la etapa de desarrollo de aprendizaje de los niños de primaria, son pocas las oportunidades en las cuales se utiliza en el aula de clase. Por lo general, se da prioridad al desarrollo de guías y a las actividades encaminadas a desarrollar la coordinación motriz fina, negando la oportunidad de realizar

acciones diferentes. Parece sorprendente, pero el juego se relega de las aulas de preescolar, razón por la cual este solo tiene cabida en el momento de descanso (Mora et al., 2016).

Según Thompson (2013), la importancia de la lectoescritura es la base elemental del proceso de aprendizaje, si el estudiante no aprende a leer en los primeros años de escolaridad la probabilidad que uno llegue a desarrollar la habilidad de leer y escribir se disminuye.

- Para cambiar esa trayectoria en los primeros años de primaria los alumnos deben.
- Reconocer y manipular los sonidos de su lengua
- Reconocer letras sus nombres y sonidos
- Unir las letras para leer y escribir palabras
- Usar su conocimiento del significado de las palabras para entender el mensaje.

Según Blanco (2010); Thompson (2013) y Pazmiño-Zambrano (2019), la lectura es un proceso de emisión y verificación de predicciones que conducen a la construcción de la lectoescritura teniendo en cuenta que es una herramienta eficaz para el ser humano en cuanto a la posibilidad de expresar su interioridad, de desarrollar la creatividad, de comunicarse de diferentes maneras expresando así sus necesidades, los niños tienen la habilidad de oír diferencias fonológicas durante su etapa de desarrollo, poseen miles de palabras en sus vocabularios para luego entender la gramática y las reglas de discurso de los idiomas que hablan y escriben durante su proceso de enseñanza aprendizaje identificando los nombres, formas y sonidos de cada letra. la expresión escrita y la comprensión de lectura encaminan un papel fundamental en el desarrollo humano durante sus primeros años de escolaridad.

La presencia del juego o de algunos de sus elementos en entornos de aprendizaje es cada vez más frecuente. La concepción de que el recreo es solamente una actividad de entretenimiento para el tiempo de ocio va cambiando a medida que se comprueba que su uso en actividades docentes favorece la adquisición de determinadas habilidades, competencias y contenidos.

Existen dos grandes formas de utilización de los juegos y de sus elementos en los procesos de enseñanza y aprendizaje. La primera es el Aprendizaje Basado en Juegos, que consiste en usar un juego para provocar aprendizajes. Los *Escape Room* y los *Breakouts* educativos son dos propuestas de juego que se pueden incluir en este grupo, aunque merecen una mención especial. La segunda es la Gamificación que se basa en utilizar elementos de juego para diseñar experiencias de aprendizaje que podrían tener lugar sin gozar del componente lúdico, pero que, al ser planificadas siguiendo las pautas que caracterizan esta metodología, las convierte en propuestas atractivas y motivadoras para los estudiantes (Pere et al., 2020).

Estado de arte

Según James & Roskos (2009), al igual que en otras áreas del desarrollo infantil temprano, las teorías “clásicas” de Piaget y Vygotsky proveen un marco teórico fuerte para investigar las relaciones entre el juego y la lectoescritura. Las observaciones derivadas de la perspectiva Piagetiana hacen énfasis en el valor del juego social imaginativo para practicar y consolidar habilidades cognitivas generales, tales como la representación simbólica, y las habilidades emergentes de lectoescritura tales como el reconocimiento de letras. Esta perspectiva también se enfoca en las interacciones entre los individuos y los objetos que hacen parte del ambiente físico, conduciendo al desarrollo de centros de juego enriquecedores en lectura y escritura como una estrategia de intervención. La teoría de Vygotsky enfoca su atención al rol de los adultos y los pares en la adquisición de prácticas sociales de lectoescritura durante el juego. Argumentando que la adquisición de la lectoescritura es un proceso social y constructivo que comienza desde muy temprano en la vida, esta teoría postula que los niños desarrollan conceptos y habilidades de lectoescritura.

La lectura es un proceso de emisión y verificación de predicciones que conducen a la construcción de la lectoescritura teniendo en cuenta que es una herramienta eficaz para el ser humano en cuanto a la posibilidad de expresar su interioridad, de desarrollar la creatividad, de comunicarse de diferentes maneras expresando así sus necesidades, los niños tienen la habilidad de oír diferencias fonológicas durante su etapa de desarrollo, poseen miles de palabras en sus vocabularios para luego entender la gramática y las reglas de discurso de los idiomas que hablan y escriben durante su proceso de enseñanza aprendizaje identificando los nombres, formas y sonidos de cada letra. La expresión escrita y la comprensión de lectura encaminan un papel fundamental en el desarrollo humano durante sus primeros años de escolaridad, ya que permiten que el individuo logre resolver con éxito sus situaciones cotidianas, así como la resolución de conflictos y el alcance de la autonomía intelectual (Blanco, 2010; Thompson, 2013; Pazmiño-Zambrano, 2019). *“La lectura sería uno de los cuatro procesos lingüísticos, ya que el habla y la escritura son productivos, y el escuchar y el leer son comprensivos”* (Moreno-Vergara & Cordero-Rodríguez, 2017).

Para Litardo-Inga (2017), el método Montessori constituye una perspectiva pedagógica de gran relevancia a nivel mundial. Aunque data de un siglo de antigüedad, sigue teniendo vigencia en la actualidad. Sea utilizado en muchas partes del mundo, por los beneficios que brinda al niño, la principal característica de este método es la estimulación para la actividad que realiza el niño durante la jornada escolar. En esta propuesta, el niño es el protagonista y no el maestro. Este último es quien coordina y acompaña a los infantes. Este método se caracteriza por brindarles a los niños libertad y autonomía en el momento de su aprendizaje (Chuqui-Tandazo et al., 2022).

Este aporte recalca mucho sobre la importancia del aprendizaje a través de la experiencia, ya que para un niño es más fácil captar el aprendizaje mediante la manipulación, observación y práctica, evitando repetir lo que hace su maestro, por otra parte Sánchez-Sánchez (2022) menciona que, en la actualidad los docentes priorizan a la exploración sensorial de objetos, como una estrategia esencial para el aprendizaje de lectoescritura en la primera infancia, siempre que se utilicen materiales didácticos, como lo indica el método Montessori, el cual, representa un reto por alcanzar en las instituciones

de educación pública, donde el currículo nacional ecuatoriano, no está alineado a incorporar nuevas metodologías de innovación. La pedagogía Montessori se entiende como un estilo de vida, un estilo de ser y de caminar hacia la infancia (Hernández-Jara et al., 2021).

¿Qué, cómo y cuáles son las habilidades lectoescritura?

Las habilidades de la lectoescritura son estrategias que el niño adquiere en sus primeros años de escolaridad, como la palabra menciona (lecto leer- escritura escribir), este proceso es fundamental en el desarrollo del infante ya que a diferencias de los otros aprendizajes que tuvo el niño, esto va requerir de una persona que lo ayude durante su etapa de desarrollo, para este accionar los actores principales son la familia y el docente, así mismo dependerá de la innovación y estrategias que se utilice para cumplir con el objetivo (Jaramillo et al., 2020).

Por cuanto la habilidad de escribir no es innata sino adquirida, los modelos de escritura son igualmente modelos de enseñanza. El modelo teórico, como sistema abstracto que describe el objeto y sus elementos relevantes es una hipótesis de trabajo para guiar el aprendizaje, relacionar datos, orientar la enseñanza y explicar las dificultades y problemas en la adquisición y desarrollo de la competencia de escritura. Componer implica poner en funcionamiento diversos conocimientos (Caldera-Reina, 2003).

Fortalecer los procesos de lectura y escritura mediante la implementación del juego dentro y fuera del aula de clase, permitiendo ejecutar una formación heterogénea, motivadora, innovadora, integradora y de calidad para la contribución de seres pensantes, creativos, flexibles con un gusto por la lectura capaces de convivir en entorno democrático.

De acuerdo con Medina-Oviedo (2018), observando la importancia de la investigación y la tecnología para el desarrollo de habilidades comunicativas, pero a su vez el fortalecimiento de procesos cognitivos superiores como; pensamiento crítico, abstracto, capacidad de interpretación y creación textual, promoviendo espacios de participación y socialización mediante el dialogo de saberes, utilizando la investigación para transformar las prácticas y el desarrollo institucional.

Para Linero-Otero & Macea-Pinto (2018), los factores que inciden en las pocas competencias comunicativas como: la baja comprensión lectora, la producción escrita y la poca expresión oral pueden ser variados, es ahí donde el docente debe usar la creatividad para utilizar estrategias adecuadas llamativas y lúdicas que despierten el interés a sus alumnos, y estos empiecen a adquirirlas, no solo dentro de la escuela, sino en su vida cotidiana. Para estas falencias, la didáctica determina y juega un papel fundamental en la enseñanza de las habilidades y competencias comunicativas, ya que todo proceso educativo debe girar en torno a un modelo pedagógico que busque como fundamento esencial enseñar de forma activa y, además, creativa.

En este sentido la presente investigación busca realizar una propuesta metodológica para desarrollar habilidades de lectoescritura en los estudiantes de la edad de 6 a 7 años de la E.G.B Miguel Morocho, para suplir las necesidades detectadas.

Metodología

La presente investigación es de tipo descriptiva con diseño de datos cuantitativos, presentando las variables a través de representaciones gráficas, lo cual se ejecutó con un muestreo aleatorio estratificado de 35 estudiantes de la E.E.B “Miguel Morocho” de la Parroquia Tarqui del Cantón Cuenca, para realizar esta investigación se ejecutó una recolección de datos se aplicó una encuesta de forma presencial con 12 preguntas, las mismas que se estructuró en *Google Forms* basada en la escala de Likert (García-Herrera et al., 2018).

Para la validación de los datos se aplicó el software: JASP obtenido como resultado según McDonald's ω 0.784 y Cronbach α 0.793 en el análisis de las pruebas de fiabilidad, se realizó un cruce de variantes con la prueba del Chi-cuadrado de Pearson. Método modelación enfoque de sistema tránsito de lo abstracto a lo concreto. Método Inductivo Deductivo Analítico sintético análisis de documentos. Gamificación que se basa en utilizar elementos de juego para diseñar experiencias de aprendizaje.

Resultados

La presente investigación parte de una “Propuesta metodológica para el desarrollo de habilidades de lectoescritura en los estudiantes de segundo de básica” a través los resultados de la prueba de Shapiro Wilk se obtuvo un nivel de confiabilidad del 95%, donde se puede determinar que todas las variables son no paramétricas debido a que su valor es menor que 0,05, luego de obtener estos resultados se puede realizar un análisis de los efectos obtenidos y progresivamente elaborar una propuesta la misma que estará enfocados con el objetivo de investigación.

A continuación, se relata el análisis cuantitativo de cada una de las variantes. Tabla de contingencia (P1) Qué tan difícil es para ti aprender a leer- (P3). En tú Escuela cuentan con espacios adecuados y motivadores para practicar la lectura.

Tabla 1

Tablas de Contingencia: aprendizaje de la lectura

P1	P3					Total
	Nada	Casi nada	Muy poco	Poco	Muchos espacios	
Muy difícil	1	0	0	0	0	1
Difícil	0	9	0	1	1	11
Fácil	0	1	1	11	5	18
Muy fácil	0	0	0	2	3	5
Total	1	10	1	14	9	35

Contrastes Chi-cuadrado			
	Valor	gl	p
X ²	59.699	12	< .001
N	35		

En la tabla 1 se estableció el contraste de del Chi-cuadrado con un valor del .001 menor que 0,05 verificando que hay una relación entre las variantes, qué tan difícil es para ti aprender a leer y en tú escuela, cuentan con espacios adecuados y motivadores para practicar la lectura, con estos datos podemos verificar que los estudiantes presentan dificultades para practicar la lectura así mismo la falta de espacios adecuados en la escuela en donde ellos puedan desarrollar las habilidades de la lecto-escritura.

Tabla de contingencia (P4) Te gusta elaborar cuentos, dramatizaciones, cantos, en donde practiques la lectoescritura- (5). Qué tanto te gustaría aplicar juegos cuando estés practicando la lectoescritura.

Tabla 2

Tabla de Contingencia: Elaborar cuentos, dramatizaciones, cantos

P4	P5				Total
	Muy poco	Poco	Mucho	Todo el tiempo	
Nada	1	0	0	0	1
Un poco	0	0	2	1	3
No, me gusta	0	2	2	0	4
Me gusta	0	0	20	4	24
Me encanta	0	0	1	2	3
Total	1	2	25	7	35

Tabla 2

Tabla de Contingencia: Elaborar cuentos, dramatizaciones, cantos (continuación)

P4	P5				Total
	Muy poco	Poco	Mucho	Todo el tiempo	
Contrastes Chi-cuadrado					
	Valor		gl		p
X ²		56.233	12		< .001
N		35			

En la tabla 4 se estableció un contraste de Chi-cuadrado con un valor del .001 menor que 0,05 verificando que hay una relación entre las variantes, te gusta elaborar cuentos, dramatizaciones, cantos, en donde practiques la lectoescritura- Qué tanto te gustaría aplicar juegos cuando estés practicando la lectoescritura, con estos datos podemos verificar que los estudiantes necesitan un cambio de metodología en cuanto al aprendizaje, la mayoría asumen que el juego sería una estrategia elemental y motivadora para poder desarrollar las habilidades de la lecto-escritura.

Tabla 3

Tablas de Contingencia: Uso de estrategias para leer

P6	P9					Total
	Nada	No, me gusta	Poco	Me gusta	Me encantaría	
No, me gusta	1	1	1	0	0	3
No se	0	4	3	6	1	14
Me gusta mucho	0	1	3	10	4	18
Total	1	6	7	16	5	35

Contrastes Chi-cuadrado					
	Valor		gl		p
X ²	17.483		8		0.025
N	35				

En la tabla 5 se estableció una prueba de Chi-cuadrado con un valor del 0.025 menor que 0,05 verificando que hay una relación entre las variantes, quieres que tu profesora te enseñe a leer mediante juego en diferentes espacios- te gustaría utilizar juegos digitales educativos que te ayuden a mejorar la lectoescritura.

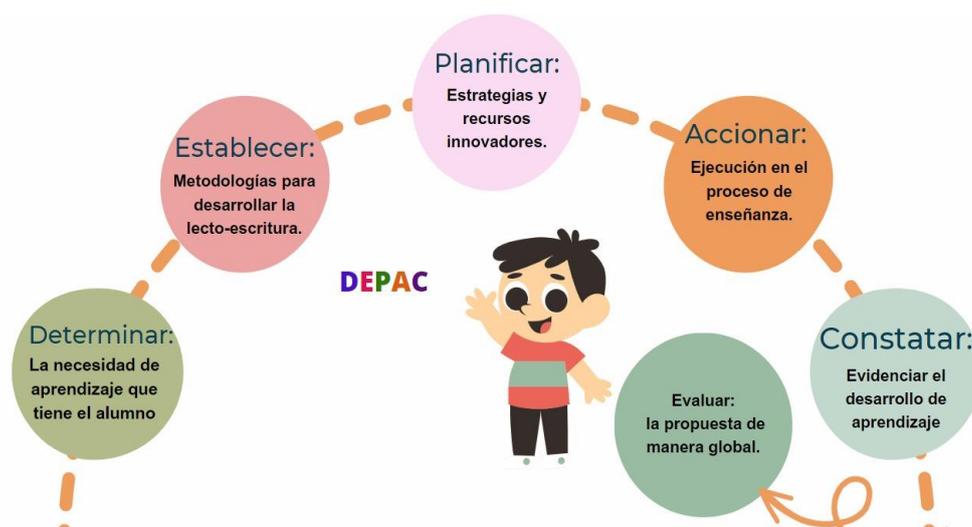
Con estos datos podemos verificar que los estudiantes optan por el aprendizaje basado en juegos la mayoría indican que les gustaría que la maestra imparta sus clases y actividades a través de diversos, motivadores e innovadores juegos y en diferentes con el fin de animar el desarrollo y el gusto de las habilidades de la lecto-escritura y haciendo que el estudiante aprenda jugando.

Propuesta

Con los resultados obtenidos en cuanto a la aplicación de juegos para mejorar el de desarrollo de la Lecto-escritura en niños de 6 a 7 años, se puede evidenciar que la mayoría de los niños optan por aprender mediante juegos, en base a esto se plantea lo siguiente: Determinar, establecer, planificar, accionar, constatar.

Figura 1

Propuesta. DEPACE



Determinar la necesidad de aprendizaje que tiene el alumno

Se pudo determinar que los niños de 6 a 7 años se interesan por un aprendizaje basado en juegos, los cuales permitan el proceso de desarrollo de su lecto-escritura en los primeros años, por ende, su afán es que su proceso sea desarrollado de una manera, creativa, lúdica, motivadora mediante juegos prácticos como también juegos con recursos digitales.

Como docentes debemos conocer la importancia que tiene el juego dentro del aprendizaje de los estudiantes enfocados al desarrollo de la lecto-escritura, debemos partir asumiendo que el juego no solo debe ser considerado en momentos libres o recreativos, sino que debe ser empleado como una estrategia innovadora lo cual nos permita diseñar una diversidad de acciones lúdicas según las necesidades del alumnado con diseño flexible que nos permita aplicar dentro y fuera del aula, haciendo que el alumno cambie su entorno de aprendizaje y desarrolle sus habilidades, destrezas, experiencias a través del juego.

Establecer metodologías para desarrollar la lecto-escritura

Conocer, determinar, identificar diversas metodologías para la implementación de un inicio al desarrollo de la lecto-escrituras en los primeros años de la escolaridad.

Crear espacios motivadores e innovadores para fomentar la lectura de los estudiantes en diversos espacios dentro y fuera del aula.

Definir una variedad de materiales didácticos concretos para el uso de la lecto-escritura, para que el estudiante pueda, tocar, sentir, observar y experimentar, volviendo a reutilizar las veces que sea necesario con actividades diferentes.

Aplicar un juego diferente permitiendo que el estudiante a más de divertirse aprenda a tener, independencia, normas, reglas, sobre todo a respetar espacios y turnos, compartiendo así actividades grupales fortaleciendo su desarrollo de la lectura y escritura.

Planificar estrategias y recursos innovadores

Tener un objetivo dentro de la planificación el cual nos permita tener un punto de partida y hacia dónde queremos llegar con la implementación del juego para el desarrollo de la lecto-escritura.

Como docentes debemos conocer que dentro del aula de clases tenemos una diversidad de alumnos, por ende, es necesario conocer y aplicar todas las estrategias metodológicas y recursos que nos permitan cumplir con las necesidades que tiene cada alumno, teniendo como un elemento fundamental al juego como un expediente de aprendizaje, que va a permitir que el niño desarrolle sus, conocimientos, habilidades, destrezas, de una manera lúdica cautivando interés por la lectura y escritura.

Implementar recursos digitales, que permita al estudiante explorar y desarrollar su creatividad mediante el uso de las TIC.

Los recursos también suelen ser digitales, no olvidemos que *Genially* abarca una serie de mecanismos de juego sin límite de edad, como: *Word Wall, Padlet, Voky, Lumi, Audacity etc.*, es aquí donde el estudiante puede dar un buen uso a la tecnología y los dispositivos que tenga en casa o institución, construyendo así sus conocimientos de una forma activa y motivadora aplicando el juego durante su etapa de progreso encaminado al aprendizaje.

Accionar ejecución en el proceso de enseñanza

El método del juego dentro del aprendizaje se puede aplicar en todo momento dentro y fuera del aula de clases incluso en casa.

Cuando apliquemos el juego en el aprendizaje esto debe ser variado y según las circunstancias, recordemos que mediante el juego el niño puede desarrollar un sinnúmero

de experiencias, como, lógica, lenguaje, motricidad, fina, gruesa y sobre todo enfocar su imaginación a un objetivo que es aprender.

Así mismo como docentes debemos ser la figura y el ejemplo principal para que el estudiante juegue, experimente y aprenda de una manera constante, así que dentro las acciones el docente debe convertirse en guía, pero a la vez en espectador, porque siempre habrá algo que aprender del alumno, recordemos que estamos aplicando una metodología activa, la cual hace que el actor, principal del aprendizaje sea el propio sujeto quien va construyendo sus propios conocimientos mediante juegos.

Las actividades del aprendizaje basado en juegos se pueden desarrollar de manera concreta y abstracta, es decir experimentado u observando.

Constatar evidenciar el desarrollo de aprendizaje

Dar seguimiento constante a la metodología que se está aplicando en los diferentes momentos de aprendizaje, para corroborar esta información se puede aplicar los siguientes recursos: Evaluaciones enfocadas al juego, fichas de observación y listas de cotejo, solo así se podrá enfatizar si existen resultados positivos o negativos que estamos obteniendo al momento de aplicar el juego dentro del aprendizaje para el desarrollo de la lecto-escritura en niños de 6 a 7 años.

Evaluar la propuesta

Luego de que la propuesta fue determinada, establecida, planificada, ejecutada y constatada, de manera general se procede a realizar una evaluación final con el fin de comprobar si la proposición mencionada con todas sus etapas fue exitosa o no tuvo una validación positiva durante la aplicación, luego de obtener los resultados evaluativas y según los efectos que dejó mi propuesta nos enfocamos a realizar una retroalimentación teniendo como fin cumplir mis objetivos de acuerdo al tema de investigación.

Conclusiones

- La aplicación del juego dentro del aprendizaje es un mecanismo importante porque permite que los estudiantes en la edad de 6 a 7 años, fortalezcan sus capacidades y desarrollen de una manera lúdica el proceso de la lectoescritura, es por ende que nos enfocamos en un punto de partida del presente proyecto el desarrollo de las habilidades de la lectoescritura basados en juegos, es la necesidad de cambiar y transformar las prácticas pedagógicas que se han venido desarrollando, tradicionalmente, en nuestras aulas.
- La presente investigación es de tipo descriptiva con diseño de datos cuantitativos, presentando las variables a través de representaciones gráficas, lo cual se ejecutó con un muestreo aleatorio estratificado de 35 estudiantes, para la validación de los

datos se aplicó el software: JASP obteniendo según McDonald's ω 0.784 y Cronbach α 0.793 en el análisis de las pruebas de fiabilidad, se realizó un cruce de variantes con la prueba del Chi-cuadrado de Pearson.

- Con los resultados obtenidos podemos verificar que los estudiantes optan por el aprendizaje basado en juegos la mayoría manifiestas que el juego sería una opción indicada indican que les gustaría aplicar a través de diversos mecanismos, motivadores, creativos e innovadores que permitan desarrollar y fortalecer sus enseñanzas aprendizajes juegos con el fin de animar el desarrollo y el gusto de las habilidades de la lecto-escritura.
- En base a los resultados obtenidos en cuanto a la aplicación de juegos para mejorar el de desarrollo de la Lecto-escritura en niños de 6 a 8 años, se puede evidenciar que la mayoría de los niños optan por aprender mediante juegos el cual les permita aprender de una manera motivadora y diferente, en base a esto se plantea lo siguiente la siguiente propuesta: Determinar (la importancia del aprendizaje basado en juegos). Establecer (metodologías para desarrollar la lecto-escritura). Planificar (estrategias y recursos innovadores). Accionar (ejecución en el proceso de enseñanza). Constatar (evidenciar el desarrollo de aprendizaje).

Conflicto de intereses

Los autores afirman no tener conflicto de intereses.

Referencias Bibliográficas

- Blanco, N. (2010). La lectura interactiva en el desarrollo de las habilidades de comprensión de lectura y de expresión escrita. *Revista de Lenguas Modernas*, 12(1), 1659–1933. <https://n9.cl/6h847>
- Caldera-Reina. C. (2003). El Enfoque Cognitivo de la Escritura y sus Consecuencias Metodológicas en la Escuela. *Educere La Revista Venezolana de Educación*, 6(2), 201-220. <https://n9.cl/x2bu>
- Chuqui-Tandazo, R. M., García-Herrera, D. G., & Erazo-Álvarez, J. C. (2022). Gamificación para fortalecer la lectura comprensiva en niños de diez años. *Ciencia Digital*, 6(4), 155-172. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v6i4.2341>
- García-Herrera, D., Páez-Quinde, C., Sánchez-Guerrero, J., Infante-Paredes & Barrera, M. (2018). Evaluation of the degree of intellectual maturity in the development of literacy through immersive virtual worlds: SAPIE methodology. IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON), Santa Cruz de Tenerife, Spain, 2018, 1354-1359, <https://doi.org/10.1109/EDUCON.2018.8363386>.

- Hernández-Jara, P. V., Onofre-Zapata, V. del R., & Gómez-Alcívar, V. J. (2021). La pedagogía Montessori y su incidencia en la Educación Inicial. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación y Valores*, 1(3), 3–23. <https://n9.cl/m54r6>
- Jaramillo, L., García-Herrera, D., Castro-Salazar, A., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Aprendizaje colaborativo y lectoescritura: un análisis con estudiantes de educación general básica. *Episteme Koinonia*, 3(6), 251-272, <https://n9.cl/e9h7y>
- James, F. C., & Roskos, K. A. (2009). El Potencial del Juego en el Desarrollo Temprano de la Lectoescritura | Enciclopedia sobre el Desarrollo de la Primera Infancia. In *Enciclopedia. El Desarrollo de la Primera Infancia* (p. 4–9). <https://n9.cl/c21ftl>
- Linero-Otero, L. L., & Macea-Pinto A. (2018). *La lectura lúdica libre como herramienta didáctica para fortalecer la comprensión lectora Lina Liliana linero otero Andrés Alberto macea pinto* [Tesis maestría, Universidad Pontificia Bolivariana]. Repositorio institucional UPB. <https://n9.cl/fpgde>
- Litardo-Inga, L. L. (2017). *Método Montessori para Fomentar la Autonomía Académica de los estudiantes de la Unidad Educativa “Urdaneta”, Provincia de los Ríos, Durante el Periodo Lectivo 2017*. [Tesis maestría, Universidad Técnica de Babahoyo]. Repositorio institucional UTB. <https://n9.cl/bsgox>
- Medina-Oviedo, E. (2018). Lectura y escritura mediante investigación como estrategia pedagógica apoyada en TIC. *Cultura Educación y Sociedad*, 9(3), 893–904. <https://doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.106>
- Mora, C., Plazas, F., Torres, A., & Camargo, G. (2016). El Juego como método de aprendizaje. *Rollos Nacionales*, 4(40), 133.142. <https://doi.org/10.17227/01224328.5244>
- Moreno-Vergara, J., & Cordero-Rodríguez, L. M. (2017). *Juegos didácticos como recurso para fortalecer la lecto-escritura en niños de tercer grado de primaria*. [Tesis maestría, Universidad de Bogotá]. Repositorio institucional UB. <https://n9.cl/26dlb>
- Pazmiño-Zambrano, M. J. (2019). Las habilidades motoras y lectoescritura en el alumnado de 2º año de Educación Básica. *Revista Científica Domino de Las Ciencias*, 5(3), 271–292. <https://doi.org/10.23857/DC.V5I3.935>
- Pere, C., Meritxell, E., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos Enseñanza de las Ciencias de la Tierra. *Enseñanza de las ciencias de la Tierra*. 2(3), 23-34. <https://www.raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>

Sánchez-Sánchez, S. K. (2022). *Estrategias basadas en el método Montessori para mejorar la lectoescritura en niños de 5 años de una escuela Ecuador, 2022*. [Tesis maestría, Universidad Andrés Bello]. Repositorio institucional UAB. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/94174>

Thompson, S. L. (2013). *La importancia del desarrollo de lectoescritura: de la cuna a la escuela*. Usaid de los pueblos de Estados Unidos de América. <https://n9.cl/ej6qc>



