



UNIVERSIDAD SAN GREGORIO DE PORTOVIEJO

Maestría en Educación
Mención Educación y Creatividad

Métodos lúdicos creativos en el proceso de animación a la lectura en entornos virtuales de los niños y niñas de centros de educación inicial del cantón Portoviejo.

Autora
Karla Esther Briones Cevallos

Tutora
Mg. Carlina Vélez Villavicencio

Investigación presentada como requisito para la obtención del título de
Magister en Educación, mención Educación y Creatividad

Portoviejo, febrero 2021

Resumen

El desarrollo de los métodos lúdicos creativos en el proceso de animación a la lectura en entornos virtuales, es un proceso prioritario que beneficia y aporta en la adquisición de las destrezas y habilidades de los niños y niñas en educación inicial, en el presente estudio, se planteó como objetivo analizar los beneficios de métodos lúdicos creativos de animación a la lectura en los entornos virtuales de los niños y niñas de los centros de educación inicial del cantón Portoviejo. A través de fuentes teóricas confiables, que enriquecieron el estudio de las variables. El diseño investigativo, se sustentó en un enfoque cuali – cuantitativo, de tipo bibliográfica, exploratoria, aplicándose el instrumento de la encuesta dirigido a los docentes y padres de familia; además de una entrevista a un experto en animación a la lectura en la primera infancia. La población de la investigación estuvo compuesta por 48 padres de familia o representantes, 5 directivos y 45 docentes de 5 centros de educación inicial. Se trabajó con el método analítico – sintético, inductivo – deductivo, además de la aplicación del método estadístico, para la recolección y procesamiento de datos. Al identificar la aplicación de los métodos lúdicos creativos en entornos virtuales que tienen los docentes se pudo determinar, que en su gran mayoría los conocen y lo aplican, pero se debería trabajar para que se alcance un logro total en la aplicación de dichos métodos y de esta manera mejorar el desarrollo de las habilidades y destrezas de los niños.

Palabras claves: Animación a la lectura; creatividad; métodos de animación a la lectura; entornos virtuales; juego lúdico.

Abstract

The development of creative playful methods in the process of encouraging reading in virtual environments is a priority process that benefits and contributes to the acquisition of skills and abilities of children in early childhood education, in the present study, proposed as an objective to analyze the benefits of creative playful methods to encourage reading in the virtual environments of the children of the initial education centers of the Portoviejo canton. Through reliable theoretical sources, which enriched the study of the variables. The research design was based on a qualitative - quantitative, bibliographic, exploratory approach, applying the instrument of the survey aimed at teachers and parents; plus, an interview with an expert in early childhood reading encouragement. The research population consisted of 48 parents or representatives, 5 managers and 45 teachers from 5 initial education centers. We worked with the analytical - synthetic, inductive - deductive method, in addition to the application of the statistical method, for the collection and processing of data. By identifying the application of creative playful methods in virtual environments that teachers have, it was possible to determine that the vast majority know and apply them, but work should be done so that a total achievement is achieved in the application of these methods and in this way improve the development of children's abilities and skills.

Key words: Encouragement to read; creativity; methods of encouraging reading; virtual environments; playful game.

Índice de contenidos

Contenido

Resumen	ii
Abstract	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas.....	vi
Índice de gráficos	viii
Índice de figuras.....	ix
Agradecimiento	x
Dedicatoria	xi
1. Marco Referencial.....	12
1.1. Tema	12
1.2. Planteamiento del problema.....	12
1.3. Justificación.....	3
1.4 Objetivos	4
General	4
Específicos.....	5
2. MARCO TEÓRICO	5
2.1. Antecedentes investigativos	5
2.2. Bases teóricas	7
2.2.1 Métodos lúdicos creativos	7
2.2.2 Bases neurocientíficas de la lectura en la primera infancia.....	8
2.2.3 Proceso para la animación a la lectura	15
2.2.4 La animación a la lectura.....	15
2.2.5 Perfil del animador ante el proceso de iniciación a la lectura	16
2.2.6 Beneficios de la lectura en edades tempranas.....	16
2.2.7 El juego como método lúdico para la enseñanza	17

2.2.8 Características del juego como método de enseñanza	18
2.2.9 Creatividad, definición e importancia en la enseñanza	18
2.2.10 Características de la creatividad enfocada en el aprendizaje.....	19
2.2.11 Factores que influyen en la creatividad.....	19
2.2.12 Pensamiento creativo y currículum educativo	20
2.2.13 Entornos virtuales de aprendizaje.....	20
2.2.14 Aprendizaje virtual en la educación inicial	21
3. MARCO METODOLÓGICO	22
4. RESULTADOS.....	24
4.1 Encuesta aplicada a los docentes	24
4.2 Resultados de la encuesta aplicada a los padres de familia	36
4.3 Resultado de la entrevista.....	43
4.4 Discusión.....	47
5. CONCLUSIONES.....	48
BIBLIOGRAFÍA	49
ANEXOS.....	55

Índice de tablas

Tabla 1 Método Montessori	9
Tabla 2 Método Global Decroly	10
Tabla 3 Reggio Emilia	11
Tabla 4 Funciones básicas de Condemarín	13
Tabla 5 Conocimiento de los métodos lúdicos	24
Tabla 6 Métodos para animación a la lectura	25
Tabla 7 Utilización del material Montessori.....	26
Tabla 8 Materiales de la Pedagogía de Reggio Emilia	27
Tabla 9 Método global Decroly	28
Tabla 10 Tipo de material literario	29
Tabla 11 Funciones básicas lectoras de Condemarín	30
Tabla 12 Entorno virtuales.....	31
Tabla 13 Los entornos virtuales favorecen el proceso de enseñanza aprendizaje	32

Tabla 14 Frecuencia del uso de las plataformas virtuales.....	33
Tabla 15 Consideraciones para hacer uso de los entornos virtuales	35
Tabla 16 Conocimiento sobre la animación a la lectura	36
Tabla 17 Valoración a las instrucciones que emite el docente	37
Tabla 18 Animación a la lectura	38
Tabla 19 Dificultad para realizar las actividades de animación a la lectura.....	39
Tabla 20 Frecuencia para realizar juegos divertidos de animación a la lectura.....	40
Tabla 21 Participación de los padres en educación virtual	41
Tabla 22 Actividades de animación a la lectura	42

Índice de gráficos

Gráfico 1 Conocimiento de los métodos lúdicos	24
Gráfico 2 Métodos para animación a la lectura	25
Gráfico 3 Utilización del material Montessori.....	26
Gráfico 4 Materiales de la Pedagogía de Reggio Emilia	27
Gráfico 5 Método global Decroly	28
Gráfico 6 Tipo de material literario	29
Gráfico 7 Funciones básicas lectoras de Condemarin	31
Gráfico 8 Entorno virtuales.....	32
Gráfico 9 Los entornos virtuales favorecen el proceso de enseñanza aprendizaje	33
Gráfico 10 Frecuencia del uso de las plataformas virtuales	34
Gráfico 11 Consideraciones para hacer uso de los entornos virtuales.....	35

Gráfico 12 Conocimiento sobre la animación a la lectura	36
Gráfico 13 Valoración a las instrucciones que emite el docente	37
Gráfico 14 Animación a la lectura	38
Gráfico 15 Dificultad para realizar las actividades de animación a la lectura.....	39
Gráfico 16 Frecuencia para realizar juegos divertidos de animación a la lectura	41
Gráfico 17 Participación de los padres en educación virtual	42
Gráfico 18 Actividades de animación a la lectura	43

Índice de figuras

Figura 1 El cerebro de una persona alfabetizada	9
Figura 2 El cerebro del bebé antes de aprender a leer	9

Agradecimiento

Al Haber llegado a culminar esta meta en mi vida, agradezco primero a Dios por ser mi guía, a la Universidad San Gregorio de Portoviejo por abrirme las puertas de esta prestigiosa institución educativa, a la coordinadora de la maestría por ser parte fundamental en el desarrollo de la misma, a los docentes por fortalecer mis conocimientos que me engrandecerán en mi desenvolvimiento profesional, a mi tutora Mg. Carlina Veles Villavicencio, por orientarme adecuadamente en la elaboración de mi proyecto y a mis compañeros por haber sido un gran apoyo estos dos años que compartimos en clases.

Dedicatoria

A mis padres Ronald y Blanca, por ser mi apoyo incondicional en cada momento de mi vida, a mis hijos Carlos y Jeremías quienes fueron mi inspiración en la culminación de esta nueva meta.

A toda mi familia y amigos que estuvieron a mi lado apoyándome para poder concluir con éxito la Maestría en Educación mención Educación y Creatividad.

1. Marco Referencial

1.1. Tema

Métodos lúdicos creativos en el proceso de animación a la lectura en entornos virtuales de los niños y niñas de centros de educación inicial del cantón Portoviejo.

1.2. Planteamiento del problema

La animación lectora es dotar al niño de las herramientas necesarias para que disfrute de la lectura, y eso será el motivo que empuje al niño a seguir leyendo hasta formar hábito. La animación a la lectura se constituye así en un camino paralelo a la comprensión lectora, en el cual la primera se convierte en un impulso para la segunda y a su vez la comprensión

conlleva una retroalimentación de la animación lectora en el esquema cognoscitivo del niño. (Cervera M, 2017, pág. 12)

Según Aviles (2016) dice que: “El promotor de la lectura en su primer momento debe atraer la atención de los niños, mediante actividades de motivación; antes de comenzar con la lectura del texto”, (p. 23) es decir dicho promotor debe estimular un acercamiento del infante con el cuento, fábula o texto, para crear así un ambiente ameno y propicio para la promoción de la lectura. Las actividades de animación a la lectura, son llevadas desde el aula y el hogar hacia toda la colectividad, fomentando así los lazos familiares y el interés lector. Los profesionales de la educación deben crear un contexto de enseñanza que haga de los libros un juguete preferido desde los primeros años de vida para los niños y niñas.

En octubre de 2012 el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos, publicó el informe Hábitos de lectura en Ecuador, parte del Sistema Integrado de Encuestas a Hogares. Los datos que se analizan en el censo fueron recogidos de 3.960 viviendas en cinco ciudades del Ecuador: Quito, Guayaquil, Cuenca, Machala y Ambato; y de población de 16 años de edad en adelante. 26,5% de las personas dijo no tener hábito de leer: 56,8% lo atribuyó a falta de interés en la lectura y 31,7% a falta de tiempo. Los encuestados manifestaron leer libros, 0,3% dijo hacerlo en una biblioteca. Los objetos de lectura contemplados incluyen libros, periódicos, revistas, internet y otros. (INEC, 2017, pág. 17)

El Ministerio de Educación del Ecuador, para incentivar a la lectura de niños y jóvenes ha promocionado desde la educación inicial hasta el bachillerato, La “Fiesta de la Lectura” que se ha convertido en un proceso que se está promoviendo cada quimestre en todas las regiones del Ecuador, con la finalidad de que los estudiantes adquieran el gusto por la lectura en todas las instituciones educativas. Esta actividad está dando con una fecha fija, dentro del cronograma anual de actividades de todas las entidades educativas del país. Pero las instituciones educativas sólo, las realizan para tener evidencias de lo que se les impone en su cronograma, lo que no ayuda a los estudiantes en este proceso.

La pandemia del coronavirus ningún país a nivel estaba preparado para poder enfrentarla, con esta amenaza se tuvo que cerrar todos los sistemas educativos, con esto se evita el contacto social. La propuesta de UNESCO fue los estudiantes se mantengan en el hogar estudiando hasta que se reabran las escuelas, recurriendo a la educación virtual, contando

con los profesores como mediadores a distancia y contando con el apoyo de los padres de familia. Las estadísticas en 2018 indican, no obstante, que la mitad de la población mundial 51,2% utilizaba internet y menos de la mitad de los hogares 43% tenía un computador UIT, 2018. (UNESCO, 2018, pág. 134)

La educación no se podía detener por lo se propuso la educación a distancia, con la propuesta de los encargados de la educación al frente de la nueva modalidad, a través de plataformas virtuales y los diferentes medios de comunicación.

Según el CEPAL (2020), afirma que: “En América Latina este es el caso por ejemplo de Argentina Seguimos Educando, Perú Aprendo en Casa, Colombia Profe en Tu Casa y Ecuador Aprendiendo Juntos en Casa” (p. 36). El Ecuador, en comparación con otros países de América Latina, no tiene una buena posición, no solo en equipamiento sino en competencias y usos de la digitalidad, existiendo una diferencia de la educación pública con la privada, en cuanto a la posibilidad del internet y las herramientas digitales.

En el contexto ecuatoriano Calderón (2018) expresa que: “Actualmente en Ecuador se está priorizando mucho en brindar la mejor educación y tecnología a la población, pero aún hace falta implementar y desarrollar programas que sigan fomentando y aumentando el hábito por la lectura a nivel Nacional en Ecuador” (p. 45). Con esta investigación se logrará mejorar los procesos de animación a la lectura, a través de identificación de métodos lúdicas innovadoras que permitan internalizar en los niños el amor por la lectura a través de los entornos virtuales.

Los niños beneficiados del proyecto mostrarán habilidades cognitivas que se desarrollan gracias a la práctica de la lectura, demostrando que el hábito de esta destreza asegura un desarrollo pleno de todas sus capacidades, desde un medio que les llama la atención, como son los entornos virtuales, brindando una oportunidad para mirar y conocer al mundo desde la tecnología, desde las letras, los gráficos, desarrollando habilidades críticas, analíticas y reflexivas.

1.3. Justificación

Continuamente los niños y niñas de educación inicial, presentan desinterés por los procesos de animación a lectura y es a esta edad que se debe comenzar a formarlos con las mejores estrategias en el proceso de animación a la lectura.

La presente investigación revistió de importancia social porque con los resultados, se contribuyó de manera positiva con información relevante ante esta nueva modalidad de educación para la cual no ha estado preparado ningún Ministerio de Educación a nivel mundial.

Aportará a la ciencia debido a que el tema investigado es nuevo y por esto se realizará un análisis de los diferentes métodos creativos de los procesos de animación a la lectura en los entornos virtuales, para lo cual se ha encontrado suficiente información.

En lo cultural, porque en la problemática se pudo analizar que, en el Ecuador, donde existe un bajo índice de hábito lector en todas las edades y con estos estudios se favoreció con conocimientos necesarios para mejorar esta incidencia. El proyecto es de gran impacto ya que promovió la lectura desde edades tempranas y a través de las plataformas digitales y de esta manera cultivar en los estudiantes el interés autónomo por la lectura.

Este proyecto es relevante debido a que propuso métodos lúdicos creativos para poder mejorar el interés y motivación por la lectura. Así mismo recogió información de los docentes y padres de familia, en esta nueva modalidad de educación a través de entornos virtuales, lo que aportó de guía para otros docentes y de esta manera favorecer el proceso lector de niños y niñas de edad preescolar.

Los beneficiarios son los directivos, docentes y padres de familia del nivel inicial del cantón Portoviejo, que están realizando un gran esfuerzo por poder cumplir con esta nueva modalidad de la educación por motivos de la pandemia del Covid 19.

La investigación fue factible, debido a que se contó con el tiempo necesario para poder recabar la información que se necesitaba y con todos los recursos necesarios y accesos a las fuentes bibliográficas pertinentes que permitieron lograr concluir con esta investigación.

1.4 Objetivos

General

Analizar los beneficios de métodos lúdicos creativos de animación a la lectura en los entornos virtuales de los niños y niñas de los centros de educación inicial del cantón Portoviejo.

Específicos

- ❖ Identificar los métodos lúdicos y creativos que utilizan las docentes de centros de educación inicial, para favorecer la animación a la lectura en entornos virtuales.
- ❖ Establecer el grado de participación de los padres de familia en las clases virtuales de los procesos de animación a la lectura.
- ❖ Brindar recomendaciones para favorecer la aplicación de métodos lúdicos y creativos de animación a la lectura en entornos virtuales.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes investigativos

La aplicación de métodos creativos en el proceso de animación a la lectura de los niños y niñas es un tema de fundamental importancia el cual que ha sido sustentado en otras investigaciones en el contexto internacional como nacional, configurando de diversas maneras sus variables; entre los más relevantes encontramos los siguientes:

La investigación en el contexto internacional es de Rubiano (2017) en Venezuela, cuyo tema es La animación de la lectura y escritura. Recursos para el aprendizaje de referencia con el objetivo de “determinar los recursos más eficientes para la animación de la lectura, mediante la metodología cualitativa, sostiene “es necesario contemplar que los niños desde muy temprana edad pueden darle sentido a los textos y jugar a escribir mucho antes de hacerlo convencionalmente” (Rubiano E, 2017, pág. 12) así pondera que la lectura a manera de juego se debe realizar previo a la práctica de la lectura de forma convencional.

La investigación es la expuesta por Ruiz (2017) El aprendizaje de la lectura y la escritura en los primeros años de escolaridad: experiencia exitosa de Guatemala, realizada con el objetivo de analizar diversas teorías del aprendizaje y los nuevos aportes de la neurociencia aplicados al aprendizaje de la lectura, con una metodología cualitativa; en este estudio colige “la participación de alrededor de 250 docentes quienes han llevado a cabo una serie de actividades y han conformado comunidades de aprendizaje para el intercambio de metodología e información.” (Ruíz M, 2017, pág. 16), esta es una gran ventaja de la aplicación de técnicas para mediar fácilmente y con mayor eficacia la iniciación a la lectura.

De la misma manera hallamos investigación de Farfán (2016) de tema Métodos para la animación a la lectoescritura con el objetivo de implementar diversos métodos de aprendizaje para el desarrollo de la lectoescritura, con metodología cuantitativa, en la cual se puntualiza: Se actualizó a las docentes a través de la implementación de los métodos para la animación a la lectoescritura, lo cual permitió mejorar las técnicas educativas. (Farfán J, 2016, pág. 18), este es un aporte importante para la animación de la lectoescritura.

También la investigación de Reyes (2015) en España con el tema: Aplicación de actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura con el objetivo de Diseñar y aplicar un plan estratégico para promover el uso de los juegos didácticos como recurso para la enseñanza de la lectura, con metodología cualitativa, en la misma enfatiza que “Los alumnos entrevistados fueron enfáticos en su mayoría (90%) al expresar que les gustaría que se emplearán en forma más frecuente juegos didácticos en el aprendizaje de la lectura” (Reyes T, 2015, pág. 34), es así que nos motiva a en nuestra aplicación de métodos creativos para la enseñanza de la lectura.

Igualmente la investigación de Salamanca (2016), con tema Fortalecimiento de los procesos de lectura y escritura a través del método ecléctico con el objetivo de determinar la forma de fortalecer los procesos de lectura y escritura a través del método ecléctico con enfoque cuantitativo; concluye que “se pudo verificar que la aplicación de dicha propuesta ayudó a que un 20% de estudiantes incrementara el dominio de la lectura y la escritura” (Salamanca O, 2016, pág. 23), por tanto, se ha podido lograr un importante avance en dicho estudio.

En estudios en el ámbito nacional: Cruz (2017) con el tema El método Glenn Doman en la animación de la lectura cuyo objetivo es Investigar la incidencia del método de Glenn Doman en la animación de la lectura, metodología cuantitativo y cualitativo, en este estudio resalta “La insuficiente aplicación de estrategias, actividades, metodologías innovadoras en los niños y niñas de 3 a 4 años ha dificultado el desarrollo a la lectura inicial” (Cruz B, 2017, pág. 45) en esta sentencia se evidencia la responsabilidad del docente y de su metodología.

Otra conclusión de importancia en este estudio Cruz, también señala que: “La falta de capacitación de las docentes está relacionada con los resultados obtenidos del nivel de estimulación lectora en los infantes”. Es así que una vez más enfatiza la enorme importancia de la aplicación de la estimulación temprana.

De la misma manera el tema Estrategia para desarrollar la creatividad y la lectura en los niños de preescolar, cuyo objetivo es diseñar estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de etapa preescolar, con un enfoque metodológico propositivo, en el cual expone “El juego es muy importante en el aprendizaje ya que fomenta la socialización de reglas morales, despierta la creatividad y facilita el aprendizaje de la lectura” (Vera S, 2017, pág. 34), es decir, nuevamente se enfatiza la importancia del juego como instrumento pedagógico del aprendizaje de la lectura.

Finalmente, la investigación realizada en Riobamba-Ecuador por Quevedo (2015) con el tema Aplicación del método de escuelas lectoras con el uso de herramientas interactivas, con el objetivo Aplicar el método de escuelas lectoras con el uso de herramientas interactivas, de metodología cuantitativa, investigación en la que concluye: Se ha podido establecer que la utilización de la herramienta interactiva incrementó significativamente los aprendizajes del código alfabético. (Quevedo M, 2015, pág. 18) es así que dicho antecedente abre la posibilidad de integrar este tipo de “herramientas interactivas” en la iniciación a la lectura.

Definitivamente es posible establecer una comparativa entre los antecedentes expuestos, del cual podemos ver que han vinculado diferentes herramientas a índole pedagógica y didáctica para llegar al mismo objetivo que es el desarrollo de la animación a la lectura de forma funcional; es decir que en estudio actual se puede llegar a un método creativo integrador de diversos componentes pedagógicos como el juego, la interactividad, el uso de las emociones para propiciar una eficiente animación lectora en los niños y niñas del cantón Portoviejo.

2.2. Bases teóricas

2.2.1 Métodos lúdicos creativos

Los primeros aprendizajes o ideas, o mejor aún toda la información inicial, primaria y básica del ser humano que correlaciona sus sentidos se inician en el juego o la lúdica, que también puede considerarse como artística, estas son las bases de nuestra enseñanza, pero se pierden porque asumimos que la vida no puede ser un juego y reprimimos ese niño que todos llevamos dentro.

Para Moyolema (2015) afirma que: “La lúdica es una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella,

en la se produce disfrute y goce” (p. 47), esto va acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego.

En un libro titulado: “La lúdica como medio de desarrollo de las habilidades y destrezas de los infantes”, se dice que:

La recreación, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades, que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. Es fundamental el proceso de inclusión de la lúdica en las actividades que desarrollan los niños y niñas de manera diaria, este favorece el nivel de adaptación de sus habilidades y destrezas cognitivas y físicas.” (Barrantes P, 2017, pág. 12).

2.2.2 Bases neurocientíficas de la lectura en la primera infancia

En el libro titulado “Aprender a leer ciencia cognitiva del aula”, dice que:

La lectura no es algo natural para los niños, es por esto que el niño antes de aprender a leer debe tener dominado el lenguaje hablado que lo va adquiriendo de forma espontánea, en el cerebro la parte dominante de la lectura es el hemisferio izquierdo, que domina el lenguaje, los niños desde los dos años ya empiezan a nombrar los objetos debido a que su sistema visual se va organizando, cuando el área del cerebro de la forma visual de las palabras, también llamada caja de letras del hemisferio izquierdo, que antes de que la persona empiece a leer no está inactiva es por esto que se debe ir estimulando con las actividades que el niño realiza a diario sea en la casa o en preescolar porque cada vez que al niño se le presenta una letra la vamos activando y adquiriendo la habilidad lectora, y lo importante que es ir introduciendo actividades lúdicas de animación a la lectura en base a una metodología. (Dehaene S, 2015, pág. 56)

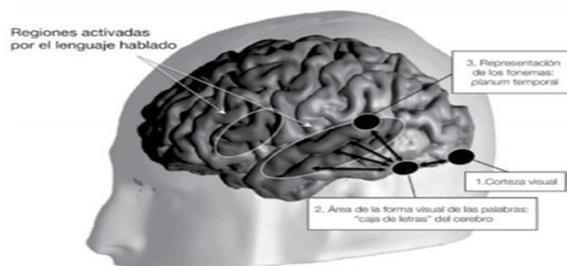


Figura 5. El cerebro de una persona alfabetizada difiere del cerebro de un analfabeto en muchos aspectos:

1. la corteza visual es más definida;
2. la región de la "caja de letras" está especializada para reconocer letras y palabras escritas, y las envía hacia las áreas del lenguaje hablado;
3. la región del *planum* temporal representa con mayor grado de refinamiento los fonemas pertinentes.

Figura 1 El cerebro de una persona alfabetizada

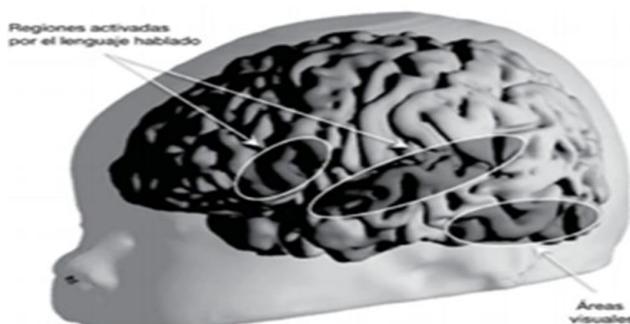


Figura 4. Mucho antes de aprender a leer, el cerebro del bebé ya está consistentemente organizado: las áreas del lenguaje hablado funcionan desde los primeros meses de vida, así como las áreas visuales. Con el aprendizaje de la lectura, una parte de ellas va a especializarse para reconocer los grafemas y los fonemas.

Figura 2 El cerebro del bebé antes de aprender a leer

Tabla 1 Método Montessori

Método Montessori	
El método Montessori propone el respeto hacia el niño y a su capacidad de aprender, por esto menciona que el docente no solo debe enseñar en las aulas de clase, sino que debe desarrollar en los niños su capacidad máxima.	
Principios básicos	Material
<p>Mente absorbente:</p> <p>Cada niño tiene la capacidad de adaptarse al ambiente la cual lo logra por sí mismo, en la edad preescolar los niños absorben información rápido, por esto que se debe ir</p>	<p>Letras con papel de lija</p> <p>Con este material niños debe pasar el dedo índice sobre la letra, haciendo simulación que la está dibujando, adquieran conocimiento a través de los sentidos.</p>

<p>motivándolos con actividades de animación a la lectura.</p>	
<p>Periodo sensible: Son periodos de la edad en que el niño demuestra capacidades inusuales en adquirir habilidades particulares, ya que es cuando su interés es atraído hacia una parte específica de su ambiente.</p>	<p>Alfabeto de trazar Con este material el niño tiene que reproducir las letras trazándolas sobre la pizarra o el papel, usando como molde dicho material.</p> 
<p>Ambiente apropiado: El ambiente está formado por dos factores, el entorno y el material, preparado de una manera tal que desenvuelvan en él, las partes social emocional e intelectual</p>	<p>Alfabeto móvil Con este material los niños han de reproducir con el dedo en una caja de arena el trazado de la letra que estén trabajando tantas veces como quieran.</p> 
<p>Actitud del adulto: El papel del adulto es únicamente guiar al niño para despertar su independencia e imaginación, para generar autodisciplina, capacidad de observar, de cuestionarse y de explorar sus ideas de forma independiente.</p>	<p>Caja de sorpresa Con este material los niños aprenderán a través de la curiosidad, creando asociaciones entre objetos que ya conocen y las letras.</p> 

Fuente (Machuca, 2008) (Gorris, 2009)

Elaboración propia (2021)

Tabla 2 Método Global Decroly

Método global Decroly

<p>El método global de Decroly se aplica se aplica en dos sentidos: como programa o método de los centros de interés y como método de lectura y escritura.</p> <p>Método de lectura ideo-visual: Es un método donde el niño aprende através de la imagen y así adquiriendo ceñimientos de las palabras y la promoción de la lectura.</p>	
<p>Observación: Mediante la observación, el niño aprende a identificar todo lo que le rodea por eso es importante etiquetar los ambientes de aprendizajes.</p>	<p>Reconocimiento de cualidades sensoriales de los objetos</p> 
<p>Asociación: Después de la pasar por la observación, es importante, que e l niño lo asocie mediante los materiales abstractos, mediante la asociación.</p>	<p>Ordenar, comparar, seriar, tificar, abstraer, generalizar.</p> 
<p>Expresión concreta: Es fundamental que los niños mediante experiencias manuales y a través de la observación adquieren conocimientos fundamentales que se puede adaptar para la animación a la lectura.</p>	<p>Trabajos manuales modelados, construcciones, danza, pintura.</p> 
<p>Expresión abstracta: Los infantes mediante la expresión va identificando lenguaje escrito, por lo es importante que se realicen dramatizaciones, canto, entre otras actividades.</p>	<p>Lenguaje, lectura, escritura, canto.</p> 

Fuente: (Dubreueq)

Elaboración propia (2021)

Tabla 3 Reggio Emilia

Reggio Emilia	
<p>Los principios pedagógicos de Reggio Emilia están basados en una ley fundamental: “Si se hacen cosas reales, también son reales sus consecuencias”. Es por esto que los niños deben vivir experiencias reales a partir del contexto donde se desarrollan</p>	
Principios del enfoque	Material

<p>Importancia de las relaciones humanas: Es fundamental que a los niños se edad inicial se promuevan actividades donde tengan contacto social, lo que ayuda a la comunicación y de esta manera mejora el lenguaje.</p>	<p>La mesa de luz. Una pantalla de plástico o caja de madera con pantalla iluminada que permite a los niños realizar multitud de experimentos mediante el juego con luz y color, este material se lo puede adaptar para la animación a la lectura.</p>
<p>La teoría de los “Cien lenguajes de los niños”: Los niños tiene diversas maneras de comunicarse, por lo que es importante identificarlas y aprovecharlas en cada actividad se le realiza, especialmente en las de animación a la lectura.</p>	
<p>La práctica de la escucha: Los docentes deben ser receptivos y aprender a escuchar lo que ayudará a mejorar los procesos de aprendizajes y desarrollo de destrezas.</p>	<p>Bandejas transparentes de arena o agua teñida de colores, o con formas traslúcidas que se puede utilizar para evaluar destrezas y se puede adaptar y utilizar en los procesos de animación a la lectura.</p>
<p>La valoración de la diversidad y de la complejidad: Cada niño aprende a su ritmo por lo que es necesario la observación y desacuerdo a sus posibilidades motivarlos al hábito lector.</p>	<p>Bandejas de experimentación o exploración, se trata de bandejas q bandejas que por su tamaño permiten realizar distintas experiencias de aprendizajes. Esta bandeja es un excelente material que ayuda y motiva en la edad inicial.</p>
<p>La participación de las familias y la sociedad: Especialmente en estos momentos donde el rol de la familia es fundamental, lo que hace importante la motivación de su entorno que ellos observen que las personas a su alrededor se interesen por la lectura, ya no se puede dejar esta responsabilidad en manos de los centros educativos.</p>	
<p>La escuela colaborativa y comunitaria: Todos los miembros de la comunidad educativa son parte importante en los procesos de animación a la lectura, cada uno aporta de manera diferente.</p>	<p>Los espejos de juego (espejos especiales de seguridad que son irrompibles) ayudan a que el niño aprenda a través de la experimentación, lo que hace que llame la atención al utilizarlos.</p>
<p>La formación de los educadores: Los educadores, saben que tienen en sus manos una gran responsabilidad, de formar desde edades tempranas niños amantes de la lectura.</p>	

	
<p>Talleres y el atelierista: El arte es un aspecto muy importante en las Escuelas Reggio Emilia, lo que hace que sus actividades estén adaptadas a la parte creativa de sus estudiantes.</p>	<p>El juego heurístico (cuyo material estrella para los más peques de la casa es la cesta de los tesoros), y que es un material que se tiene en casa y se pueden usar para ir estimulando el hábito lector.</p>
<p>La documentación del desarrollo del niño: Es importante llevar un registro donde se anoten incidencias que se dan en el proceso de aprendizaje, las cuales ayudaran a mejorar ciertas experiencias.</p>	
<p>El redescubrimiento de la creatividad: La creatividad es innata en los niños que se puede ir estimulando poco con las actividades que se realizan.</p>	<p>Todos los materiales sensoriales que permiten al niño manipular y aprender de las experiencias que obtienen.</p>
<p>La calidad del espacio y el ambiente: Los ambientes de aprendizajes son el lugar donde el niño se debe sentir cómodo y a gusto, especialmente el de lectura que va a llevar a que el niño se motive a la hora realizar las actividades de animación a la lectura.</p>	

Fuente: (Hoyuelos, 2005)

Elaboración propia (2021)

Tabla 4 Funciones básicas de Condemarín

<p align="center">Funciones básicas lectoras de Condemarín</p>	
<p>Iniciar al niño al proceso lector involucra que debe tener madurez en diversos aspectos como la parte visual, porque debe observar con claridad objetos tan pequeños como la palabra, además la percepción auditiva para que pueda identificar los sonidos de los fonemas y la madurez intelectual, que le va a permitir decodificar símbolos, por esto es importante las actividades de animación a la lectura que sería un aprestamiento hacia la lectura.</p>	
<p align="center">Principios básicos</p>	<p align="center">Desarrollo del lenguaje</p>
<p>El educador debe aceptar y comprender el lenguaje de su alumno</p>	<p>Expresión oral Pantomimas, dramatizaciones, títeres, foros, decir y escuchar poesías, canciones infantiles.</p>

<p>El lenguaje constituye una actividad creativa de cada persona</p>	<p>Desarrollo de la sintaxis Tomar conciencia del sujeto, tomar conciencia del verbo y tomar conciencia del complemento.</p>
<p>El lenguaje no es estático cambia constantemente, con la edad, la situación geográfica, entre otras.</p>	<p>Ejercicios de descubrimiento Son actividades para que el niño tome conciencia de los conocimientos gramaticales, con la orientación del docente y con las actividades adecuadas.</p>
<p>Cada persona asimila el lenguaje de diferentes maneras ya sea por el hogar o por la comunidad</p>	<p>Actividades sugeridas: Juego de los dos: esta actividad permite reforzar diferentes nociones semánticas de una manera lúdica.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Para reforzar la noción de masculino y femenino: La mamá besa al niño.  <ul style="list-style-type: none"> ➤ Para la noción de afirmación y negación El pájaro está dentro de su nido. 

Fuente: (Condemarin)

Elaboración propia (2021)

2.2.3 Proceso para la animación a la lectura

Existen varias estrategias para la promoción de la lectura, para propiciar un acercamiento placentero de los niños hacia el texto escrito, las mismas requerirán de un mediador para crear ese nexo entre el niño y el libro.

Según el tema titulado “Proceso de animación a la lectura”, se dice que:

Existen algunas técnicas, mismas que ayuden a despertar el interés por el cuento, fábula o relato que leerá el docente son; trabalenguas, adivinanzas, canciones, rimas, trabajar con objetos relacionados con la trama del cuento, ambientar el espacio, adornarlo con afiches del cuento o fábula que se va a leer, a fin de que el niño pueda imaginarse la historia y la quiera escuchar. (Lozada M, 2017, pág. 34)

Tal y como explica Rueda (2014): “Es preciso realizar este proceso de iniciación con todos sus elementos y recursos didácticos imprescindibles para una adecuada iniciación a la lectura; también es importante incorporar elementos lúdicos y de juego, música, baile, canciones, al inicio de la lectura, durante la lectura y al final de lectura” (p. 45), es un proceso dinámico pero requiere de mucha paciencia, no hay que pretender que los niños se interesen inmediatamente en la lectura, pero si el proceso se lo hace llamativo pronto tomarán gusto por la iniciación a la lectura y el proceso desarrollan el gusto hacia la lectura en las manos del docente está realizar un proceso motivador, creativo y llamativo.

2.2.4 La animación a la lectura

La animación a la lectura como aporta Bermeo (2010), quien afirma que: “es un conjunto de actividades que pueden conducir a una persona a descubrir la importancia de la lectura y a sentir el placer de leer” (p. 23), siendo una actividad de profundo conocimiento pedagógico que lleva a establecer vínculos entre los libros y las personas es decir que llevan al niño a identificarse con el libro, con lo que cuenta en su historia.

En el libro que se titula “El proceso de animación a la lectura en los niños de inicial”, se menciona que:

La animación lectora es dotar al niño de las herramientas necesarias para que disfrute de la lectura, y eso se da el motivo que empuje al niño a seguir leyendo hasta formar hábito.

La animación a la lectura se constituye así en un camino paralelo a la comprensión lectora, en el cual la primera se convierte en un impulso para la segunda y a su vez la comprensión conlleva una retroalimentación de la animación lectora en el esquema cognoscitivo del niño. (Cervera T, 2017, pág. 29)

2.2.5 Perfil del animador ante el proceso de iniciación a la lectura

Como indica Sepulveda, (2016) “El animador a la lectura en su gran mayoría siempre será un docente, en cuanto a esta misión tenemos que realizar esta labor recae en una persona capacitada para este fin, dispuesta a realizarlo con entusiasmo, jovialidad y confianza” (p. 46). El animador a la lectura debe cumplir con requisitos importantes para el desarrollo del proceso de iniciación a la lectura, necesita poseer un sinnúmero de conocimientos y aptitudes idóneas para ello, debe considerar la edad y etapa evolutiva del niño, sus características afectivas, sociales y cognitivas para la adecuada planificación de las actividades, identificar las particularidades de cada estudiante y del grupo en conjunto.

El docente o animador debe poseer la capacidad para plantear previamente objetivos pedagógicos y didácticos que se cumplan durante el proceso de animación a la lectura aplicando estrategias, técnicas y actividades, debe poseer conocimientos para seleccionar adecuadamente la lectura que no contenga elementos que puedan ser un obstáculo en su aprendizaje que sean lecturas plenamente infantiles, que no promuevan la violencia o los antivalores, aparte de estas capacidades que definen el perfil del mediador el mismo deberá ser un amante de la lectura. (Rodríguez E, 2017, pág. 45)

2.2.6 Beneficios de la lectura en edades tempranas

El formar lectores a edad temprana implica según Pérez, (2015) afirma que: “Fomentar el gusto por la lectura desde que los individuos nacen, para ello se requiere de un mediador” (p. 17), es decir esa persona que pone en contacto con la lectura a los niños; en principio suelen ser los padres o cualquier persona a cargo de niños pequeños interesada en promover el hábito lector, son personas lectoras que reconocen las ventajas de serlo y que están dispuestos a donar un tiempo para esta tarea.

Aquilla (2015), menciona que: “el punto central es que las personas desde la edad temprana, pueden quedar sujetas a la lectura no sólo disfrutándola, aunque este sea el punto de

partida, sino apropiándose de ella al ver que responde a sus inquietudes y necesidades” (p. 34). Se deben formar lectores independientes a corta edad, formar sujetos que adquieran el hábito lector, pues quien se adueña de este hábito, es capaz de adquirir conocimientos de forma independiente, sujetos autodidactas que se apropien del conocimiento porque les parezca significativo, les ayude a resolver problemas. Para esto, se requiere de una fuerte motivación pues las actividades que se hacen con gusto se repiten y se convierten en hábitos.

2.2.7 El juego como método lúdico para la enseñanza

El desarrollo del juego infantil, implica muchos procesos que ayuden en el desarrollo de las habilidades y destrezas del proceso de enseñanza aprendizaje de los niños, con el cual se incluye una dosis de diversión y de disfrute que cualquier ser humano requiere para lograr una estadía placentera en este mundo a veces tan complejo y lleno de momentos poco agradables. Existen diversos tipos de juegos, aquellos que implican la mente, otros que demandarán de parte de quienes los despliegan un uso físico y los lúdicos, los cuales son aquellos que propician una enseñanza. Pero además de esta diversión que los mismos suelen reportarse a quienes los desempeñan, también resultan ser muy útiles e importantes a la hora de desarrollar determinadas destrezas, habilidades y aprendizajes. (Leyva A, 2011, pág. 23)

El juego es una actividad necesaria para todas las edades, aunque en edad inicial se le da más importancia, puesto que permite destacar el comportamiento de las personas; a su vez es herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras, o afectivas y todo esto se debe realizar las actividades de forma gustosa. Este presenta diversas características particulares, entre las cuales se destacan: El juego produce placer es por esto que se lo debe adaptar al proceso de enseñanza, pero siempre orientado a las normativas; como es una actividad que el niño la realiza de forma espontánea y activa lo que logra que los niños tengan experiencias por sí solos.

Por otra parte, Coronel, (2015) dice que: “Para alcanzar un aprendizaje significativo y lograr una educación con carácter científico se debe trabajar el juego no solamente como una actividad espontánea, sino que se debe analizar su dirección y orientación pedagógica” (p. 56). Es decir, se debe lograr que la actividad del juego lúdico tenga un carácter organizado, tendiente a activar pensamientos rápidos y coherentes con los objetivos y contenidos de la

enseñanza, buscando promover de forma eficiente el aprendizaje y satisfacer las necesidades y el placer de los estudiantes.

El juego lúdico, es una de las estrategias innovadoras más importante, es aquella de la que disponen los docentes para alcanzar sus objetivos de enseñanza, se convierte en una estrategia que permite enseñar conceptos, valores y procedimientos relacionados con el aprendizaje y que los alumnos disfruten mientras aprenden, por ello, en las edades iniciales se aplica la metodología juego trabajo como uno de los principales medios para la enseñanza y el desarrollo de las destrezas de los niños y niñas.

2.2.8 Características del juego como método de enseñanza

Para el juego se resaltan tres características: espontaneidad, motivación y la estimulación de la imaginación. En este aspecto la oportunidad que brinda esta clase de actividad está fijada hacia una participación libre del estudiante, que le permita aumentar su motivación dentro de la clase y haga uso de sus destrezas, habilidades o imaginación para resolver los diferentes problemas que se le puedan presentar, pueden ser desde escondido hasta crucigramas; ponen en práctica conocimientos adquiridos y llevan a experimentar situaciones de aprendizaje. (Camacho M, 2018, pág. 34).

En tal sentido Montero (2017): afirma que: “define varias características en torno a los juegos didácticos entre las principales se pueden nombrar despertan interés hacia las asignaturas, logrando los conocimientos en la aplicación de destrezas y consiguiendo el dinamismo en las clases” (p. 17). Las actividades lúdicas tienen gran ventaja para la enseñanza en la edad escolar.

Puchaicela (2018), dice que: “Esto es lo que permite tener la seguridad que tanto los y las que participan lo estén haciendo por su propia voluntad y deseo de jugar y aprender” (p. 12), por otra parte, consideran otras opciones que se podrían agregar a los juegos aparte de las que se mencionaron, toman en cuenta que el juego es una actividad libre y el juego es desinteresado.

2.2.9 Creatividad, definición e importancia en la enseñanza

Para proporcionar una definición de creatividad García (2015), explica que: “se debe iniciar que esta palabra tiene otras que también la defienden, las cuales están basadas en teorías

antiguas y modernas” (p. 23). En algunos casos se le da más importancia al proceso, al potencial o las condiciones o capacidades innatas de las personas para crear, la creatividad en los niños y niñas, es un medio valioso que transporta hacia procesos educativos que les ayudan en un futuro, favoreciendo los niveles de destrezas y habilidades lúdicas y cognitivas a cada uno de los estudiantes desde edades tempranas.

Vera, (2018) expresa que: “En las dos últimas décadas del siglo XX el interés por este tema ha sido creciente, los investigadores de la creatividad establecen diversas definiciones sobre la misma, afirmando que todas las personas son creativas en diferentes grados lo cual le permite destacarse” (p. 22). Se puede definir a la creatividad como un conjunto de capacidades y motivaciones que hacen que una persona pueda realizar actividades creativas.

2.2.10 Características de la creatividad enfocada en el aprendizaje

La creatividad en el aprendizaje cada vez se le da más importancia, debido a que los estudiantes aprendan a resolver problemas logrando pensar de manera divergente. Por lo cual en la enseñanza la creatividad se plantea como una habilidad a ser desarrollada de forma transversal, es decir, se la debe trabajar en todas las asignaturas.

Al nacer una de la cualidad del ser humano es la creatividad y el reto es que continúe teniendo esta creatividad. Por ejemplo, que seamos capaces de inventar algo nuevo y romper esquemas ya establecidos. Para ello se deben considerar los Indicadores de creatividad, como son:

- **Fluidez:** consiste en que la persona tenga la capacidad de producir palabras, ideas, asociaciones, de una manera natural.
- **Flexibilidad:** la cual es utilizada en la resolución de problemas.
- **Originalidad:** hace la diferencia del pensamiento propia de las personas.

2.2.11 Factores que influyen en la creatividad

En ocasiones las escuelas “matan” la creatividad y la bloquean cuando tratan a todos los niños como iguales cuando en realidad son diferentes.

A nivel institucional la creatividad permite que los niños tengan un pensamiento distinto por lo que se sugiere incentivarlos a que sus ideas sean originales, excluyendo los trabajos estandarizados más bien hay que dejarlos fluir como ellos lo desean que se expresen con libertad que lleguen a sus propias conclusiones y decisiones. Esta apertura a la creatividad de los alumnos permite procesos de aprendizajes significativos y funcionales. (Durán A, 2018, pág. 34)

Noreña (2015) deduce que: “Existen numerosos factores educativos que propician el pensamiento creativo. Entre los factores sociales que más lo favorecen se encuentran el aprendizaje a través de error y acierto, la flexibilidad frente a lo innovador, el intercambio creativo, lo lúdico, lo imaginativo y lo poético” (p. 67)

2.2.12 Pensamiento creativo y currículum educativo

Como sostiene Cabrera (2018) que: “Educar en la creatividad es instalarse en el ámbito de lo posible, de otros horizontes que superen el actual, que rompan los límites estrictos de todos los aspectos existentes en el pensamiento” (p. 17), el creador está siempre abierto a un futuro autoexigente, perfectivo, guiado por este sencillo principio todo puede hacerse mejor.

Las demandas, que, en educación, exigen los actuales tiempos cambiantes, requieren perfiles de estudiantes críticos y creativos que desarrollen sus potencialidades académicas y de realización social, por lo que exige formar estudiantes participativos y reflexivos.

Para desarrollar este proceso educativo Jimenez, (2017) afirma que: “Será necesario romper esquemas que atan al pasado, tanto en la actitud del mediador del proceso, como en los elementos curriculares que regentan el sistema educativo, y que lastimosamente se mantienen en nuestras aulas” (p. 56). Es necesario crear entonces, las condiciones humanas y materiales para que se puedan aplicar procesos creativos, esto influye la implementación de ambientes o atmósferas creativas que propicien el pensamiento reflexivo y creativo en el aula clase.

2.2.13 Entornos virtuales de aprendizaje

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) para Salinas, (2011) son un espacio en la web donde se alojan todos los contenidos educativos, contenidos educativos elaborados por

docentes según la asignatura que le corresponda; posteriormente la información que será gestionada mediante herramientas informáticas. Los EVA se caracterizan por:

- Interactividad: porque los estudiantes tienen protagonismo.
- Flexibilidades: porque se adapta a la necesidad del estudiante.
- Capacidad de adaptación a la estructura de la institución, debido a que adapta a la posibilidad de cada institución.
- Escalabilidad: la plataforma de e-learning funcionan con diferentes cantidades de usuarios.
- Estandarización: utiliza cursos realizados por terceros; se encuentran disponibles a grandes grupos. (Bonue M, 2018, pág. 34)

Los entornos virtuales de aprendizaje presentan las siguientes ventajas: disponen a los estudiantes un amplio volumen de información actualizada, se puede trabajar de forma asincrónica, permite la autonomía del estudiante, propicia una formación justo en el momento que se necesita), ofrece diferentes herramientas de comunicación para los estudiantes docentes, favorece la formación multimedia, grupal y colaborativa y la interactividad con la información, los servidores dejan registrada la actividad realizada por los estudiantes. (López C, 2015, pág. 33)

Sin embargo, Braulio (2017) expone algunas desventajas: Requiere más inversión de tiempo del docente, requiere de competencias tecnológicas en docentes y estudiantes, precisa que el estudiante sea autónomo, limita la relación profesor-estudiante y grupo en tiempo real.

2.2.14 Aprendizaje virtual en la educación inicial

La utilización continua de entornos virtuales de aprendizaje en educación inicial, propicia un alto rendimiento a los docentes, dada la gran versatilidad de estos entornos y sus innumerables herramientas que en su gran mayoría presentan una interfaz llamativa e intuitiva fácil de manejar simplificando el aprendizaje y volviéndolo más activo que la educación tradicional. La educación se encuentra en un proceso dialéctico, de desafíos continuos.

Por tanto, la virtualidad es la nueva condición en que se regeneran los procesos sociales y donde la educación ha encontrado un nuevo escenario de aprendizaje para la educación básica,

las tecnologías virtuales representan un auténtico espacio educativo que fortalece la autonomía y desarrollo de habilidades y destrezas de forma dinámica.

Por ello, el aprendizaje virtual invita a dejar atrás la educación anclada y limitada al tiempo y espacio del aula y nos pone al alcance herramientas ilimitadas de aprendizaje virtual que no se limitan en espacio y tiempo. La falta de utilización de las nuevas herramientas tecnológicas impide el desarrollo de capacidades investigativas y de interacción académica que nos separa del progreso mundial e incrementa la brecha tecnológica de los países menos desarrollados en relación a los países de primer mundo.

El uso de los entornos virtuales como procesos de aprendizaje hacen que las nuevas tecnologías desempeñen un aspecto de protagónico, facilitando tanto a docentes como también a los estudiantes todas las herramientas necesarias que impactan creativamente el proceso de enseñanza aprendizaje, brindando así oportunidades para romper barreras de tiempo y espacio, y la posibilidad de incorporarnos a nuevos escenarios en el que la sociedad se desarrolló como las plataformas de trabajo online y el comercio electrónico que tienen la facilidad de ser escenarios internacionales del desarrollo actual. (Rodríguez R, 2015, pág. 33)

Tipán, (2015) afirma que: “Las Plataformas Virtuales son un sistema donde se permita la interactividad, la comunicación y la aplicación de los conocimientos entre educadores y educandos” (p. 56). Es decir, se deben implementar las plataformas virtuales de enseñanza en la escuela, para que exista una trilogía educativa generando el interés de parte del estudiante posibilitando un aprendizaje activo.

3. MARCO METODOLÓGICO

La investigación tuvo un enfoque cuali-cuantitativa, es decir, que se abordó el tema de estudio desde los aspectos cuantitativos y medibles y desde los aspectos cualitativos que son más subjetivos; a fin de identificar hallazgos de importancia que sirvan de base a la investigación en cuanto a la aplicación del método lúdico y la iniciación a la lectura. De la misma manera, se aplicó la investigación bibliográfica, mediante el análisis de textos especializados, respecto al objeto en estudio considerando aquellos producidos durante la última década para tener la información más actualizada.

Se implementó una investigación exploratoria que estableció tanto las características de orden descriptivo y analítico de las variables del estudio; sirvió para familiarizarse con fenómenos conocidos en el campo de la educación inicial, pero poco indagados en el sector de la población, a fin de obtener información sobre la posibilidad de llevar a cabo una investigación aplicada y comparada en lo relativo a los métodos de animación a la lectura por medio de contextos virtuales.

La población de la investigación corresponde a padres de familia, directivos y docentes de 5 centros de educación inicial fiscales ubicados en la cabecera cantonal. El tipo de muestra utilizado constituida por conveniencia e informantes claves; tomando en cuenta según lo indica (Lopez, 2004)

Muestreo por conveniencia, utilizado en la investigación cuantitativa, aunque no es muy recomendado, pero permite escoger criterios para poder escoger la muestra. El Muestreo de informante clave, este método permite seleccionar personas por razones como: conocimiento del tema, por la disposición de ofrecer información, entre otras. Con esta explicación se consideró a 48 padres de familia o representantes de la totalidad de los centros educativos seleccionados; 5 directivos y 45 docentes. Según la indagación previo de la investigadora los 5 centros se reúne las características en entornos virtuales por la situación de la emergencia sanitaria del 2020.

La investigación responde al método Analítico – Sintético, el cual sirvió para seccionar el objeto de estudio y analizará cada una de sus partes y luego sintetizar nuevamente la información; Inductivo – deductivo este sirvió para construir una investigación sólida y fundamentada correctamente a nivel teórico.

La información primaria fue proporcionada por los padres de familia, directivos, docentes de centros de educación inicial, como fuente secundaria se contó con repositorios de Google académico de universidades, libros digitales, artículos científicos. Las técnicas de procesamiento y análisis de los resultados, que se utilizaron fueron métodos estadísticos, mediante la recolección de datos por medio de cuestionarios de encuestas con preguntas de base estructurada a docentes y padres de familia y la entrevista a un experto en animación a la lectura, para evidenciar los resultados de la investigación.

4. RESULTADOS

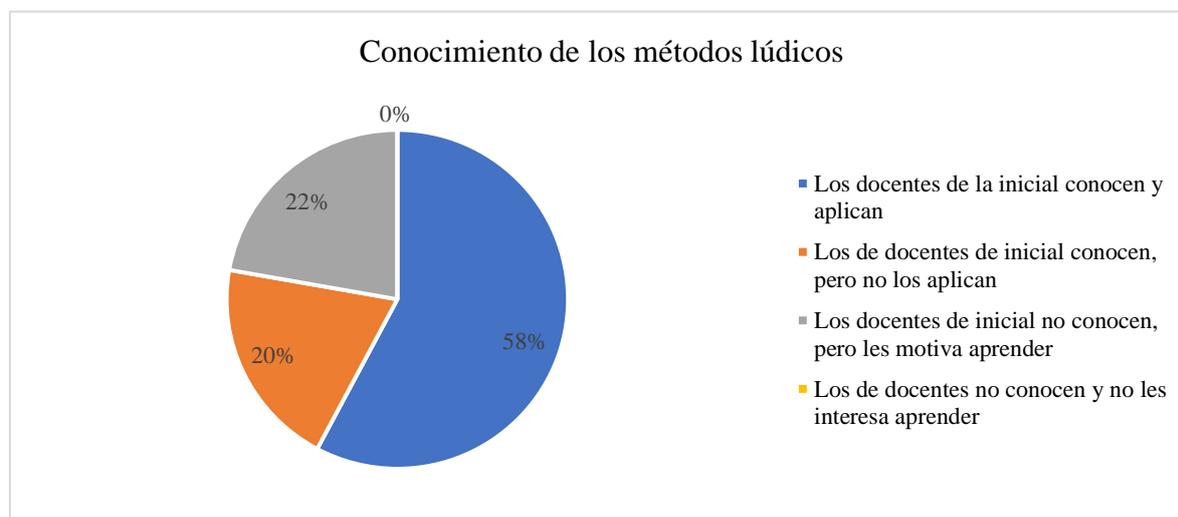
4.1 Encuesta aplicada a los docentes

1.- *¿Según usted, las docentes del nivel inicial, conocen los métodos lúdicos que se deben utilizar en la animación a la lectura?*

Tabla 5 *Conocimiento de los métodos lúdicos*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Los docentes de la inicial conocen y aplican	26	58%
Los de docentes de inicial conocen, pero no los aplican	9	20%
Los docentes de inicial no conocen, pero les motiva aprender	10	22%
Los de docentes no conocen y no les interesa aprender	0	0%
Total	45	100%

Gráfico 1 *Conocimiento de los métodos lúdicos*



Análisis: El 58% de docentes mencionaron que conocen y aplican los métodos lúdicos, el 20% mencionan que conocen, pero no aplican y el 22% mencionaron que no conocen, pero les motiva aprender. En referencia a los datos, se puede evidenciar que existe un margen importante que, si posee conocimientos del tema y que lo aplican, mejorando la calidad educativa de los niños de educación inicial. Según Medina (2016), afirma que: “Los métodos lúdicos, son los que ayudan a la formación del estudiante, son la esencia del proceso; la forma en que se aprovecha al máximo sus posibilidades de una manera constructiva y eficiente, son

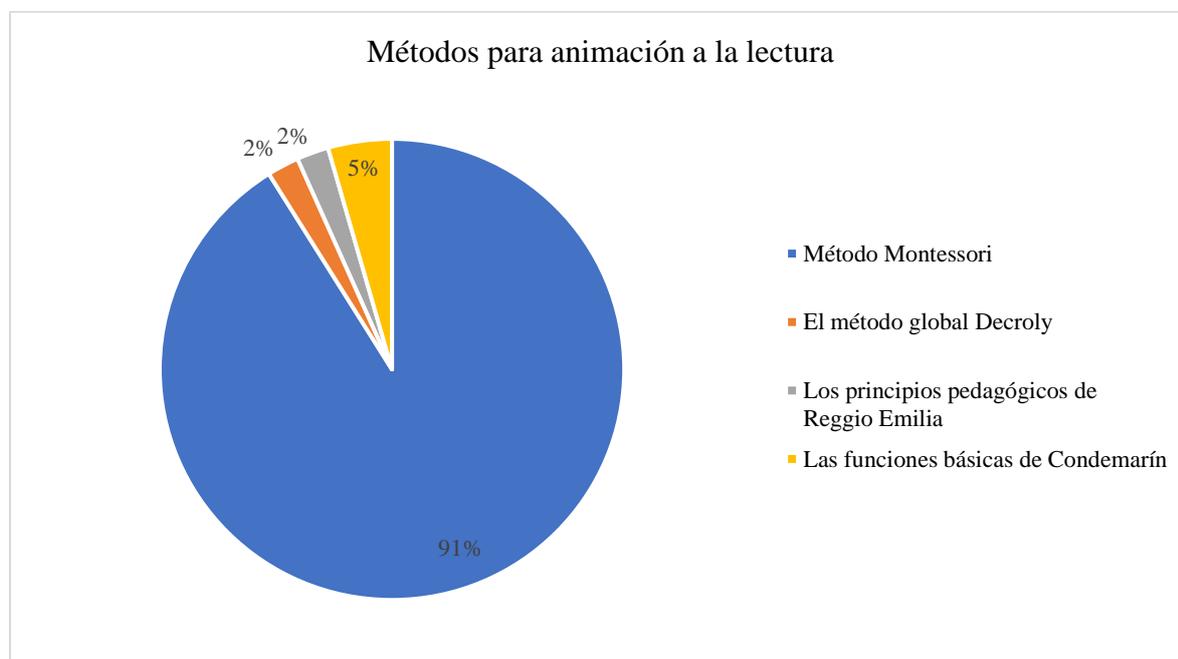
las encargadas de la guía” (p. 18), es decir cuando el docente emplea una gran variedad de métodos lúdicos, se logra alcanzar el desarrollo de las habilidades y destrezas de los niños y niñas de inicial, haciendo énfasis en la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje.

2.- *¿Según su criterio las docentes de educación inicial, ¿Cuál de los siguientes métodos para la animación a la lectura deben utilizar para promover el hábito lector?*

Tabla 6 *Métodos para animación a la lectura*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Método Montessori	41	91%
El método global Decroly	1	2%
Los principios pedagógicos de Reggio Emilia	1	2%
Las funciones básicas de Condemarán	2	5%
Total		

Gráfico 2 *Métodos para animación a la lectura*



Análisis: El 91% de docentes respondieron que el método Montessori es el que utilizan para la animación a la lectura deben utilizar para promover el hábito lector, el 2% respondió que el método global Decroly, el 2% respondió que los principios pedagógicos de Reggio Emilia y 5% mencionaron que las funciones básicas de Condemarán. Cada uno de los métodos expuesto para la animación a la lectura ayudan a promover el hábito lector en los estudiantes desde edades tempranas, con la utilización adecuada de los recursos. Según Cabrera (2017) afirma

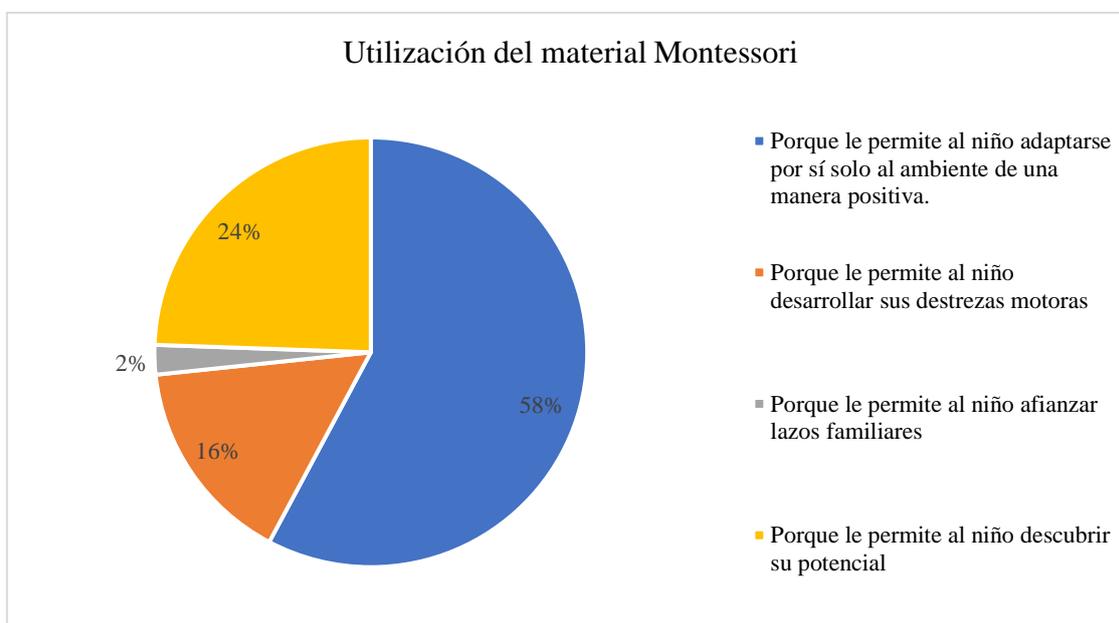
que: “La animación lectora y el fomento del gusto por la lectura es una labor que debe iniciarse con nuestros alumnos, desde edades muy tempranas y desde los diferentes contextos en los que el niño/a participa” (p. 23), por lo expuesto es fundamental que se apliquen diversos métodos que ayuden a desarrollar en los niños el amor por la lectura desde edades tempranas.

3.- *¿Por qué considera usted que las docentes de educación inicial deben utilizar el material Montessori para la animación a la lectura?*

Tabla 7 Utilización del material Montessori

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Porque le permite al niño adaptarse por sí solo al ambiente de una manera positiva.	26	58%
Porque le permite al niño desarrollar sus destrezas motoras	7	16%
Porque le permite al niño afianzar lazos familiares	1	2%
Porque le permite al niño descubrir su potencial	11	24%
Total	45	100%

Gráfico 3 Utilización del material Montessori



Análisis: El 58% de docente manifestaron que se debe utilizar el material Montessori porque permite al niño adaptarse por sí solo al ambiente de una manera positiva, el 16% menciona que, porque le permite al niño desarrollar sus destrezas motoras, el 2% mencionaron que porque le permite al niño afianzar lazos familiares y el 24% mencionan que porque le permite al niño descubrir su potencial. La utilización de los materiales de Montessori, ayudan a desarrollar en

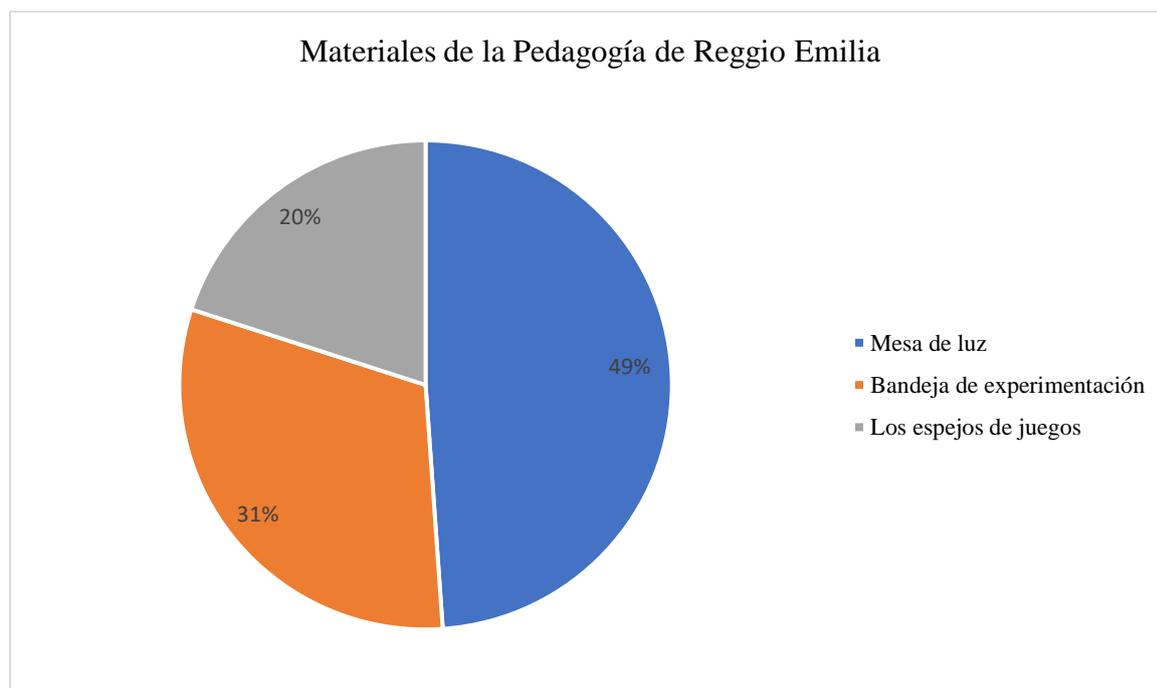
los niños un potencial máximo en el desarrollo de las destrezas y habilidades, son importantes porque ayudan en el desarrollo del conocimiento y el pensamiento. Según Palacios (2016) afirma que: “Los objetivos de estos materiales Montessori, sirven para desarrollar capacidades físicas y mentales en los niños y aumentar la independencia y autonomía en ellos” (p. 16), es decir el objetivo de estos materiales, es el de desarrollar y aumentar el potencial de los infantes a través de sus sentidos.

4.- *¿Cuál de los siguientes materiales de la pedagogía de Reggio Emilia considera usted que las docentes de educación inicial deben utilizar para la animación a la lectura?*

Tabla 8 *Materiales de la Pedagogía de Reggio Emilia*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Mesa de luz	22	49%
Bandeja de experimentación	14	31%
Los espejos de juegos	9	20%
Total	45	100%

Gráfico 4 *Materiales de la Pedagogía de Reggio Emilia*



Análisis: El 49% de docentes manifestaron que el material de la pedagogía de Reggio Emilia que utilizan para la animación a la lectura es la mesa de luz, el 31% menciona que las bandejas

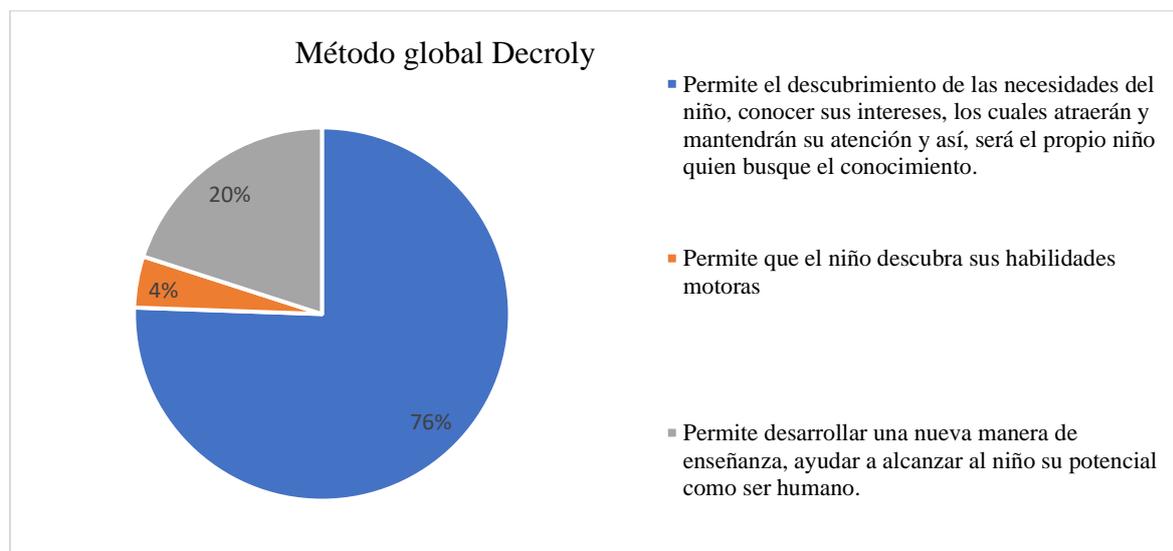
de experimentación y el 20% mencionaron que los espejos de juegos. Cada uno de los materiales que se utilizan, son importantes para el desarrollo de las destrezas de los niños, pero los de Reggio tienen una particularidad, son novedosos y muestran interés por parte de los niños. Según Rosales (2018) afirma que: “Los niños, siempre deben estar motivados, por lo que hay que darle las herramientas necesarias, Reggio integra también las teorías del desarrollo y de la socialización” (p. 18), es decir el proceso de aprendizaje se da en base a las experiencias del niño y sobre todo a sus descubrimientos, intereses y vivencias.

5.- *¿Por qué considera usted que las docentes de educación inicial deben utilizar El método global Decroly?*

Tabla 9 Método global Decroly

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Permite el descubrimiento de las necesidades del niño, conocer sus intereses, los cuales atraerán y mantendrán su atención y así, será el propio niño quien busque el conocimiento.	34	76%
Permite que el niño descubra sus habilidades motoras	2	4%
Permite desarrollar una nueva manera de enseñanza, ayudar a alcanzar al niño su potencial como ser humano.	9	20%
Total	45	100%

Gráfico 5 Método global Decroly



Análisis: El 76% de docente manifestaron que utilizan el método Decroly porque permite el descubrimiento de las necesidades del niño, conocer sus intereses, los cuales atraerán y

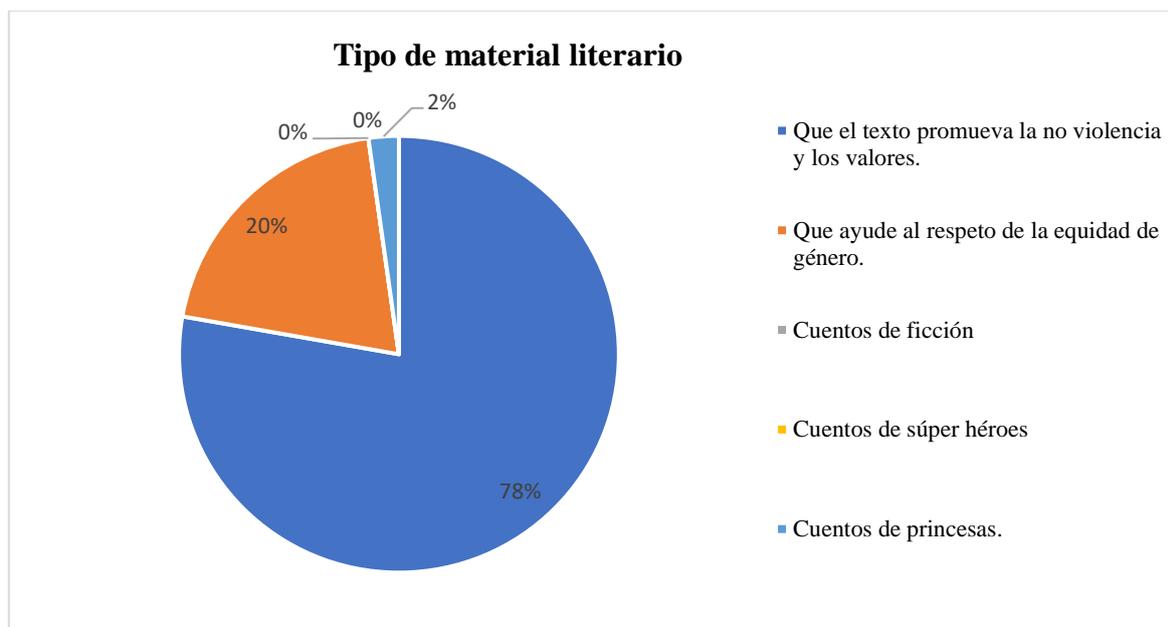
mantendrán su atención y así, será el propio niño quien busque el conocimiento, el 4% mencionan que permite que el niño descubra sus habilidades motoras y el 20% mencionaron que permite desarrollar una nueva manera de enseñanza, ayuda a alcanzar al niño su potencial como ser humano. Desde cualquier perspectiva, en las instituciones educativas, se debe proyectar la utilización de los métodos que propone Decroly, ya que son fundamentales para el proceso de enseñanza aprendizaje. Según Cebollero (2018) afirma que: “el objetivo de los métodos Decroly, es el aprendizaje para la vida, preparan al alumno para enfrentarse a ella” (p. 5), estos métodos buscan la proyección hacia los buenos hábitos de estudio en los niños y niñas, para lograr un aprendizaje significativo.

6.- *¿Qué tipo de material literario considera usted que las docentes de educación inicial deben elegir para una adecuada animación a la lectura?*

Tabla 10 Tipo de material literario

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Que el texto promueva la no violencia y los valores.	35	78%
Que ayude al respeto de la equidad de género.	9	20%
Cuentos de ficción	0	0%
Cuentos de súper héroes	0	0%
Cuentos de princesas.	1	2%
Total	45	100%

Gráfico 6 Tipo de material literario

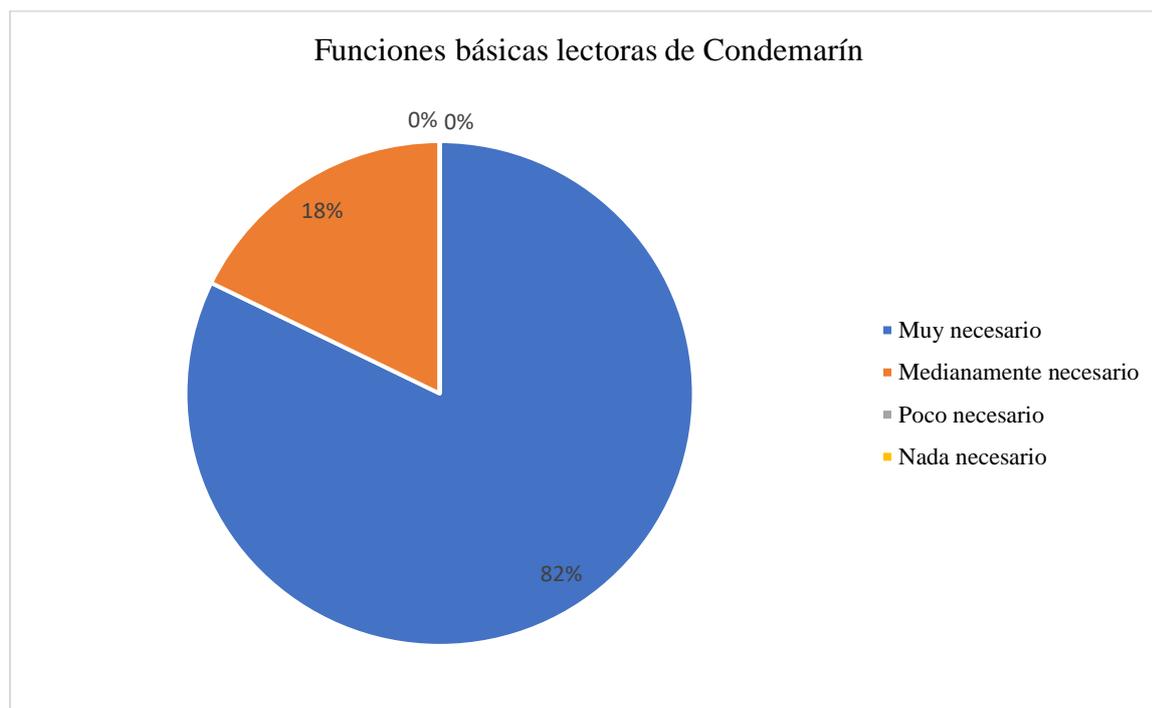


Análisis: El 78% de los docentes manifestaron que el tipo de material literario que ellos consideran adecuados es el texto que promueve la no violencia y los valores, el 20% mencionan que ayudan al respeto de la equidad de género y el 2% mencionaron que los cuentos de princesas. Es fundamental, que a los niños se les facilite material que transmita un mensaje y que desde la imagen que proyecta sea totalmente educativa. Según Caldera (2018) afirma que: “Una forma adecuada para aprender en la primera infancia, es a través de los materiales literarios que se les facilite su comprensión, para despiertan la creatividad y el desarrollo de la imaginación” (p. 18), es por ello, necesario que los materiales que se escojan sean totalmente instructivos y contengan una leyenda literaria enriquecedora, ayudando a los niños a despertar el interés por la lectura de manera crítica, divertida y educativa.

7.- *¿Considera necesario que las docentes de educación inicial tomen como referencia las funciones básicas lectoras de Condemarín, donde menciona que el lenguaje es asimilado de diferentes maneras?*

Tabla 11 Funciones básicas lectoras de Condemarín

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Muy necesario	37	82%
Medianamente necesario	8	18%
Poco necesario	0	0%
Nada necesario	0	0%
Total	45	100%

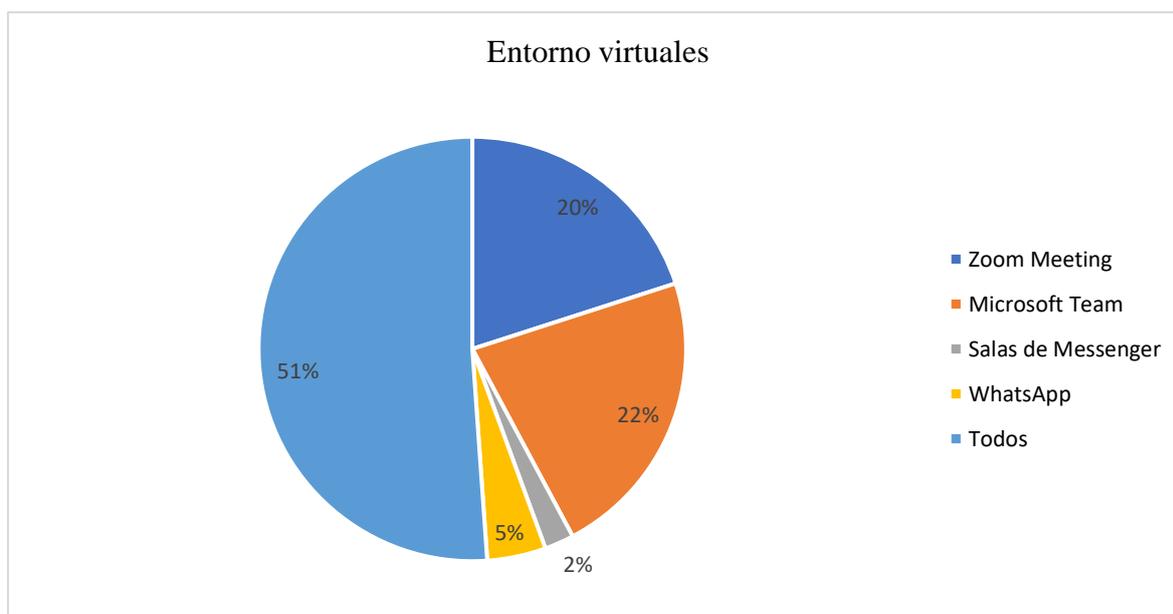
Gráfico 7 Funciones básicas lectoras de Condemarín

Análisis: El 82% manifestaron que las funciones básicas lectoras de Condemarín, son muy necesarias y el 18% mencionaron que son medianamente necesarias. Los docentes deben tener conocimientos claros, sobre la importancia de este tipo de funciones en el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas, desde edades tempranas, que logran motivarlos en la lectura. Según Méndez (2017) afirma que: “las funciones básicas lectoras de Condemarín, sirven de apoyo en las áreas didácticas y niveles de guías de los problemas de aprendizaje, es básico donde se desarrolla en su entorno familiar, social, cultural” (p. 12), lo citado corrobora que la necesidad de emplear el método de Condemarín en las actividades de animación a la lectura en el nivel inicial.

8.- ¿Cuál de los siguientes entornos virtuales considera usted que los docentes de educación inicial deben utilizar para poder interactuar con sus alumnos?

Tabla 12 Entorno virtuales

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Zoom Meeting	9	20%
Microsoft Teams	10	22%
Salas de Messenger	1	2%
WhatsApp	2	5%
Todos	23	51%

Total**45****100%****Gráfico 8 Entorno virtuales**

Análisis: El 20% de docente manifestaron que los entornos virtuales que deben utilizar los docentes son el Zoom Meeting, el 22% mencionan que Microsoft teams, el 2% menciona que las salas de Messenger, el 5% mencionan que WhatsApp, y el 51% mencionaron que todo. Cada uno de los espacios virtuales ayudan a mantener una buena comunicación con los niños en estos tiempos, pero es fundamental que se tenga en cuenta con cuál de estas plataformas cuentan ellos en sus hogares y si es accesible. Según Giler (2017) afirma que: “Un entorno virtual de aprendizaje, es un espacio educativo alojado en la web, un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica de manera que el alumno pueda llevar a cabo las labores propias de la docencia” (p. 22), en estos momentos por motivo de la pandemia Covid 19, el uso entornos virtuales facilitan el proceso de animación a la lectura en el nivel inicial.

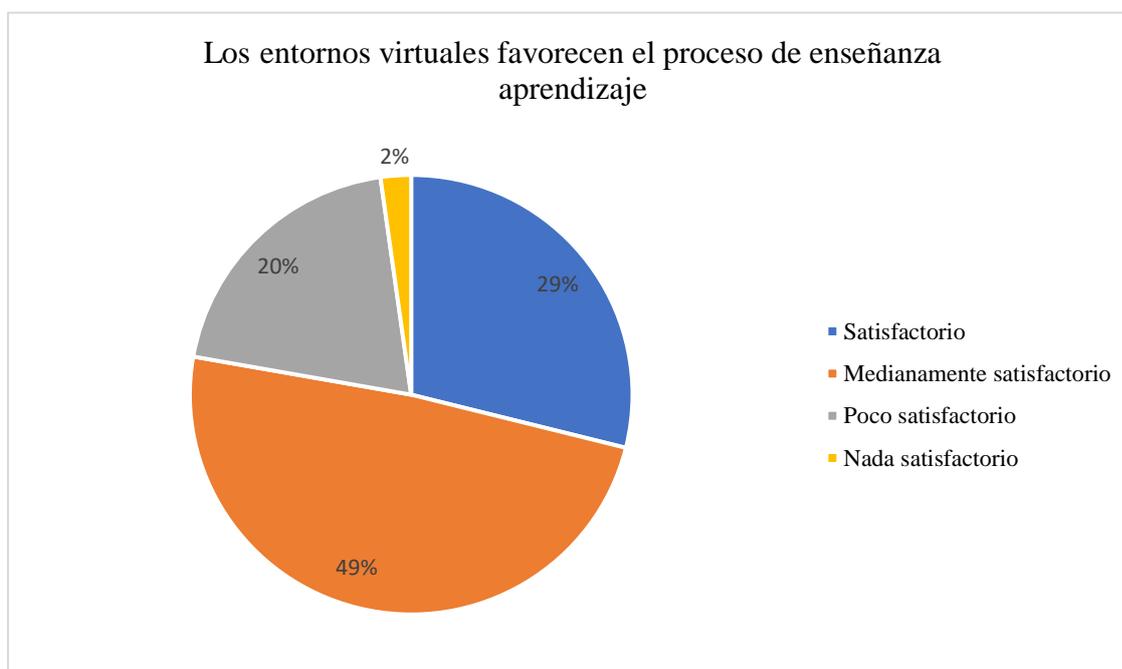
9.- *¿Considera usted que en la educación inicial los entornos virtuales han favorecido el proceso de aprendizaje de los párvulos?*

Tabla 13 Los entornos virtuales favorecen el proceso de enseñanza aprendizaje

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Satisfactorio	13	29%
Medianamente satisfactorio	22	48%

Poco satisfactorio	9	20%
Nada satisfactorio	1	2%
Total	45	100%

Gráfico 9 Los entornos virtuales favorecen el proceso de enseñanza aprendizaje



Análisis: El 29% de docente manifestaron que los entornos virtuales favorecen el proceso de enseñanza aprendizaje de manera satisfactorio, el 49% mencionan que medianamente satisfactorio, el 20% mencionan que poco satisfactorio y el 2% mencionó que nada satisfactorio. Los entornos virtuales, desde cualquier ámbito que se lo mire, ayudan en el proceso de enseñanza aprendizaje, y por ello es fundamental que se motiven a los padres para que ayuden en este proceso. Según Rivas (2017) afirma que: “los entornos virtuales muestran la posibilidad de generar, transformar y transmitir informaciones con la vista puesta en los aspectos educativos” (p. 56), la adecuada utilización de los entornos virtuales, ayuden directamente en el proceso de enseñanza aprendizaje, favoreciendo el nivel del desarrollo de las destrezas y habilidades de los estudiantes.

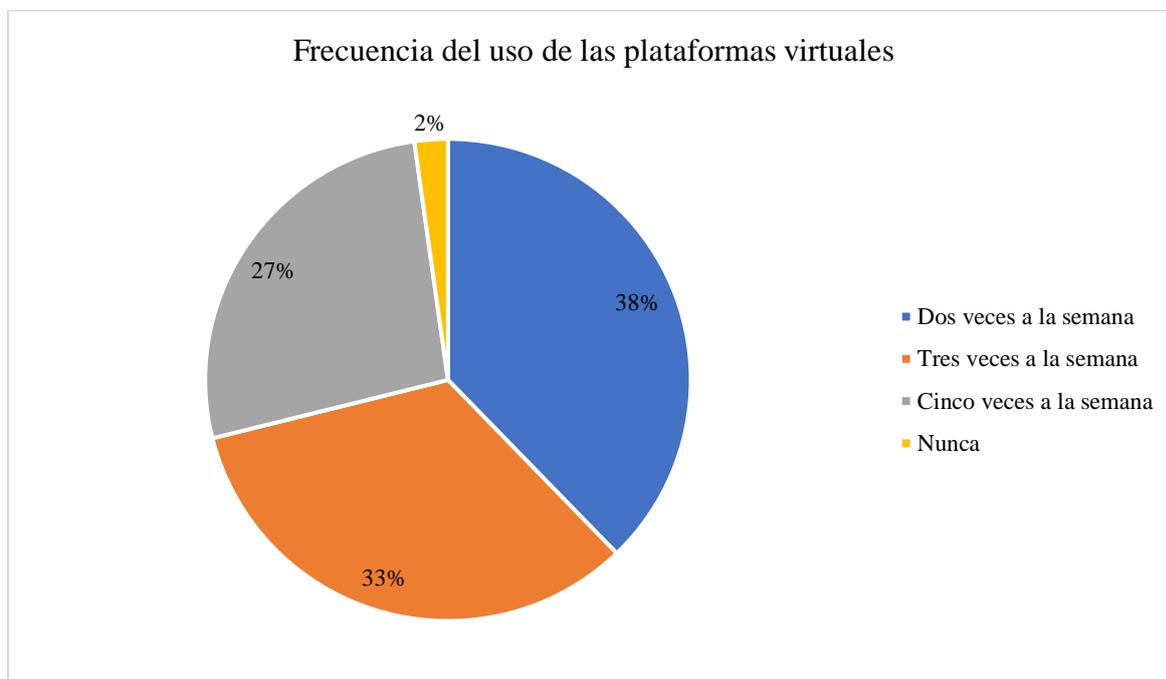
10.- *¿Con qué frecuencia deben utilizar las docentes de educación las plataformas virtuales para interactuar con sus estudiantes?*

Tabla 14 Frecuencia del uso de las plataformas virtuales

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
--------------	------------	------------

Dos veces a la semana	17	38%
Tres veces a la semana	15	33%
Cinco veces a la semana	12	27%
Nunca	1	2%
Total	45	100%

Gráfico 10 Frecuencia del uso de las plataformas virtuales



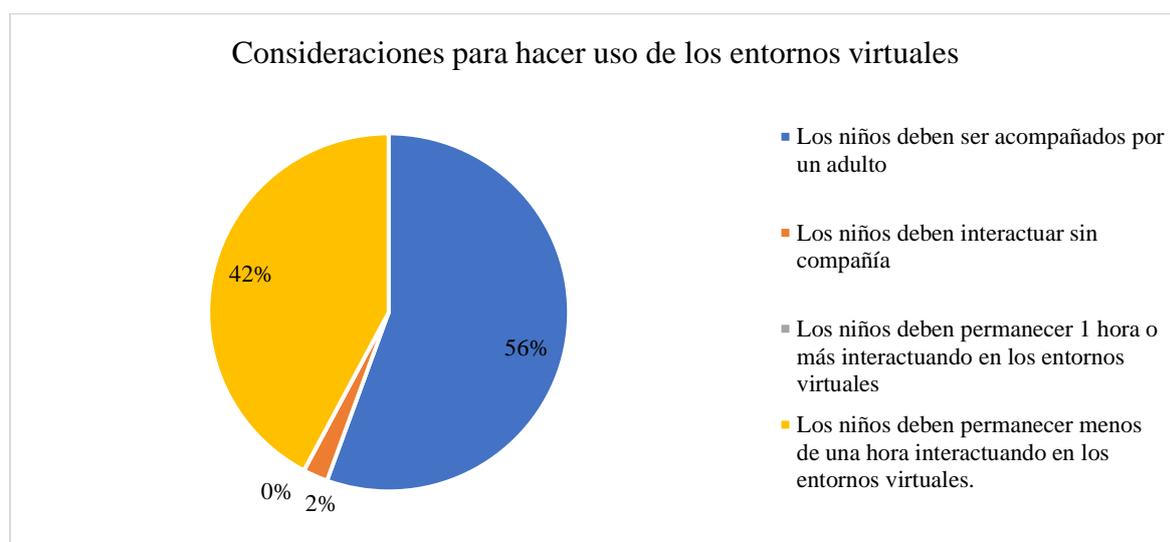
Análisis: El 38% manifestaron que la frecuencia con la que ellos utilizan las plataformas virtuales es de dos veces a la semana, el 33% mencionan que tres veces a la semana, 27% mencionaron que cinco veces a la semana y el 2% mencionó que nunca. Como docentes deben tener presente, lo necesario que es el uso de este tipo de plataformas, de tal manera que ayuden en el fortalecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas. Según González (2019) afirma que: “la educación en la actualidad es la encargada de no solo transmitir conocimientos e información, sino que debe proporcionar los medios, aptitudes y habilidades para producirlos y utilizarlos en la práctica pedagógica, creando nuevos escenarios donde desarrollan el proceso educativo” (p. 19), es decir, estas plataformas deben ser utilizadas constantemente para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

11.- ¿Cuál de las siguientes consideraciones debe tener las docentes de educación inicial al hacer uso de los entornos virtuales?

Tabla 15 Consideraciones para hacer uso de los entornos virtuales

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Los niños deben ser acompañados por un adulto	25	56%
Los niños deben interactuar sin compañía	1	2%
Los niños deben permanecer 1 hora o más interactuando en los entornos virtuales	0	0%
Los niños deben permanecer menos de una hora interactuando en los entornos virtuales.	19	42%
Total	45	100%

Gráfico 11 Consideraciones para hacer uso de los entornos virtuales



Análisis: El 56% de docente manifestaron que lo que se debe considerar para hacer uso de los entornos virtuales es que los niños deben ser acompañados por un adulto, el 2% mencionó que los niños deben interactuar sin compañía y el 42% mencionaron que los niños deben permanecer menos de una hora interactuando con los entornos virtuales. Es necesario, que se tengan en cuenta muchos aspectos al momento de utilizar los entornos virtuales, ya que no deben exceder en tiempo y asimismo deben ser observados por un adulto. Según Acosta (2018) afirma que: “Los beneficios que brindan las plataformas virtuales, es justamente la independencia que pueda generar el estudiante para el aprendizaje, lo que quiere decir que la enseñanza ya no es unidireccional, ellos pueden ser capaces de profundizar más en su especialización a través de la investigación y análisis propio. (p. 18), los entornos virtuales,

brindan una gama de actividades que facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas, pero es fundamental el control que se les lleve a las mismas.

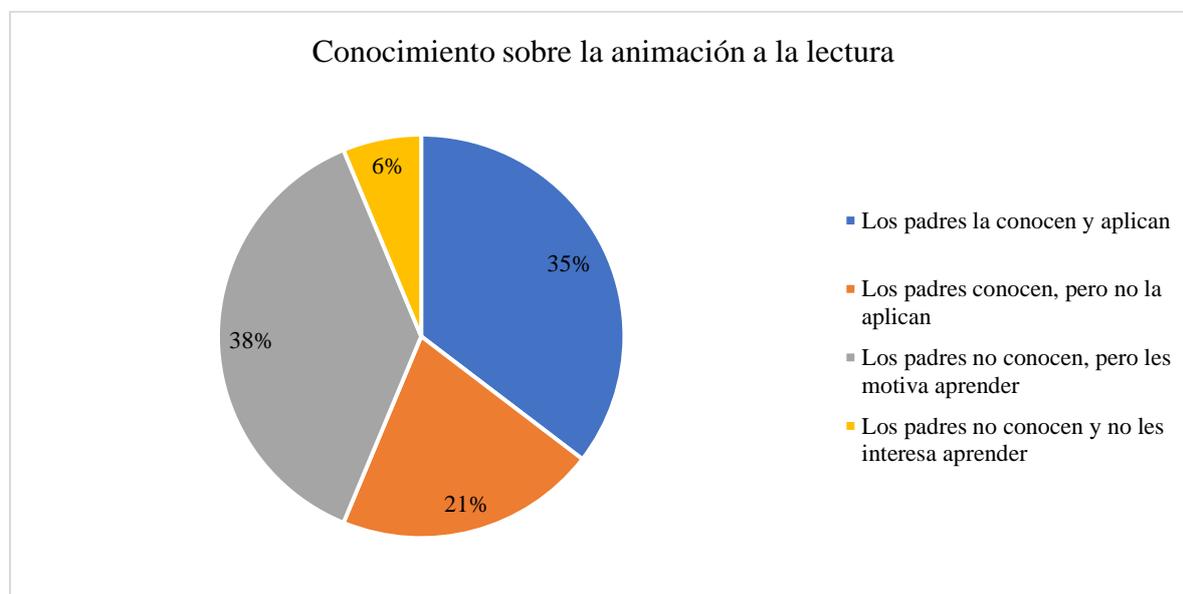
4.2 Resultados de la encuesta aplicada a los padres de familia

1.- *Considera usted que el nivel de conocimientos de los padres de familia sobre la animación a la lectura de sus hijos es:*

Tabla 16 Conocimiento sobre la animación a la lectura

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Los padres la conocen y aplican	17	35%
Los padres conocen, pero no la aplican	10	21%
Los padres no conocen, pero les motiva aprender	18	38%
Los padres no conocen y no les interesa aprender	3	5%
Total	48	100%

Gráfico 12 Conocimiento sobre la animación a la lectura



Análisis: El 35% de padres de familia manifestaron que los padres la conocen y aplican, el 21% mencionó que los padres conocen, pero no la aplican, el 38% mencionó que los padres no conocen, pero les motiva aprender y el 6% mencionaron que los padres no conocen y no les interesa aprender. Es necesario, que los padres de familia conozcan el desarrollo que tienen sus hijos e hijas en todos sus ámbitos y de esta manera logren aportar en su proceso de enseñanza. Según Figueroa (2017) afirma que: “La promoción de la animación a la lectura, se ha asociado únicamente a la realización de actividades denominadas de animación a la lectura. Sin

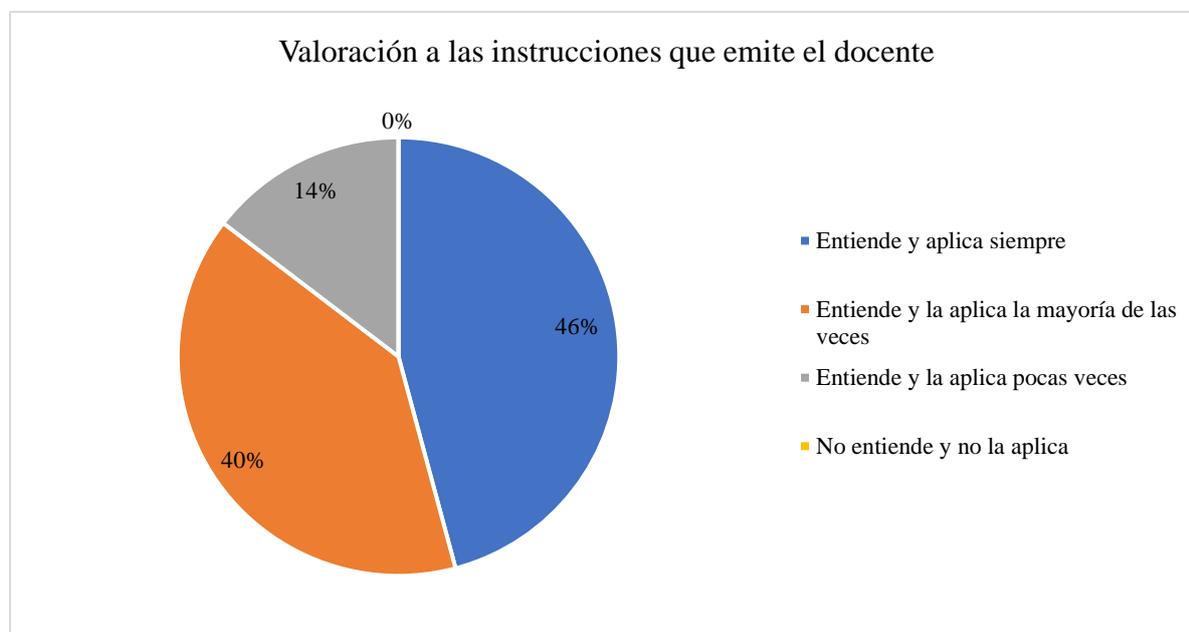
embargo, las denominadas actividades de animación, son un eslabón más en una cadena de acciones educativas” (p. 23), es fundamental que en los hogares se realicen actividades que ayuden en el desarrollo y el buen hábito de la animación a la lectura y los padres juegan un rol primordial en este proceso.

2.-La valoración que da usted a las instrucciones que envió la docente de las actividades de animación a la lectura en entornos virtuales es:

Tabla 17 Valoración a las instrucciones que emite el docente

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Entiende y aplica siempre	22	46%
Entiende y la aplica la mayoría de las veces	19	40%
Entiende y la aplica pocas veces	7	14%
No entiende y no la aplica	0	0%
Total	48	100%

Gráfico 13 Valoración a las instrucciones que emite el docente



Análisis: El 46% de padres de familia manifestaron que entiende y aplica siempre, el 40% mencionó que entiende y aplica la mayoría de las veces y 14% mencionó que entiende y lo aplica pocas veces. Es fundamental que los niños siempre cuenten con el apoyo de los padres y que las instrucciones que dan los docentes sean claras, sencillas y entendibles ante las apreciaciones de los padres. Según Lozada (2018) afirma que: “Para que los niños adquieran

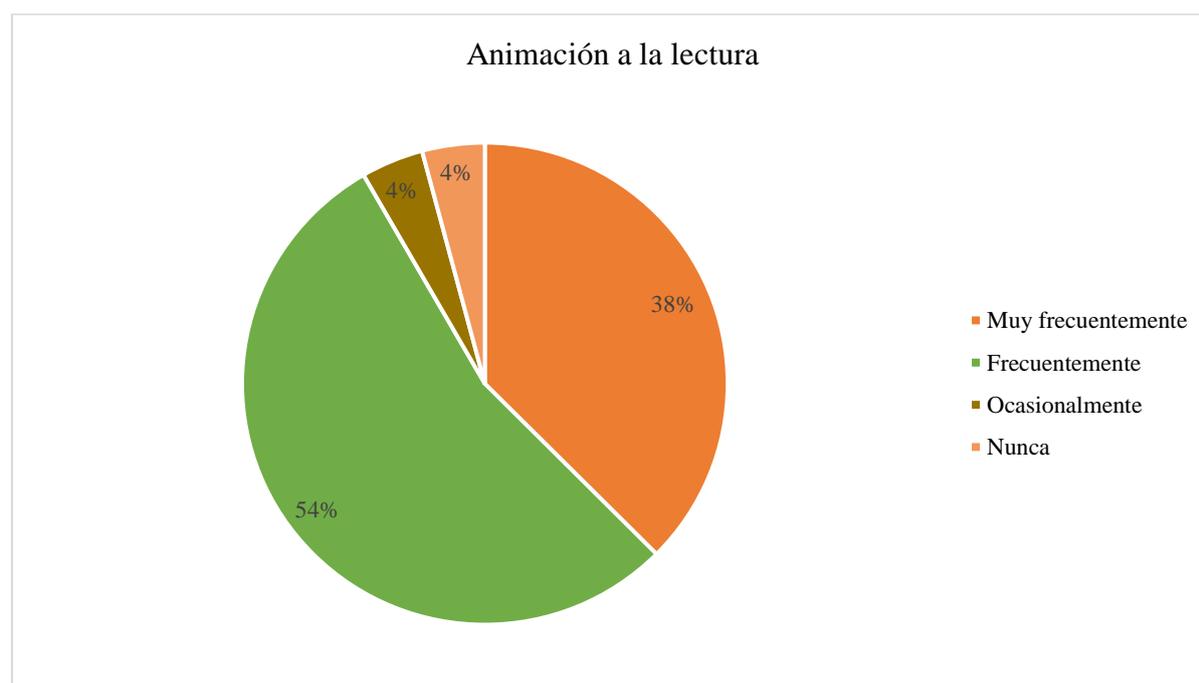
buenos procesos de iniciación a la lectura, desde los entornos virtuales, es imprescindible que desarrollen una serie de habilidades y competencias y para que esto suceda, deben contar con el apoyo de sus padres” (p. 28), el acompañamiento que deben tener los niños y niñas en los hogares es importante, porque favorecen el desarrollo de las destrezas y habilidades, pero el docente también cumple un rol primordial ya que debe hacer entender cada una de las instrucciones dadas a los padres.

3.- *¿Las actividades de animación a la lectura que envía el docente con qué frecuencia le agradaban a su hijo o hija?*

Tabla 18 Animación a la lectura

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	18	38%
Frecuentemente	26	54%
Ocasionalmente	2	4%
Nunca	2	4%
Total	48	100%

Gráfico 14 Animación a la lectura



Análisis: El 38% de padres de familia manifestaron que muy frecuentemente, el 54% mencionó que frecuentemente, el 4% mencionó que ocasionalmente y el 4% mencionó que

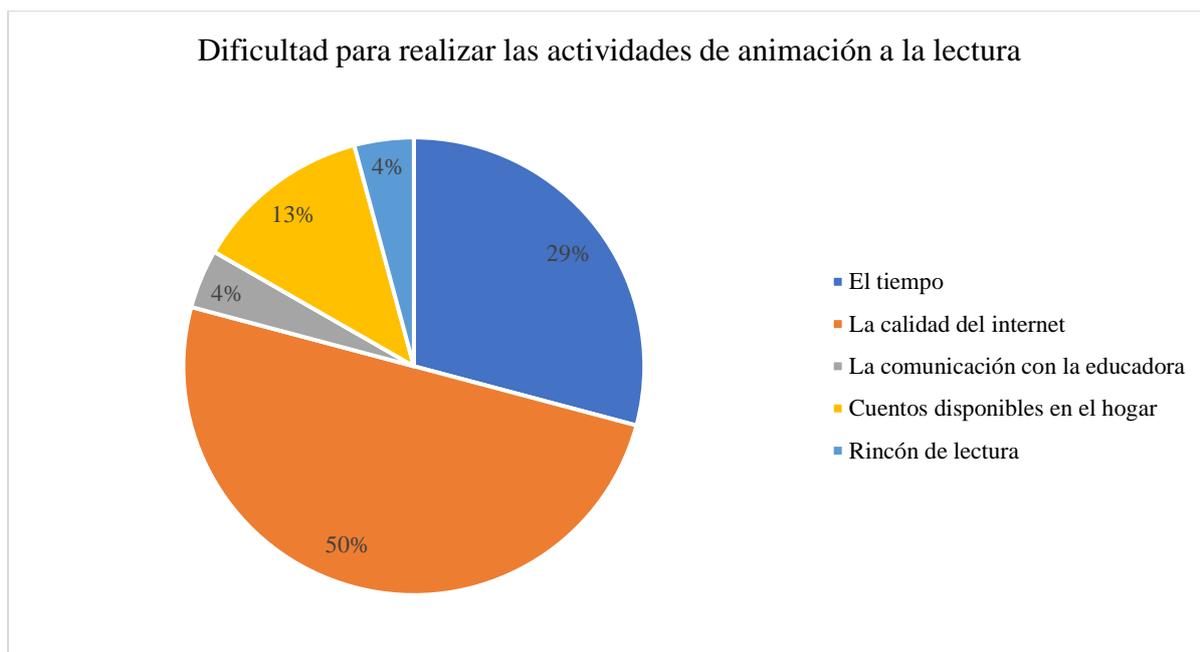
nunca. Cada una de las actividades que realiza el niño y niña, deben ser de su interés y agrado, de esta manera han logrado el desarrollo de sus habilidades y destrezas cognitivas. Según Córdova (2018) afirma que: “la animación a la lectura como una acción dirigida a crear un vínculo entre un material específico de lectura y un individuo o grupo, buscando crear el gusto por la lectura” (p. 45), es fundamental que las actividades que a diario se practican con los niños y niñas, sean de total agrado para ellos, es decir que giren en torno a sus gustos y preferencias y que causen en ellos una sensación de placer e interés, viviendo una experiencia única al momento de practicar dicha actividad.

4.- *¿Con qué frecuencia se le dificulta poder realizar las actividades de animación a la lectura en entornos virtuales? ¿Cuáles fueron las dificultades?*

Tabla 19 Dificultad para realizar las actividades de animación a la lectura

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
El tiempo	14	29%
La calidad del internet	24	50%
La comunicación con la educadora	2	4%
Cuentos disponibles en el hogar	6	13%
Rincón de lectura	2	4%
Total	48	100%

Gráfico 15 Dificultad para realizar las actividades de animación a la lectura

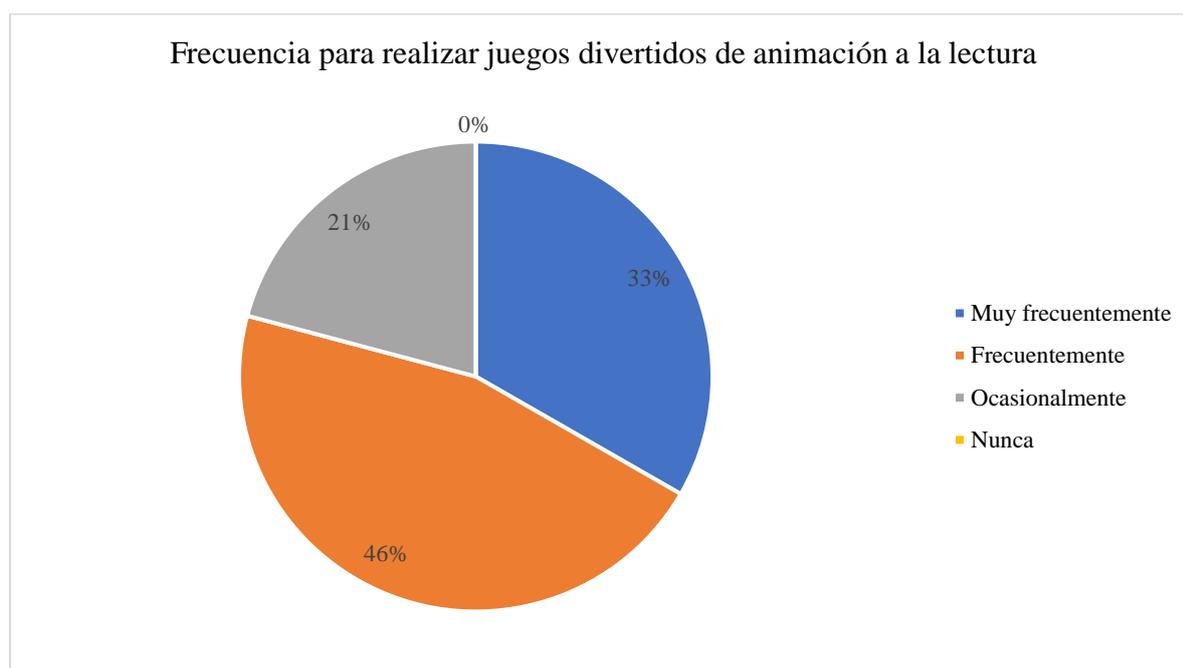


Análisis: El 29% de padres de familia manifestaron que el tiempo, el 50% mencionó que la calidad del internet, el 4% mencionó que la comunicación con la educadora, el 13% mencionó que los cuentos disponibles en el hogar y el 4% mencionó que rincón de lectura. Es necesario que se realicen de manera permanente actividades que ayuden en la animación a la lectura con los niños y niñas, mucho más ahora que el aprendizaje se da desde el hogar. Guaranda (2015) afirma que: “las actividades de animación a la lectura, deben ser practicadas de manera diaria en los hogares, para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje desde el hogar” (p. 45), las familias juegan un rol fundamental en el desarrollo y adquisición de destrezas de los niños, desde cualquier espacio que se practique la animación a la lectura debe ser fortalecida diariamente.

5.- *¿Con qué frecuencia se realizaron juegos divertidos de animación a la lectura enviados por la docente?*

Tabla 20 Frecuencia para realizar juegos divertidos de animación a la lectura

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	16	33%
Frecuentemente	22	46%
Ocasionalmente	10	21%
Nunca	0	0%
Total	48	100%

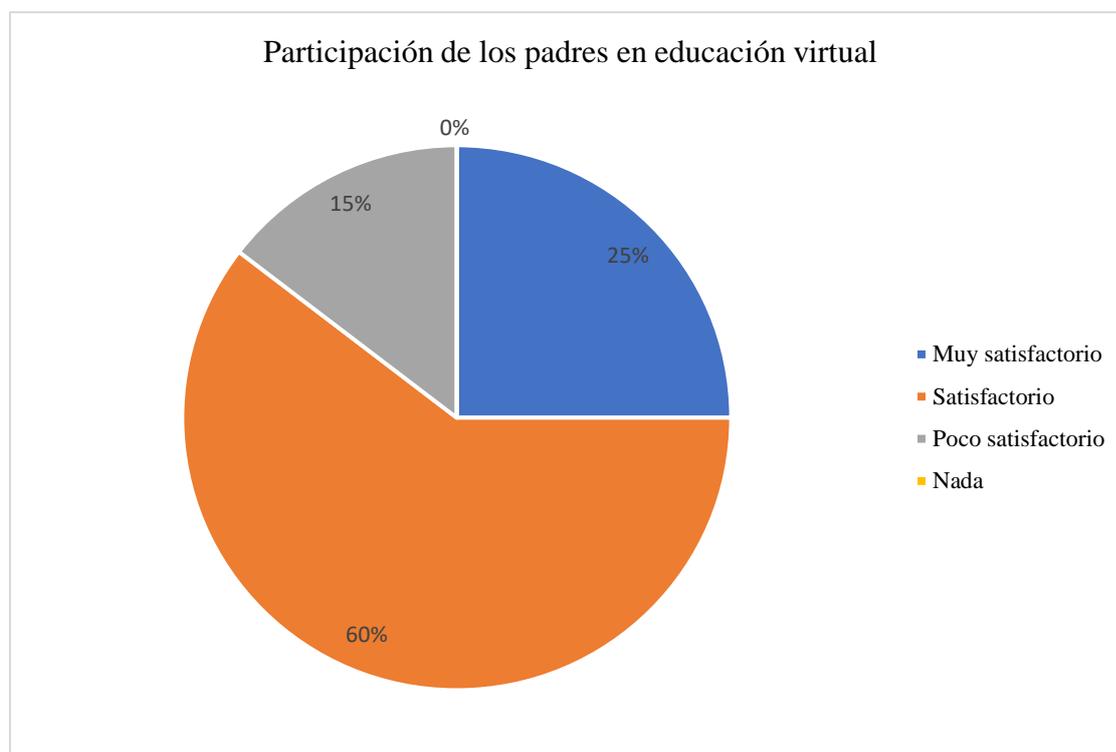
Gráfico 16 Frecuencia para realizar juegos divertidos de animación a la lectura

Análisis: El 33% de padres de familia manifestaron que muy frecuentemente, el 46% mencionó que frecuentemente y el 21% mencionó que ocasionalmente. El aprendizaje lúdico para la iniciación a la lectura es fundamental en el proceso de enseñanza diaria de los estudiantes y se debe motivar a los niños a que aprendan mediante estos procesos. Según Urbón (2017) afirma que: “los juegos son una actividad que fortalece el aprendizaje desde los diversos ámbitos, pero todo esto depende de los docentes y primordialmente de aquellos que tienen la capacidad de aportar con estrategias innovadoras” (p. 12), al aplicar actividades lúdicas para la animación a la lectura, se propicia una mejor enseñanza y por tanto, se obtienen mejores resultados en base a los propuestos, haciendo que el aprendizaje sea efectivo, divertido y acogedor, el mismo que debe basarse específicamente en el interés, gusto y preferencia de los estudiantes, de esta manera se logrará el alcance de los objetivos esperados.

6.- Según su criterio valore la participación de los padres en la educación virtual:

Tabla 21 Participación de los padres en educación virtual

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Muy satisfactorio	12	25%
Satisfactorio	29	60%
Poco satisfactorio	7	15%
Nada	0	0%

Total**48****100%****Gráfico 17** Participación de los padres en educación virtual

Análisis: El 25% de padres de familia manifestaron que muy satisfactorio, el 60% mencionó que satisfactorio y el 15% mencionó que poco satisfactorio. La participación de los padres de familia es fundamental en este nuevo proceso de aprendizaje, son ellos la parte directa para la enseñanza en sus hijos. Lucas (2017), afirma que: “los padres de familia cumplen una labor preponderante en la educación de sus hijos y siguen cumpliendo a cabalidad al acompañarlos diariamente en la estrategia de enseñanza a distancia” (p. 23), como ya se conoce, la educación es un proceso que conlleva la participación conjunta de toda la comunidad educativa, es por ello fundamental que los padres participen activamente en dicho proceso educativo.

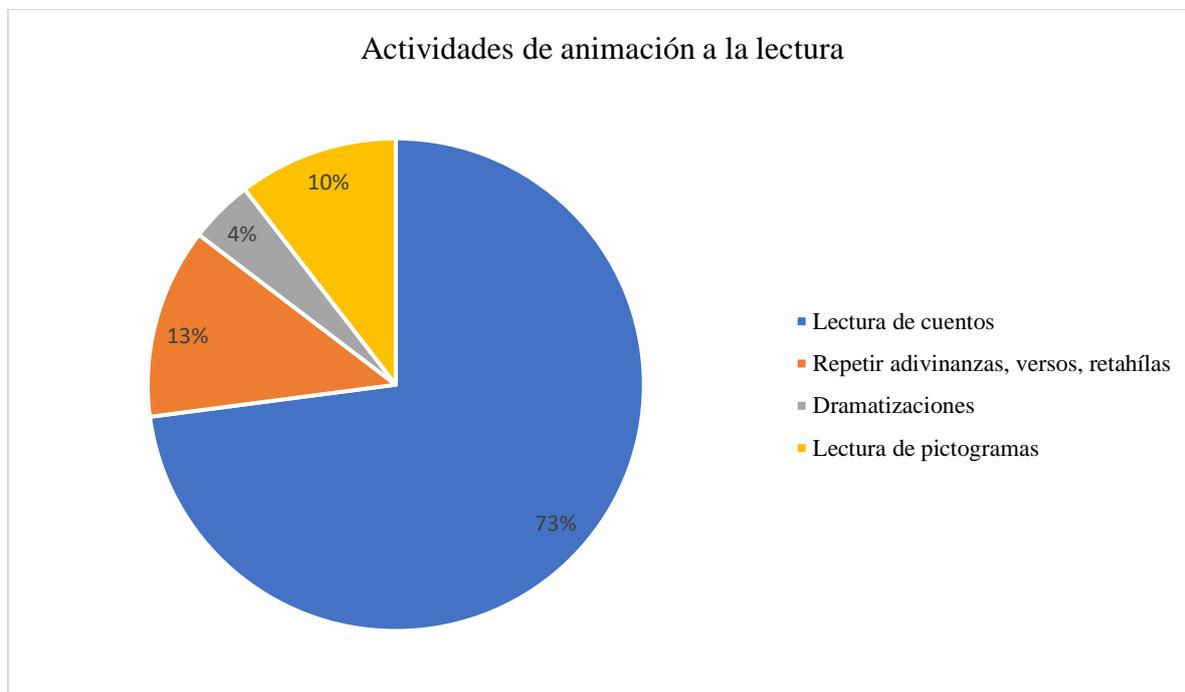
7.- *¿Cuál de las siguientes actividades de animación a la lectura cree usted que las madres deben realizar con sus hijos?*

Tabla 22 Actividades de animación a la lectura

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Lectura de cuentos	35	75%

Repetir adivinanzas, versos, retahílas	6	13%
Dramatizaciones	2	4%
Lectura de pictogramas	5	10%
Total	48	100%

Gráfico 18 Actividades de animación a la lectura



Análisis: El 73% de padres de familia manifestaron que lectura de cuentos, el 13% mencionó que repetir adivinanzas, versos, retahílas, el 4% mencionó que las dramatizaciones y el 10% mencionó que lectura de pictogramas. Existen un sinnúmero de actividades que los padres de familia pueden realizar en los hogares para fortalecer la animación a la lectura con sus hijos y así ayudan en el desarrollo de las destrezas y habilidades. Intriago (2018), afirma que: “Las actividades para la animación a la lectura, son una herramienta que abre un sinnúmero de posibilidades. Es un reto creativo, al que niños y niñas deben enfrentarse con ganas y motivación” (p. 27), con las actividades se busca despertar en los niños y niñas el interés, la sensibilidad y la atracción hacia la lectura en los infantes desde tempranas edades.

4.3 Resultado de la entrevista

1.- ¿Qué métodos recomienda usted para para la animación a la lectura en el nivel inicial?

Recomiendo

- 1.- Realizar rutas lectoras
- 2.- Crear historias colectivas a partir de objetos favoritos de los niños y niñas
- 3.- Crear estaciones lectoras, haciendo uso de diferentes recursos literarios, como: cuentos, fábulas, retahílas, trabalenguas, libros, entre otros.
- 4.- Realizar galerías pictóricas, a partir de las imágenes cada niño o niña recrea una historia
- 5.- Rompecabezas literario, en la medida que la maestra o maestro narra el cuento y menciona un objeto, los niños y niñas deben buscarlo dentro o fuera del salón.

Existen un sinnúmero de métodos que ayudan en la animación a la lectura en educación inicial y los docentes deben aplicarlos adecuadamente, para lograr desarrollar en los niños destrezas y habilidades lingüísticas favorables para su edad. Para Corral (2017), afirma que “los métodos que se pueden generar a través de talleres motivantes tanto para los niños en etapa de preescolar, adquieren gran relevancia porque mejoran la enseñanza basándose en actividades que llevan a acercar al niño al conocimiento mediante el juego” (54).

2.- ¿Se puede realizar un significativo proceso de animación a la lectura a través de las plataformas digitales?

Claro que sí, se puede realizar un significativo proceso de animación a la lectura a través de las plataformas digitales, el secreto está en ofertar recursos creativos e innovadores que agraden al público infantil y que estos recursos ayudan en el desarrollo de las funciones básicas de los niños, especialmente la atención, lenguaje y memoria. Cabeceras (2018), afirma que: “los espacios virtuales han ganado más terreno, destacando la aparición de diversas opciones de educación que, en esta modalidad, tienden a ser más flexibles, interactivas y donde se aprovechan los recursos que hoy en día utilizan gran parte de ciudadanos” (p. 26). El tema de la promoción de la lectura tiene aquí grandes posibilidades, ya que los espacios virtuales se constituyen en idóneos para acercarse a los grupos de estudiantes que permanecen, cada vez con mayor frecuencia, conectados.

3.- ¿Cuáles considera usted que han sido las limitaciones en los procesos de animación a la lectura han tenido los docentes este nuevo proceso de enseñar a través de entornos digitales?

Las limitaciones

- 1.- No contar con recursos digitales
- 2.- Falta de capacitación
- 3.- Niveles de decidía por parte de docentes y padres de familia

Pueden existir muchas limitaciones para que los procesos de animación a la lectura se den de manera adecuada, más en tiempos en donde se trabaja de manera virtual, por ello es fundamental la predisposición de los padres y docentes. Robles (2018), afirma que: “La virtualización de los procesos educativos conlleva la transformación global de la institución educativa, donde se combinan la presencialidad y la virtualidad, se fomentan el aprendizaje abierto y la educación a distancia como alternativas para el desarrollo de los procesos de formación, existiendo muchas limitaciones que impiden que se tenga el éxito esperado” (p. 45), es primordial que se tengan en cuenta dichas limitaciones para poder realizar los procesos adecuados.

4.- ¿Cuáles serían las ventajas de poder animar a la lectura utilizando procesos lúdicos?

Ventajas

- 1.- Desarrollo de habilidades comunicativas verbales y no verbales
- 2.- Desarrollo de habilidades creativas e innovadoras
- 3.- Desarrollo de habilidades socio-afectivas
- 4.- Percepción de los espacios y elementos, sus características, atributos y propiedades

Es extremadamente importante y primordial, que se apliquen procesos lúdicos que fomenten y contribuyan en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas desde edades tempranas, es fundamental entonces, que los docentes desarrollen su capacidad de innovación y creatividad en sus aulas de clases. Según Gutiérrez (2018), afirma que: “Los procesos lúdicos hacen una contribución importante a la buena adaptación tanto personal y

social de los niños” (p. 11), este tipo de procesos, son las que les permiten encontrar en los infantes un momento de relajación y paz, fomentan además la socialización en su entorno y ayudan al trabajo en equipo.

5.- ¿En su experiencia como docente cuáles serían las ventajas y desventajas que ha tenido en este nuevo desafío de poder llegar a sus alumnos a través de entornos virtuales?

Desventajas

1.- Conectividad

Ventajas

2.- El acompañamiento permanente de los padres de familia asumiendo con responsabilidad el proceso pedagógico de sus hijos a través de los escenarios virtuales. Guzmán (2017), afirma que: “Parte de este proceso es resultado del impacto del potencial tecnológico en el ámbito educativo, como es el caso de la utilización de los entornos virtuales, siendo positivo para unos y negativos para otros” (p. 16). Uno de los aspectos en que se ha hecho mayor hincapié es el relacionado con la necesidad permanente de innovar en el campo de la educación, pero han existido tanto ventajas como desventajas en el sistema educativo y esto en ocasiones desfavorece totalmente al proceso de enseñanza de los niños.

6.- ¿Qué logros han obtenido sus estudiantes con los procesos de animación a la lectura a través de entornos digitales?

Logros

1.- Desarrollo de mecanismos de comunicación

2.- Desarrollo de lectura

3.- Desarrollo léxico

4.- Desarrollo creativo en el ámbito artístico, como: expresión oral, pintura, dibujo.

Uno de los grandes logros sin duda alguna es el uso de los medios tecnológicos y su debida manipulación, ya que muchos no sabían su uso de manera adecuada. Colmenares (2016) afirma que: “Los grandes logros que se obtienen, están basados en programas de lectura en entornos virtuales de aprendizaje y la investigación tienen como objetivo primordial fortalecer

la competencia lectora eficaz con especial énfasis en el placer por la lectura en los niños. (p. 18). Es fundamental, que se refuercen las actividades en los niños desde estos entornos y que así se logre el alcance de los objetivos.

4.4 Discusión

En base a los resultados obtenidos en el instrumento aplicado a los docentes, se permitió evidenciar que 26% de los docentes encuestados tienen conocimientos lúdicos y los aplican en las aulas de clases, de tal manera que ayudan en el desarrollo de la animación a la lectura en los estudiantes del nivel inicial, favoreciendo la adquisición de las destrezas y habilidades en los infantes. Cabezas (2018) afirma que: “La educación, propone nuevas estrategias de enseñanza basada exclusivamente en la aplicación de métodos lúdicos, que generan aporte directo en los aprendizajes significativos de los niños y niñas, desde tempranas edades” (p. 6), todo esto debe estar vinculado con la aplicación de estos métodos para desarrollo y la adquisición de habilidades y destrezas lúdicas y cognitivas de los infantes que mejoren la animación a la lectura.

En la encuesta aplicada a los padres de familia, en lo que hace referencia a la dificultad que se les presenta para poder realizar actividades de animación a la lectura con sus hijos, ellos manifestaron que es la calidad del internet en un 24%, llegando a conocer que este es uno de los principales inconvenientes, lo que dificulta muchos procesos educativos desde el hogar. Según la Unesco (2020) afirma que: “La UNESCO por su parte al abordar la problemática mundial de los entornos virtuales como una dificultad para desarrollar las habilidades lectoras de los estudiantes desde los hogares, porque existen un sinnúmero de limitaciones” (p. 45), desde esta perspectiva se entiende que los libros y este tipo de herramientas siempre serán fundamentales, a pesar de estar en un mundo totalmente acogido a la tecnología existen un sinnúmero de limitaciones que dificultan el aprendizaje desde los entornos virtuales en los niños y niñas.

En relación a la pregunta dirigida al experto sobre el tema estudiado, en relación a las limitaciones en los procesos de animación a la lectura que han tenido los docentes en este nuevo proceso de enseñar, a través de los entornos digitales, se mencionó que existen muchas limitaciones, entre ellas el que no se cuenta con recursos digitales, no están capacitados, y otros aspectos fundamentales para llevar a cabo con éxito el proceso de la enseñanza virtual.

Integrar las TIC en el proceso de formación conlleva transformar las disciplinas, el papel del profesor y del estudiante, y la propia escuela. Actualmente la innovación en la educación se está produciendo en cinco ejes fundamentales: participar, comunicarse, compartir, colaborar y confiar. El efecto transformador del uso de las tecnologías debe propiciar una formación flexible y centrada en enseñar a aprender con márgenes para elegir itinerarios, actividades y medios acordes a sus circunstancias y estilos cognitivos, sin dejar de un lado las limitaciones que se presenten este proceso de transformación educativa. (Ruíz D, 2020, pág. 67)

5. CONCLUSIONES

- Los métodos lúdicos y creativos que utilizan los docentes de educación inicial para favorecer la animación a la lectura en los entornos virtuales, son los apropiados porque están basados específicamente en las necesidades, interés, gustos y preferencias de los niños que se encuentran en este nivel educativo, más sin embargo se determina que no todos cumplen con los aspectos necesarios como: el desarrollo del lenguaje oral, el incremento del vocabulario, la motivación por leer de forma espontánea, las actividades que envían los docentes son repetitivas, generando poca motivación para la adecuada utilización de los entornos virtuales, encontrándose muchas limitaciones que en ocasiones impiden el éxito esperado.
- El nivel de participación de los padres de familia en las clases virtuales en el marco de la realidad generada por la emergencia sanitaria mundial provocada por el virus Covid 19 , es poco frecuente su participación , ya que en algunas ocasiones por diferentes situaciones familiares, tecnológicos o económicas, las clases virtuales están limitadas en su acompañamiento y seguimiento hacia la consolidación de refuerzos de las destrezas de sus hijos y esto hace que se ve afectado en el logro de los objetivos de la animación a la lectura, cabe señalar que son infantes en edades iniciales y deben estar en constante vigilancia estimulación lúdica y apoyo por parte de un adulto, de esta manera se podrá lograr el alcance de los objetivos planteados en base a los procesos de animación a la lectura.
- Es fundamental que se tomen en cuenta las recomendaciones establecidas en cuanto a los métodos de animación a lectura donde cada uno tiene aportes significativos que se deben

adaptar a los contextos educativos donde se desenvuelven los docentes y los padres de familia que son los encargados de reforzarlos, estos métodos proporcionan en los niños y niñas habilidades y destrezas cognitivas esenciales en la educación inicial así como también el mejoramiento de los procesos de animación a la lectura.

BIBLIOGRAFÍA

- Acosta M. (2018). *Los entornos virtuales*. Barcelona: Paidós.
- Acosta, C. (2011). *Gestión del docente de matemática en el aula virtual para el aprendizaje de algebra de los estudiantes del politécnico de ingeniería en mercadotecnia de la ESPE*. Ambato - Ecuador : Universidad Técnica de Ambato.
- Auquilla, M. (2015). *Estimulación del hábito de la lectura por parte de los padres en niños de nivel inicial* . Cuenca - Ecuador: Universidad de Cuenca - Facultad de Psicología.
- Aviles O. (2016). *Promotor de la lectura*. México : Trillas.
- Aviles, I. (2010). *Taller de animación lectora para los alumnos de primer ciclo básico de la escuela Alba de la Ciudad de Coquimbo*. Coquimbo - Chile: Universidad Academia de humanismo cristiano.
- Barrantes P. (2017). *La lúdica como medio de desarrollo de las habilidades y destrezas de los infantes*. Lima-Peru: Lima.
- Bermeo, G. (2010). *La animación a la lectura en el octavo de EGB del Colegio Experimental Luciano Andrade Marín de Quito* . Quito : Universidad Politécnica Salesiana - Sede Quito.
- Bonue M. (2018). Los entornos virtuales de aprendizaje. *Dialnet*, 34.
- Braulio X. (2017). *Entornos virtuales en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura de informática aplicada a la educación impartida en el primer año de bachillerato general unificado en la Unidad Educativa RioVverde*. Esmeraldas - Ecuador: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.

- Cabeceras G. (2018). El proceso de animación a la lectura. *Revista de la Red de Universidades lectoras*, 26.
- Cabrera F. (2018). *El pensamiento creativo desde la reforma curricular ecuatoriana*. Cuenca: Educativo.
- Cabrera M. (2017). Métodos para la animación a la lectura. *Dialnet*, 23.
- Caldera R. (2018). Literatura para niños, una forma de aprender. *Educere*, 18.
- Calderón M. (2018). *El contexto educativo en el Ecuador*. Quito: El Universo.
- Camacho M. (2018). Las características del juego como medio de enseñanza. *Scielo*, 34.
- Cebollero E. (2018). El método educativo Decroly. *Educación y Pedagogía*, 5.
- CEPAL. (2020). *La pandemia del Covid 19*. CEPAL - UNESCO.
- Cervera G. (2017). *La animación a la lectura*. España: Paidós.
- Cervera M. (2017). *La animación a la lectura*. España: Paidós.
- Cervera T. (2017). *El proceso de animación a la lectura en los niños de inicial*. Granada: Universidad de Granada - Facultad de Ciencias de la Educación.
- Colmenares J. (2016). Los procesos de animación a la lectura en entornos digitales. *Revista Iberoamericana*, 18.
- Condemarin, M. (s.f.). *Madurez escolar*.
- Córdova H. (2018). Las actividades de animación a la lectura. *Scielo*, 24.
- Coronel, D. (2015). *El juego ludico como estrategia didactica para la enseñanza de la lectura en los niños*. Nicaragua.
- Corral M. (2017). Estrategias pedagógicas para animación a la lectura. *Scielo*, 54.
- Cruz B. (2017). *El método Glenn Doman en la iniciación de la lectura en los niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Quisapincha*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.

- Dehaene S. (2015). *Aprender a leer ciencia cognitiva del aula*. Buenos Aires, Argentina : Siglo XXI.
- Díaz, M. (2015). *Diagnóstico de los procesos de enseñanza aprendizaje de iniciación a la lectura en el primero de básica*. Quito: Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Facultad de Ciencias de la Educación.
- Dubreueq, C. (s.f.). *Revista Pedagógica*.
- Durán A. (2018). *Influencia de la creatividad en el rendimiento académico de alumnos españoles de 3ero de primaria*. Badajoz - España: Universidad Internacional de La Rioja - Master Universitario en Neuropsicología y educación.
- Farfán J. (2016). *Métodos para la iniciación a la lectoescritura*. Guatemala: Universidad Rafael Landívar.
- Figueroa H. (2017). Los niveles de animación a la lectura. *Scielo*, 23.
- García A. (2015). *Creatividad en los alumnos de primaria: evaluación e intervención*. Salamanca - España: Universidad de Salamanca.
- Giler M. (2017). *Los entornos virtuales de aprendizaje*. España: Paidós.
- González G. (2019). *Las plataformas virtuales y su incidencia en el aprendizaje*. Manta: ULEAM.
- Gorris, T. (2009). Fomentando la autonomía académica con Material Montessori en niños de primero de básico.
- Guaranda M. (2015). Actividades de animación a la lectura. *Dialnet*, 13.
- Gutiérrez P. (2018). Importancia de los procesos lúdicos. *Revista Infantil Guaytambitos*, 11.
- Guzmán F. (2017). Límites, desafíos y oportunidades para enseñar en los mundos virtuales. *Innovación educativa*, 16.
- Hoyuelos, A. (2005). *La complejidad en el pensamiento y obra pedagógica*.
- <https://otra-educacion.blogspot.com/2020/04/el-ecuador-y-la-digitalizacion-de-la.html>. (s.f.).
- INEC. (2017). *Instituto Nacional de Estadísticas y Censos*. Quito: INEC.

- Intriago M. (2018). Actividades de animación a la lectura. *Pedagógica educativa*, 27.
- Jimenez J. (2017). *La sinectica como estrategia de enseñanza para el desarrollo de competencias*. Bogota: Educando.
- Leyva A. (2011). *El juego infantil y su importancia en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje de los niños*. Bogota: Prietos.
- López C. (2015). *El desarrollo de los entornos virtuales en diversas áreas educativas*. Granada: Universidad de Granada - Departamento de Didáctica de Ciencias Experimentales.
- Lopez, L. P. (2004). Población muestra y muestreo. *Punto Cero*, 69-74.
- Lozada D. (2018). La iniciación a la lectura en los hogares. *Scielo*, 28.
- Lozada M. (2017). Proceso de animación a la lectura. *Scielo* , 34.
- Lucas M. (2017). La participación de los padres en la educación virtual. *Dialnet*, 23.
- Machuca, M. I. (2008). Importancia de María Montessori a la pedagogía actual. 23-98.
- Medina C. (2016). Implementación de un aula pedagógica Montessoriana para fortalecer el aprendizaje significativo en educación básica media. *Scielo*, 18.
- Méndez M. (2017). Las herramientas pedagógicas en el aula de clases. *Comercio*, 12.
- Montero, B. (2017). *Aplicación de juegos didácticos como metodologías de enseñanza*. Costa Rica: Universidad Central de Costa Rica.
- Moyolema, C. (2015). *Las actividades Ludicas educativas en el pensamiento estrategico*. Ambato.
- Noreña N. (2015). *Factores que afectan el buen desarrollo de la creatividad en los niños y niñas*. Antioquia - Colombia: Corporación Universitaria Minuto de Dios.
- Palacios A. (2016). Los materiales del método Montessori. *Revista Pedagógica*, 16.
- Pérez, L. (2015). *Formación de lectores a edad temprana*. Veracruz - México: Universidad Veracruzana .

- Puchaicela D. (2018). *El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación*. Loja-Ecuador.
- Quevedo M. (2015). *Aplicación del método de escuelas lectoras con el uso de herramientas interactivas en el segundo año de básica de la Unidad Educativa San Vicente de Paúl de Riobamba*. Riobamba: Pontificia Universidad Católica del Ecuador Facultad de Ciencias de la Educación.
- RAE. (2019). *Definición de Lúdico*. Madrid - España: Real Academia de la Lengua Española.
- Reyes T. (2015). *Aplicación de actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de educación primaria*. Córdoba: Universidad Nacional Abierta de Córdoba.
- Rivas J. (2017). *Los entornos virtuales como medio de aprendizaje*. México: Trillas .
- Robles F. (2018). La educación a distancia en entornos virtuales de enseñanza aprendizaje. Reflexiones didácticas. *Antenas*, 45.
- Rocamora, A. (2018). *Construcción del conocimiento en entornos virtuales de enseñanza aprendizaje: La Interrelación entre los procesos de colaboración entre los alumnos y los procesos de ayuda y guía del profesor*. Barcelona - España: Universidad de Barcelona.
- Rodríguez E. (2017). *Animación a la lectura, estrategias didácticas en el nivel de educación inicial*. Venezuela: Universidad de Carabobo . Facultad de Ciencias de la Educación.
- Rodríguez R. (2015). *El proceso de la educación virtual y su aporte al desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje*. Barcelona - España: Universidad Politécnica de Catalunya.
- Rosales M. (2018). La educación con Reggio. *Scielo*, 18.
- Rubiano E. (2017). *La iniciación de la lectura y escritura. Recursos para el aprendizaje de referencia*. Mérida - Venezuela: Educere.
- Rueda, C. (2014). *Diseño de un plan lector dirigido a niños de 4 a 5 años del proyecto cuéntamelo todo - Fe y Alegría*. Quito: Universidad Politécnica Salesiana - Sede Quito.
- Ruíz D. (2020). Las herramientas tecnológicas en el proceso de aprendizaje. *Scielo*, 67.

- Ruíz M. (2017). *El aprendizaje de la lectura y la escritura en los primeros años de escolaridad: experiencia exitosa de Guatemala*. Guatemala: Interamerican Journal of Psychology.
- Salgado, E. (2015). *La enseñanza y el aprendizaje en modalidad virtual desde la experiencia de estudiantes y profesores de posgrado*. . Costa Rica: Universidad Católica de Costa Rica .
- Salmanca O. (2016). *Fortalecimiento de los procesos de lectura y escritura a través del método ecléctico en los estudiantes de grado segundo, aula inclusiva, del colegio Villamar , sede A, Jornada Tarde*. Colombia: Univerdad Libre Colombia.
- Sepulveda, H. (2016). *Animación a la lectura en los niños de preescolar y la interacción con sus familias a través del uso del libro alburn*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia - Facultad de Ciencias Humanas.
- Serrano, P. (2016). *El uso de un plataforma virtual como recurso didáctico en la asignatura de filosofía*. Bellaterra - España: Universidad Autónoma de Barcelona - Departamento de Pedagogía Aplicada.
- Tipán J. (2015). *Los entornos virtuales como recursos para el proceso de enseñanza de los estudiantes de la escuela de educación general básica Dr. José María Velasco Ibarra dde la Ciudad de Latacunga*. Latacunga - Ecuador: Universidad Técnica de Cotopaxi - Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas.
- UNESCO. (2018). *Propuesta de la Unesco*. Brasil: Unesco.
- Urbón S. (2017). Animación a la lectura de manera lúdica. *Scielo*, 12.
- Vera J. (2018). *Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de etapa preescolar*. Cuenca- Ecuador: Educativa.
- Vera S. (2017). *Estrategia para ddesarrollar la creatividad y la lectura en los niños de preescolar del centro de educacion inicial el Clavelito año 2017*. Cuenca: Universidad Politécnica Salesiana del Ecuador sede Cuenca.
- Viteri, M. (2012). *Las estrategias metodológicas del currículo de Educación Inicial motivan el interés por la iniciación a la lectura, en niñas y niños de 4 a cinco años de la escuela*

Mariano Negrete de Machachi. Quito: Universidad Central del Ecuador- Facultad de Filosofía.

ANEXOS



Universidad San Gregorio de Portoviejo
Maestría en Docencia mención Educación y Creatividad
ENCUESTA A DOCENTES DE EDUCACIÓN INICIAL

Objetivo: Identificar los métodos lúdicos y creativos que utilizan las docentes de los centros de educación inicial para favorecer la animación a la lectura en entornos virtuales.

La presente encuesta tiene como finalidad recolectar datos importantes que serán utilizados de forma anónima para fines didácticos.

INSTRUCCIONES: Responda cada pregunta marcando la opción que usted considere una aproximación a la realidad o en base a su experiencia.

1.- ¿Según usted, las docentes del nivel inicial? Conocen los métodos lúdicos que se deben utilizar en la animación a la lectura.

- a. Los docentes de la inicial conoce y aplican
- b. Los de docentes de inicial conocen, pero no los aplican
- c. Los docentes de inicial no conocen, pero les motiva aprender
- d. Los de docentes no conocen y no les interesa aprender

2.- ¿Según su criterio las docentes de educación inicial, ¿cuál de los siguientes métodos para la animación a la lectura deben utilizar para promover el hábito lector?

- a) Método Montessori
- c) El método global Decroly
- d) Los principios pedagógicos de Reggio Emilia
- e) Las funciones básicas de Condemarán

3.- ¿Por qué considera usted que las docentes de educación inicial deben utilizar material Montessori para animación a la lectura?

- a) Porque le permite al niño adaptarse por sí solo al ambiente de una manera positiva.
- b) Porque le permite al niño desarrollar sus destrezas motoras
- c) Porque le permite al niño afianzar lazos familiares
- d) Porque le permite al niño descubrir su potencial

4.- Cuál de los siguientes materiales de la pedagogía de Reggio Emilia considera usted que las docentes de educación inicial deben utilizar para la animación a la lectura con los estudiantes?

- a) La mesa de luz
- b) La bandeja de experimentación
- c) Los espejos de juegos

4.- ¿Qué tipo de material literario considera usted que las docentes de educación inicial deben elegir para una adecuada animación a la lectura?

- a) Que el texto promueva la no violencia y los valores.
- b) Que ayude al respeto de la equidad de género.

- c) Cuentos de ficción
- d) Cuentos de super héroes
- e) Cuentos de princesas.

5.- ¿Cuál de los siguientes entornos virtuales considera usted que los docentes de educación inicial deben utilizar para poder interactuar con sus alumnos?

- a) Zoom Meeting
- b) Microsoft Teams
- c) Salas de Messenger
- d) WhatsApp
- e) Todos

6.- El método global Decroly permite:

- a) Permite el descubrimiento de las necesidades del niño, conocer sus intereses, los cuales atraerán y mantendrán su atención y así, será el propio niño quien busque el conocimiento.
- b) Permite que el niño descubra sus habilidades motoras
- c) Permite desarrollar una nueva manera de enseñanza, ayudar a alcanzar al niño su potencial como ser humano.

7.- Considera necesario que las docentes de educación inicial tomen como referencia las funciones básicas lectoras de Condemarín, donde menciona que el lenguaje es asimilado de diferentes maneras:

- a) Muy necesario
- b) Medianamente necesario
- c) Poco necesario
- d) Nada necesario

8.- ¿Cuál de los siguientes entornos virtuales utilizó para poder interactuar con sus alumnos?

- a) Zoom Meeting
- b) Microsoft Teams
- c) Salas de Messenger
- d) WhatsApp
- e) Todas
- f) Ninguno

9.- ¿Considera usted que en la educación inicial los entornos virtuales han favorecido el proceso de aprendizaje de los párvulos?

- a) Satisfactorio
- b) Medianamente satisfactorio
- c) Poco satisfactorio

d) Nada

10.- ¿Con qué frecuencia deben utilizar las docentes de educación las plataformas virtuales para interactuar con sus estudiantes?

- a) Dos veces a la semana
- b) Tres veces a la semana
- c) Cinco días a la semana
- d) Nunca

11.- ¿Cuál de las siguientes consideraciones debe tener las docentes de educación inicial al hacer uso de los entornos virtuales?

- a) Los niños deben ser acompañados por un adulto
- b) Los niños deben interactuar sin compañía
- c) Los niños deben permanecer 1 hora o más interactuando en los entornos virtuales
- d) Los niños deben permanecer menos de una hora interactuando en los entornos virtuales.



Universidad San Gregorio de Portoviejo

Maestría en Docencia mención Educación y Creatividad

ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA DE EDUCACIÓN INICIAL

Objetivo: Establecer el grado de participación de los padres de familia en las clases virtuales de los procesos de animación a la lectura

La presente encuesta tiene como finalidad recolectar datos importantes que serán utilizados de forma anónima para fines didácticos.

INSTRUCCIONES: Responda cada pregunta marcando la opción que usted considere una aproximación a la realidad o en base a su experiencia.

1. Considera usted que el nivel de conocimiento de los padres de familia sobre la animación a la lectura de sus hijos es:

- a. Los padres la conocen y aplican
- b. Los padres conocen, pero no la aplican
- c. Los padres no conocen, pero les motiva aprender
- d. Los padres no conocen y no les interesa aprender

2.- La valoración que da usted a las instrucciones que invio la docente de las actividades de animación a la lectura en entornos virtuales es:

- a. Entiende y aplica
- b. Entiende y la aplica la mayoría de las veces
- c. Entiende y la aplica pocas veces
- d. No entiende y no la aplica

3.- ¿Las actividades de animación a la lectura que envía el docente con qué frecuencia le agradaban a su hijo e hija?

- a. Muy frecuentemente
- b. Frecuentemente
- c. Ocasionalmente
- d. Nunca

4.- ¿Cuáles fueron las dificultades para poder realizar las actividades de animación a la lectura en entornos virtuales?

- a. El tiempo
- b. La calidad del internet
- c. La comunicación con la educadora
- d. Cuentos disponibles en el hogar
- e. El rincón de lectura

5.- ¿Con qué frecuencia se realizaron juegos divertidos de animación a la lectura enviados por la docente?

- a. Muy frecuentemente
- b. Frecuentemente
- c. Ocasionalmente
- d. Nunca

6.- Según su criterio valore la participación de los padres en la educación virtual:

- a. Muy satisfactorio
- b. Satisfactorio
- c. Poco satisfactorio
- d. Nada satisfactorio

7.- ¿Cuál de las siguientes actividades de animación a la lectura cree usted madres deben realizar con sus hijos?

- a. Lectura de cuentos
- b. Repetir adivinanzas, versos, retahílas
- c. Dramatizaciones
- d. Lectura de pictogramas



Universidad San Gregorio de Portoviejo

Maestría en Docencia mención Educación y Creatividad

ENTREVISTA A EXPERTO EN ANIMACIÓN A LA LECTURA EN EL NIVEL INICIAL

1.- ¿Qué métodos recomienda usted para para la animación a la lectura en el nivel inicial?

.....
.....
.....

2.- ¿Se puede realizar un significativo proceso de animación a la lectura a través de las plataformas digitales?

.....
.....
.....

3.- ¿Cuáles considera usted que han sido las limitaciones en los procesos de animación a la lectura han tenido los docentes este nuevo proceso de enseñar a través de entornos digitales?

.....
.....
.....

4.- ¿Cuáles serían las ventajas de poder animar a la lectura utilizando procesos lúdicos?

.....
.....
.....

5.- ¿En su experiencia como docente cuáles serían las ventajas y desventajas que ha tenido en este nuevo desafío de poder llegar a sus alumnos a través de entornos virtuales?

.....
.....
.....

6.- ¿Qué logros han obtenido sus estudiantes con los procesos de animación a la lectura a través de entornos digita



**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN EN EDUCACIÓN Y CREATIVIDAD**



ARTÍCULO PROFESIONAL DE ALTO NIVEL



**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN EN EDUCACIÓN Y CREATIVIDAD**



UNIVERSIDAD SAN GREGORIO DE PORTOVIEJO

**Maestría en Educación
Mención Educación y Creatividad**

**MÉTODOS LÚDICOS CREATIVOS EN EL PROCESO DE ANIMACIÓN A LA
LECTURA EN ENTORNOS VIRTUALES**

**Autora
KARLA ESTHER BRIONES CEVALLOS**

**Tutora
Mg. Carlina Vélez Villavicencio**

**Investigación presentada como requisito para la obtención del título de
Magister en Educación, mención Educación y Creatividad
Portoviejo, 18 de marzo de 2021**

**MÉTODOS LÚDICOS CREATIVOS EN EL PROCESO DE
ANIMACIÓN A LA LECTURA EN ENTORNOS VIRTUALES**
**CREATIVE PLAYFUL METHODS IN THE PROCESS OF
ENCOURAGING READING IN VIRTUAL ENVIRONMENTS**

Autores:

Karla Briones Cevallos ¹

Karlabrionesc@gmail.com

ID. <https://orcid.org/0000-0002-8049-691X>

Mg. Carlina Vélez Villavicencio ²

cevelez@sangregorio.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0003-3301-142X>

Universidad San Gregorio de Portoviejo

Resumen

El desarrollo de los métodos lúdicos creativos en el proceso de animación a la lectura en entornos virtuales, es un proceso prioritario que beneficia y aporta en la adquisición de las destrezas y habilidades de los niños y niñas en educación inicial desde los aspectos teóricos representativos de Montessori, Reggio Emilia, Condemarán entre otros. En el presente estudio, se planteó como objetivo analizar los beneficios de métodos lúdicos creativos de animación a la lectura en los entornos virtuales de los niños y niñas de los centros de educación inicial del cantón Portoviejo Ecuador. A través de fuentes teóricas confiables, que enriquecieron el estudio de las variables. El diseño investigativo, se sustentó en un enfoque cuantitativo, de tipo bibliográfica, exploratoria, aplicándose el instrumento de la encuesta dirigido a los docentes y padres de familia; además de una entrevista a un experto en animación a la lectura en la primera infancia. La población de la investigación estuvo

compuesta por padres de familia o representantes, directivos y docentes de centros de educación inicial. Al identificar la aplicación de los métodos lúdicos creativos en entornos virtuales que tienen los docentes se pudo determinar, que en su gran mayoría los conocen y lo aplican, pero se debería trabajar para que se alcance un logro significativo en la aplicación de dichos métodos en el contexto virtual de la educación inicial planteando un importante desafío en el desarrollo de las habilidades y destrezas de los niños y niñas.

Palabras claves: Animación a la lectura; creatividad; lúdico; métodos de animación a la lectura; entornos virtuales

Abstract

The development of creative playful methods in the process of encouraging reading in virtual environments is a priority process that benefits and contributes to the acquisition of skills and abilities of children in early education from the representative theoretical aspects of Montessori, Reggio Emilia, Condemarin, among others. In the present study, the objective was to analyze the benefits of creative playful methods of encouraging reading in virtual environments of children in early education centers in the canton of Portoviejo, Ecuador. Through reliable theoretical sources, which enriched the study of the variables. The research design was based on a quantitative, bibliographic, exploratory approach, applying the survey instrument directed to teachers and parents; in addition to an interview with an expert in early childhood reading promotion. The research population was composed of parents or representatives, directors and teachers of early education centers. By identifying the

application of creative play methods in virtual environments that teachers have, it was determined that most of them know and apply them, but work should be done to achieve a significant achievement in the application of these methods in the virtual context of early education, posing an important challenge in the development of children's skills and abilities.

Key words: reading encouragement; creativity; ludic; reading encouragement methods; virtual environments.

Introducción

Continuamente los niños y niñas de educación inicial, presentan desinterés por los procesos de animación a lectura y es a esta edad que se debe comenzar a formarlos con las mejores estrategias en el proceso de animación a la lectura.

La animación lectora es dotar al niño de las herramientas necesarias para que disfrute de la lectura, y eso será el motivo que empuje al niño a seguir leyendo hasta formar hábito. La animación a la lectura se constituye así en un camino paralelo a la comprensión lectora, en el cual la primera se convierte en un impulso para la segunda y a su vez la comprensión conlleva una retroalimentación de la animación lectora en el esquema cognoscitivo del niño. (Cervera M, 2017, pág. 12)

En el contexto internacional; “es necesario contemplar que los niños desde muy temprana edad pueden darles sentido a los textos y jugar a escribir mucho antes de hacerlo convencionalmente” (Rubiano E, 2017, pág. 12) así pondera que la lectura a manera de juego se debe realizar previo a la práctica de la lectura utilizando símbolos y letras y elementos lingüísticos.

El Ecuador, en comparación con otros países de América Latina, no tiene una buena posición, no solo en equipamiento sino en competencias y usos de la digitalidad, existiendo una diferencia de la educación pública con la privada, en cuanto a la posibilidad del internet y las herramientas digitales. Esta situación se agrava porque no únicamente los docentes pueden llegar a tener complicaciones al conectarse con sus estudiantes sino también los estudiantes presentan problemas porque no todos cuentan con medios digitales para realizar sus actividades académicas con normalidad.

Por otra parte, los métodos de lectura en la virtualidad, pueden llegar a ser una gran alternativa que implica, dónde están los desafíos para los docentes para los padres, para los niños. La digitalidad puede llegar a ser una gran herramienta para que los estudiantes se motiven procurando siempre captar la atención del estudiante a través de imágenes que comuniquen lo que se está diciendo en el contenido.

En octubre de 2012 el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos, publicó el informe Hábitos de lectura en Ecuador, parte del Sistema Integrado de Encuestas a Hogares. Los datos que se analizan en el censo fueron recogidos de 3.960 viviendas en cinco ciudades del Ecuador: Quito, Guayaquil, Cuenca, Machala y Ambato; y de población de 16 años de edad en adelante. 26,5% de las personas dijo no tener hábito de leer: 56,8% lo atribuyó a falta de interés en la lectura y 31,7% a falta de tiempo. Los encuestados manifestaron leer libros, 0,3% dijo hacerlo en una biblioteca. Los objetos de lectura contemplados incluyen libros, periódicos, revistas, internet y otros. (INEC, 2017, pág. 17)

Los estudiantes de los centros de educación inicial involucrados en la investigación todos aquellos profesionales interesados en la animación a la lectura en edades tempranas tienen necesidad de desarrollar habilidades cognitivas gracias a la práctica de la lectura, demostrando que el hábito de esta destreza asegura un desarrollo pleno de todas sus capacidades, desde un medio que les llama la atención, como son los entornos virtuales, brindando una oportunidad para mirar y conocer al mundo desde la tecnología, desde las letras, los gráficos, desarrollando habilidades críticas, analíticas y reflexivas

Con base a lo mencionado, en esta investigación se plantea como objetivo analizar los beneficios de métodos lúdicos creativos de animación a la lectura en los entornos virtuales de los niños y niñas de los centros de educación inicial del cantón Portoviejo.

Métodos lúdicos creativos

Los primeros aprendizajes o ideas, o mejor aún toda la información inicial, primaria y básica del ser humano que correlaciona sus sentidos se inician en el juego o la lúdica, que también puede considerarse como artística, estas son las bases de nuestra enseñanza, pero se pierden porque asumimos que la vida no puede ser un juego y reprimimos ese niño que todos llevamos dentro.

Para Moyolema (2015) afirma que: “La lúdica es una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella, en la se produce disfrute y goce” (p. 47), esto va acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego.

Animación de la lectura

La animación a la lectura como aporta Bermeo (2010), quien afirma que: “es un conjunto de actividades que pueden conducir a una persona a descubrir la importancia de la lectura y a sentir el placer de leer” (p. 23), siendo una actividad de profundo conocimiento pedagógico que lleva a establecer vínculos entre los libros y las personas es decir que llevan al niño a identificarse con el libro, con lo que cuenta en su historia.

En el libro que se titula “El proceso de animación a la lectura en los niños de inicial”, se menciona que:

La animación lectora es dotar al niño de las herramientas necesarias para que disfrute de la lectura, y eso se da el motivo que empuje al niño a seguir leyendo hasta formar hábito. La animación a la lectura se constituye así en un camino paralelo a la comprensión lectora, en el cual la primera se convierte en un impulso para la segunda y a su vez la comprensión conlleva una retroalimentación de la animación lectora en el esquema cognoscitivo del niño. (Cervera T, 2017, pág. 29)

Por otra parte, es importante destacar lo que indica Sepulveda, (2016) en donde menciona que “El animador a la lectura en su gran mayoría siempre será un docente, en cuanto a esta misión tenemos que realizar esta labor recae en una persona capacitada para este fin, dispuesta a realizarlo con entusiasmo, jovialidad y confianza” (p. 46). El animador a la lectura debe cumplir con requisitos importantes para el desarrollo del proceso de iniciación a la lectura, necesita poseer un sinnúmero de conocimientos y aptitudes idóneas para ello, debe considerar la edad y etapa evolutiva del niño, sus características afectivas, sociales y cognitivas para la adecuada planificación de las actividades, identificar las particularidades de cada estudiante y del grupo en conjunto.

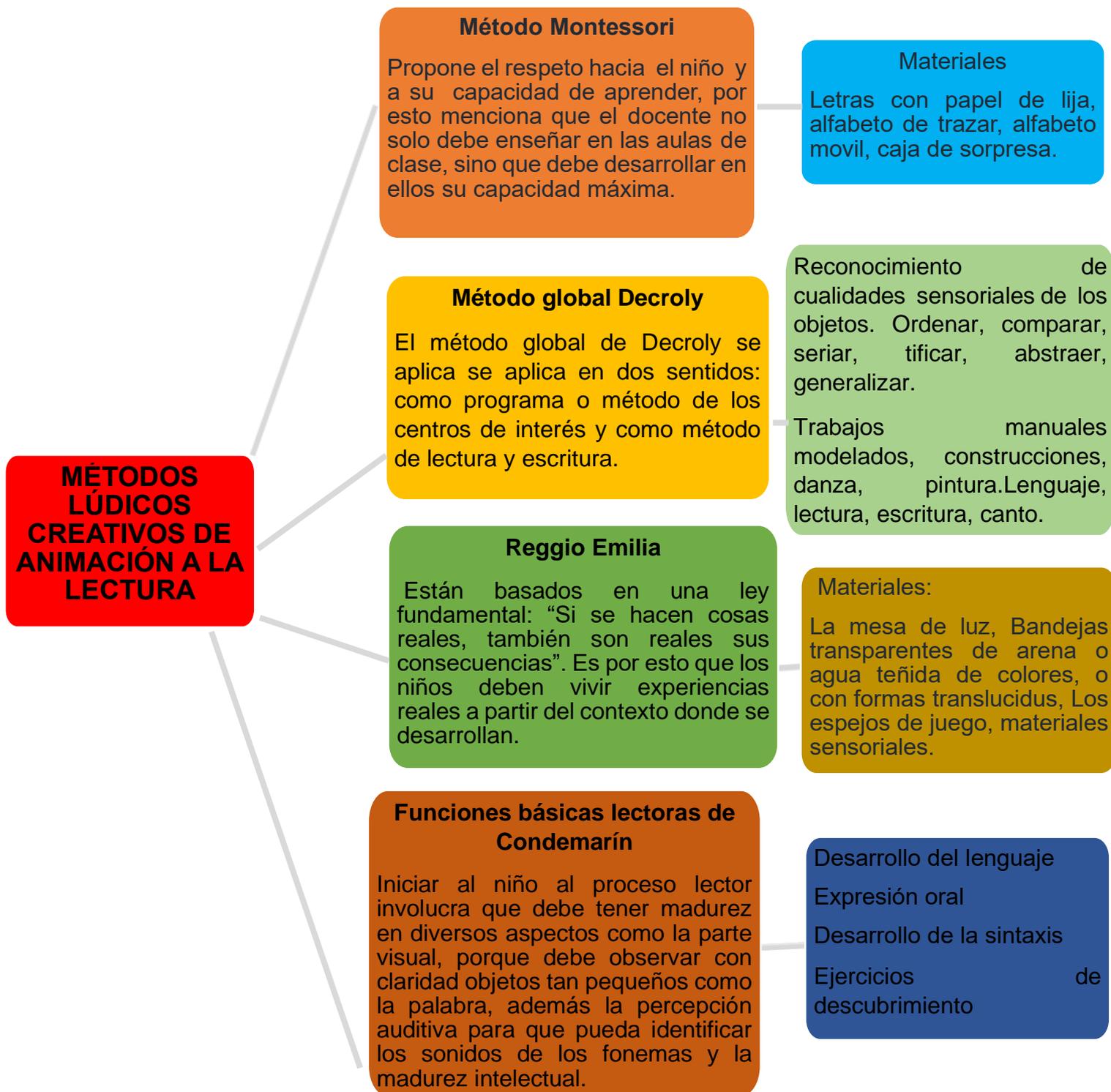


Gráfico 1: Elaboración de las autoras 2021

Animación a la lectura en entornos virtuales

La utilización continua de entornos virtuales de aprendizaje en educación inicial, propicia un alto rendimiento a los docentes, dada la gran versatilidad de estos entornos y sus innumerables herramientas que en su gran mayoría presentan una interfaz llamativa e intuitiva fácil de manejar simplificando el aprendizaje y volviéndolo más activo que la educación tradicional. La educación se encuentra en un proceso dialéctico, de desafíos continuos.

La animación a la lectura comprende estrategias y acciones dirigidas a crear un vínculo entre un material de lectura y un individuo o grupo. En general cuando se habla de animación a la lectura, se piensa desde un contexto cuyo objetivo sobre todo recreativo, buscando generar el gusto por la lectura, a través de los afectos y emociones. (Jiménez M, 2012, pág. 12)

Dentro de la virtualidad también se puede promover la lectura e incluso se puede hacer de esta algo dinámico en donde los estudiantes se interesen por leer y participar en su comprensión. La lectura es una práctica clave y sustantiva de todo proceso formativo. Dicha premisa no se modifica cuando el escenario educativo es virtual. Por el contrario, si algo adquiere nuevos rasgos, dimensiones y desafíos es, precisamente, la gestión de procesos de lectura significativos para mediar los aprendizajes en el ámbito de la virtualidad. (Márquez J, 2009, pág. 26)

Métodos

La investigación tuvo un enfoque cuali-cuantitativa, es decir, que se abordó el tema de estudio desde los aspectos cuantitativos, medibles y desde los aspectos cualitativos que son más subjetivos; a fin de identificar hallazgos de importancia que sirvan de base a la investigación en cuanto a la aplicación del método lúdico creativos y la animación a la lectura.

De la misma manera, se aplicó la investigación bibliográfica, mediante el análisis de textos especializados, respecto al objeto en estudio considerando aquellos producidos durante la última década para tener la información más actualizada.

Se implementó una investigación exploratoria que estableció tanto las características de orden descriptivo y analítico de las variables del estudio; sirvió para familiarizarse con fenómenos conocidos en el campo de la educación inicial, pero poco indagados en el sector de la población, a fin de obtener información sobre la posibilidad de llevar a cabo una investigación aplicada y comparada en lo relativo a los métodos de animación a la lectura por medio de contextos virtuales.

La población de la investigación corresponde a padres de familia, directivos y docentes de 5 centros de educación inicial fiscales ubicados en la cabecera cantonal. El tipo de muestra utilizado constituida por conveniencia e informantes claves; tomando en cuenta según lo indica (López L, 2004, págs. 64 - 79)

Muestreo por conveniencia, utilizado en la investigación cuantitativa, aunque no es muy recomendado, pero permite escoger criterios para poder escoger la muestra.

El Muestreo de informante clave, este método permite seleccionar personas por razones como: conocimiento del tema, por la disposición de ofrecer información, entre otras. Con esta explicación se consideró a 48 padres de familia o representantes de la totalidad de los centros educativos seleccionados; 5 directivos y 45 docentes. Según la indagación previa de la investigadora los 5 centros se reúne las características en entornos virtuales por la situación de la emergencia sanitaria del 2020.

La investigación responde al método Analítico – Sintético, el cual sirvió para seccionar el objeto de estudio y analizará cada una de sus partes y luego sintetizar nuevamente la información; Inductivo – deductivo este sirvió para construir una investigación sólida y

fundamentada correctamente a nivel teórico. Como herramienta se utilizó la encuesta a los docentes y padres de familia de centros de educación inicial y una entrevista a un profesional en animación de la lectura.

Resultados

La indagación exploratoria a docentes del nivel inicial, tuvo principales hallazgos en los siguientes aspectos:

En la consulta a las docentes del nivel inicial, sobre si conocen los métodos lúdicos que se deben utilizar en la animación a la lectura, en referencia a los datos, se puede demostrar que un 42% de docentes consultadas evidencia una necesidad de mejorar sus conocimientos respecto a los métodos idóneos de animación a la lectura.

Al ser consultadas sobre los métodos que se deberían aplicar, el 91% de las docentes distingue la metodología Montessoriana, mientras que los principios pedagógicos de Reggio Emilia, las funciones básicas de Condemarán y el método global Decroly, alcanzan apenas el 2 y 5%. Cada uno de los métodos expuestos son referentes científico pedagógico, que de manera preocupante se evidencia la distinción de uno de los métodos respecto de otros en las docentes consultadas; puesto que todos los métodos investigados incluyen la animación a la lectura como la vía idónea para promover el hábito lector en los estudiantes desde edades tempranas, con la utilización adecuada de los recursos y capacitación permanente, en igual criterio; Cabrera (2017) afirma que: “La animación lectora y el fomento del gusto por la lectura es una labor que debe iniciarse con nuestros alumnos, desde edades muy tempranas y desde los diferentes contextos en los que el niño/a participa” (p. 23).

Al indagar respecto del conocimiento de las principales características que tienen los métodos lúdicos creativos de animación a la lectura por parte de las docentes se observa que en relación a María Montessori se destaca que permite al niño adaptarse al ambiente de una

manera positiva con un 58%, de Reggio Emilia la utilización de la mesa de luz un 49%, del método global Decroly permite el descubrimiento de las necesidades del niño, conocer sus intereses, los cuales atraerán y mantendrán su atención y así, será el propio niño quien busque el conocimiento con un 76%.

Las percepciones identificadas de los padres de familia participantes de la investigación se obtuvieron lo siguiente: con un 38% los padres y madres manifiestan que el desconocimiento de los métodos de animación a la lectura que benefician a sus hijos y paralelo a ello su deseo de aprender. Guaranda (2015) afirma que: “las actividades de animación a la lectura, deben ser practicadas de manera diaria en los hogares, para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje desde el hogar” (p. 45), las familias juegan un rol fundamental en el desarrollo y adquisición de destrezas de los niños, desde cualquier espacio que se practique la animación a la lectura debe ser fortalecida diariamente.

Otro de los aspectos encontrados son las dificultades que perciben los padres para realizar las actividades de animación a la lectura en los entornos virtuales, en gráfico 2

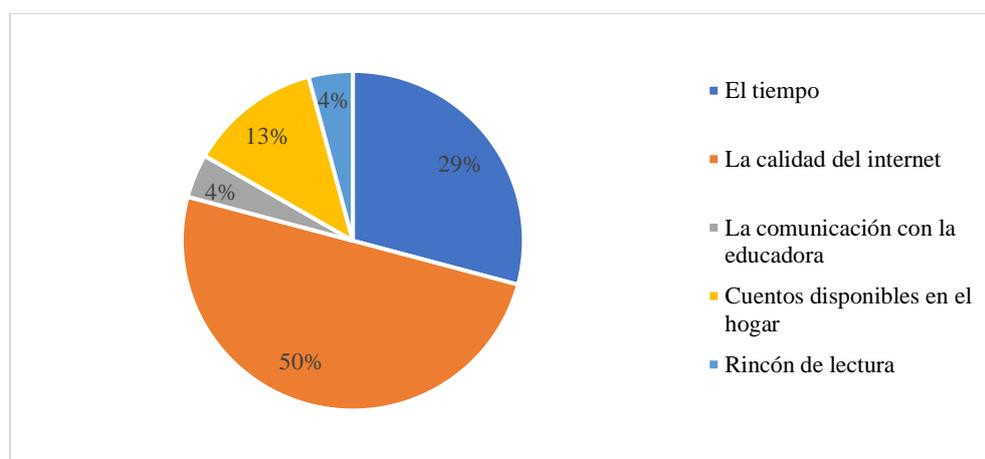


Gráfico 2 Dificultad para realizar las actividades de animación a la lectura en entornos virtuales.

En relación con estos resultados es importante precisar:

El uso de los entornos virtuales como procesos de aprendizaje hacen que las nuevas tecnologías desempeñen un aspecto de protagónico, facilitando tanto a docentes como también a los estudiantes todas las herramientas necesarias que impactan creativamente el proceso de enseñanza aprendizaje, brindando así oportunidades para romper barreras de tiempo y espacio, y la posibilidad de incorporarnos a nuevos escenarios en el que la sociedad se desarrolló como las plataformas de trabajo online y el comercio electrónico que tienen la facilidad de ser escenarios internacionales del desarrollo actual. (Rodríguez R, 2015, pág. 33)

De igual manera los padres identifican que las actividades prioritarias de animación a la lectura que deberían realizarse: lectura de cuentos con 73%, repetir adivinanzas, versos, retahílas con un 13%, lectura de pictogramas 10%, dramatizaciones 4%.

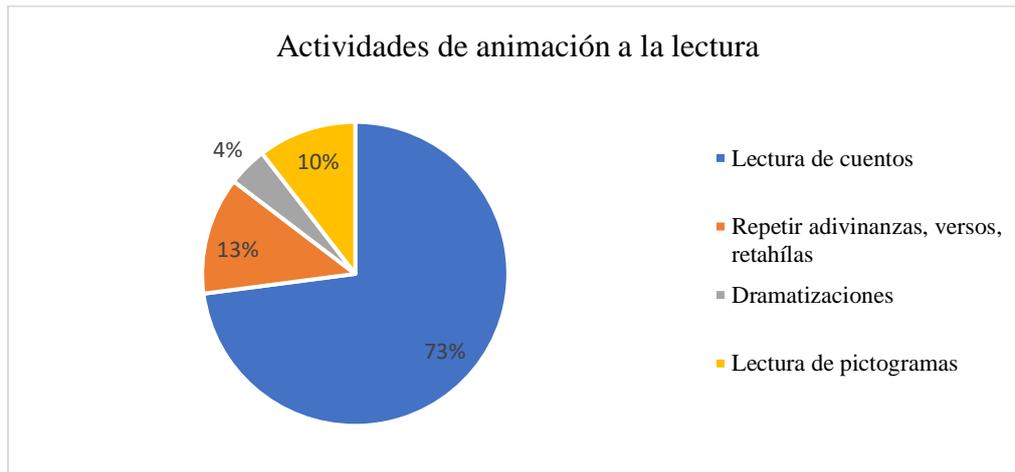


Gráfico 3 Actividades de animación a la lectura

En la entrevista realizada al experto en animación a la lectura del nivel inicial, el entrevistado manifiesta que se deben incluir actividades de animación a la lectura como: rutas lectoras, crear historias colectivas con la utilización de objetos favoritos, crear estaciones lectoras haciendo uso de recursos literarios como: cuentos, fábulas, retahílas, trabalenguas,

entre otros, además de rompecabezas literarios a medida con que la maestra narra el cuento, mencionando objetos dentro y fuera del salón.

Así mismo manifiesta que existen limitaciones en los procesos de animación a la lectura en entornos virtuales como: no contar con recursos digitales, la falta de capacitación de los docentes y los niveles de decisión por parte de padres de familia y de los docentes; pero que los estudiantes pueden lograr con la animación a la lectura en los entornos digitales: desarrollar el mecanismo de comunicación, desarrollo de la lectura, desarrollo de lectura, desarrollo léxico y el desarrollo creativo en el ámbito artístico, como: expresión oral, pintura, dibujo.

Discusión

En base a los resultados obtenidos en el instrumento aplicado a los docentes, se permitió evidenciar que 26% de los docentes encuestados tienen conocimientos lúdicos y los aplican en las aulas de clases, de tal manera que ayudan en el desarrollo de la animación a la lectura en los estudiantes del nivel inicial, favoreciendo la adquisición de las destrezas y habilidades en los infantes. Cabezas (2018) afirma que: “La educación, propone nuevas estrategias de enseñanza basada exclusivamente en la aplicación de métodos lúdicos, que generan aporte directo en los aprendizajes significativos de los niños y niñas, desde tempranas edades” (p. 6), todo esto debe estar vinculado con la aplicación de estos métodos para desarrollo y la adquisición de habilidades y destrezas lúdicas y cognitivas de los infantes que mejoren la animación a la lectura.

En la encuesta aplicada a los padres de familia, en lo que hace referencia a la dificultad que se les presenta para poder realizar actividades de animación a la lectura con sus hijos, ellos manifestaron que es la calidad del internet en un 24%, llegando a conocer que este es uno de los principales inconvenientes, lo que dificulta muchos procesos educativos desde el hogar. Según la Unesco (2020) afirma que: “La UNESCO por su parte al abordar la problemática

mundial de los entornos virtuales como una dificultad para desarrollar las habilidades lectoras de los estudiantes desde los hogares, porque existen un sinnúmero de limitaciones” (p. 45), desde esta perspectiva se entiende que los libros y este tipo de herramientas siempre serán fundamentales, a pesar de estar en un mundo totalmente acogido a la tecnología existen un sinnúmero de limitaciones que dificultan el aprendizaje desde los entornos virtuales en los niños y niñas.

En referencia a la pregunta dirigida al experto sobre el tema estudiado, en relación a las limitaciones en los procesos de animación a la lectura que han tenido los docentes en este nuevo proceso de enseñar, a través de los entornos digitales, se mencionó que existen muchas limitaciones, entre ellas el que no se cuenta con recursos digitales, no están capacitados, y otros aspectos fundamentales para llevar a cabo con éxito el proceso de la enseñanza virtual.

Integrar las TIC en el proceso de formación conlleva transformar las disciplinas, el papel del profesor y del estudiante, y la propia escuela. Actualmente la innovación en la educación se está produciendo en cinco ejes fundamentales: participar, comunicarse, compartir, colaborar y confiar. El efecto transformador del uso de las tecnologías debe propiciar una formación flexible y centrada en enseñar a aprender con márgenes para elegir itinerarios, actividades y medios acordes a sus circunstancias y estilos cognitivos, sin dejar de un lado las limitaciones que se presenten este proceso de transformación educativa. (Ruíz D, 2020, pág. 67)

Conclusiones

Los métodos lúdicos y creativos que utilizan los docentes de educación inicial para favorecer la animación a la lectura en los entornos virtuales, son los apropiados porque están basados específicamente en las necesidades, interés, gustos y preferencias de los niños que se encuentran en este nivel educativo, más sin embargo se determina que no

todos cumplen con los aspectos necesarios como: el desarrollo del lenguaje oral, el incremento del vocabulario, la motivación por leer de forma espontánea, las actividades que envían los docentes son repetitivas, generando poca motivación para la adecuada utilización de los entornos virtuales, encontrándose muchas limitaciones que en ocasiones impiden el éxito esperado.

El nivel de participación de los padres de familia en las clases virtuales en el marco de la realidad generada por la emergencia sanitaria mundial provocada por el virus Covid 19 es poco frecuente su participación, ya que en algunas ocasiones por diferentes situaciones familiares, tecnológicos o económicas, las clases virtuales están limitadas en su acompañamiento y seguimiento hacia la consolidación de refuerzos de las destrezas de sus hijos y esto hace que se ve afectado en el logro de los objetivos de la animación a la lectura, cabe señalar que son infantes en edades iniciales y deben estar en constante vigilancia estimulación lúdica y apoyo por parte de un adulto, de esta manera se podrá lograr el alcance de los objetivos planteados en base a los procesos de animación a la lectura.

Es fundamental que se tomen en cuenta las recomendaciones establecidas en cuanto a los métodos de animación a lectura donde cada uno tiene aportes significativos que se deben adaptar a los contextos educativos donde se desenvuelven los docentes y los padres de familia que son los encargados de reforzarlos, estos métodos proporcionan en los niños y niñas habilidades y destrezas cognitivas esenciales en la educación inicial así como también el mejoramiento de los procesos de animación a la lectura.

Bibliografía

Bermeo G. (2010). *La animación a la lectura en el octavo de EGB del Colegio Experimental Luciano Andrade Marín de Quito*. Quito: Universidad Politécnica Salesiana - Sede Quito.

- Cabezas M. (2018). Las nuevas estrategias de enseñanzas. *Revista educativa y tecnológica*, 28.
- Cabrera M. (2017). Métodos para la animación a la lectura. *Dialnet*, 23.
- Cervera M. (2017). *La animación a la lectura*. España: Paidós.
- Cervera T. (2017). *El proceso de animación a la lectura en los niños de inicial*. Granada: Universidad de Granada - Facultad de Ciencias de la Educación.
- Guaranda M. (2015). Actividades de animación a la lectura. *Dialnet*, 13.
- INEC. (2017). *Instituto Nacional de Estadísticas y Censos*. Quito: INEC.
- Jiménez M. (2012). El proceso de animación a la lectura en los niños. *Scielo*, 12.
- Leyva A. (2011). *El juego infantil y su importancia en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje de los niños*. Bogotá: Prietos.
- López L. (2004). Población muestra y muestreo. *Punto Cero*, 69-74.
- Márquez J. (2009). La literatura desde la virtualidad. *Dialnet*, 26.
- Moyolema C. (2015). *Las actividades Lúdicas educativas en el pensamiento estratégico*. Ambato.
- Rodríguez R. (2015). *El proceso de la educación virtual y su aporte al desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje*. Barcelona - España: Universidad Politécnica de Cataluña.
- Rubiano E. (2017). *La iniciación de la lectura y escritura. Recursos para el aprendizaje de referencia*. Mérida - Venezuela: Educere.
- Ruíz D. (2020). Las herramientas tecnológicas en el proceso de aprendizaje. *Scielo*, 67.
- Sepulveda H. (2016). *Animación a la lectura en los niños de preescolar y la interacción con sus familias a través del uso del libro albin*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia - Facultad de Ciencias Humanas.
- UNESCO. (2020). *Propuesta de la Unesco*. Brasil: Unesco.