

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

Autora:

■ Karla Briones Cevallos ■
<https://orcid.org/0000-0002-8049-691X>
Universidad San Gregorio de Portoviejo
Karlabriones@gmail.com

Autora:

■ Carlina Vélez Villavicencio ■
<https://orcid.org/0000-0003-3301-142X>
Universidad San Gregorio de Portoviejo
cevelez@sangregorio.edu.ec



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, Condemarin 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, Condemnation, 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.

I. 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.

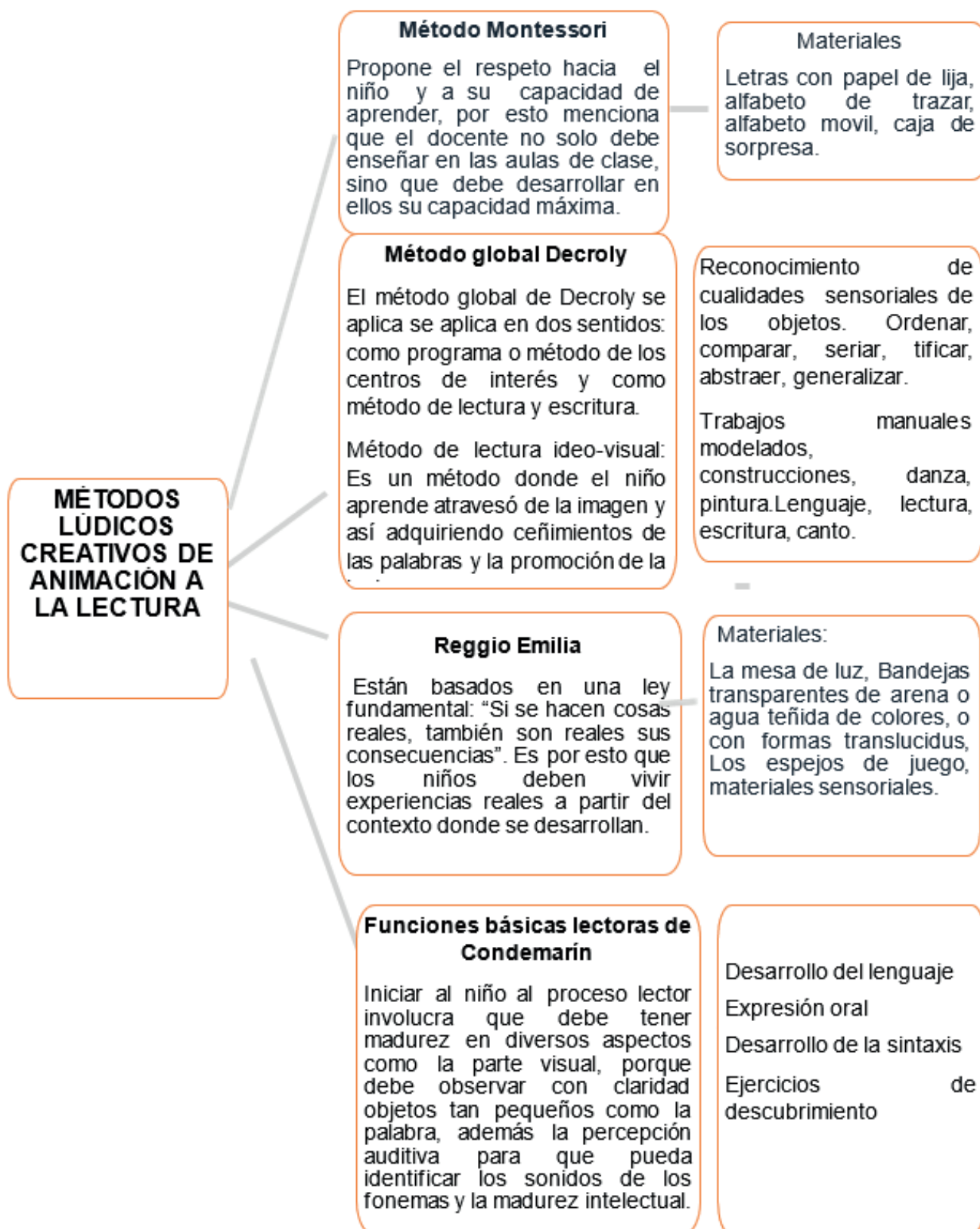


Gráfico 1: elaboración de las autoras 2021

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, 2012).

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, 2009).

II. 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 utilizada 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 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.

III. 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 Condemarin 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

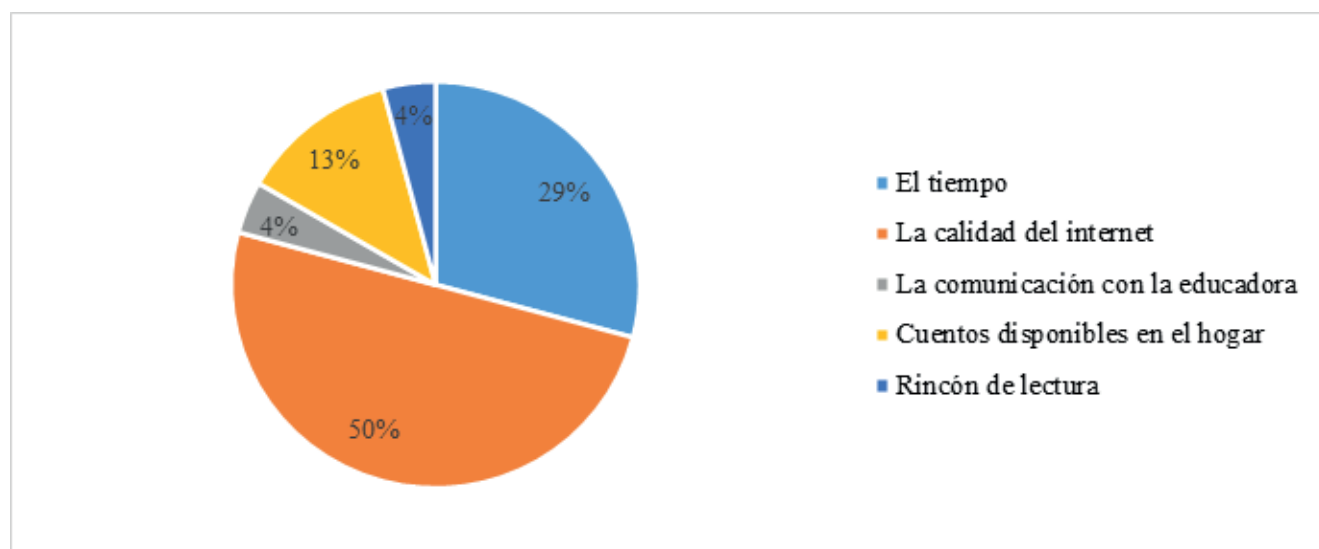


Gráfico 2 Dificultad para realizar las actividades de animación a la lectura en entornos virtuales. En relación con estos resultados es importante precisar:

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%.

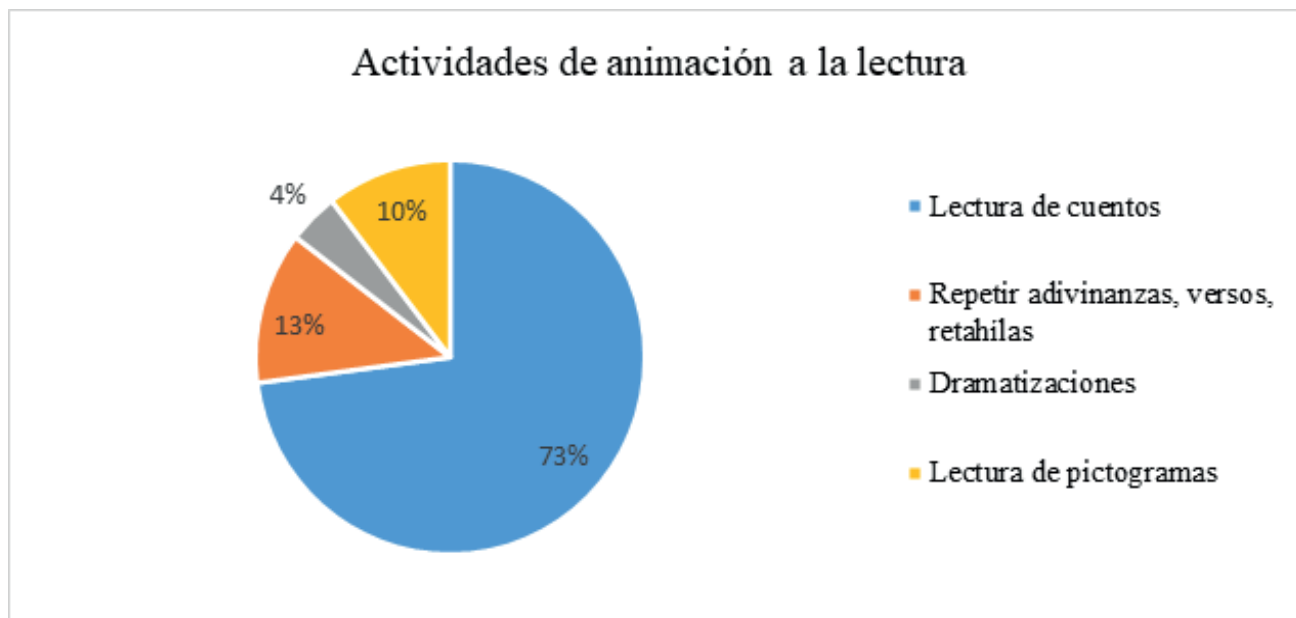


Gráfico 3 Actividades de animación a la lectura

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.

IV. 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).

V. 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.



VI. 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.
- Cabeceras G. (2018). El proceso de animación a la lectura. Revista de la Red de Universidades lectoras, 26.
- 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.
- Cabrera M . (2017). Métodos para la animación a la lectura. Dialnet, 23.
- CEPAL. (2020). La pandemia del Covid 19. CEPAL - UNESCO.
- Jiménez Martínez, L. (2012). La animación a la lectura en las bibliotecas... La construcción de un camino hacia la lectura. Boletín de La Asociación Andaluza de Bibliotecarios, 27(103), 59–78. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4471440&orden=0&info=link>
- Leyva A. (2011). El juego infantil y su importancia en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje de los niños. Bogota: Prietos.
- Márquez, A. (2009). La lectura en entornos virtuales de aprendizaje : el caso de los materiales didácticos. 1–7.
- Moyolema, C. (2015). Las actividades Ludicas educativas en el pensamiento estrategico. Ambato.
- Sepulveda, H. (2016). Animación a la lectura en los niños de preescolar y la interacción con sus familias a través del uso del libro albus. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia - Facultad de Ciencias Humanas.
- 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 de 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