



# **UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS**

**Facultad de Educación Especial y Pedagogía**

**Escuela de Educación Especial**

**Trabajo de grado para optar por el título de  
Licenciada en Educación Especial.**

**Modalidad Tesis**

**Actividades lúdicas virtuales y su influencia en la lectura, estudiantes con  
necesidades educativas especiales, Cerro-Mono**

Presentado por:

Caballero, Beatriz 4-753-53

Asesora:

Msc. Carmen Quintero

Panamá, 2021

## **DEDICATORIA**

Este trabajo lo dedico a Dios, que me ha dado salud y vida.

Con cariño a mis niños, motivos de mi inspiración y fuerza para continuar siempre.  
Son ellos Brayan, Samir y Víctor Cedeño.

A mi esposo Víctor por la ayuda incondicional.

También se lo dedico a mi papá y mi mamá, por su apoyo incondicional a lo largo de esta carrera.

**(Beatriz)**

## **AGRADECIMIENTO**

Primeramente, quiero agradecer a mi padre celestial, por darme la fuerza necesaria para culminar con satisfacción esta carrera.

También, a mis hijos que tuvieron la paciencia de esperar en los momentos que estaba fuera por mi compromiso universitario.

A mi familia, por el apoyo incondicional por brindarme la alegría y fortaleza, para seguir adelante.

Además, agradecer a mi profesora asesora Carmen Quintero por la colaboración, la paciencia y el apoyo, sobre todo ese consejo que nos brindó, por escucharme siempre.

**(Beatriz)**

## RESUMEN

Esta investigación busca determinar la actividad lúdica virtual efectiva y su influencia en la lectura, estudiantes necesidades educativas especiales. Cerro Mono.

A su vez, identificar el tipo de actividad lúdica virtual aplicadas para este aprendizaje. Dentro de las cuales se describe las actividades lúdicas para el aprendizaje de la lectura en los estudiantes con necesidades educativas especiales.

Cuya importancia, es sentar las bases para futuras investigaciones sobre la virtualidad en estas áreas comarcales, donde el aprendizaje y comprensión de la lectura se dificulta por la falta de conectividad; por lo tanto, los estudiantes con necesidades educativas especiales no logran la adquisición del aprendizaje de la lectura. Para lo cual se utiliza un enfoque cuantitativo, no experimental, tipo estudio descriptivo; donde el instrumento de recolección de datos utilizado para esta investigación es la encuesta tipo cuestionario con 20 ítems. Por lo que se utilizó una muestra de la población docente, de la escuela de Cerro Mono. De la misma se obtiene el resultado que los docentes aducen que por falta de conectividad, la actividad lúdica virtual para los estudiantes con necesidades educativas especiales no es efectiva para el logro de la lectura.

**Palabras Claves:** actividad lúdica virtual, aprendizaje, comprensión, lectura, necesidades educativas especiales

## **ABSTRACT**

This research seeks to determine the virtual playful activity effectively and its influence on reading, Students Special Educational Needs. Cerro Mono.

In turn, Identify the type of virtual playful activity applied for this learning. Among which, playful activities for learning to read are described in students with special educational needs.

Whose importance is to lay the foundations for future research on virtuality in these regional areas, where learning and reading comprehension is difficult due to the lack of connectivity and therefore students with special educational needs do not achieve the acquisition of learning of the reading. For which a quantitative, non-experimental, descriptive study type approach is used, where the data collection instrument used for this research is the questionnaire type survey with 20 items. Therefore, a sample of the teaching population from the Cerro Mono school was used. From it, the result is obtained that teachers argue that due to lack of connectivity, virtual play activity for students with special educational needs is not effective for reading achievement.

**Keywords:** comprehension, learning, reading, special educational needs, virtual playful activity

## CONTENIDO GENERAL

### RESUMEN

### INTRODUCCIÓN

<b>1. ASPECTOS GENERALES DEL PROBLEMA .....</b>	<b>12</b>
1.1 Planteamiento del Problema .....	12
1.1.1 Problema de investigación .....	17
1.2. Justificación.....	18
1.3. Hipótesis .....	18
1.4. Objetivos .....	19
1.4.1. Objetivo General .....	19
1.4.2. Objetivos Específicos.....	19
<b>II. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>21</b>
2.1. Actividad lúdica .....	22
2.1.1. Tipos de lúdica .....	24
2.1.1.1 Tipos de juegos.....	24
2.1.2. Metodología lúdica .....	25
2.1.2.1 Actividad lúdica virtual.....	26
2.1.3 Estrategias dinámicas.. .....	26
2.1.4 Juegos educativos.. .....	27
2.1.5. Destrezas .....	28
2.1.6. Potencialidades .....	30
2.1.7. Interacción.....	31
2.1.8. Imaginación en los niños.....	31

2.1.9. Juegos de competencias .....	32
2.1.10. Los mimos, gestos .....	33
2.2. Lectura en estudiantes con necesidades educativas especiales .....	33
2.2.1. Deletreo.....	34
2.2.2. Lectura silábica .....	35
2.2.3. Lectura corrida .....	35
2.2.4. Lectura clara .....	36
2.2.5. Lectura sencilla .....	36
2.2.6. Lectura con signos de puntuación, en necesidades educativas especiales .....	37
2.2.7. Pronunciación en la lectura de estudiantes con necesidades educativas especiales .....	38
2.2.8. Comprensión de la lectura en estudiantes con necesidades educativas especiales. ....	38
2.2.9. Interacción en los estudiantes con necesidades especiales .....	39
2.2.10. Selección de la lectura .....	39
<b>III. MARCO METODOLÓGICO .....</b>	<b>41</b>
3.1. El diseño de investigación .....	42
3.2. Población o universo .....	42
3.3. Variables .....	43
3.3.1. Identificación de variables .....	43
3.3.2. Definición de variables .....	43
3.4. Instrumentos, técnicas-materiales-equipo .....	44
<b>IV PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS .....</b>	<b>46</b>

4.1. Análisis y Resultados .....	47
----------------------------------	----

**CONCLUSIONES**

**RECOMENDACIONES**

**REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

**ANEXOS**

**ENCUESTA**

**ÍNDICE DE GRÁFICAS**

## INTRODUCCIÓN

Esta investigación lleva por título: Actividad lúdica virtual y su influencia en la lectura, estudiantes con necesidades educativas especiales, Cerro-Mono. Se busca determinar si es factible el aprendizaje de estos estudiantes en la virtualidad, a la vez, que se obtengan datos relevantes y útiles que sirvan como base para otros estudios.

El capítulo I presenta, todos los aspectos generales de la investigación, los antecedentes, así como, estudios realizados sobre implementación en actividades lúdicas en aprendizaje.

El Capítulo II, se resalta el aspecto teórico, sustentando las variables de la investigación con autores que aportan al proyecto y defienden las mismas, apoyándonos en un análisis crítico, para la construcción de dichos aprendizajes.

Posterior, sigue el Capítulo III, siendo el marco metodológico donde se va a determinar las variables; los instrumentos que se van a realizar a través de la escala Likert, la población elegida fueron los docentes de la escuela de Cerro Mono.

En el capítulo IV, se analiza y presenta el análisis de los resultados gráficamente, con relación al uso, manejo de herramientas y la actitud que se tiene frente a ellos; con la aplicación del instrumento virtual, además, se brindará conclusiones y futuras recomendaciones, para aquella población interesada en continuar estudiando y valorando el método de estudio.

Se llega a la conclusión que los estudiantes de la escuela Cerro Mono necesitan tener conectividad, para el desarrollo de actividades lúdicas que favorecerán el aprendizaje, mientras esto no se de no lo podrán lograr. Por otro lado, se deben

implementar actividades lúdicas que favorezcan desarrollar las competencias de los estudiantes con necesidades educativas de la escuela Cerro Mono. Por lo que este trabajo se hace importante para los próximos estudios en estas áreas comarcales.

# CAPÍTULO I

## **CAPÍTULO I: ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN**

### 1.1 Planteamiento del problema

- Antecedentes

Las actividades lúdicas, son estrategias utilizadas por los docentes para que los estudiantes adquieran sus aprendizajes.

También, es una estrategia efectiva, porque motiva a los estudiantes a formar parte e interactuar. Si a esto le agregamos actividad lúdica con lectura, se estará involucrando aún más al estudiante, para que adquiera y refuerce este aprendizaje.

Esta investigación busca comprobar que las actividades lúdicas, implementadas en las adecuaciones del currículo, mejoran la lectura.

En esta línea, Díaz (citado por Ballesteros, 2011) aduce que, en todo proceso educativo, se debe incorporar como parte de una metodología activa, la lúdica; para que el mismo proceso de la lectura este acorde a los sistemas y necesidades de la vida de cada ser humano.

Es decir, que en la escuela debe proveerse todas las actividades lúdicas requeridas, para que la mente y el cuerpo estén conectados para el aprendizaje de la lectura.

En esta línea, Arreola (2012), establece que

**Entre modelo educativo y modelo pedagógico existe una enorme distancia; la distancia que media entre un cuerpo epistemológico, teórico, metodológico e instrumental –lo pedagógico– respecto a lo educativo, el objeto de estudio de esa ciencia. En el modelo educativo, no solo se consignan los objetivos y finalidades que persigue la universidad, sino también la filosofía educativa que sustenta y la dirección que se le quiere dar al proceso educativo, centrándose en aspectos como la visión de la sociedad, la visión del hombre, la visión del educando, la visión del educador, la visión de la relación educando-educador, sus valores, el**

**ambiente, los instrumentos, los elementos que luego pueden ser considerados en la categoría de modelo pedagógico; aunque no se señalen las mismas dimensiones (p.102).**

Donde la función del docente es primordial, aunada a la actividad lúdica, se puede desarrollar; porque al estar motivados logran este aprendizaje.

En este aspecto, Sánchez (2013) indica que, se “requiere poner en juego un juicio de valor que lleve a emitir una opinión o juzgar algo. Comprenden las siguientes habilidades: debatir o argumentar, evaluar, juzgar o criticar” (p. 37).

Esto refleja, lo antes descrito, además, que el estudiante debe interactuar; ser partícipe de la actividad lúdica, es evidente que a los niños le gusta el juego, brincar, saltar, es aquí donde la estrategia puede ser utilizada de manera efectiva para desarrollar la lectura.

Para Leoni (2012) aduce que al leer el ser humano se va poco a poco desarrollando intelectualmente hacia un mundo moderno, logrando relacionarse con los demás y obteniendo un adecuado desenvolvimiento dentro de la sociedad en la que habita, es decir, va adaptándose a los cambios que se generan dentro de la misma, logrando sobrepasar los retos de la sociedad.

Indicando, que se logra, al estar en completa interacción con los demás y más aún en edades infantiles. Es por ello, que, al realizar actividades lúdicas en ambientes virtuales, se desarrollan a través de ellas diferentes competencias entre ellas la lectura.

Por otro lado, se busca que, mediante las lúdicas se logre la comprensión de la lectura.

En este aspecto, González (2014) menciona que los docentes deben establecer un equilibrio de la lúdica, en relación con la enseñanza; de manera tal que se realicen juegos encaminados a desarrollar las diferentes capacidades para todos, incluyendo; aquellos que mantienen una necesidad educativa especial para que adquieran los aprendizajes.

En otras palabras, se puede introducir la lectura y hacerla efectiva si utilizamos técnicas y estrategias lúdicas para lograrlo, e incluso en la virtualidad; desarrollando su parte social se puede también desarrollar la competencia lectora.

Porque como dice Piaget (1981) citado por Dimaté, (2013), que

**Hay dos procesos: “asimilación- acomodación como modelos de funcionamiento cognitivo. Donde la asimilación es partiendo de las ideas previas, de lo que se sabe acerca de algo y la acomodación es cuando se ajusta ya ese conocimiento y se pone en práctica” (p.41-42)**

Lo que indica que hay que desarrollar los dos procesos paso a paso, es decir, acomodar las estructuras o esquemas mentales; para luego poder asimilarlos, de manera tal, que de sus ideas previas puedan adquirir la lectura mediante el mismo.

Por su parte, Pérez y Roa (2010) establecen que

**Leer no se reduce a la asimilación de información, es una construcción de significados que implican comprender, extraer conclusiones que no son explícitas en el texto, establecer relaciones con los conocimientos previos y con otros textos, y en esa medida un buen lector estará en condiciones de seleccionar textos, filtrar información y asumir una postura frente a lo que lee. (p. 38).**

Sin embargo, estos autores antes descritos, demuestran que los estudiantes deben comprender con ayuda de experiencias e ideas previas que se han generado producto de su conocimiento obtenido de la vivencia, y que le permite poder emitir un juicio de la lectura.

Por su parte, Montes de Oca y Machado (2011) demuestran que, “las estrategias didácticas no se limitan a métodos y las formas con los que se enseña, sino que; además, incluyen acciones que tienen en cuenta el repertorio de procedimientos, técnicas y habilidades que poseen los estudiantes para aprender” (p.481).

Esto quiere decir, que el docente debe buscar a través de la lúdica el cómo llegarle al estudiante, mediante actividades de movimiento donde el mismo se involucre, de manera tal, que al sentirse partícipe de una actividad logre aprender.

En otras palabras, el currículo debe ser dinámico e interactivo, donde las adecuaciones curriculares que implemente el docente especial involucren en todo su desarrollo la lúdica; solo así, el estudiante logra desarrollar y comprender la lectura de una manera que sea de su agrado e interés.

Una vez más, todos estos autores citados concluyen que la implementación de actividades lúdicas, debidamente adecuadas; permite obtener una lectura efectiva, en la Escuela Cerro Mono.

- Situación actual

Diversos estudios realizados por muchos autores informan que, se debe establecer una socialización del individuo, permitiendo que; al interactuar lúdicamente, se adquiera su aprendizaje de leer.

Porque todos los seres humanos vivimos con otras personas, compartimos y esto se refleja en los centros escolares, cuando los estudiantes interactúan con sus compañeros, lo que a su vez le va a facilitar el aprendizaje.

Según Dimaté, (2013):

**Vygotsky, se interesa de manera especial por explicar cómo ocurre el desarrollo de las formas superiores del pensamiento en el niño, al preocuparse por entender el proceso que se da al pasar de una forma de actuar no consciente a otra consciente, para lo cual ahonda en el estudio de la relación pensamiento y lenguaje en el marco de su desarrollo filogenético y ontogenético (p.49).**

Quiere decir, que el juego fortalece, permite interacción entre el lenguaje y el pensamiento de una manera asertiva articulando todos los aspectos cognitivos del ser humano para lograr el aprendizaje.

Como deduce, Motta (2004, citado por Posso, Sepúlveda, Navarro y Laguna, 2015) “la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas” (p.166).

Para él, esta interacción es primordial, y debe darse dentro de ambientes agradables, sencillos, prácticos; donde el estudiante se desarrolle dentro de su completa normalidad.

En un estudio realizado en Argentina, sobre “Elaboración de políticas y estrategias para la prevención del fracaso escolar”, se llega a la conclusión que se requiere de estrategias lúdicas que permitan lograr la interacción de los alumnos, ya que sería una manera de disminuir los factores externos negativos que obstaculizan el aprendizaje.

Mientras que, en los Estados Unidos, “Las deficiencias en la comprensión lectora comienzan desde el primer grado en la escuela y se reflejan en altas tasas de repitencia escolar. Uno de cada cinco estudiantes en promedio, repite el primer grado, uno de cada diez repite segundo y uno de cada diez repite tercero, por lo menos una vez”.

Se llega a la conclusión, que las falencias en la comprensión lectora se deben a la falta de una metodología activa, en las adecuaciones curriculares.

En esta línea, Panamá realiza un estudio de la lectura y escritura de alumnos con discapacidad del distrito de Panamá, la cual permite conocer, que reciben apoyo educativo en el Instituto Panameño de Rehabilitación Especial; incluidos en escuelas regulares en los procesos de lectura y escritura.

Este estudio llega a la conclusión que mejoran la escritura. Y orienta hacia su intervención para mejorar las habilidades lectoras.

Por todo lo antes mencionado, se puede decir, que las actividades lúdicas son necesarias para el aprender a leer, lo que debe ser implementado en la adecuación.

#### 1.1.1 El problema de investigación

- Pregunta General

¿Qué efectividad tiene la actividad lúdica virtual para el aprendizaje de la lectura en estudiantes de primer grado con necesidades educativas especiales?

- Sub preguntas

¿Qué tipo de actividad lúdica virtual aplica para el aprendizaje de la lectura en estudiantes de primer grado, con necesidades educativas especiales?

¿Cuáles son las actividades lúdicas para el aprendizaje de la lectura en estudiantes con necesidades educativas especiales?

## 1.2 Justificación

Esta investigación busca establecer la efectividad, presenta la actividad lúdica virtual para el aprendizaje de la lectura en estudiantes de primer grado, con necesidades educativas especiales.

Está enfocada a servir como una forma de encontrar las soluciones en este estudio y documentación, a la vez, que funcione como base en las comarcas; a docentes, a estudiantes que requieran de información a partir de un estudio, sobre la efectividad que tienen las actividades lúdicas virtuales para lograr lectura.

Con ello, también se crea una información real y comprobada que le ayude también a las instituciones educativas, como fuente de información para tomar los correctivos necesarios para mejorar la lectura.

## 1.3. Hipótesis

Hi: Existe efectividad en la actividad lúdica virtual para el aprendizaje de la lectura en estudiantes de primer grado, con necesidades educativas especiales.

Ho: No existe efectividad en la actividad lúdica virtual para el aprendizaje de la lectura en estudiantes de primer grado, con necesidades educativas especiales.

## 1.4 Objetivos

### 1.4.1 Objetivo General

- Establecer la efectividad que tiene la actividad lúdica virtual para el aprendizaje de la lectura en estudiantes de primer grado, con necesidades educativas especiales de la Escuela Cerro Mono, Comarca Ngäbe-Buglé.

### 1.4.2 Objetivo específicos

- Identificar el tipo de actividades lúdicas virtuales que utilizan los docentes con los estudiantes de primer grado con necesidades educativas especiales de la Escuela Cerro Mono.
- Valorar la influencia de las actividades lúdicas que utilizan los docentes en el aprendizaje de la lectura en estudiantes con necesidades educativas especiales de la Escuela Cerro Mono.

## **CAPÍTULO II**

## **CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO**

El aprendizaje en estudiantes requiere de técnicas y estrategias para que lo puedan lograr de una manera efectiva, porque el docente de educación especial puede llegar a concretizar la enseñanza con aplicaciones prácticas, claras, sencillas, activas, acorde a los niveles; donde el estudiante pueda desarrollar su máximo potencial, porque le gusta ser partícipe de su aprendizaje.

Por esta razón, las actividades lúdicas son estrategias efectivas en estudiantes con dificultades, con las cuales pueden desarrollar la construcción del aprendizaje.

### **2.1. Actividad Lúdica**

Cheng (2012) afirma que:

**“el juego no se trata simplemente de hacer creer, sino que también se trata de volver a hacer una creencia, de volver a dibujar los límites de la imaginación a través de los logros de actos inimaginables (o que se cree que fueron totalmente imposibles)” (p. 3).**

Este autor quiere decir que, mediante los juegos y actividades lúdicas se logra en el estudiante desarrollar sus potenciales para el logro de su aprendizaje.

Cabe destacar, que la lúdica, es el accionar educativo; es decir, la manera de llegarle al estudiante, para que él mismo de una manera participativa, alegre, gustosa se haga parte del aprendizaje.

Varela (2010), deduce que

**jugar y aprender son dos acciones íntimamente relacionadas, de forma que su complementación da lugar a un ambiente favorecido y ameno en el momento del aprendizaje, hace que el alumno se sienta cómodo y abierto al desarrollo de nuevos conocimientos. Con lo que al analizar la importancia de estos dos componentes primordiales se deduce que la motivación es parte de este proceso que conlleva jugar y aprender para desarrollarse en un ambiente más ameno posible, toma en cuenta la importancia del aspecto lúdico en la enseñanza. (p. 1-5)**

Lo que quiere decir, que, se debe tener presente que las mismas; deben ser dinámicas, entretenidas, motivadoras, que sean al nivel; logrando la comprensión de la lectura.

Para Ibáñez (2012), con el propósito de lograr un aprendizaje significativo, se le debe motivar al estudiante, para que de esta manera se sienta con deseos e interés de continuar su aprendizaje.

Por consiguiente, la motivación es un pilar fundamental para que el ser humano logre desarrollarse emocionalmente dentro de la sociedad, y por ende; debe formar parte de todo proceso educativo y estar plasmada en las adecuaciones curriculares.

Por lo tanto, se debe implementar en el aula de clases, para que el estudiante al sentirse partícipe e interactúe con los demás su necesidad educativa especial, no se le cargue como un obstáculo más para su aprendizaje, y pueda lograrlo.

Como una manera de satisfacción física, espiritual o mental, propiciando el desarrollo de las aptitudes, relaciones y sentido del humor en las personas, y propiciando la obtención del aprendizaje y más en estudiantes con necesidades educativas especiales.

### 2.1.1 Tipos de lúdica

Es aquí, que el docente debe implementar los diferentes tipos de lúdicas que le proveen al estudiante desarrollar la imaginación dentro del entorno, generándole la autonomía y expresión de sus propias ideas, para el logro del aprendizaje. Entre las cuales se pueden mencionar las lúdicas directas e indirectas.

Lúdicas directas: aquí se encuentran la memoria, cognitivas y las compensatorias. Como por ejemplos cuando se realiza gestos, inventos de palabras, uso de imágenes creando las asociaciones mentales con sus experiencias vividas.

Lúdicas indirectas: son aquellas que establecen la metacognición del estudiante, es decir, el desarrollo mental del mismo. Como, por ejemplo: lograr la atención de un aprendizaje, los hábitos de estudio o formas de aprender, hacer preguntas y responder a ellas, los trabajos colaborativos o grupales entre otros.

Para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes se pueden realizar diferentes tipos de juegos que se incluyan como parte de las estrategias metodológicas, con el objetivo de que los estudiantes a través de las diferentes lúdicas obtengan el aprendizaje.

#### 2.1.1.1 Tipos de juegos

Entre los diferentes Tipos de juegos se encuentran:

- Los juegos por asociación: son aquellos donde el estudiante hace comparaciones entre dos o más objetos.
- Los de Memoria: es aquí donde el estudiante desarrolla su nivel cognitivo y retención de memoria, llegando a profundizar y reflexionar lo que lo lleva a emitir un juicio.

- Los juegos de exploración, identificación e información: son los que permiten que el estudiante reconozca, presenta respuestas acerca de un grupo de elementos, a la vez que obtiene información.
- Los juegos de Sopas de letras: aquí le permite al estudiante aumentar su vocabulario al reconocer palabras que luego pueden conocerse también su significado.
- Los juegos de desarrollo de motora como son de rellenos, de insertar objetos, permiten al estudiante ubicarse en tiempo y espacio.
- Los juegos de rompecabezas ayudan a los estudiantes que poco a poco desarrollen sus habilidades mediante el uso de la memoria en el orden de imágenes.

Todo este tipo de actividades lúdicas aplicadas en el currículo ayudan al estudiante a pensar, a ser creativo a desarrollar el pensamiento crítico y reflexionar sobre los diferentes conceptos adquiridos.

### 2.1.2 Metodología lúdica

Todo proceso educativo, parte de una metodología que debe ser lúdica y motivadora, que es la encargada de llevar el proceso de manera sistemática.

Por eso se dice que los estudiantes con necesidades especiales educativas, al estar bien motivados adquieren mejor comprensión.

Por su parte, Yturralde (2015), explica que,

**La metodología lúdica es sumamente amplia, ya que a través de ella los niños aprenden de una manera fácil y divertida, sin necesidad de hacer tedioso el aprendizaje, porque es una metodología que permite expresión, comunicación, interacción, diversión y sentir diversas emociones que conducen al placer a través del entretenimiento, el juego y la diversión en el que se goza en un mundo rodeado de tantas emociones que hacen reír,**

**gritar, correr, saltar, inclusive llorar, considerándolo como una verdadera fuente de emociones que recaen en un aprendizaje significativo de las vivencias propias. (p.4-12)**

Este autor hace referencia, a que es una técnica pedagógica que se puede usar como parte de la metodología docente de manera efectiva, lo importante es lograr la adecuación puntual, de acuerdo con la necesidad educativa.

#### 2.1.2.1 Actividad lúdica virtual

Al presentar la actividad lúdica virtual, requieren de mayor motivación para lograr el aprendizaje. Por lo tanto, se implementa las actividades lúdicas virtuales y presenciales, de tal manera que el estudiante al sentirse como parte de un juego va a desarrollar más su potencial.

También se pueden practicar actividades que proveen las diferentes aplicaciones en el entorno virtual como las gammificadas, las que ofrece Google, y otras plataformas para el logro del aprendizaje, pero para ello debe haber del conocimiento docente, la conectividad y los aparatos tecnológicos en los estudiantes.

#### 2.1.3 Estrategias dinámicas

Las estrategias dinámicas permiten que el proceso sea interactivo y aunado a ellas se logra el conocimiento.

Estas estrategias, deben ser dinámicas e interactivas, para que los mismos; sean partícipes en el trabajo colaborativo. En este aspecto, Tapia (2010), sostiene que; dentro de las estrategias dinámicas que el docente debe utilizar para que los estudiantes adquieran el aprendizaje en las adecuaciones curriculares deben ir

centradas en la motivación, utilizando todas las habilidades, destrezas en el manejo pedagógico; a su vez, logrando un entorno agradable.

Asimismo, debe ser interactivo, participativo, es decir; brindarle la oportunidad al estudiante con necesidad educativa especial para que sea parte de su propio aprendizaje de la lectura, para que así, pueda ir poco a poco con las técnicas adecuadas logrando la comprensión.

Lo que permite, la mayor facilidad para el aprendizaje, porque al interactuar con los demás, se adquiere el mismo.

#### 2.1.4 Juegos educativos

Otro aspecto, que debe formar parte del proceso educativo son los juegos educativos, también favorecen de manera significativa; porque los mismos se sienten partícipes del proceso y aunado a ellos lo logran.

En este sentido, Ballesteros (2011) describe que, en todo sistema de aprendizaje, debe incorporarse las actividades como el juego, para que los estudiantes participen, principalmente, los que presentan necesidades educativas especiales, de esta manera van adquiriendo sus avances cognitivos; lo que irá garantizando que el proceso de enseñanza aprendizaje se adquiera.

Para este autor, al realizar los juegos educativos, se debe tener bien claro el objetivo de lo que se desea lograr, de acuerdo a la necesidad educativa especial que se desea apoyar; es por ello que estas actividades se deben realizar durante todo el proceso educativo, implementándolas en las adecuaciones curriculares como parte de la estrategia docente curricular.

Para que, a través de los juegos educativos, logren el aprendizaje tanto en lectura, como cualquiera otro.

#### 2.1.5 Destrezas

Los estudiantes deben desarrollar destrezas que le permitan alcanzar su propio aprendizaje, es por ello por lo que, con todas las estrategias planificadas y adecuadas a su situación; permiten el desarrollo de estas.

Donde las destrezas, van acompañadas de las habilidades que se debe hacer destacar en los estudiantes.

En esta misma línea, La Real Académica Española (2014), define destreza como: “la habilidad, arte, primor o propiedad, con que se hace algo”, ya que, todas las personas poseemos la capacidad para desarrollar algo. Es por ello, que con una apropiada adecuación curricular también pueden desarrollar destrezas.

Es indispensable, que el educador implemente un desarrollo integral en los estudiantes, a través de sus actividades o lo que más les guste a ellos. Porque en esta medida ellos pueden aprender.

En este aspecto Corcino (2013) explica que la destreza lleva al alumno a completar el desarrollo de sus potencialidades y es el docente que debe guiarlos mediante implementaciones de diferentes actividades acorde a su nivel y al objetivo que se persigue.

Lo que lleva a pensar que la destreza es una actividad innata propia del ser humano, esperando ser descubierta por el docente, para fortalecer y desarrollar sus potencialidades, a través de las adecuaciones.

Por lo antes indicado se hace necesario involucrar las destrezas, para el logro y adquisición en lectura u otro aprendizaje que se desee obtener. Porque al contribuir en el desarrollo de su destreza, el estudiante aprende a actuar cuando las situaciones lo ameritan, es decir; él mismo, va desenvolviéndose en el entorno.

En muchas ocasiones estas capacidades se desarrollan de manera autónoma, sin embargo, el docente debe guiar al estudiante con necesidad educativa especial, para que, en conjunto; pueda llegar a desarrollar todos los saberes educativos. Por consiguiente, se hace indispensable las prácticas de actividades para estudiantes, incluyendo aquellos con necesidades educativas especiales, porque así, se les hace más fácil la obtención del aprendizaje.

Se hace necesario que todos los factores involucrados como lo son los saberes educativos se encuentren concatenados de manera tal, que se logre el conocimiento, con utilización de técnicas y estrategias lúdicas.

#### 2.1.6 Potencialidades

Los estudiantes con necesidades educativas especiales pueden desarrollar sus potencialidades, de acuerdo con las adecuaciones curriculares que aplique el docente en el aula de clases con el objetivo que estos estudiantes puedan construir su aprendizaje.

El desarrollo de potencialidades se da desde las primeras etapas infantiles con la estimulación de estos niños.

Para Vargas y Gutiérrez (2010), desde que el niño nace va recibiendo toda clases de estímulos pueden ser negativos o positivos, lo que al final determinará como va desarrollándose y va a propiciar el desenvolverse e interactuar con los demás.

En este aspecto, se debe reforzar el entorno con valores, aspectos positivos dentro y fuera del aula para que el estudiante con necesidad educativa especial; construya ese mundo de aprendizaje, además, logre la adquisición y comprensión de la lectura, así como otros aprendizajes.

Para lo cual, se deben incorporar todos los saberes, de tal forma que, al plantearlos mediante actividades lúdicas por parte del educador, el estudiante con la necesidad educativa especial adquiera la lectura, por lo cual debe darse paso a paso y de forma permanente, de esta manera se garantiza el aprendizaje durante todo el desarrollo de los estudiantes.

En otras palabras, para que un estudiante con necesidades educativas especiales desarrolle potencialidades debe tener una motivación y estimulación por parte del docente, en la Escuela Cerro Mono.

### 2.1.7 Interacción

Todos los estudiantes con o sin necesidades educativas especiales necesitan interactuar entre sí, primero porque son niños, seres sociales por naturaleza. Luego, porque la escuela debe ser el centro de la socialización.

Al respecto, Zych, Ortega-Ruiz y Sibaja (2016) aseguran que:

**Este proceso puede desarrollarse desde que los niños son muy pequeños y comienzan sus primeras interacciones sociales a través del juego. El encuentro con otros en instancias de interacción lúdica permite apreciar las diferencias y la aceptación, aspectos que se reflejan en los tipos de juego desarrollados por niños y niñas, en las estrategias utilizadas para interactuar en el juego y en las formas de resolver y dar continuidad a la actividad lúdica. (p. 380)**

Quiere decir, que los estudiantes con necesidades educativas especiales necesitan aún más interacción social para desarrollar su aprendizaje tanto de la lectura como de otros saberes.

#### 2.1.8 Imaginación en los niños

Para el aprendizaje, se debe utilizar la imaginación, porque le permite formar ideas propias. A partir de la ayuda docente, para guiar esas imaginaciones traspalándolas a un mundo de conocimiento.

Gardner (citado en Marie Shannon, 2013) deduce que, la imaginación de los estudiantes debe ser trabajada por el docente especial, para que los estudiantes logren desarrollar sus diferentes habilidades.

De allí radica la importancia del docente de despertar la imaginación de los estudiantes, donde los mismos logren con la lúdica el aprendizaje. Es entonces que, el papel docente, de ayudar y adecuar las planificaciones de manera tal que; sean lúdicas, dinámicas e interactivas que les permitan desarrollar la imaginación y los lleve a un conocimiento en lectura.

### 2.1.9 Juegos de competencias

Los juegos didácticos, son estrategias de metodología utilizadas por los docentes para que los estudiantes logren la interacción, se preocupen por competir y el aprendizaje va inmerso.

García (2013), opina que, se debe implementar diferentes actividades lúdicas, logrando la mayor participación de los estudiantes para el aprendizaje, captando su atención, como los juegos didácticos.

Es decir, que se logra un aprendizaje significativo, con los juegos como competencias, de esta manera se guía los estudiantes hacia el logro de objetivos planificados, siendo enfocados a su aprendizaje.

### 2.1.10 Los mimos, gestos

Al igual que los juegos didácticos y de competencias, los mimos, gestos; también ayudan a adquirir aprendizaje, mediante una manera lúdica y divertida, ya que se pueden representar sus ideas.

Por su parte, Sánchez Infer y Pérez García (2010), los estudiantes logran expresar mediante gestos, expresión de su cuerpo, en el movimiento; que luego debe ser expresado oralmente.

Es aquí su importancia, porque los estudiantes con necesidades educativas especiales mantienen una comunicación expresando y detallando todo su sentir. Lo que debe ser utilizado y canalizado por el docente para el logro del aprendizaje.

Y para, López Ruedas (2013) los estudiantes se convierten en artistas, logrando hacer mímicas como una forma de manifestación corporal u oral. Los estudiantes logran transmitir sus estados de ánimos frente al aprendizaje y es aquí donde el docente debe llevar la motivación para la adquisición de la lectura.

## 2.2 Lectura

La lectura, debe darse en forma sencilla, clara, poco a poco e ir adecuándola al grado de necesidad que tenga el estudiante; y no compararlo con aquellos estudiantes que no tengan esa necesidad educativa especial.

Según Linan-Thompson (2012) los tres pasos para que los estudiantes logren el aprendizaje de la lectura. Entre los cuales, está la lectura básica, que es cuando los estudiantes van adquiriendo sus primeros pasos en la lectura de textos y palabras sencillas. Continúa el estudiante hacia la comprensión de lo que el lee. Y por último es cuando el mismo crea el hábito de una lectura de carácter formal comprendiendo lo leído y dándoles significados.

Hay que recordar que la lectura se da, como una forma de expresarnos, de comunicarnos; a la vez que nos permite obtener información y adquisición de saberes.

### 2.2.1 Deletreo

Este método consiste en reconocer las letras y luego unir las para formar las palabras. Donde, sino existen adecuaciones apropiadas, les cuesta por su dificultad de aprendizaje.

La Fundación Astoreca (2012), expresa que cuando un estudiante logra adquirir la lectura se desarrolla como ser humano, es decir que, va logrando el desarrollo de destrezas que le favorece en su aprendizaje. Por consiguiente, el docente debe formarlo como una prioridad en el aprendizaje, que es la adquisición de la lectura; para que este pueda emitir juicios, reflexionar sobre el mismo y poder interactuar con los demás.

Aquí lo importante, es reconocer las vocales, consonantes, sílabas; para formar palabras, y así, pronunciar los sonidos.

### 2.2.2 Lectura silábica

Este método enseña las vocales, luego las consonantes, al unirse forman sílabas y a su vez palabras. Por lo que, el docente especial, debe llevar al estudiante con la necesidad educativa, a que poco a poco vaya adquiriendo la lectura con las diferentes prácticas en la formación de palabras.

### 2.2.3 Lectura corrida

Todos los estudiantes deben leer corrido, es el objetivo de todo proceso de aprendizaje. Sin embargo, algunos estudiantes presentan diversas dificultades que le impide lograrlo.

Es entonces, que para hacerlo deben estar motivados por el docente, de manera tal que, en la adecuación del currículo, desarrollen prácticas sencillas de pequeñas lecturas para afianzar su adquisición.

Es por esto, que se adecuan las diferentes actividades y prácticas para que el proceso se pueda lograr.

Según Calvo y Carrillo (2011) deducen que los estudiantes deben ir expresando poco a poco las palabras, es decir, ir decodificando a la vez que se van haciendo ideas de estas, para que se relacionen y así poder expresarlas de manera más práctica y sencilla. De esta manera, logren hilar las palabras dándole sentido a lo que están leyendo.

Esto quiere decir, que el docente brindará este tipo de enseñanza, a través de la adecuación curricular, de sus estrategias de enseñanza y de sus actividades curriculares, logrará que ellos adquieran la lectura fluida o se acerquen a su objetivo.

#### 2.2.4 Lectura clara

La lectura debe ser clara donde les sea más factible el poder leer con mayor fluidez. Por otro lado, el practicar la escritura también le ayudará, ese conocimiento práctico y enriquecer su vocabulario.

Para Valverde, Y. (2014), mediante la lectura el ser humano puede llegar a ser partícipe de ese mundo, es decir; sumergirse de manera tal, que despierte su imaginación, comprendiendo mejor el mundo que lo rodea, a la vez que puede llegar a representarlo también en la parte escrita.

Es por ello, que el nivel de lectura debe ser claro y sencillo, para que el estudiante especial pueda adquirirla.

### 2.2.5 Lectura sencilla

Las lecturas para el estudiante especial deben ser claras, para que de esta manera no pierdan el interés en la misma, y les sea más fácil su entendimiento, de lo que desea transmitir.

En este aspecto, Villanueva (2014), aduce que los estudiantes aprenden por sus ideas previas, que van construyendo mediante lecturas sencillas su aprendizaje. Cabe destacar, que las lecturas sencillas ayudan también a que logren construir aprendizaje de esta, y por ende del conocimiento.

De esta manera, el estudiante con necesidad educativa especial pueda llegar a encontrar el mensaje comunicativo dentro de la misma.

### 2.2.6 Lectura con signos de puntuación, en necesidades educativas especiales

El mensaje de la lectura para que sea entendido debe marcarse con una correcta pronunciación de los signos de puntuación y que es fundamental que los estudiantes con necesidades educativas especiales conozcan y desarrollen.

En esa línea, Suárez (2011) afirma que:

**Los errores de exactitud lectora suelen ocurrir de una manera asociada y/o simultánea con los errores en la comprensión y en la velocidad lectora, y se dan tanto en letras como en sílabas y palabras. Los principales errores que se producen en la exactitud lectora son:**

**Adición:** consiste en añadir sonidos vocálicos, consonánticos e incluso sílabas inexistentes a las palabras que se están leyendo.

**Adivinación:** es un tipo de error de exactitud que se produce cuando al leer la palabra solamente se realiza una fijación ocular sobre la primera sílaba (o la segunda, si la palabra es trisílaba) y no sobre la totalidad o punto central de la palabra. Este error es muy típico de los niños y niñas impulsivos.

**Inversión:** Se da en grafías cuando se altera la forma de la letra invirtiendo o cambiando su posición con respecto a algún eje de simetría (rotación): m por w; n por u. Es decir, que el error de inversión consiste en una alteración o trasposición de orden lógico – secuencial de las grafías. Es por ello, que estos estudiantes deben practicar desde que se les detecta la dificultad

**desde las etapas iniciales para poder esquematizarle la adecuación y logren el desarrollo y correcta pronunciación y pausas que los signos de puntuación requieren, dándole el sentido correcto a la lectura.**

**Omisión: Consiste en omitir la lectura de letras, sílabas e incluso palabras. La omisión de sonidos consonánticos es muy habitual y los fonemas que se omiten con mayor frecuencia son: n, r, l y s. Se omiten principalmente cuando el sonido consonántico se encuentra antes de otra consonante.**

**Sustitución: Consiste en cambiar unos sonidos vocálicos o consonánticos por otros que no se corresponden con la grafía. (p.15)**

Por esta razón, se debe tener en cuenta, si leen, reconocen la dificultad sobre algún error lector; y así, realizarle la adecuación específica a su situación de aprendizaje, también; las diferentes prácticas para llevar un informe de avance de este.

#### 2.2.7 Pronunciación en la lectura de estudiante especial

Se debe realizar la pronunciación correcta de la lectura, para que conozcan, y puedan llegar hacerlo de manera adecuada.

Según Gómez (2010), “la lectura y la escritura son elementos inseparables de un mismo proceso mental” (p.92). Es entonces que, una correcta adecuación, articulación de sonidos y la práctica constante de las lecturas; ayuda a tener una pronunciación adecuada en lectura.

#### 2.2.8 Comprensión de lectura

La comprensión de la lectura por los estudiantes especiales, es un proceso que va paulatinamente, se logra con la esquematización de imágenes, ideas, palabras, relaciones con el entorno; que lleva al estudiante a lograr tener concepto de lo está leyendo.

Para, Gabrieli, Christodoulou, O'Loughlin y Eddy (2010) se debe establecer una relación entre los conceptos de visión y lenguaje para poder equilibrarlos, de tal manera, que cuando los estudiantes logren la lectura, también puedan comprender y expresar como su meta principal, lo cual se logra paso a paso con la adecuación curricular.

Es aquí, donde el papel docente en la selección de las lecturas donde combina imágenes y lenguaje le da un resultado sobre la lectura a estos estudiantes.

### 2.2.9 Interacción

El docente especial, debe lograr mantener interacción, de manera tal que participen de las acciones grupales, y, por ende, puedan adquirir la lectura debido a la seguridad que los mismos les provean.

### 2.2.10 Selección de la lectura

La selección de la lectura debe estar acorde a lo que se desea lograr, al objetivo y a la necesidad educativa especial del estudiante, como parte de su estrategia didáctica.

En este aspecto, los autores Kennedy, Dunphy, Dwyer, Hayes, McPhillips, Marsh, O'Connor y Shiel (2012) indican que:

**No hay un método mejor que otro. Sin embargo, sí hay diferentes estrategias que los maestros deben conocer muy bien. Además, el uso de evaluaciones para orientar las prácticas educativas utilizadas y para que los maestros puedan atender a las necesidades particulares de sus alumnos. Finalmente, Kennedy, et al (2012) refieren la importancia de contribuir a que los niños construyan sus capacidades de autoeficacia, por medio de una plataforma de estrategias meta-cognitivas que le permitan resolver problemas exitosamente. (p.3-8)**

También, el estudiante con necesidad educativa especial puede escoger la lectura de acuerdo con su gusto, necesidad, relación; de lo que más le llame la atención, para que de esta manera se logre el aprendizaje. Lo que al final, lleva a pensar que el estudiante también debe escoger la lectura de su preferencia, con imágenes coloridas, despertando el interés con la única finalidad de construir y desarrollar sus capacidades.

# **CAPÍTULO III**

## **CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO**

### 3.1 Diseño de investigación

Este estudio se realiza para establecer la efectividad que tiene la actividad lúdica virtual, en estudiantes con necesidades especiales. Para ello se utiliza una investigación cuantitativa, no experimental, descriptiva. Cuantitativa, porque se suman todas las respuestas generadas en los ítems para conocer en su totalidad las opiniones de los docentes en torno al tema propuesto.

Las mismas serán utilizadas para comprobar la hipótesis propuesta.

- Tipo de estudio

El tipo de estudio es descriptivo y correlacional ya que busca determinar las características y cualidades de una población e igualmente establecer relación entre distintas variables.

### 3.2 Población o universo

Se escoge la población de Cerro Mono, 2020, de 6 educadores a los cuales se les indagó utilizando un cuestionario de 20 preguntas; que fue aplicado en una encuesta.

- Sujetos o muestra:

Se toma de esta población una muestra representativa, para realizar la encuesta que contiene 20 ítems.

Tipo de muestreo estadístico: se utiliza una muestra intencional no probabilística, en este caso docentes de la Escuela Cerro Mono.

### 3.3 Variables

#### 3.3.1 Identificación de las variables

- Variable independiente: actividad lúdica virtual.
- Variable dependiente: lectura de los estudiantes con necesidades educativas especiales.

#### 3.3.2 Definición de las Variables

Definición conceptual de las variables:

- Actividad lúdica: Las actividades lúdicas, son aquellas que se realizan a manera de juegos, que le permiten al estudiante recrearse; a la vez que aprende.
- Lectura: La lectura es aquella actividad que se realiza mediante la expresión oral de las palabras, para formar oración, textos con sentido y significados.

Definición operacional:

- Actividad lúdica: La variable independiente, actividad lúdica se expresa atendiendo a los ítems que permite su investigación como lo son: motivación, dinamismo, participación, juegos, destrezas, potencialidades, interacción, imaginación, competencias, mimos.

- Lectura: se define operacionalmente atendiendo a los ítems como lo son: deletreo, silábica, corrida, clara, sencilla, puntuación, pronunciación denotativa, participativa y selectiva. Se evaluó a partir de la apreciación de los docentes.

### 3.4 Instrumento

Para el logro de esta investigación, se busca establecer la efectividad que tiene la actividad lúdica virtual en la lectura de estudiantes con necesidades especiales. Para ello, se utilizó un cuestionario virtual tipo encuesta con opción a escala Likert, elaborada en Google Form y dividida por secciones donde se toma en cuenta la actitud del docente.

El proyecto de investigación será desarrollado a través de referencias bibliográficas que sean de apoyo en el marco del estudio, con el objetivo de analizar la opinión de los docentes con respecto al tema de la influencia de la lúdica en la lectura de los estudiantes con necesidades especiales.

- Confiabilidad del instrumento

<b>Estadísticos de fiabilidad</b>		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en los elementos tipificados	N de elementos
.914	.425	20

Se comprueba la confiabilidad del instrumento mediante el alfa de Cronbach que da como resultado: 0.91.

### 3.5. Procedimiento

El procedimiento seguido para este estudio fue como se describe a continuación, mediante diferentes fases de trabajo:

Fase 1. En esta fase bajo la orientación del profesor asesor, se seleccionó el tema a investigar y se cumplió con los requisitos establecidos en el manual de trabajo de grado de la UDELAS. También se procede a plantear las preguntas de investigación, así como la hipótesis, objetivo general y específicos que encierren las variables dependiente e independiente, de igual manera el planteamiento del problema. Aquí también se establece la población objeto de estudio.

Fase 2. En esta fase, se procedió a realizar una búsqueda de información más a fondo para dar mayor claridad a las variables de investigación, lo cual forma el marco teórico, para lo cual, se realizaron distintas consultas bibliográficas.

Fase 3. Aquí se realizó la confección del instrumento de recolección de los datos, para lo cual se utilizó un cuestionario tipo encuesta, que contiene 20 ítems, para dar respuesta a las variables de investigación, tomando en cuenta todos sus criterios, lo cual se somete a la aprobación del especialista.

Fase 4. En esta fase se solicita a la universidad el permiso para que se pueda aplicar el instrumento de recolección de datos, a la población seleccionada, al igual que para el centro educativo donde se realizó el estudio.

Fase 5. Aquí se aplica la encuesta al centro educativo Cerro Mono, contando con la aprobación del director del mismo y con la anuencia de todos los docentes participantes del estudio.

Fase 6. Para esta fase se realiza la tabulación de los datos que generó el formulario de google forms, se realiza el análisis estadístico a través de gráficas tipo pastel donde a partir de la información se van generando las respuestas a nuestras variables de estudio, concretando el mismo.

Fase 7. Una vez realizado todos los análisis se procede a dar respuesta a los objetivos específicos mediante elaboración de las conclusiones y por ende se puede dar las recomendaciones.

Fase 8. Aquí se finaliza con todas las referencias bibliográficas que dan fe de la investigación realizada, así como los anexos y la encuesta aplicada, para la revisión de los especialistas.

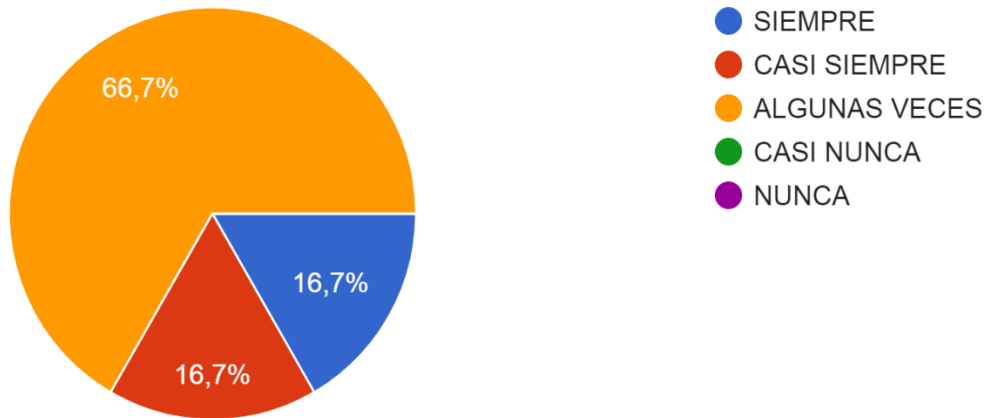
Fase 9. En esta última fase, se establece la fecha de sustentación de la investigación.

# **CAPÍTULO IV**

## CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

Esta investigación se realiza en base a una encuesta realizada en Escuela Cerro Mono, 2020, para poder determinar qué tipo de actividad lúdica virtual aplica para el aprendizaje de la lectura en estudiantes de primer grado, con necesidades educativas especiales. A su vez, evaluar la efectividad que tiene la actividad lúdica virtual para el aprendizaje de la lectura en esta población.

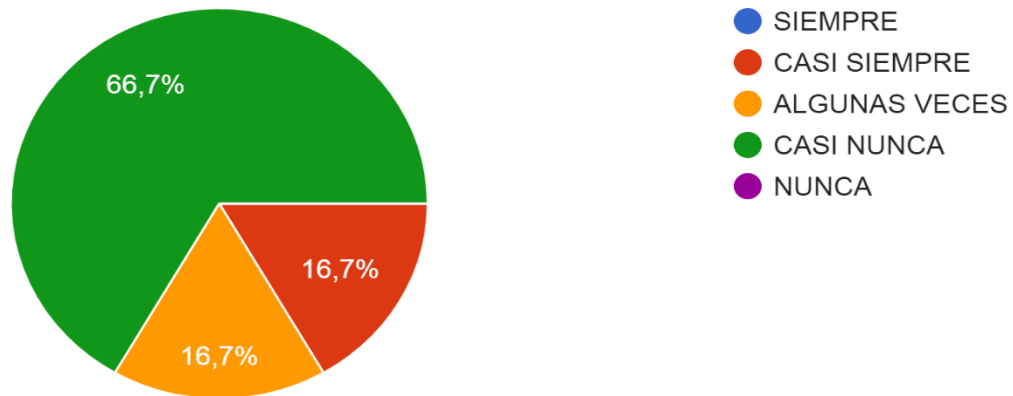
**Gráfica N° 1.** Opinión sobre la efectividad de actividades lúdicas virtuales en estudiantes con necesidades educativas especiales. Escuela Cerro Mono. 2020.



Fuente: encuesta realizada a docentes Escuela Cerro Mono. 2020.

El 66.7% de los docentes encuestados piensa que algunas veces las actividades lúdicas virtuales motivan para adquirir aprendizaje. Sin embargo, existe un 16.7% que indica que siempre estas actividades lúdicas virtuales los motivan, mientras que el otro 16.7% que casi siempre es así.

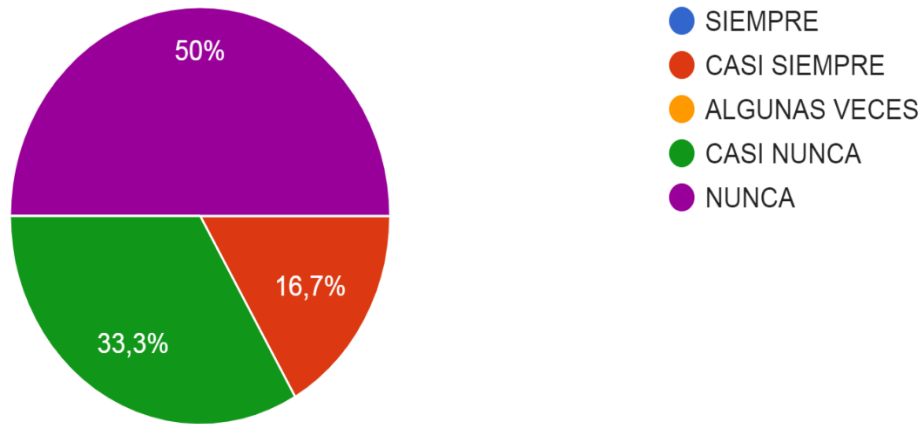
**Gráfica N° 2.** Opinión sobre las actividades lúdicas virtuales en estudiantes con necesidades educativas especiales vs dinamismo. Cerro Mono 2020.



Fuente: encuesta realizada a docentes Escuela Cerro Mono. 2020.

De los encuestados, el 66.7% aduce que casi nunca al practicar actividades lúdicas virtuales son más dinámicos, mientras que el 16.7% que casi siempre están dinámicos y el 16.7% indica que algunas veces.

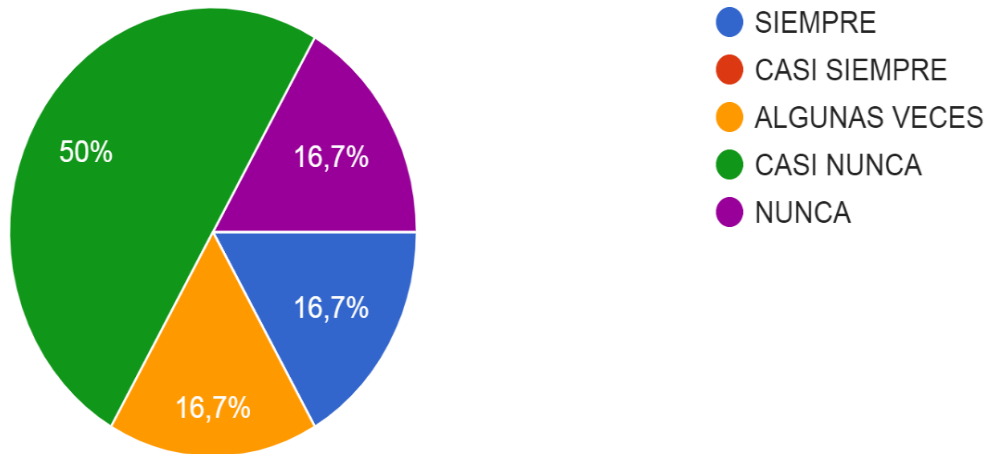
**Gráfica N° 3.** Opinión sobre las actividades lúdicas. Cerro Mono 2020.



Fuente: encuesta realizada a docentes Escuela Cerro Mono. 2020.

El 50 % de los encuestados afirma que los estudiantes especiales de la Escuela de Cerro Mono, nunca participan en actividades lúdicas virtuales, mientras que el 33.3% indica que casi nunca y solamente un 16.7% afirma que casi siempre.

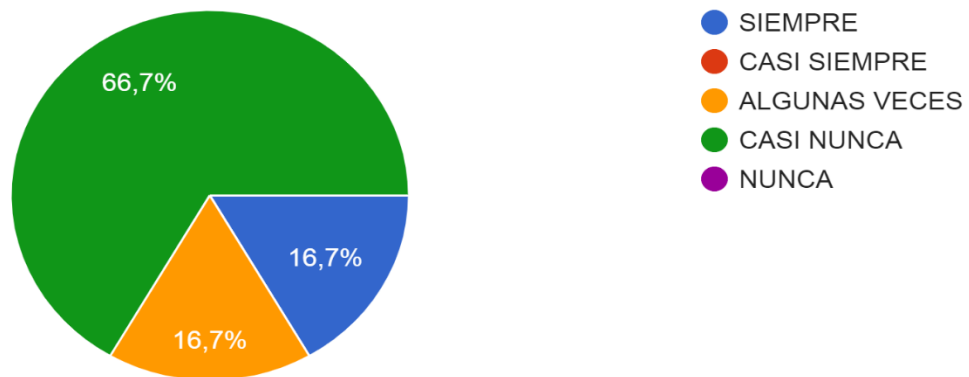
**Gráfica N° 4:** Opinión sobre los Juegos educativos virtuales, en estudiantes con necesidades educativas especiales. Cerro Mono 2020.



Fuente: encuesta realizada a docentes Escuela Cerro Mono. 2020.

De los encuestados, el 50% afirma que casi nunca logran el aprendizaje en los juegos educativos virtuales, mientras que un 16.7% indica que siempre; el otro 16.7%, indica que algunas veces mientras que el otro 16.7% indica que nunca.

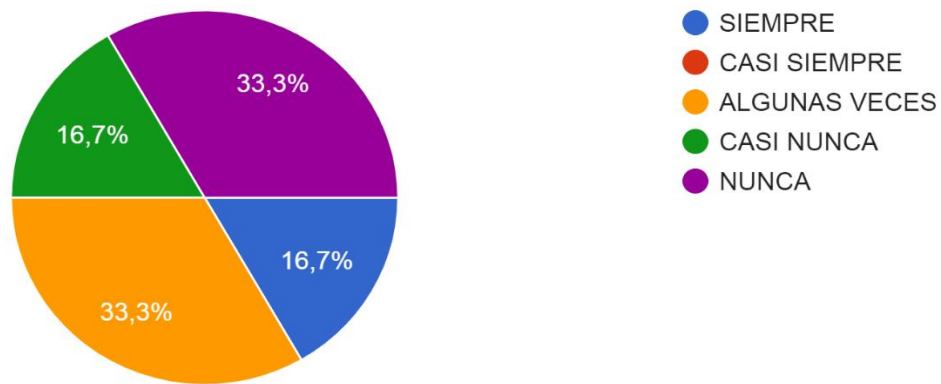
**Gráfica N° 5:** Opinión sobre las destrezas en actividades lúdicas virtuales en estudiantes con necesidades educativas especiales, escuela Cerro Mono, 2020.



Fuente: encuesta realizada a docentes Escuela Cerro Mono. 2020.

El 66.7% de los encuestados, aduce que los niños con necesidades educativas especiales casi nunca presentan el desarrollo de actividades lúdicas virtuales y otro 16.7% aduce que siempre y el otro 16.7% indica que algunas veces.

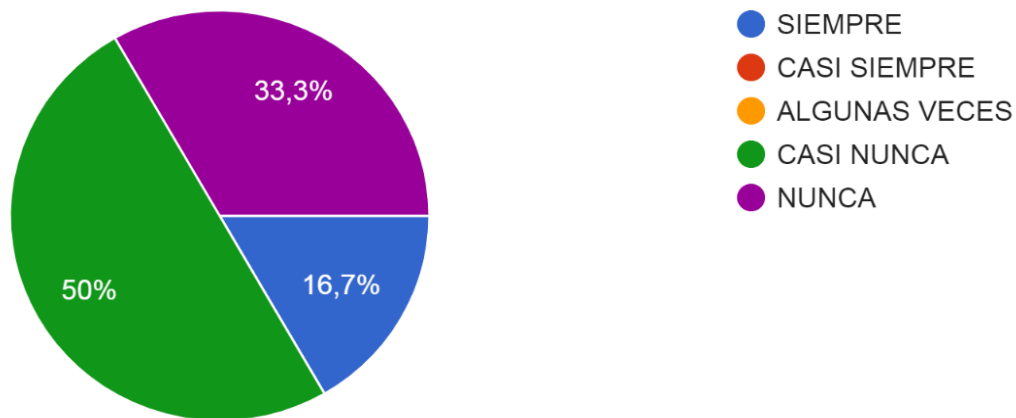
**Gráfica N° 6.** Opinión sobre el desarrollo de potencialidades con práctica de actividad lúdica virtual en estudiantes con necesidades educativas especiales, escuela Cerro Mono, 2020.



Fuente: encuesta realizada a docentes Escuela Cerro Mono. 2020.

Se puede observar que el 33.3%, deduce que nunca se desarrolla las potencialidades en niños con necesidades educativas especiales, al practicar actividad lúdica virtual; mientras que el otro 33.3% manifiesta que, algunas veces y así el 16.7% indica que casi nunca, solamente un 16.7% indica que siempre.

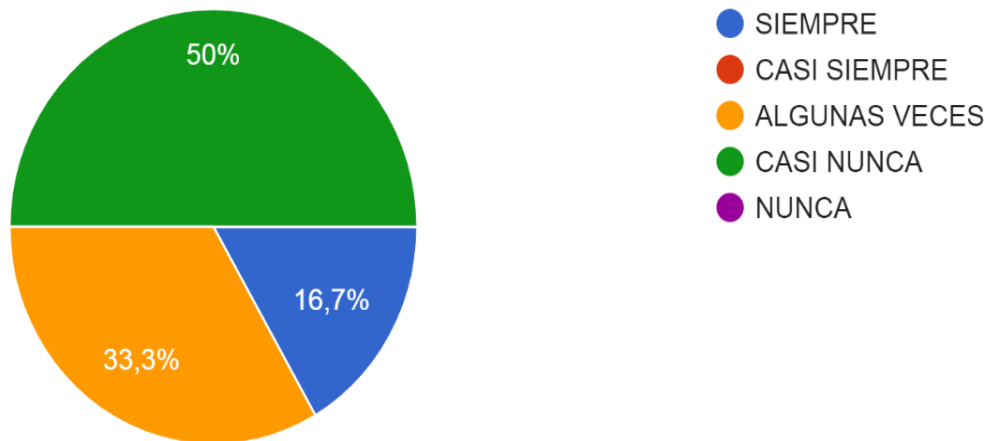
**Gráfica N° 7.** Opinión sobre la Interacción, mediante practica de lúdicas virtuales. Escuela Cerro Mono 2020.



Fuente: encuesta realizada a docentes Escuela Cerro Mono. 2020.

El 50% de los encuestados, indica que, al realizar actividades lúdicas virtuales con niños con necesidades educativas especiales, casi nunca se logra mayor interacción con sus compañeros; mientras que 33.3% indica que nunca, sin embargo, el 16.7% indica que siempre.

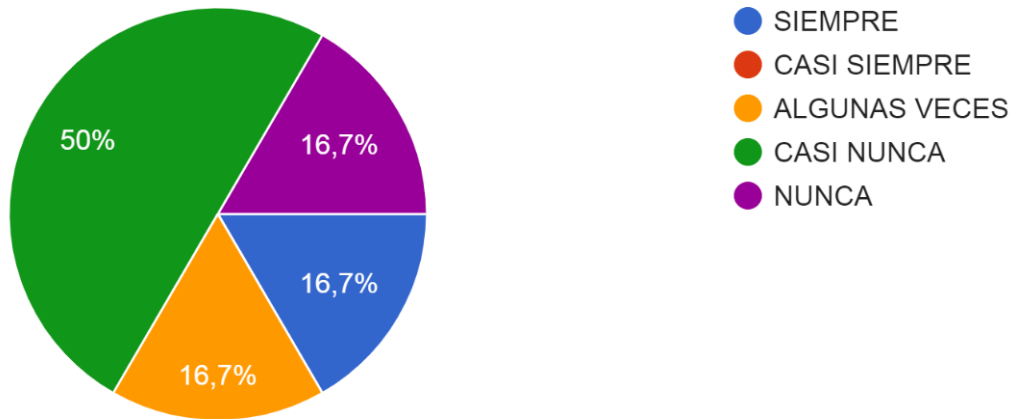
**Gráfica N° 8.** Opinión sobre la imaginación vs actividad lúdica virtuales estudiantes con necesidades educativas especiales, escuela Cerro Mono, 2020.



Fuente: encuesta realizada a docentes Escuela Cerro Mono. 2020.

El 50% indica, que casi nunca la actividad lúdica virtual despierta la imaginación en niños con necesidades educativas especiales, mientras que el 33.3% que algunas veces; sin embargo, un 16.7% indica que siempre.

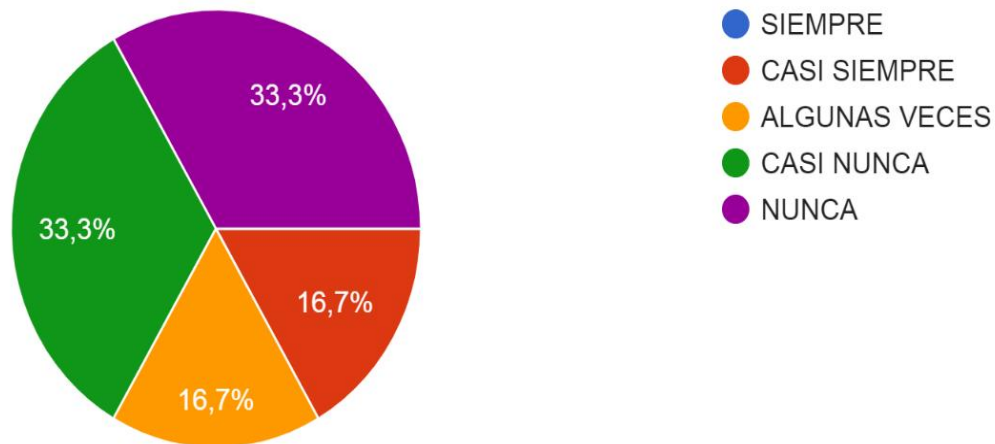
**Gráfica N° 9.** Opinión sobre los juegos de competencias virtuales, en estudiantes con necesidades educativas especiales, escuela Cerro Mono, 2020.



Fuente: encuesta realizada a docentes Escuela Cerro Mono. 2020.

El 50% indica, que casi nunca los juegos de competencias virtuales permiten el conocimiento, mientras que el 16.7% indica que siempre; el otro 16.7% que algunas veces, sin embargo, el 16.7% indica que nunca lo adquieren; porque no tienen conectividad en el área.

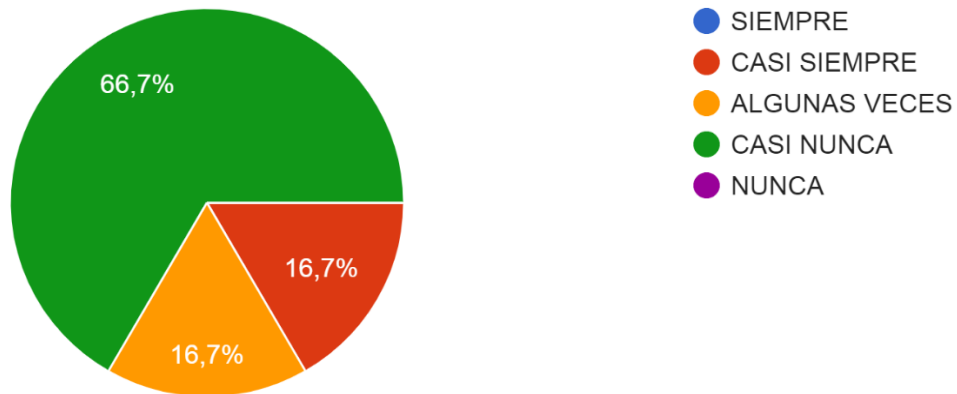
**Gráfica N° 10.** Datos de los encuestados sobre los mimos, gestos u otro tipo de actividad lúdica virtual vs aprendizaje en estudiantes con necesidades educativas especiales, Escuela Cerro Mono. 2020.



Fuente: encuesta realizada a docentes Escuela Cerro Mono. 2020.

El 33.3% indica, que nunca al realizar mimos, gestos u otro tipo de actividad lúdica virtual mejoran el aprendizaje en estos niños con necesidades especiales, mientras que; otro 33.3% casi nunca, el 16.7% manifiesta algunas veces, sin embargo; un 16.7% que casi siempre.

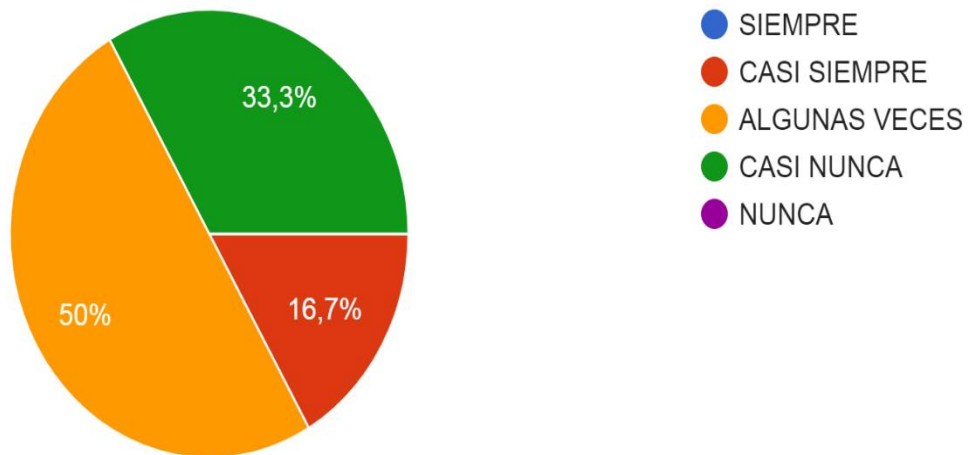
**Gráfica N° 11.** Opinión sobre las prácticas de deletreo para mejorar la lectura en estudiantes con necesidades educativas especiales. Escuela Cerro Mono 2020.



Fuente: encuesta realizada a docentes Escuela Cerro Mono. 2020.

El 66.7% indica, que casi nunca al practicar el deletreo se mejora la lectura en niños con necesidades educativas especiales, mientras que el 16.7% indica que casi siempre y el otro 16.7% que algunas veces.

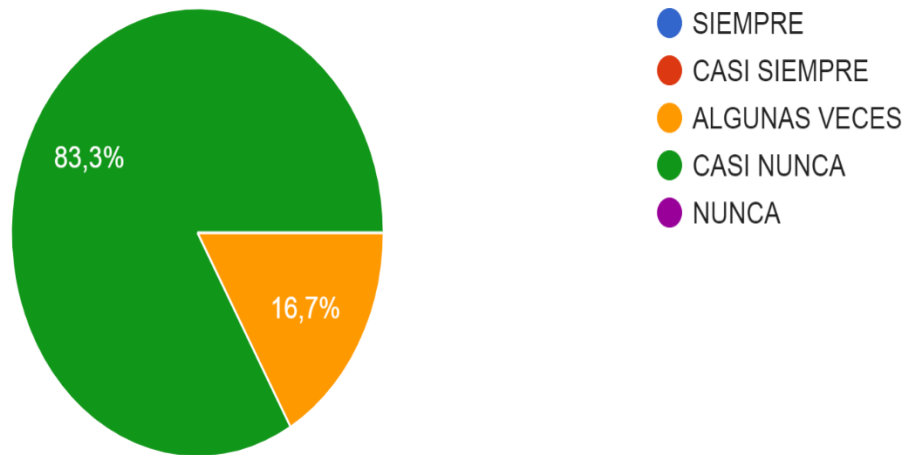
**Gráfica N° 12.** Opinión de los encuestados sobre la lectura silábica en estudiantes con necesidades educativas especiales, Escuela Cerro Mono, 2020.



Fuente: encuesta realizada a docentes Escuela Cerro Mono. 2020.

El 50% concluye que algunas veces todos presentan lectura silábica, mientras el 33.3% indica que casi nunca se logra y el 16.7% que casi siempre se logra.

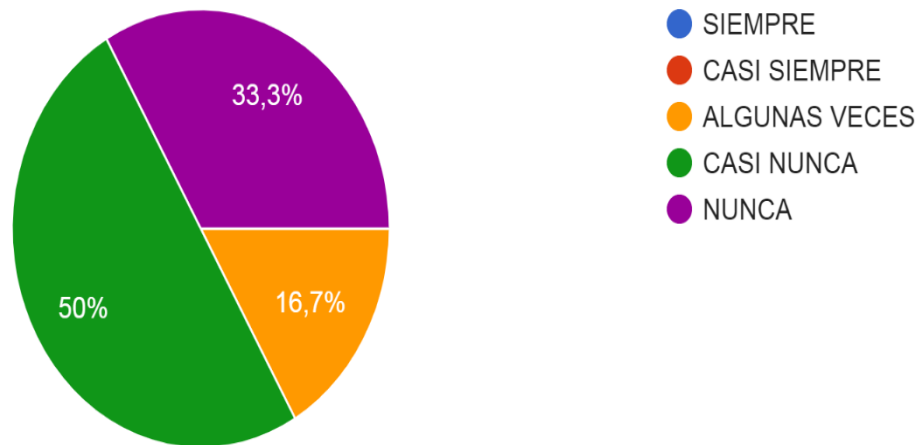
**Gráfica N° 13.** Opinión sobre la lectura corrida en estudiantes con necesidades educativas especiales, escuela Cerro Mono, 2020.



Fuente: encuesta realizada a docentes Escuela Cerro Mono. 2020.

El 83.3% indica, casi nunca puede el estudiante especial llegar a leer fluido, mientras que el 16.7% aduce que algunas veces.

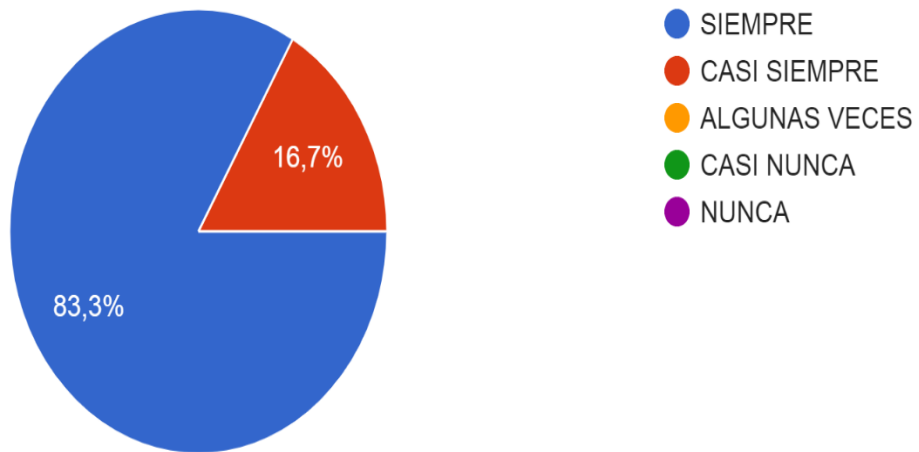
**Gráfica N° 14.** Opinión de los encuestados sobre lectura clara en estudiantes con necesidades educativas especiales, Escuela Cerro Mono, 2020.



Fuente: encuesta realizada a docentes, Escuela Cerro Mono, 2020.

De los encuestados, el 50% indica que casi nunca logran desarrollar lectura clara, mientras un 33.3% indica que nunca y el 16.7% que algunas veces.

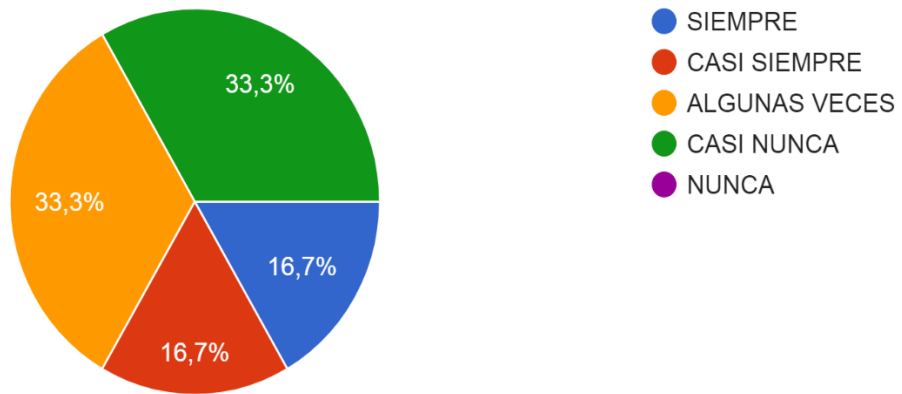
**Gráfica N° 15.** Opinión sobre la lectura sencilla en estudiantes con necesidades educativas especiales, escuela Cerro Mono 2020.



Fuente: encuesta realizada a docentes, Escuela Cerro Mono, 2020.

El 83.3% de los encuestados, aduce que siempre la lectura de los estudiantes con necesidades educativas especiales debe ser sencilla para lograr su comprensión, mientras que el 16.7% que casi siempre.

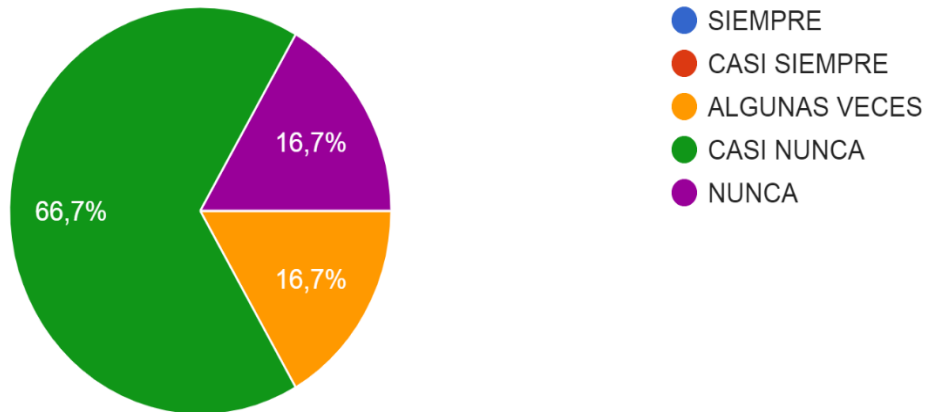
**Gráfica N° 16.** Opinión sobre la dificultad en signos de puntuación en estudiantes con necesidades educativas especiales, escuela Cerro Mono, 2020.



Fuente: encuesta realizada a docentes Escuela Cerro Mono. 2020.

El 33.3% de los encuestados, piensa que algunas veces ellos presentan dificultad al aplicar signos de puntuación, al igual que el 33.3% que casi nunca; sin embargo, el 16.7% que siempre y casi siempre el 16.7%.

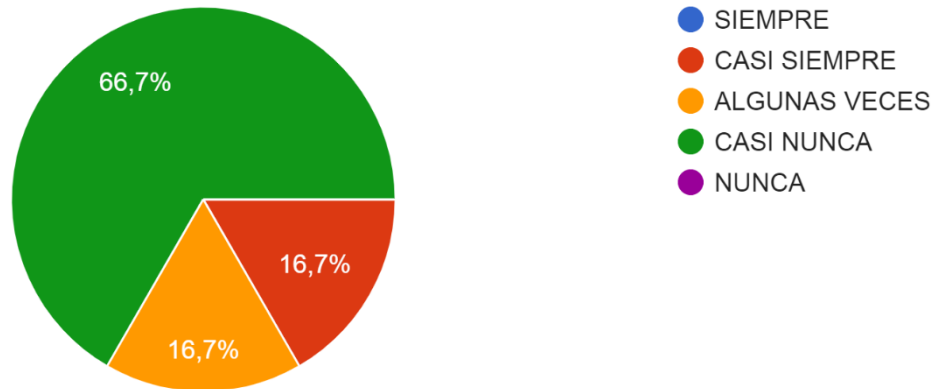
**Grafica N° 17.** Opinión sobre la correcta pronunciación en lectura, en estudiantes con necesidades educativas especiales, escuela Cerro Mono, 2020.



Fuente: encuesta realizada a docentes, Escuela Cerro Mono, 2020.

El 66.7% de los encuestados, piensa que, casi nunca pueden tener buena pronunciación en sus lecturas, mientras que un 16.7% indica que algunas veces; sin embargo, el 16.7% indica que nunca tienen buena pronunciación en lo que leen.

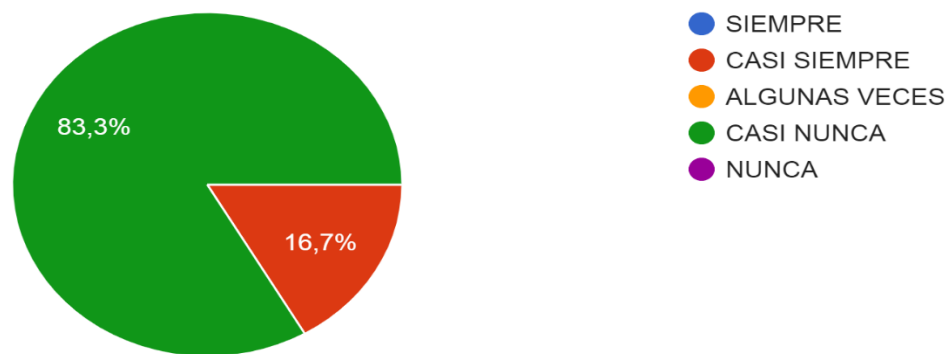
**Gráfica N° 18.** Datos de los encuestados sobre la lectura, en estudiantes con necesidades educativas especiales, escuela Cerro Mono, 2020.



Fuente: encuesta realizada a docentes, Escuela Cerro Mono, 2020.

El 66.7% indica, que casi nunca los estudiantes con necesidades educativas especiales pueden tener buena comprensión en la lectura, sin embargo; el 16.7% indica que algunas veces y 16.7% que siempre lo logran.

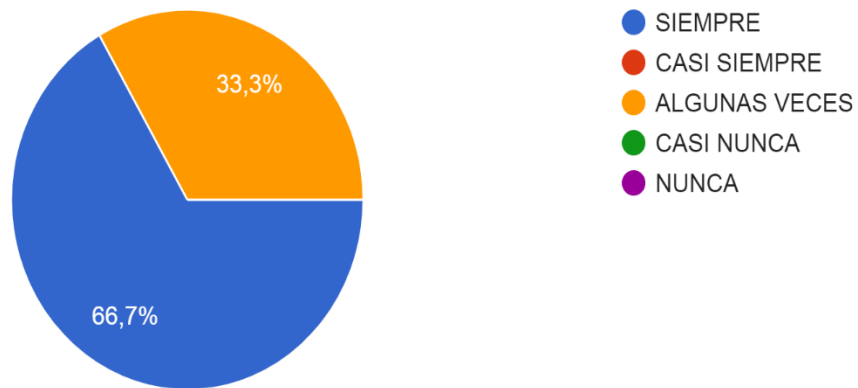
**Gráfica N° 19.** Opinión de los encuestados sobre la Interacción entre estudiantes con necesidades educativas especiales, mediante prácticas de lecturas, escuela Cerro Mono 2020.



Fuente: encuesta realizada a docentes, Escuela Cerro Mono, 2020.

El 83.3% concluye, que casi nunca al practicar actividades, les resulta más fácil interactuar con sus compañeros; mientras que el 16.7% indica que casi siempre lo logran.

**Gráfica N° 20.** Opinión sobre las lecturas selectivas para estudiantes con necesidades educativas especiales, Escuela Cerro Mono, 2020.



Fuente: encuesta realizada a docentes Escuela Cerro Mono. 2020.

El 66.7% indica, que siempre la lectura de los estudiantes con necesidades educativas especiales debe ser selectiva; de acuerdo con su necesidad, mientras que el 33.3% indica que algunas veces.

## CONCLUSIONES

En esta investigación se logró evaluar la efectividad que tiene la actividad lúdica virtual para el aprendizaje de la lectura en estudiantes de primer grado, con necesidades especiales de la Escuela Cerro Mono, logrando llegar a las siguientes conclusiones:

- Para dar respuesta a este objetivo específico que es, Identificar el tipo de actividad lúdica virtual aplicada para el aprendizaje de la lectura en estudiantes de primer grado, con necesidades especiales de la Escuela Cerro Mono, se logra determinar que los juegos de competencias virtuales permiten el conocimiento, sin embargo, al practicar el deletreo se mejora la lectura en niños con necesidades educativas especiales.
- La mayoría de los docentes consideran que, algunas veces las actividades lúdicas virtuales serían útiles para la necesidad del estudiante, sin embargo; para ellos no serían suficientemente efectivas para lograr la adquisición de la lectura en la virtualidad, debido a que estos niños de la escuela Cerro Mono no mantienen adecuada conectividad (vía internet) para realizar estas actividades.
- Lo anterior sugiere que se debe implementar otras actividades como los son los diferentes tipos de juegos de memoria, de interacción y de conocimiento.
- Para dar respuesta al otro objetivo específico que es, describir las actividades lúdicas para el aprendizaje de la lectura en estudiantes con necesidades educativas especiales de esta escuela, se puede afirmar que en los niños con necesidades educativas especiales aumentan sus destrezas con la implementación de actividades lúdicas como los juegos al aire libre, los de

memorias, rompecabezas, busca palabras, entre otros. Las que deben ser selectivas de acuerdo a las necesidades de los estudiantes.

- Esta investigación deja al descubierto, que las actividades lúdicas virtuales para este centro educativo no resultan efectivas para la adquisición y comprensión del aprendizaje en el estudiante especial, debido a las dificultades de conectividad en el área.

## RECOMENDACIONES:

Por lo antes descrito en las conclusiones presentadas, se llega a las siguientes recomendaciones

- Son necesarios los esfuerzos por lograr la conectividad en el área comarcal en Cerro Mono, específicamente, lugar de la investigación para poder implementar las actividades lúdicas virtuales, y capacitar a los docentes de educación especiales en diferentes estrategias y técnicas virtuales donde el estudiante con necesidad especial, de esta manera logrará avanzar hacia una sociedad inclusiva en todos sus aspectos.
- Los juegos y competencias virtuales no son garantía específica de lograr la lectura, porque se debe seguir logrando la interacción docente-estudiante; aplicando técnicas de deletreo, juegos, actividades al aire libre, lecturas claras, sencillas que los motiven para que logren su aprendizaje.
- La educación virtual en Escuela Cerro Mono no está facilitando el desarrollo de destrezas para la lectura por lo que se debe seguir fomentando actividades de interacción, diferentes prácticas, técnicas y estrategias con estos estudiantes.
- Se debe fomentar el apoyo del padre de familia como parte de la adecuación curricular, al igual que prácticas de lecturas claras, selectivas y sencillas; para que los estudiantes de Cerro Mono, que no presentan conectividad logren adquirir el aprendizaje

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arreola, M. (2012). Evaluación holística del modelo pedagógico del Centro Universitario de los Valles de la Universidad de Guadalajara. Tesis doctoral. Facultad de Educación y Trabajo Social, Departamento de Pedagogía, Universidad de Valladolid.
- Ballesteros, O. P. (2011). La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas (Tesis de maestría). Universidad Nacional de Colombia. Bogotá, Colombia.
- Calvo, Ángel y Carrillo, María. (2011). El acceso a la lectura desde la perspectiva cognitiva psicolingüística. Recuperado de [http://www.educarm.es/lecto\\_escritura/curso/03/t03.pdf](http://www.educarm.es/lecto_escritura/curso/03/t03.pdf)
- Corcino, M (2013). Escuela de organización Industrial. Habilidades y destreza en una persona. Recuperado: <https://goo.gl/eE1hL>
- Cheng, W. (2012). Technologies of transgression and musical play in video game cultures [Tesis doctoral]. Harvard University, Cambridge, USA
- Dimaté, C. (2013). La argumentación: ¿construcción cultural o desarrollo cognitivo? Bogotá: Universidad Externado de Colombia. Bogotá D.C: Cooperativa Editorial Magisterio.
- De Cerrud, A.; Bermúdez, L.; Barrett, R.; Santana, D. y González, I. (2017). Estudio de la lectura y escritura de alumnos con discapacidad de la provincia de Coclé. Revista Institucional PINCEDUC I+D, 1, 47-73.
- Pérez, M.; Acosta, J. y Rodríguez, A. (2017). Estudio de las competencias lectoras y escritora en la población con discapacidad en Darién. Revista Institucional PINCEDUC I+D, 1, 74-90.

- Orozco, Y. (2017). Estudio descriptivo de las competencias en lectura y escritura de la población escolar del Instituto Panameño de Rehabilitación Especial, extensión Panamá Este. Revista Institucional PINCEDUC I+D, 1, 91-102.
- Fundación Astoreca (2012). Educando Juntos. Recuperado de: <http://www.educandojuntos.cl/dms/>
- Gabrieli, J., Christodoulou, J., O'Loughlin T. & Eddy, M. (2010). The Reading brain. In Mind, Brain, and Education: Neuroscience implications for the classroom. USA: Solution Tree Press.
- García, C. (2013). Utilización de estrategias y actividades lúdicas, por parte de docentes, padres y madres para el logro de aprendizajes significativos y motivación de los alumnos. Tesis Licenciatura Universidad Estatal de Costa Rica 2013.
- Gómez, K. (2010). Con el computador aprendo y me divierto en el mágico mundo de la lecto-escritura. Recuperado de: <http://www.eduteca.org/proyectos.php/1/2452>.
- González, R. (2014). La Lúdica como estrategia didáctica. (Tesis de Maestría). Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Colombia.
- Ibáñez. (2012). Importancia de la Motivación. Revista Electrónica. Informe hemisférico: Elaboración de políticas y estrategias para la prevención del fracaso escolar OEA y AICD. [www.polainclusión.educ.ar](http://www.polainclusión.educ.ar).
- Kennedy, E., Dunphy, E., Dwyer, B., Hayes, G.; McPhillips, T.; Marsh, J; O'Connor, M., y Shiel, G. (2012). Literacy in Early Childhood and Primary Education 3-8 years (Research Report No. 15). USA. National Council for Curriculum and Assessment. Disponible en: [http://www.ncca.ie/en/Curriculum\\_and\\_Assessment/Early\\_Childhood\\_and\\_Primary\\_Education/Primary\\_School\\_Curriculum/Language\\_Curriculum\\_Research\\_Reports\\_/litreport.pdf](http://www.ncca.ie/en/Curriculum_and_Assessment/Early_Childhood_and_Primary_Education/Primary_School_Curriculum/Language_Curriculum_Research_Reports_/litreport.pdf)

- Leoni, S. (2012). La importancia de la lectura en una sociedad tecnologizada. Contribuciones a las Ciencias Sociales. Recuperado de <http://www.eumed.net/rev/cccss/20/sllh.html>
- Linan-Thompson, S. (2012). El mejoramiento de la lectura es una tarea de todos. USAID: Proyecto Reforma Educativa en el Aula, Cátedra de Benjamín Bloom.
- LÓPEZ RUEDA, Sara. La expresión corporal: la mímica. En: Blogspot. [en línea]. (2013). Disponible en: <<http://ssaralopez99.blogspot.com/2013/02/la-expresion-corporal-la-mimica.html>> [citado el 19 de diciembre de 2013]
- Montes de Oca, N. & Machado, F. (2011) Estrategias docentes y métodos de enseñanza-aprendizaje en la educación superior. Humanidades médicas, 11(3) 475-484
- Pérez, M. & Roa, C. (2010). Herramienta para la vida: hablar, leer y escribir para comprender el mundo. Referentes para la didáctica en el primer ciclo. Secretaría de Educación Distrital. Bogotá: Editorial Kimprés, Ltda.
- Posso Restrepo, P., Sepúlveda Gutiérrez, M., Navarro Caro, N., y Laguna Moreno, C. E. (2015). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar. Lúdica Pedagógica, (21). <https://doi.org/10.17227/01214128.21ludica163.174>
- Real Academia Española. (2014). Diccionario de la Lengua Española (23ª ed). Recuperado en: <https://www.rae.es/rae.html>
- Sánchez, H. (2013). La comprensión lectora, base del desarrollo del pensamiento crítico. Horizonte de la ciencia, 31-38.
- Sánchez, M., Pérez, A. (2010). Expresión mímica- corporal: una propuesta práctica. Revista digital Efdportes [en línea]. Recuperado de: <<http://www.efdeportes.com/efd150/expresion-mimicacorporal-una-propuesta-practica.htm>> [citado el 19 de diciembre de 2013]

- Shannon, Marie. (2013). "La teoría de las inteligencias múltiples en la enseñanza de español". Salamanca.
- Suárez, A, (2011). Errores de exactitud lectora. Trabajo presentado ante el Aula de Propuesta Educativa de la Universidad de Extremadura. España.
- Varela González, P. (2010). Aspecto Lúdico en la Enseñanza del ELE. Didáctica Español como lengua extranjera, 1-5.
- Vargas, P., & Gutiérrez, J. (2010). Procesos y habilidades para la potenciación de aprendizajes. Universidad academia de humanismo cristiano, Santiago de Chile.
- Villamizar, M. (2010). Propuestas para estimular competencias en primera infancia. Recuperado el 2017, de [http://www.colegiomusicalbritanico.edu.co/soporte/files/Competencias\\_para\\_la\\_primera\\_infancia.pdf](http://www.colegiomusicalbritanico.edu.co/soporte/files/Competencias_para_la_primera_infancia.pdf)
- Zych, I., Ortega-Ruiz, R. y Sibaja, S. (2016). Children's play and affective development affect, school adjustment and learning in preschoolers. *Infancia y aprendizaje*, 39, 380-400. <https://doi.org/10.1080/02103702.2016.1138718>

# **ANEXOS**

**ANEXO N°1**

**ENCUESTA**



**UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS  
DECANATO DE POSTGRADO  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN ESPECIAL**

**Entrevista aplicada a los docentes, con el objetivo de conocer su opinión sobre la actividad lúdica virtual efectiva y su influencia en la lectura, de los estudiantes con necesidades educativas especiales.**

1- ¿Los estudiantes con necesidades educativas especiales motivados con actividades lúdica virtuales adquieren el aprendizaje?

Siempre  casi siempre  algunas veces  casi nunca  nunca

2- ¿Los estudiantes con necesidades educativas especiales que realicen actividades lúdicas virtual serán más dinámicos?

Siempre  casi siempre  algunas veces  casi nunca  nunca

3--¿Al realizar actividades lúdicas virtuales con estudiantes con necesidades educativas especiales se logra su mayor participación?

Siempre  casi siempre  algunas veces  casi nunca  nunca

4--¿Mediante los juegos educativos virtuales, los niños con necesidades educativas especiales logran el aprendizaje?

Siempre  casi siempre  algunas veces  casi nunca  nunca

5--¿Considera usted, que el desarrollo de actividades lúdica virtual por parte de niños con NEE hace que aumenten sus destrezas?

Siempre  casi siempre  algunas veces  casi nunca  nunca

6--¿Se desarrollará las potencialidades en niños con NEE, al practicar actividad lúdica virtual?

Siempre  casi siempre  algunas veces  casi nunca  nunca

7--¿Al realizar actividades lúdicas virtuales con niños con necesidades educativas especiales se logra mayor interacción con sus compañeros?

Siempre  casi siempre  algunas veces  casi nunca  nunca

8--¿La actividad lúdica virtual despierta la imaginación en niños con necesidades educativas especiales?

Siempre  casi siempre  algunas veces  casi nunca  nunca

9--¿Los juegos de competencias será permiten el aprendizaje en niños con necesidades educativas especiales?

Siempre  casi siempre  algunas veces  casi nunca  nunca

10- ¿Los mimos, gestos u otro tipo de actividad lúdica virtual mejoran el aprendizaje en con necesidades educativas especiales?

Siempre  casi siempre  algunas veces  casi nunca  nunca

11- ¿Al practicar el deletreo se mejora la lectura en niños con Necesidades educativas especiales?

Siempre  casi siempre  algunas veces  casi nunca  nunca

12- ¿Todos Los estudiantes con necesidades educativas especiales presentan una lectura silábica?

Siempre  casi siempre  algunas veces  casi nunca  nunca

13- ¿La lectura de los estudiantes con necesidades educativas especiales, puede ser fluida?

Siempre  casi siempre  algunas veces  casi nunca  nunca

14- ¿Todos los estudiantes con necesidades educativas especiales logran desarrollar una lectura clara?

Siempre  casi siempre  algunas veces  casi nunca  nunca

15- ¿La lectura de los estudiantes NEE, debe ser sencilla?

Siempre  casi siempre  algunas veces  casi nunca  nunca

16- ¿En la lectura los estudiantes NEE, presentan dificultad en signos de puntuación?

Siempre  casi siempre  algunas veces  casi nunca  nunca

17- ¿Todos los estudiantes con NEE, pueden tener buena pronunciación en sus lecturas?

Siempre  casi siempre  algunas veces  casi nunca  nunca

18- ¿Los estudiantes con necesidades educativas especiales pueden llegar a comprender lo que leen?

Siempre  casi siempre  algunas veces  casi nunca  nunca

19- ¿Al practicar la lectura los estudiantes NEE, les resulta más fácil interactuar con sus compañeros?

Siempre  casi siempre  algunas veces  casi nunca  nunca

20- ¿La lectura de los estudiantes NEE, debe ser selectiva, de acuerdo con su necesidad?

Siempre  casi siempre  algunas veces  casi nunca  nunca

**ANEXO N°2**  
**ÍNDICE DE GRÁFICAS**

## INDICE DE GRÁFICAS

N°	TÍTULO	Pág.
<b>Gráfica N° 1</b>	Opinión sobre la efectividad de actividades lúdicas virtuales en estudiantes con necesidades educativas especiales. Escuela Cerro Mono. 2020.	<b>46</b>
<b>Gráfica N° 2</b>	Opinión sobre las actividades lúdicas virtuales en estudiantes con necesidades educativas especiales vs dinamismo. Cerro Mono 2020.	<b>47</b>
<b>Gráfica N° 3</b>	Opinión sobre las actividades lúdicas. Cerro Mono 2020.	<b>48</b>
<b>Gráfica N° 4</b>	Opinión sobre los Juegos educativos virtuales, en estudiantes con necesidades educativas especiales. Cerro Mono 2020.	<b>49</b>
<b>Gráfica N° 5</b>	Opinión sobre las destrezas en actividades lúdicas virtuales en estudiantes con necesidades educativas especiales, escuela Cerro Mono, 2020.	<b>50</b>
<b>Gráfica N° 6</b>	Opinión sobre el desarrollo de potencialidades con práctica de actividad lúdica virtual en estudiantes con necesidades educativas especiales, escuela Cerro Mono, 2020.	<b>51</b>
<b>Gráfica N° 7</b>	Opinión sobre la interacción, mediante práctica de lúdicas virtuales. Escuela Cerro Mono 2020.	<b>52</b>
<b>Gráfica N° 8</b>	Opinión sobre la imaginación vs actividad lúdica virtual en estudiantes con necesidades educativas especiales, escuela Cerro Mono, 2020.	<b>53</b>
<b>Gráfica N° 9</b>	Opinión sobre los juegos de competencias virtuales, en estudiantes con necesidades educativas especiales, escuela Cerro Mono, 2020.	<b>54</b>
<b>Gráfica N° 10</b>	Datos de los encuestados sobre los mimos, gestos u otro tipo de actividad lúdica virtual vs aprendizaje en	<b>55</b>

estudiantes con necesidades educativas especiales, Escuela Cerro Mono. 2020.

- Gráfica N° 11** Opinión sobre las prácticas de deletreo para mejorar la lectura en estudiantes con necesidades educativas especiales. Escuela Cerro Mono 2020. **56**
- Gráfica N° 12** Opinión de los encuestados sobre la lectura silábica en estudiantes con necesidades educativas especiales, Escuela Cerro Mono, 2020. **57**
- Gráfica N° 13** Opinión sobre la lectura corrida en estudiantes con necesidades educativas especiales, Escuela Cerro Mono, 2020. **58**
- Gráfica N° 14** Opinión de los encuestados sobre lectura clara en estudiantes con necesidades educativas especiales, Escuela Cerro Mono, 2020. **59**
- Gráfica N° 15** Opinión sobre la lectura sencilla en estudiantes con necesidades educativas especiales, Escuela Cerro Mono 2020. **60**
- Gráfica N° 16** Opinión sobre la dificultad en signos de puntuación en estudiantes con necesidades educativas especiales, escuela Cerro Mono, 2020. **61**
- Gráfica N° 17** Opinión sobre la correcta pronunciación en lectura, en estudiantes con necesidades educativas especiales, escuela Cerro Mono, 2020. **62**
- Gráfica N° 18** Datos de los encuestados sobre la lectura, en estudiantes con necesidades educativas especiales, Escuela Cerro Mono, 2020. **63**
- Gráfica N° 19** Opinión de los encuestados sobre la Interacción entre estudiantes con necesidades educativas especiales, mediante prácticas de lecturas, escuela Cerro Mono 2020. **64**

**Gráfica N° 20** Opinión sobre las lecturas selectivas para estudiantes **65**  
con necesidades educativas especiales, Escuela Cerro  
Mono 2020.