



Universidad Central De Venezuela
Facultad De Humanidades Y Educación
Escuela De Educación

**DISEÑO INSTRUCCIONAL FUNDAMENTADO EN JUEGOS
DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA LECTURA Y LA ESCRITURA**

Tutor:

Lcdo. Wilfredo Pino

Autoras:

Castellanos Calma, Glenda Caridad C.I.:8.236.226

Salaverría, Mercedes Del Valle C.I.:8.250.520

Barcelona, Febrero de 2015



Universidad Central de Venezuela
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Educación
Estudios Universitarios Supervisados
Barcelona, Estado Anzoátegui



**DISEÑO INSTRUCCIONAL FUNDAMENTADO EN JUEGOS
DIDÁCTICOS PARA
MEJORAR LA LECTURA Y LA ESCRITURA**

**Trabajo de Grado presentado ante la Universidad Central de Venezuela como
requisito para optar al título de Licenciada en Educación**

Barcelona, Febrero de 2015



DEFENSA DE TRABAJOS DE LICENCIATURA VEREDICTO

Quienes suscriben, miembros del jurado por el Consejo de la Escuela de Educación en su sesión 1542 de fecha 01/10/14, para evaluar el Trabajo de Licenciatura presentado por: CASTELLANOS CALMA, GLENDA CARIDAD, C.I. 8.236.226, SALAVERRIA, MERCEDES DEL VALLE, C.I.8.258.520, bajo el título, "DISEÑO INSTRUCCIONAL FUNDAMENTADO EN JUEGOS DIDACTICOS PARA MEJORAR LA LECTURA Y LA ESCRITURA", dejan constancia de lo siguiente:

1. Hoy 20-11-14, nos reunimos en la sede de la Escuela de Educación, para que su(s) autor(es) lo defendiera(n) en forma pública.
2. Culminada la Defensa Pública referido Trabajo de Licenciatura, conforme a lo dispuesto en el Art. 14 del "Reglamento de Trabajos de Licenciatura de las Escuelas de Facultad de Humanidades y Educación" adoptando como **criterios para otorgar la calificación**: rigurosidad en el razonamiento, coherencia en la exposición, claridad y pertinencia en los procesos metodológicos empleados, adecuación del sustento teórico, así como la calidad de la exposición oral y de las respuestas dadas a las preguntas formuladas por el jurado, **acordamos calificarlo como:**

APLAZADO APROBADO otorgándole la mención:
SUFICIENTE DISTINGUIDO SOBRESALIENTE

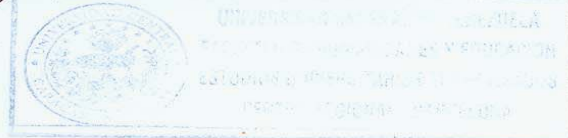
3. Las razones que justifican la calificación otorgada son las siguientes:

el tema es interesante y necesario para la formación de los niños y niñas de Educación Primaria, requiere una adecuación de la metodología y del sustento teórico


Prof(a). MARI LEAL


Prof(a). BERTALINA QUIJADA


Tutor Prof. WILFREDO PINO



APROBACIÓN DEL TUTOR

Quien suscribe, Profesor WILFREDO PINO, de la UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA, adscrita a la ESCUELA DE EDUCACIÓN, en mi carácter de Tutor/a del Trabajo de Grado titulado DISEÑO INSTRUCCIONAL FUNDAMENTADO EN JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA LECTURA Y LA ESCRITURA, realizado por las ciudadanas CASTELLANOS, GLENDA y SALAVERRÍA, MERCEDES C.I.: 8.236.226 y C.I.: 8.250.520, manifiesto que he revisado en su totalidad la versión definitiva de los ejemplares de este trabajo y certifico que se le incorporaron las observaciones y modificaciones indicadas por el jurado evaluador durante la defensa del mismo.

En Barcelona a los 20 días del mes de Noviembre de 2014.



Ledo. Wilfredo Pino
C.I.: 5.193.537



**UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
BARCELONA, ESTADO ANZOÁTEGUI**

**DISEÑO INSTRUCCIONAL FUNDAMENTADO EN JUEGOS DIDÁCTICOS
PARA MEJORAR LA LECTURA Y LA ESCRITURA**

Tutor:

Lcdo. Pino Wilfredo

Autoras:

Castellanos Calma, Glenda Caridad C.I.:8.236.226

Salaverría, Mercedes Del Valle C.I.:8.250.520

RESUMEN

Actualmente existe un alto índice de alumnos de educación primaria con debilidades en la adquisición de la lectoescritura, ésta problemática se presenta en el Grupo Escolar “Juan Manuel Cajigal”, ubicado en Barcelona, estado Anzoátegui. Razón por la cual la investigación tuvo como objetivo proponer un diseño instruccional fundamentado en el juego didáctico para mejorar la lectura y escritura. Se realizó una investigación de campo a nivel descriptivo. La población estuvo constituida por 6 docentes y 206 niños y niñas de 3er grado. Se emplearon las técnicas de observación directa y encuesta, como instrumentos la lista de cotejo y el cuestionario, los datos se analizaron de manera cualitativa utilizando cuadros, tablas y gráficos estadísticos. Al procesar dichos datos se evidenció la necesidad de proponer un Diseño Instruccional fundamentado en juegos didácticos para mejorar la lectura y la escritura.

Descriptor: Juego Didáctico, Diseño Instruccional, Lectura, Escritura.



**UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
BARCELONA, ESTADO ANZOÁTEGUI**

**INSTRUCTIONAL DESIGN FOUNDED IN EDUCATIONAL GAMES
IMPROVING THE READING AND WRITING**

Tutor:
Lcdo. Pino Wilfredo

Authors:
Castellanos Calma, Glenda Caridad
Salaverría, Mercedes Del Valle

ABSTRACT

Currently there is a high rate of primary school students with weaknesses in literacy acquisition, this problem is presented in the “Juan Manuel Cajigal” School Group, based in Barcelona, Anzoategui state. Which is why the research aimed to propose an instructional design based on the educational game to improve reading and writing. Field research was conducted at the descriptive level. The population consisted of 6 teachers and 206 children in 3rd grade. Techniques of direct observation and survey instruments as the checklist and questionnaire data were analyzed qualitatively using charts, tables and statistical graphs were used. By processing these data the need to propose an instructional design based on educational games to improve reading and writing was evident.

Descriptors: Educational Game, Instructional Design, Reading, Writing.

DEDICATORIA

A Dios que es nuestro Padre Celestial por darme cada día entendimiento y sabiduría.

A mis padres que están en la gloria que me dieron apoyo para lograr mis metas.

A mi hijo Jhon que me acompaña en todo momento.

A mis hermanos, hermanas y sobrinos quienes siempre me apoyan.

A mi compañera de tesis Mercede Salaverría, por comprenderme y compartir diariamente mis estudios.

A nuestro tutor Licenciado Wilfredo Pino por prestar su valiosa colaboración.

A la Licenciada Mari Leal que no dudo en darnos su mano para orientarnos y ayudarnos.

Glenda Castellanos

DEDICATORIA

A Dios Misericordioso, por darme salud, fe, voluntad y constancia para ver cristalizado este sublime anhelo de crecer profesionalmente.

A mi madre y abuela que desde el cielo me dan su bendición.

A mi esposo Luis Aray por compartir esta maravillosa y noble carrera, por brindarme su apoyo incondicional en muchos momentos de mi vida.

A mis hermanos, por mantener en mí ese ideal de superación.

A los niños y jóvenes que son el motivo de mi empeño y trabajo.

A todos aquellos amigos que en todo momento me brindaron su apoyo.

Mercedes Salaverría

AGRADECIMIENTO

Primeramente a Dios por ayudarnos a culminar una etapa de nuestras vidas profesional, nuestro agradecimiento por siempre.

A nuestro tutor Lcdo. Wilfredo Pino, por orientarnos y brindarnos apoyo en los momentos que lo necesitamos.

A la Lcda. Mari Leal, por su apoyo en la elaboración de este proyecto de investigación.

A la Lcda. Glenys Cumana por su valiosa colaboración.

A la Lcda. Alicia Espinoza por su ayuda incondicional.

A los docentes y alumnos del Grupo Escolar “Juan Manuel Cajigal” por abrirnos sus puertas.

A todos gracias

Glenda y Mercedes

INDICE

	pp.
DEDICATORIA.....	i
AGRADECIMIENTO.....	iii
LISTA DE CUADROS.....	vi
LISTA DE GRÁFICOS.....	vii
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I. EL PROBLEMA	
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	4
1.2 JUSTIFICACIÓN.....	9
1.3 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION.....	11
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	
2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	13
2.2 BASES TEÓRICAS.....	15
2.2.1 Teoría Constructivista.....	15
2.2.2 Teoría Humanista.....	16
2.2.3 El Juego.....	17
2.2.4 Importancia de los juegos didáctico.....	18
2.2.5 Clasificación de los juegos.....	19
2.2.6 El juego como estrategia de aprendizaje y enseñanza.....	20
2.2.7 La motivación dentro del juego.....	23
2.2.8 Función de los juegos.....	24
2.2.9 La evolución de la escritura.....	25
2.2.10 La escritura.....	27
2.2.11 El proceso de la enseñanza de la escritura.....	28
2.2.12 Tipos de escritura.....	29

2.2.13	Funciones de la escritura	30
2.2.14	La lectura	32
2.2.15	Diseño instruccional de Dorrego, E., y García, A. M. (1991)	38
2.3	DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS.....	40
CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO		
3.1	TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	44
3.2	NIVEL DE INVESTIGACIÓN.....	45
3.3	POBLACIÓN Y MUESTRA	45
3.3.1	Población	45
3.3.2	Muestra	46
3.4	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	
3.4.1	Técnicas.....	46
3.4.2	Instrumentos	47
3.5	VALIDEZ Y CONFIABILIDAD.....	48
CAPÍTULO IV. ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN		
4.1	Procedimiento y Recolección de Información.....	51
4.2	Análisis e Interpretación.....	51
CAPITULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		
5.1	CONCLUSIONES.....	68
5.2	RECOMENDACIONES	70
CAPÍTULO VI. LA PROPUESTA.....		
REFERENCIAS		
BIBLIOGRAFÍCAS.....		118
ANEXOS.....		123
A.	Instrumentos.....	123
B.	Validación de los instrumentos.....	128
C.	Validación de la Propuesta.....	135

LISTA DE CUADROS

Cuadro	Pág.
1 Operacionalización de la variable.....	49
2 Nivel de Instrucción que poseen los Docentes del 3er Grado Grupo Escolar Juan Manuel Cajigal.....	53
3 Años de Servicios de los Docentes del 3er Grado Grupo Escolar Juan Manuel Cajigal.....	54
4 Docentes del 3er Grado Grupo Escolar Juan Manuel Cajigal que han realizado Formación para mejorar la Lectura y Escritura.....	55
5 Docentes 3er Grado Grupo Escolar Juan Manuel Cajigal que en su Planificación incluyen Actividades de Lectura y Escritura.....	56
6 Actividades que emplean los Docentes del 3er Grado Grupo Escolar Juan Manuel Cajigal Para incentivar la lectura y la escritura.....	57
7 Frecuencia con que los Docentes del 3er Grado Grupo Escolar Juan Manuel Cajigal realiza actividades para incentivar la Lectura y Escritura	58
8 Tipo de material didáctico que utilizan los Docentes del 3er Grado Grupo Escolar Juan Manuel Cajigal	59
9 Estrategias Utilizadas por los Docentes del 3er Grado Grupo Escolar Juan Manuel Cajigal para incentivar la lectura y escritura	60
10 Frecuencia con que utilizan estrategias los Docentes del 3er Grado Grupo Escolar Juan Manuel Cajigal para incentivar la lectura y escritura.....	61
11 Tipo de Instrumento que utilizan los Docentes del 3er Grado Grupo Escolar Juan Manuel Cajigal para evaluar las actividades de lectura y escritura.....	62
12 Docentes del 3er Grado Grupo Escolar Juan Manuel Cajigal dispuestos a participar en curso/taller para motivar la lectura y escritura en los estudiantes.....	63
13 Docentes del 3er Grado Grupo Escolar Juan Manuel Cajigal que consideran que a través de un Módulo Instruccional mejorara las actividades de lectura y escritura.....	64

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico	Pág.
1 Nivel de Instrucción que poseen los Docentes del 3er Grado Grupo Escolar Juan Manuel Cajigal	53
2 Años de Servicios de los Docentes del 3er Grado Grupo Escolar Juan Manuel Cajigal	54
3 Docentes del 3er Grado Grupo Escolar Juan Manuel Cajigal que han realizado Formación para mejorar la Lectura y Escritura	55
4 Docentes 3er Grado Grupo Escolar Juan Manuel Cajigal que en su Planificación incluyen Actividades de Lectura y Escritura.....	56
5 Actividades que emplean los Docentes del 3er Grado Grupo Escolar Juan Manuel Cajigal Para incentivar la lectura y la escritura.....	57
6 Frecuencia en que los Docentes del 3er Grado Grupo Escolar Juan Manuel Cajigal realiza actividades para incentivar la Lectura y Escritura	58
7 Tipo de material didáctico que utilizan los Docentes del 3er Grado Grupo Escolar Juan Manuel Cajigal	59
8 Estrategias Utilizadas por los Docentes del 3er Grado Grupo Escolar Juan Manuel Cajigal para incentivar la lectura y escritura	60
9 Frecuencia en que utilizan estrategias los Docentes del 3er Grado Grupo Escolar Juan Manuel Cajigal para incentivar la lectura y escritura.....	61
10 Tipo de Instrumento que utilizan los Docentes del 3er Grado Grupo Escolar Juan Manuel Cajigal para evaluar las actividades de lectura y escritura.....	62
11 Docentes del 3er Grado Grupo Escolar Juan Manuel Cajigal dispuestos a participar en curso/taller para motivar la lectura y escritura en los estudiantes.....	63
12 Docentes del 3er Grado Grupo Escolar Juan Manuel Cajigal que consideran que a través de un Módulo Instruccional mejorara las actividades de lectura y escritura.....	64

INTRODUCCIÓN

El aprendizaje de la lectoescritura se entiende como un proceso interactivo, en el que se considera el papel activo del alumno con capacidad de reflexionar y buscar el significado de las ideas y del pensamiento.

Los niños forman parte del ambiente social y natural, del cual adquieren paulatinamente un conjunto de saberes, que les permiten desenvolverse en forma cada vez más autónoma. La exploración y el descubrimiento de los objetos, sus características, propiedades y materiales pueden llevarse a efecto a través del juego, el cual le permite desarrollar sus inquietudes, y abordar el aprendizaje de manera significativa.

Juego y aprendizaje constituyen una unidad inseparable, puesto que los niños juegan y aprenden en forma natural, el juego puede convertirse en una fuente aliada para el trabajo pedagógico. El papel activo del alumno hace que el aprendizaje de la lectura y la escritura sean como un juego, como una diversión.

Por otra parte, cuando la lectura pasa a formar parte de la vida del niño, le permite apreciar su valor e importancia, no solo como una actividad básica sino como instrumento de comunicación fundamental en la sociedad; puesto que, la misma constituye la puerta fundamental del saber, y un medio enriquecedor para la creación y la recreación.

Tanto la lectura como la escritura son procesos interpretativos a través de los cuales se construyen significados; es decir, que leer y escribir son básicamente actividades con las que se construyen y amplían los conocimientos del mundo que rodea al individuo.

Como una manera de contribuir a solventar la situación planteada y mejorar la calidad de la educación, se diseñan la siguiente estrategia (juego) como un recurso didáctico dirigida a los y las estudiantes de 3er grado de la I etapa de Educación Primaria del Grupo Escolar “Juan Manuel Cajigal” ubicada en el municipio Bolívar-Estado Anzoátegui; la cual servirá para desarrollar sus potenciales creativos que ofrece la facilidad de divertirse, inventar, aprender y explorar, pero sobre todo compartir la responsabilidad de conducir su propio conocimiento utilizando al juego para mejorar la lectura y la escritura.

El trabajo se estructuró en VI capítulos de la siguiente manera:

CAPÍTULO I: planteamiento del problema, justificación y objetivos.

CAPÍTULO II: Marco Teórico en el cual se incluye los antecedentes, bases teóricas (constructivista y humanista).

CAPÍTULO III: comprende el marco metodológico, el cual referencia al diseño y nivel de investigación. Población y muestra, operacionalización de las variables, instrumentos de investigación y su validación.

CAPÍTULO IV: se refiere al análisis de la interpretación de los resultados.

CAPÍTULO V: Propuesta de un diseño instruccional.

CAPÍTULO VI: Conclusiones y recomendaciones, aporta una síntesis de los hallazgos y sugerencias para la problemática.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La educación es un proceso social del ser humano, que permite la interacción del hombre y la sociedad. Toda educación exitosa siempre involucra un cambio, una transformación; es innegable la necesidad de aceptar esa profunda modificación que en el sector educativo se está dando para poder alcanzar un verdadero cambio. Así mismo Ferreiro. E. (2004) señala que:

La lectoescritura es un proceso de enseñanza aprendizaje en el que se pone de énfasis especialmente en el primer ciclo de la educación primaria; los educadores ya preparan desde educación inicial a sus alumnos para las tareas lectoescrituras que pronto vendrán, a través de actividades que les llevan a desarrollar las capacidades necesarias para un desenvolvimiento adecuado. (p. 148)

El aprendizaje de la lectura y la escritura, es producto de una construcción activa se realiza en etapas, que van de acuerdo con el desarrollo cognoscitivo del niño. Uno de los problemas con el niño que aprende a leer y a escribir es la falta de adecuación entre su proceso natural de aprendizaje y la instrucción que recibe del maestro. Quien en muchas ocasiones no toma en cuenta el aprendizaje espontáneo del niño, y le impone un control arbitrario desde afuera, ausentes del funcional y significativo que el niño usa, fuera de todo contexto comunicativo, que no corresponden a ningún lenguaje real.

El docente actual, debe ser un facilitador del aprendizaje y en los grados de Educación Primaria, sobre todo en la primera etapa, el docente debe tratar que el niño sea quien genere su aprendizaje proporcionando alternativas para que eso ocurra.

De igual forma Ferreiro. E. (2004), señala:

El maestro apoya, guía y facilita el aprendizaje pero no lo controla, ya que éste se realiza según el proceso natural del desarrollo cognoscitivo del niño. Sólo el aprendiz puede controlar este proceso. (p. 25)

De acuerdo a estos fundamentos, el docente guía el proceso natural del desarrollo en el niño, pues él ya ha estado en contacto con la lengua escrita viendo actos de lectura y de escritura en el hogar, avisos, propagandas, nombre de los objetos que lo rodean, etc. Por esto se recomienda que el docente desarrolle su trabajo partiendo de lo que el niño sabe para que éste pueda hacer la transición entre el hogar y la escuela de la manera más natural posible.

Además, debe crear en el aula un ambiente de lenguaje auténtico, que tenga los elementos para el aprendizaje revistas, historietas, suplementos, etc., que el niño ya conoce en su ambiente externo: textos significativos, con sentido para él.

En torno a la lectoescritura existen múltiples métodos: El método fonético, el analítico, el sintético, el comunicativo y el lenguaje integral, la teoría sociocultural de Lev Vigotsky (1885 - 1934), la teoría cognitiva de Jean Piaget (1896 - 1981) y la teoría sociopolítica de Paulo Freire (1921 - 1997), que lo fundamentan. En todas estas actividades de lectura y escritura juegan un papel importante en la vida diaria y son de gran utilidad para el sujeto que las realiza, unos se centran en los aspectos más formales del aprendizaje y tratan el proceso desde las partes hacia el todo, es decir partiendo de las letras hacia las sílabas, posteriormente las palabras y luego las frases.

Otros métodos son constructivistas y atienden a teorías que insisten en que la percepción del niño comienza siendo sincrética, captando la totalidad y no adentrando en los detalles, parten del todo y presentan al niño palabras completas con su correspondiente significado. Los educadores son conscientes de las necesidades de conocer los diferentes métodos y conocer sus alumnos para escoger las mejores estrategias de la enseñanza aprendizaje de la lectoescritura.

De esta forma, existen siete categorías de funciones lingüísticas que se desarrollan en el contexto social y que se aplican tanto a la lengua oral como a la lengua escrita, éstas son las siguientes: instrumental, es el lenguaje que se utiliza para satisfacer necesidades; regulatoria, es el que se usa para controlar la conducta de otros; interaccional, se refiere al lenguaje para mantener y establecer relaciones sociales; personal, es aquel que permite expresar opiniones personales; imaginativa, permite expresar lo que se imagina y cree; el lenguaje heurístico, permite crear información y respuestas acerca de diferentes cosas que se desean conocer; lenguaje informativo, es el que permite comunicar información. Es decir, en la apropiación de la lengua escrita es fundamental el contexto sociocultural y el uso funcional que le dé el niño y la niña al lenguaje para comunicar significados, por tal razón es necesario que las y los educadores y otros adultos que interactúan con los niños y las niñas promuevan en ellos y ellas la capacidad comunicativa. **(Halliday, 1986)**

Así lo señala Martín, M. (2005)

Cuando se proponen a los niños actividades artificiales como: leer un texto único, copia textualmente de un pizarrón, realizar dictados de palabras y oraciones aisladas y sin sentido a leer en voz alta para ser evaluados y no para comprender un texto, le estamos transmitiendo un mensaje, al niño la lectura y escritura que se aprende en la escuela no sirve para comunicarse fuera de esta, sólo sirve para recibir una calificación o pasar de grado. (p. 12)

Es por ello, que una de las estrategias que el docente puede aplicar como recurso didáctico para mejorar la lectoescritura en los niños de Educación Primaria

es el juego didáctico, pues, el mismo posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que influye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad.

El uso de estas estrategias persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en la lectoescritura. Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego en cada una de las áreas del educando como la físico-biológico; socioemocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica. Así mismo, es de suma importancia conocer las características que debe tener en juego para que sea didáctico y manejar su clasificación, para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos.

De igual forma, Froebel fue uno de los primeros psicólogos en estudiar el juego. Lo concibió como “la más alta expresión del desarrollo humano en la infancia. La libre expresión de lo que es el alma infantil.” Como muy bien señaló un psicólogo posterior. “La genialidad de Froebel consistió en identificar el juego como el instrumento y auxiliar oportuno de la educación.” (Timaure, A. 2000).

Cabe destacar, que la utilización de los recursos didácticos en especial el juego, amplía el abanico de opciones para el aprendizaje de la escritura bajo un enfoque psicolingüístico, cuyo planteamiento central es la adquisición del proceso de la escritura en forma global. La escuela como una institución socializadora, enfatiza sobre la necesidad de promover el desarrollo de las capacidades cognitivas intelectuales-cognitivas afectivas, con el propósito de facilitar al aprendizaje de los procesos de leer y escribir, entendiendo que se lee para comprender lo impreso y se escribe para comunicarse con otros.

Tomando como referencia lo planteado anteriormente, se evidencia en entrevista a los docentes del Subsistema de Educación Primaria del Grupo Escolar “Juan Manuel Cajigal”, se pudo detectar que existe un alto índice de los alumnos con debilidades en la adquisición de la lectoescritura.

Martín. M. (2005) afirma:

Sin embargo, en Venezuela gran parte de la sociedad mantiene cierta fobia a la lectura y escritura, problema que podría generarse desde la infancia, debido al desarrollo de malos hábitos que no se remedian a tiempo, como es el simple hecho de tener que leer un texto para tratar de comprenderlo, cosa que muchas personas casi nunca logran del todo. (p. 43)

Se realizó una preencuesta observándose que los niños tienen deficiencia de lectura, vocabulario muy pobre, mala pronunciación, escasa motivación por la lectura, fallas en la escritura. Por otra parte, al ser sondeada la opinión de los docentes, estos coinciden en que la problemática se presenta en la gran mayoría de la población escolar, situación muy preocupante sobretodo porque en esta etapa de acuerdo al Currículo Básico Nacional, se debe haber desarrollado y adquirido competencias que le permitan comunicarse eficazmente en forma oral y escrita. Lo antes expuesto motivó la realización del presente estudio en el Grupo Escolar “Juan Manuel Cajigal” de Barcelona para conocer las causas de estas debilidades observadas con la finalidad de formular una propuesta que le aporte a las docentes estrategias para motivar la lectoescritura, fundamentado en el juego didáctico como recurso para el proceso de enseñanza aprendizaje.

En tal sentido, se hace necesario despejar las siguientes interrogantes:

¿Cuál es el nivel de formación que poseen los docentes sobre la construcción de la lectoescritura?

¿Qué estrategias emplean los docentes para motivar la lectura y escritura en los niños de Educación Primaria?

¿Cuáles son recursos didácticos que utilizan los docentes para el aprendizaje de la lectoescritura?

¿Cuáles son las manifestaciones actitudinales positivas que los docentes desarrollan en el aula de clases?

¿Qué elementos debe tener un Diseño Instruccional basado en el juego como recurso didáctico para mejorar la lectura y la escritura.

1.2 JUSTIFICACIÓN

La enseñanza de la lectura y la escritura debe superar los límites de parcelamiento y centrarse en los conocimientos y experiencias previa que atrae el niño de su entorno social; de manera que el aprendizaje de la lengua escrita tenga una funcionalidad adecuada que contribuya a que el niño maneje su lengua apropiadamente cuando se comunique en su entorno. (Gutierrez, M., 2011, pp. 3).

De allí que, en la actualidad se necesita de profesionales altamente capacitados que logren desarrollar estrategias y emplear recursos didácticos con eficiencia y eficazmente, además que sean capaces de asumir las exigencias y retos que permitan cambiar la manera tradicional de enseñar, por lo que se hará necesario adquirir técnicas nuevas que conduzcan a optimizar y ampliar dicha función en aspectos tan importantes como lo es la lectoescritura en niños y niñas en edad escolar.

Por consiguiente, este estudio pretende que el docente se sensibilice del papel que tiene como mediador en el proceso de enseñanza en el que oriente la interacción entre el conocimiento y el texto, transformándolo cuando se requiera. En tal sentido,

se propone el juego como una alternativa de enseñanza en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura, porque se afirma que a través de éste el educando fomenta la creatividad, exterioriza su imaginación, resuelve problemas, toma decisiones, adquiere sentido de pertenencia, desarrolla el lenguaje, se expresa corporalmente, entrena ampliamente su memoria, o aprende significativamente en y para la vida.

Por ser una investigación donde se plantea el juego didáctico como estrategia de enseñanza se constituiría en una posible alternativa de respuesta al problema planteado en la presente investigación.

De igual manera, los aspectos expuestos, se pretende conocer el nivel de dificultades que poseen los alumnos del 3^{er} grado del Grupo Escolar “Juan Manuel Cajigal” en el área de lectoescritura a fin de generar soluciones que permitirán desarrollar destrezas y minimizar con ellas el alto porcentaje de debilidades detectadas en los alumnos.

Esta problemática que se presenta en la institución, hace pensar la importancia que es impartir actividades con la ayuda de padres y representantes para que de esta forma, los niños y las niñas resulten beneficiados en su formación y le permita tener un soporte para la siguiente etapa de Educación Básica.

Es por ello, que surge la propuesta de un diseño instruccional orientado a proporcionar a los docentes de la institución las estrategias creativas con la participación activa y continua de los alumnos para lograr una eficaz relación entre docentes, alumnos y representantes.

Los resultados presentados en este estudio permiten despejar interrogantes, proporcionar y plantear alternativas que sirvan para el desarrollo de futuras investigaciones.

1.3 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION.

1.3.1 Objetivo General:

Proponer un diseño instruccional fundamentado en juegos didácticos para mejorar la lectura y la escritura de niños y niñas del 3er grado de Educación Primaria del Grupo Escolar “Cajigal”, ubicado en Barcelona, estado Anzoátegui.

Objetivos Específicos:

- Determinar el nivel de formación que poseen los docentes sobre la construcción de la lectoescritura.
- Describir las estrategias que emplean los docentes para motivar la lectura y escritura en los niños.
- Establecer cuáles son recursos didácticos que utilizan los docentes para el aprendizaje de la lectoescritura de los niños y niñas.
- Elaborar un diseño Instruccional fundamentado en el juego didáctico para mejorar la lectoescritura.
- Validar, por juicio de expertos, el diseño Instruccional elaborado.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Conviene hacer referencia a estudios previos que se han realizado sobre los juegos didácticos para mejorar la lectoescritura.

A continuación se citan algunos trabajos:

Medina, D. (2008), realizó un trabajo de grado titulado “Diseño de Juegos Lúdicos como estrategias didácticas para fortalecer y mejorar la lectura y escritura en los niños – niñas del 2do grado, sección "U" de la Escuela Integral Bolivariana Kilómetro sesenta y tres” Municipio Iribarren del Estado Lara. Concluyó que todo juego estimula la capacidad de asociar elementos, permite que el niño use su capacidad de retentiva, igualmente permite que el niño entienda que se deben aplicar, reglas y normas a los cuales se sujetan los jugadores, también se les debe proporcionar un ambiente adecuado para jugar, para ser observado durante el trabajo.

En este caso, las reglas del juego fueron un acuerdo y las actividades simularon las realidades; por lo que se le recomienda a los docentes, usar estrategias educativas que tienden a facilitar el aprendizaje y hacerlo más placentero, es aquí donde se evidencia la relación con la propuesta de juegos didácticos donde se busca estimular su capacidad creadora bajo reglas y normas establecidas.

De igual forma, **Díaz, C. (2006)**, realizó un trabajo de grado titulado “Propuesta de uso de Juegos Lúdicos como estrategias de Aprendizaje Dirigidas al Desarrollo de la Lectoescritura en Escolares de la Primera Etapa de Educación Básica”. La proposición de estrategias de aprendizaje para el desarrollo de la lectura y la escritura en escolares de la primera Etapa de Educación Básica, están referidas a el uso de juegos lúdicos, de diferentes tipos. En este aspecto, han evolucionado las investigaciones realizadas por la psicología cognoscitiva, creándose una gran base de teorías que están siendo aplicadas a una diversidad de modelos, con la intención de promover en los alumnos la construcción del conocimiento y la adquisición de habilidades de aprendizaje, reforzadas por las estrategias utilizadas por el docente para tal fin. En este estudio, la concepción del aprendizaje está enmarcada, en un carácter cognoscitivista. La investigación fue de tipo monográfico.

Asimismo, **Ortiz, A. (2004)**, en su trabajo de investigación titulado “La utilización de prácticas lúdicas para alcanzar un aprendizaje significativo en el área de la lectura y escritura en los estudiantes de 2do grado de la "Escuela Básica José Apolinar Cantor” Maturín Estado Monagas, donde utilizo una investigación descriptiva de campo donde intervino una población de 28 educandos que se convierten en su muestra y para la recolección de información se utilizo un cuestionario cerrado, con opciones de respuestas "Si y No"; donde planteo como objetivo conocer las estrategias que utiliza el docente en la enseñanza aprendizaje en los educandos, para mejoras de la lectura y escritura a través de juegos para así facilitarle la comprensión lectora.

2.2 BASES TEÓRICAS.

Los fundamentos teóricos están basados en teorías que proporcionan respuestas al fenómeno del aprendizaje, en este sentido, la investigación plantea las teorías constructivista y humanista.

2.2.1 Teoría Constructivista

Esta investigación se fundamenta en la concepción de Jean Piaget, la cual se basa en que la adquisición del conocimiento depende de las actividades del sujeto en interacción con el objeto de conocimiento.

Ferreiro, E., (2006), según esta autora el niño aprende a través de la acción, construye sus propias acciones, de esta manera jerarquiza y organiza el mundo que lo rodea.

Asimismo, **Díaz y Hernández (2002)**, señalan al constructivismo como la confluencia de diversos enfoques psicológicos que enfatizaban existencia y prevalecía de procesos activos de autoconstrucción y reconstrucción de los saberes culturales, los cuales permiten explicar la génesis en comportamiento del aprendizaje.

En estas ideas, se puede decir que el constructivismo postula que cada persona construye su propio conocimiento sobre activos tomando de su ambiente los elementos que su estructura cognoscitiva sea capaz de asimilar, permitiendo que tanto estudiantes como docentes pueden equilibrar los logros alcanzados y percibir a medida que ha ido construyendo nuevos conocimientos y obteniendo aprendizajes significativos.

De acuerdo a Galeano, S. (2009) el aprendizaje debe considerarse como cambio de conducta o de las capacidades del individuo en función de su madurez. Es un proceso que dura en el individuo desde que nace hasta que muere y en gran forma está determinado por el medio donde este se desarrolla.

Se deduce de la información anterior, que el aprendizaje es un cambio de conducta que se da en el individuo a lo largo de su vida y está relacionado con el proceso de maduración. El autor considera importante para lograr el aprendizaje, los estímulos del ambiente y las experiencias vividas. Esto permite afirmar la relevancia de proveer un ambiente atractivo que llame la atención en el cual el estudiante puede hacer uso de herramientas que sirvan de apoyo a la enseñanza y mejorar efectivamente el proceso de aprendizaje que se convierte en punto de referencia para el desarrollo de cualquier otra intervención didáctica o educativa.

El modelo constructivista en el que se basa el presente trabajo considera la lecto-escritura como un proceso global de construcción e interpretación de significados en entornos culturales avalados por numerosas propuestas educativas tomando como base los trabajos de Ferreiro y Teberosky (citado por Quiñonez, 2004); es la mejor manera de participar activamente en el aprendizaje implementado este ejemplo de retroalimentación, facilitándole al niño los instrumentos necesarios entre los que se cuentan los juegos didácticos para ayudarlo a avanzar.

2.2.2 Teoría Humanista

Se basa en la libertad del individuo para seleccionar aquella que le produce satisfacción, se caracteriza por: 1) Enfatiza al individualismo en el aprendizaje, teniendo presente la naturaleza subjetiva del individuo en el proceso educativo. 2) El docente es un facilitador que orienta el aprendizaje hacia la sistematización del mismo. 3) El aprendizaje está centrado en el alumno con capacidad crítica, reflexiva, democrática, para tomar decisiones que más le interese. 4) Los máximos

representantes de esta teoría son Carl Rogers (2001) y Abraham Maslow (1998) entre otros. .

Es importante señalar que Rogers (2001) plantea que la enseñanza tiende a estimular la iniciativa, la responsabilidad, el espíritu crítico, la cooperación, la creatividad, la sociabilidad, la adaptabilidad y otros. Este autor dice que por medio de la enseñanza se estimula el aprendizaje. En este estudio, el modelo humanista de la lecto-escritura tiene un carácter marcadamente social e interactivo puesto que los intercambios comunicativos y los significativos que se desprenden de ella, siempre se originan y tienen sentido en un entorno social determinado.

En este sentido, la realización de juegos didácticos conlleva una educación dirigida a la unidad de lo afectivo y lo cognitivo en el niño y la niña, en la que se forman valores, sentimientos y modos de comportamientos que reflejan un carácter humanista en la sociedad, visto éste como un proceso social que satisface sus necesidades y desarrolla potencialidades.

2.2.3 El Juego

Si hay algún principio relacionado con el desarrollo y el aprendizaje de la infancia que nadie cuestiona es precisamente la importancia del juego. Sin embargo cuando se habla de juego, no todos se entienden lo mismo pues junto a concepciones muy amplias de esta actividad humana, coexisten otras, reduccionistas, que la limitan excesivamente. Se puede definir el juego como una actividad humana en general y particularmente infantil. (Jimenez, E., 2006)

Son muchos los autores que han definido el juego, pero todos coinciden en señalar la universalidad de esta manifestación, su valor funcional y en consecuencia su importancia para el desarrollo y crecimiento del sujeto humano. Así pues desde la perspectiva educativa lo verdaderamente importante es conocer la naturaleza del

juego, su causalidad: ¿por qué los niños juegan?; y su funcionalidad ¿para qué les sirve jugar?, es decir, sus efectos en el desarrollo integral de las personas.

El juego es una actividad, además de placentera, necesaria para el desarrollo cognitivo (intelectual) y afectivo (emocional) del niño y la niña. El juego como factor de desarrollo, saber, conocer y dominar los objetos; en esta investigación factor básico en el desarrollo.

2.2.4 Importancia de los juegos didáctico

El juego didáctico es la esencia de la actividad del niño, le proporciona placer, y a su vez, le permite expresar sentimientos que le son propios y que encuentra por medio de sus actividades Lúdicas una forma de exteriorizarlos. Por ello, el juego no es solo diversión, sino que es la actividad principal del niño, y es tan seria para él, como lo son las actividades para los adultos.

No se debería decir de un niño, que solamente crece, habría que decir que se desarrolla por el juego. Su juego, le permite experimentar potencialidades, desarrollar habilidades y destrezas, aprender aptitudes y actitudes. Si el niño desarrolla de esta manera las funciones latentes, se comprende que el ser mejor dotado es aquél que juega más. **(Chaten, 2005)**

Entonces, mientras más oportunidades tengan un niño para jugar durante su infancia aumenta las posibilidades de interactuar con el medio que los rodea y así podrá enriquecerse, producto de su propia experiencia vivencial.

Bruner J. (1996) afirma:

El juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo; considera el marco Lúdico como un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos. El juego es un proceso complejo que permite a los niños dominar el mundo que les rodea. (p. 89)

2.2.5 Clasificación de los juegos.

Para Padrón, Y. (2011) cuando se clasifican los juegos de manera básica, se habla de dos Tipos de juegos, que han de ser complementarios por las ventajas que poseen y para Contrarrestar sus inconvenientes.

Juego libre: favorece la espontaneidad, la actividad creadora, desarrolla la Imaginación, libera de presiones; permite actuar con plena libertad e Independencia.

Juego dirigido: aumenta las posibilidades de utilización de juguetes, ayuda a variar las situaciones formativas, incrementa el aprendizaje, favorece el desarrollo intelectual, social afectivo y motriz, ofrece modelos positivos para imitar y satisface las necesidades individuales de cada niño.

Piaget (clasifico los juegos de acuerdo con la evolución de las estructuras mentales en: juegos de ejecución, simbólicos y de reglas.

Juego sensoriomotor (aproximadamente desde el nacimiento hasta los 2 años): en esta etapa el niño obtiene placer al realizar ejercicios en los que interviene la coordinación sensorial y motriz. En este momento el juego constituye una repetición de movimientos (reacciones circulares) y en el aprendizaje de otros, son juegos de ejercicio simple.

Juego simbólico (aproximadamente de 2 a 6 años) Su función principal es la Asimilación de lo real. En esta etapa aparece la capacidad de evocación de un objeto o fenómeno ausente y con ello las circunstancias propicias para que se manifiesten en él conflictos afectivos latentes. Durante este periodo los aprendizajes más significativos tienen lugar a través del juego.

Juego reglado. (A partir de los 6 años): en esta modalidad se combina la espontaneidad del juego con el cumplimiento de las normas que comporta. Tienen

una función esencialmente social y suelen ser juegos organizados, que con frecuencia se realizan en equipo y que entrañan algún tipo de competitividad. Son juegos de ejercicio sensorial y motor que se vuelven colectivo.

Estos juegos descritos anteriormente, corresponden con las estructuras específicas de cada etapa en la evolución intelectual del niño: el esquema sensoriomotor, el símbolo y el reglado. Los juegos de reglas son los de aparición más tardía porque se construyen a partir de las dos formas anteriores, el esquema sensoriomotor y el símbolo, integrados en ellos y subordinados ahora a la regla.

Los niños pequeños, antes de empezar a hablar, juegan con las cosas y las personas que tienen delante. Golpean un objeto contra otro; lo tiran para que se le vuelva a dar, es decir, exploran cuanto tienen a su alrededor y, cuando descubren algo que les resulta interesante, lo “repiten” hasta que deje de resultarles interesante, este tipo de interés, es el que se pretende motivar en los niños y niñas del Grupo Escolar “Juan Manuel Cajigal”, ubicada en Barcelona – Edo. Anzoátegui.

2.2.6 El juego como estrategia de aprendizaje y enseñanza

Educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos. El niño aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres. (Santamaría, S., s/f)

Como adultos se tiende a pensar que el juego de los niños es algo demasiado infantil como para convertirlo en parte importante de la vida, y no es así. Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc.

El niño no separa el trabajo del juego y viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades.

Los estudios de la historia de los juegos demuestran las funciones de la actividad lúdica de la infancia: biológicas, culturales, educativas, etcétera. Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos.

El tiempo para jugar es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Jugando, el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad.

Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En el juego, se debe de convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa.

El niño explora el mundo que le rodea. Realmente ha de explorarlo si quiere llegar a ser un adulto con conocimientos. Los padres han de ayudarle en su insaciable curiosidad y contestar a sus constantes porqués. Los niños, aunque tengan compañeros de juegos reales, pueden albergar también uno o varios compañeros imaginarios. No será raro ver a los niños hablar en tonos distintos de voz y tener una larga y curiosa conversación consigo mismo, está jugando.

La óptica del niño sobre el juego es totalmente distinta a la del adulto, ninguno de los motivos que mueven a éste a jugar interviene en el juego del niño. Para educar jugando, ha de ser capaces de hacer propiedad e idea de los pequeños cualquier iniciativa u orientación que les quiera dar, como si la idea hubiera surgido de ellos. Sus «inventos» les encantan.

Para el niño no existe una frontera claramente definida entre el sueño y la realidad, entre el juego y la vida real. Según Santamaría, S. (s/f) el procura

seleccionar, comprender e interpretar aquello que más le interesa. Con experiencias logradas con el juego, el niño puede aprender con vivacidad y sencillez las complejidades de causa y efecto. Es muy importante que vaya conociendo una buena gama de juegos y materiales para enriquecer mejor sus experiencias. Los niños no tienen las facilidades de aprender que tienen los mayores al tener a su alcance el teatro, la radio, la lectura, etc.

La imaginación que se puede desarrollar y educar en los niños por medio del juego es la misma que el día de mañana utilizará para proyectar edificios, diseñar piezas industriales o de decoración, etc. Necesita de esta gimnasia.

El niño, al jugar, imita, lo cual es un producto secundario de la curiosidad. El pequeño sólo seleccionará para su realización, al que capte su interés, en lo cual, su imaginación juega un gran papel. Y si imita, le ha de poner cosas buenas delante, empezando por el comportamiento individual. Si los padres y educadores son capaces de observar a su hijo teniendo en cuenta que el juego es su vida, empezarán a ver el juego de una forma bien distinta a su creencia de que éste es pura diversión o una enfermedad del propio hijo.

Jugar ha de ser divertido. Un juego educativo que ha comprado, puede no ser divertido y, si no hay diversión, difícilmente habrá aprendizaje. El niño sabe bien lo que le gusta y lo que no, y no le convencerá de lo contrario. El juego le permite al pensamiento acciones espontáneas y eficaces para enriquecer las estructuras que posee y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas, nuevas preguntas. Un niño que necesita conocer el mundo desde sus posibilidades, y un docente que necesita conocer al niño, tienen en el juego un espacio que permite actos conjuntos, integradores. Este espacio favorece, además, la vivencia y la reflexión.

El juego ocupa, dentro de los medios de expresión de los niños, un lugar privilegiado. No se puede considerar sólo como un pasatiempo o diversión. Es, más

que nada, un aprendizaje para la vida adulta. El mundo de los juegos tiene una gran amplitud, existiendo en cantidad inagotable. Jugando, los niños aprenden las cualidades de las cosas que maneja; ve cómo el papel se deshace en el agua, cómo el carbón ensucia, que las piedras son más duras que el pan, que el fuego quema, etc.

2.2.7 La motivación dentro del juego.

El juego es fundamentalmente una actividad libre. Las personas cuando juegan lo hacen por placer; precisamente el poder responder a la necesidad de pasarla bien, sin otra motivación, supone un acto de libertad. El juego se aleja de lo cotidiano, ocupa parámetros especiales y temporales diferentes de los impuestos por la rutina diaria (Santamaría, S., s/f). El juego se realiza según una norma o regla, siguiendo una determinada estructura y, por consiguiente, crea orden. El juego se puede considerar como la actividad fundamental de la infancia, actividad que se prolonga en la vida adulta. Está seguros que éste se convertirá en el gran instrumento socializador.

Entender el juego como contenido es la consecuencia lógica de considerar que éste es un elemento cultural de gran trascendencia. Es propio de todas las culturas y de todos los tiempos. La exigencia de los juegos de adoptar puntos de vista externos a uno mismo constituye otra de sus características. Esta exigencia viene determinada, sin duda, por los conflictos y las reglas impuestas desde afuera. Tanto su resolución como la comprensión y su aceptación requieren de una progresión considerable en la construcción del pensamiento infantil. En todo esto no se puede dejar a un lado la motivación, consecuencia del propio placer por el juego y, paralelamente a ésta, también está la necesidad de descubrir, de experimentar, que aparece muy ligada al juego infantil. Se debe tener en cuenta siempre que la motivación es la explicación del porque de la acción de cada individuo.

2.2.8 Función de los juegos.

Según Enciso, M. (2013) las funciones de los juegos son:

- **Función Recreativa:** La ludoteca es un espacio de juego, y como tal ha de ofrecer diversión, ser atractivo y hacer disfrutar a sus usuarios.
- **Función Educativa:** El juego, es un mecanismo de aprendizaje innato, la misión de la ludoteca es aprovechar este impulso natural para orientarlo a un desarrollo integral y positivo de la persona.
- **Función Socio-Económica:** Actualmente, muy pocas personas pueden permitirse a nivel particular el uso de las posibilidades de juego que ofrece una ludoteca, y no tan solo a nivel material, sino también de espacios y compañeros de juego que la ludoteca posibilita.
- **Función Comunitaria:** Las ludotecas han de emerger como puntos de información sobre el fenómeno lúdico, fuente de recursos para otros colectivos, y han de formar parte del entorno comunitario en el que se encuentran ubicados para desarrollar su papel educativo
- **Función de Investigación:** Las ludotecas son el terreno de pruebas más real que existe para todos los juegos que entran en ella. Por esto hace falta analizar estos materiales y surgir como puente entre consumidores y productores, velando por la calidad de sus herramientas de intervención.

El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador. Ahora bien, en lo que respecta al poder individual, en este estudio el juego desenvuelve el lenguaje, despierta el ingenio, desarrolla el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfecciona la paciencia, en este sentido, se

favorece la agudeza visual, táctil y auditiva; aligerando la noción del tiempo, del espacio; dando soltura, elegancia y agilidad del cuerpo.

2.2.9 La evolución de la escritura

En el primer estado de la escritura, a principio del siglo IV- A.C, se utilizo la pictografía, o representación directa de la realidad de las cosas; significo un progreso la sustitución de la pictografía por la escritura ideográfica, en la que el signo sugiere únicamente el nombre de lo representado. Posteriormente se paso a la escritura fonética, en la que cada digno representa un elemento fonético de la palabra; una precisión de este sistema es la escritura silábica, en la que cada signo representa una silaba. La escritura en letras representa el último estado de la evolución. de la escritura alfabética griega fue el punto de partida para el desarrollo de las formas de escritura europeas. Del griego occidental tomando la forma de su escritura los etruscos y de estos los latinos y restantes pueblos itálicos. El alfabeto latino aparece por primera vez en inscripciones hacia el año 660 a.c. **(Enciclopedia Salvat, 1985).**

En el mundo antiguo, la escritura era un saber que, fatigosamente y durante largos años, adquirirían los escribas, quienes gozaban de un enorme prestigio y desempeñaban una tarea imprescindible en el funcionamiento del sistema económico y social de la época. (Mosterín.1993. Citado por García y Marbán, s/f).

En cambio, en el mundo clásico – griego o romano- todo hombre libre tenía que ir la escuela para convertirse en un ciudadano que conociera las leyes escritas, por lo que, en ese ámbito, la escritura dejó de ser el privilegio de una casta de escribas profesionales.

En la Alta Edad Media la escritura se refugió en el scriptorium de los monasterios; el latín era la lengua con que se expresaban el clero y los letrados,

pero, con el paso del tiempo, el latín genera y se abre camino las lenguas vernáculas, posibilitando la entrada en el mundo de la escritura a minorías laicas.

Entre los siglos XVI y XVII, como consecuencia de las reformas Protestantes y Católicas y con el propósito de que protestantes y católicos pudieran leer la biblia y el catecismo, respectivamente, se llevó a cabo, en Europa, la primera alfabetización del pueblo.

En el siglo XIX los estados europeos garantizan el acceso a la escritura como un derecho y una necesidad de la persona. (Enciclopedia Salva, 1985).

El siglo XX culmina en una sociedad occidental alfabetizada, donde los alumnos no sólo tienen que dominar la mecánica de la lectura y la escritura, sino otros conocimientos ligados a la escritura. (Chartier y Hérbrard, 2002; citado por García y Marbán, s/f) y, es precisamente, a finales de este siglo, el cual ha sido invadido por las tecnologías nuevas e imágenes, que ejercen su poder retórico y de atracción, cuando la escritura despierta en los investigadores el mayor interés de la historia.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital, sin embargo, en muchas de las escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a la modernidad que se vive o se exige vivir, todavía siguen lastrados en vergonzosos tradicionalísimos.

En esta investigación, es interesante provocar el juego didáctico, en que el niño va adquiriendo el espíritu de colaboración, solidaridad, responsabilidad. Estas son valiosas enseñanzas para el niño, son lecciones de carácter social que le han de

valer con posterioridad, y que les servirá para establecer sus relaciones no solamente con los vecinos sino con la comunidad.

2.2.10 La escritura

La mayoría de las investigaciones señalan que la producción escrita es un proceso cognitivo complejo que consiste en traducir el lenguaje representado (idea pensamientos, sentimientos, etc.) en discurso coherente, en función de contextos comunicativos y sociales determinados.

Cassanay, D. (1999) plantea:

La escritura es una manifestación de la actividad lingüística humana, como la conversación, el monólogo o, a otro nivel, los códigos de gestos o el alfabeto Morse. Los escritos comparten los rasgos fundamentales de una comunicación verbal. (p.24)

El estudio realizado por: **Luria (1981) y Vygotsky (1978)** trajo consigo grandes aportes en el proceso de la escritura. Consiguió introducirla en el campo de la psicología evolutiva, sugirió la posibilidad de un origen natural y, no sólo de la enseñanza formal para el desarrollo del lenguaje escrito, sino que también fueron los primeros en reconocer que ni es la comprensión de la escritura la que genera el acto de escribir, sino el acto de escribir el que dará el origen a la comprensión. Afirmando que es escribiendo que el niño comprenderá cómo funciona la escritura y ni estudiando la escritura como aprenderá a escribir. Estas investigaciones no se convirtieron en estudio psicología, hasta la década de los setenta y resulto tan confiable que hasta ahora se siguen apoyando las teorías de ambos psicólogos. **(Tolchinsky, 1993)**. Afirmando estas ideas, es escribiendo que el niño comprenderá cómo funciona la escritura y estudiando la escritura como aprenderá a escribir. Estas investigaciones no se convirtieron en estudio de psicología hasta la década de los setenta mas resulto tan confiable que hasta ahora se siguen apoyando las teorías de ambos psicólogos.

2.2.11 El proceso de la enseñanza de la escritura.

Se afirma que la lectura y escritura van unidos, porque ambos se dan gradualmente e interactúan en el proceso de enseñanza -aprendizaje, considerando de igual manera que la escritura es el resultado de la práctica cotidiana de lectura, reconocimiento de las letras: signos, símbolos, representaciones, entre otros. Es decir, cuando el niño conoce y reconoce los signos y símbolos, procede a expresar en forma escrita. Plasmando con su mano de tinta a papel. Según, Tintaya, E. (2004) para escribir necesariamente, debe tener una coordinación de motricidad fina; sensorio – motora, en la coordinación de sus sentidos; visomotora, la coordinación específica entre su visión – táctil. Para tal procedimiento se propone el siguiente método de aprendizaje de la escritura:

Paso 1. Coordinación sensoria motora

Paso 2. Ejercicios de manipulación de lápiz

Paso 3. Caligrafías

Paso 4. Ejercicios de copias de figuras, signos y códigos.

El aprendizaje de la escritura produce un cambio cualitativo en el desarrollo de procesos psicológicos del ser humano. Al iniciar a los niños en el aprendizaje formal de la lenguaje escrita y favorecer el desarrollo de la expresión oral son algunas de las tareas más difíciles que un maestro enfrenta a lo largo de su carrera profesional. Por ello, es necesario compartir con los docentes de algunas inquietudes y reflexiones que se han suscitado a lo largo de muchos años de práctica pedagógica. Durante la educación básica, el objetivo más relevante es el aprendizaje de la lengua escrita y el desarrollo de la expresión oral.

2.2.12 Tipos de escritura.

En el mundo existe una gran cantidad de lenguas, y distintas maneras de ponerlas en escrito, es decir, existen distintos tipos de escritura. Para poder comprender mejor los distintos tipos de escritura de un idioma como el japonés, se debe tener y saber los distintos tipos de escritura que existen en el mundo para poder comprenderlos mejor. Según Carrión, L. (2013) éstos son:

- **Escritura ideografía o pictográfica:** es un sistema en el que cada signo es un dibujo esquemático que representa una idea, concepto o palabra. (Ej. El Chino)
- **Escritura fonética:** es un sistema que representa cada sonido con el que se pronuncia cada palabra de una lengua y que pueda adaptarse y utilizarse para representar distintas lenguas. (Ej. El español) este tipo de escritura se subdivide en:
 - **Silábica:** cuando cada signo representa una silaba. (Ej. escritura cretense, micénica...)
 - **Alfabética:** cada signo es un sonido simple de una letra. Este tipo de escritura fue inventado por los fenicios (Ej. griego, latín, hebreo, árabe, español).

Es importante conocer los tipos de escritura, pues ella comprende un proceso eficaz donde la creatividad es muy elemental. Se realizan acciones que estimulan el desarrollo del pensamiento divergente, para que los niños busquen diferentes alternativas ante una situación dada. Es por estas razones que el presente estudio pretende estimular dicho pensamiento, dando la oportunidad de crecer, seguros de sí mismos, capaces de tomar decisiones y, de esa forma, se le educa para la vida.

2.2.13 Funciones de la escritura

Desde la psicología, **Wells (1987)** explora el concepto de lo escrito e identifica cuatro niveles de uso, que no se deben considerar exactamente funciones en el sentido lingüístico: ejecutivo, funcional, instrumental y epistémico.

-**El ejecutivo:** que se refiere al control del código escrito, a la capacidad de codificar y descodificar signos gráficos.

- **El funcional:** incluye la comunicación interpersonal y exige el conocimiento de los diferentes contextos, géneros y registros en que se usa la escritura.
- **El instrumental:** corresponde al uso de la lectoescritura como vehículo para el hacer.
- **El epistémico:** se refiere al uso más desarrollado cognitivamente, en el que el autor, al escribir, transforma el conocimiento desde su experiencia personal y crea ideas.

La taxonomía de funciones lingüísticas de Halliday M.A.K. (1986) distingue dos categorías en el nivel epistémico: el uso heurístico y el imaginativo. Esta última función se define como estética, además de incluir otra con la denominación de control social. Después de estas consideraciones, según Coulmas, 1989 (citado por Ayay, G. s/f) se pueden distinguir y clasificar los siguientes tipos de funciones:

La primera distinción será entre usos individuales (intrapersonales) o sociales (interpersonales):

- **Intrapersonales:** el autor del escrito y su destinatario son la misma persona. Las principales funciones son:
 - a) **Registrativa:** la escritura permite guardar información sin límite de cantidad o duración. Se trata de la función mnemotécnica más básica

que se utiliza corrientemente cuando se anota direcciones y teléfonos, compromisos en agendas o ideas que se le ocurren a un individuo en un momento imprevisto. Requiere dominio del código escrito y su correspondencia con los sonidos.

- b) **Manipulativa:** al ser bidireccional y planificada, la escritura facilita la re-formulación de los enunciados, según las necesidades y las circunstancias. No siempre se reproduce literalmente lo escuchado, leído, visto o pensado. Escribir permite elaborar la información. Así preparar el guión de una charla, etc.
 - c) **Epistémico:** subiendo otro peldaño del desarrollo cognitivo, la manipulación de datos permite al autor generar opiniones e ideas que no existían antes de iniciar la actividad escritora. Escribir se convierte en una potente herramienta de creación y aprendizaje de conocimientos nuevos. Todos se ha experimentado el poder epistémico de la escritura en situaciones cotidianas. Al tener que explicar por carta a un amigo una situación complicada o comprometida.
- **Sociales Interpersonales:** el autor escribe para otros: un lector conocido o no, un grupo, una asociación, una comunidad lingüística, etc. La escritura se convierte en un instrumento de actuación social para informar, influir, ordenar, etc. Aquí también se distingue varias funciones:
- a) **Comunicativa:** la escritura permite interactuar con el prójimo en circunstancias nuevas: en diferentes lugares y tiempos, cuando lo escrito resulta más preciso o cortés. Esta función exige dominar los rasgos discursivos y gramaticales propios de cada género y tipo de texto.
 - b) **Organizativa:** desarrolla funciones ordenadoras, certificadoras o administradoras. Lo escrito garantiza derechos y deberes de la

ciudadanía, informa al público lector, garantiza derechos al trabajador, etc.

En cualquiera de las situaciones, la escritura posee una dimensión placentera o de diversión. El que escribe no pretende exclusivamente conseguir textos coherentes o gramaticales, sino comunicar sus intenciones e informaciones a otros. Por tal motivo, este estudio, convierte a la escritura como una potente herramienta de creación de aprendizaje de conocimientos nuevos, pues ésta es una habilidad comunicativa humana que se desarrolla y puede mejorarse a lo largo del proceso evolutivo del ser humano, en la medida que esta va siendo más consciente del sentido que puede cobrar el escribir.

2.2.14 La lectura.

La lectura es el proceso de la recuperación y comprensión de algún tipo de información o ideas almacenadas en un soporte y transmitidas mediante algún tipo de código, usualmente un lenguaje, que puede ser visual o táctil. Otros tipos de lectura pueden no estar basados en el lenguaje tales como la notación o los pictogramas.

Según Gepart (1979, citado por Caballero, D. 2011) cita:

La lectura es la palabra usada para referirse a una interacción por la cual el sentido codificado por un autor en estímulos visuales, se transforma en sentido en la mente del lector. La interacción siempre incluye tres facetas: Material legible, conocimientos por parte del lector y actividades fisiológicas e intelectuales. La variación que se pone en evidencia cuando la interacción es considerada en sus diversos momentos es un resultado de la variación posible de cada una de las distintas facetas. (p.35)

La lectura también es una forma de pensar, de resolver o razonar, lo cual conlleva el análisis, discriminación, el juicio, la evaluación y la síntesis, todos estos son procesos mentales que se fundamentan en la experiencia pasada, de manera que

el contexto del tema presente debe ser examinado a la luz de las experiencias del lector.

La lectura es pieza fundamental en este estudio, pues como ya se mencionó no solo proporciona información sino que forma (educa) creando hábitos de reflexión, análisis, esfuerzo, concentración... y con la utilización de juegos didácticos, recrea, hace gozar, entretiene y distrae. Una persona con hábito de lectura posee autonomía cognitiva, es decir, está preparada para aprender por sí mismo durante toda la vida.

2.2.14.1 Características.

Según León, T. (2012) entre las características fundamentales se pueden anotar las siguientes:

1. Leer es un proceso de pensar. Pensar en el significado de los símbolos impresos.
2. Es una actividad de comprensión de las ideas que están detrás de las palabras.
3. Es una actividad que se realiza individualmente.
4. La habilidad lectora puede mejorarse y perfeccionarse.
5. Existe una interrelación estrecha entre lectura-pensamiento y lenguaje, pues el lenguaje es un instrumento del pensar y un medio de expresar a otros lo pensado.

En correspondencia con lo anterior, en el acto de leer, se establecen conceptos, juicios y razonamientos promoviendo el desarrollo de las habilidades cognitivas fundamentales, de tal forma, en este estudio la lectura permite comparar, definir, argumentar, observar, caracterizar, proporcionando información y ampliando los horizontes de los niños y niñas del Grupo Escolar “Juan Manuel Cajigal”.

2.2.14.2 Proceso de la lectura.

El proceso de la lectura no puede estudiarse aislado o independiente del individuo que aprende. Pues leer es un proceso individual determinado no sólo por la naturaleza del proceso, sino por la naturaleza del que aprende y por su actitud frente al aprendizaje. (Salas, J. 2010)

Una vez que se tiene claro lo que es leer y sus implicaciones, se puede analizar lo que debe hacer un lector para realizar esta actividad con eficiencia.

2.2.14.3 Pasos del proceso de la lectura.

Según Oca, I. (2010) los pasos de la lectura son:

La percepción: En este primer paso se reconoce los símbolos gráficos recurriendo a cualquier técnica, ya sea por configuración, análisis estructural, contexto. La percepción debe ser: rápida, precisa, amplia y rítmica. Es decir que en la percepción los ojos deben ser capaces de percibir en fracción de segundos una palabra o un conjunto de palabras, a la par que la mente capta el significado, pero la rapidez no debe obstaculizar la precisión o seguridad en la lectura, también se debe aprovechar la capacidad de visión que tienen los ojos. O sea que de un solo vistazo se abarque tres o cuatro palabras; para ello es necesaria una actividad mental centrada y despierta. Las actividades de esta fase tienen predominio motor, y en su realización tienen mayor participación los sentidos.

La Comprensión: Se reconoce el significado que le atribuye el autor a lo escrito. Es la capacidad de comprender el mensaje o sea llevar los símbolos gráficos a ideas, bien recordando experiencias pasadas o creando la imagen en la mente de acuerdo a lo que evoca la palabra. Esta es la actividad cognoscitiva más compleja, de acuerdo a estudios sobre procesos cognoscitivos, pues comprende esta fase desde una simple codificación hasta la elaboración de una síntesis.

La Interpretación: Cuando se interpreta quiere decir se le atribuye significado a algo. En la función interpretativa el lector se introduce en el yo ajeno, colocándose en su lugar. A través de la interpretación se conoce el pensamiento del autor, sus sentimientos con los cuales el lector puede estar de acuerdo o no; o simplemente le sirven de información.

La Reacción: Mediante esta fase el lector manifiesta una actitud de aceptación o de rechazo con las ideas expresadas por el autor. Es la comprensión entre el significado atribuido por el autor y lo que con anterioridad sabía el lector.

La Integración: El lector establece relaciones de valor de las ideas expresadas, es decir las toma o integra al caudal de sus experiencias personales si las considera de valor. Si la lectura es oral se le adicionan los siguientes pasos: Emisión de sonidos de la cadena

Para la realización de los juegos didácticos propuestos en esta investigación resulta trascendental conocer una correcta metodología para el proceso de la lectura, reconociendo que los sentidos son pieza clave en él, comprendiendo las actividades desde una simple codificación hasta la elaboración de una síntesis e interpretando el mensaje y, finalmente unificando todos estos complementos.

2.2.14.4 Clasificación.

Existen varias clasificaciones de la lectura. Todas bajo diferentes puntos de vista, por lo tanto la selección de una en lugar de otra es producto del aspecto de la lectura de mayor importancia en un momento determinado. Oca, I. (2010) establece la siguiente clasificación de la lectura:

Lectura Explorativa: A través de este tipo de lectura se obtiene una visión general del escrito. Se verifica rápidamente con un vistazo el índice, bibliografía, la conclusión y el final de algunos capítulos. Este tipo de lectura se efectúa cuando se

leen los titulares de periódicos para enterarse de manera rápida de los últimos acontecimientos.

Lectura de repaso: Se hace con el objetivo de memorizar aspectos importantes de un libro o material con el cual se está familiarizado. Si en lecturas anteriores se han demarcado o subrayado las ideas centrales se facilita y agiliza la lectura de repaso.

Lectura informativa: Se realiza con el fin de buscar una información determinada o captar toda o parte de la información de una obra en el menor tiempo posible. En este tipo de lectura no es necesario leer toda la obra sino consultar los párrafos necesarios.

Lectura de corrección: Se realiza con el objeto de corregir o rectificar conceptos, para ello se lee específicamente el capítulo o párrafo que contiene el punto específico a aclarar.

Lectura de distracción: Se realiza por libre elección se escoge libremente lo que desea leer sin que previamente haya un propósito de utilidad práctica, ni de uso inmediato, sino el placer espiritual que deja este tipo de lectura.

Lectura crítica: Se realiza con el objeto de formarse un concepto valorativo de un libro, artículo. Debe hacerse con profundidad y lo más detalladamente posible.

La lectura es uno de los factores más fundamentales en la formación integral del individuo pues permite el desarrollo de su capacidad de comprensión, fijación de hábitos, de análisis y síntesis, enriquecimiento, corrección del vocabulario y el cultivo de la sensibilidad e imaginación creativa, en este sentido, es necesario establecer la clasificación de la lectura para una correcta selección de aquellas que se incorporarán al diseño instruccional fundamentado en juegos didácticos para

mejorar la lectoescritura en los niños y niñas del Grupo Escolar "Juan Manuel Cajigal".

2.2.14.5 Aspectos de la enseñanza de la lectura.

Según Oca, I. (2010) los aspectos fundamentales que deben considerarse para comprender la enseñanza de la lectura son: Aspectos básico, instrumental y recreativo.

Aspectos básicos: Comprende el dominio del proceso de la lectura en todos sus caracteres y para aplicarlo en todas las situaciones que requieren lectura. Para obtener dominio básico en la lectura se debe considerar lo siguiente: Nivel intelectual del lector y su habilidad para leer en lo referente a aspectos mecánicos y de comprensión, organización progresiva y sistemática con miras siempre a avanzar, el valor de las restricciones para evitarlas o eludirlas acertadamente, la interrelación entre el lenguaje oral y el contenido escrito que permita la comprensión, las condiciones personales, intelectuales y psicológicas del lector como: motivación, percepción, concentración y condiciones físicas. En sí lo básico de la lectura radica en el dominio del proceso, en la eficiencia para reconocer los símbolos y su significado.

Aspecto instrumental: Consiste en el empleo de la lectura en las distintas asignaturas del programa escolar, con el fin de conocer sus fundamentos y adquirir nociones que no se obtienen por la experiencia directa. La lectura tiene valor instrumental que enriquece y amplía los conocimientos adquiridos, que se adapta a las características de cada campo del saber humano, puesto que su aplicación se hace a situaciones particulares y específicas de cada materia.

Aspecto recreativo: Es el más complejo y delicado por su significación y empleo dentro y fuera de la escuela. Aquí ya no se busca un fin definido en la

lectura, sino el logro de un placer. Comprende el campo de lo subjetivo, de los sentimientos, de lo personal, del pensamiento, de las imágenes.

En esta época de progresos científicos, tecnológicos y sociales, es mucho más importante, la enseñanza de la lectura tomando en cuenta sus aspectos, pues se necesita interpretar la mayor cantidad posible de información y constituyen una de las formas más rápidas y económicas de comunicación. Para este estudio, es necesario considerar estos aspectos para así establecer de manera eficaz los juegos didácticos que corresponden con los niños y niñas en estudio.

2.2.15 Diseño instruccional de Dorrego, E., y García, A. M. (1991)

Este modelo consta de ocho fases:

Fase 1: Determinación de la necesidad instruccional: Se establece cual es el problema instruccional, en relación al diseño curricular, y los fines y objetivos curriculares.

Fase 2: Formulación de objetivos terminales: Se establecen los aprendizajes que el alumno debe alcanzar al finalizar la instrucción.

Fase 3: En esta fase se propone un análisis estructural de los aprendizajes, será jerárquico si los aprendizajes son conceptuales; procedimental si es psicomotor; o mixto si se combinan los anteriores. Además, se establecen los aprendizajes previos que deben tener los alumnos.

Fase 4: Formulación de objetivos específicos: Se especifican los objetivos en términos operacionales de acuerdo a las áreas y niveles de aprendizajes.

Fase 5: Comprende cuatro elementos, a saber: Selección de estrategias instruccionales o eventos diseñados en función de las fases del aprendizaje, modalidad de enseñanza (presencial, a distancia, mixta, etc.), modelo de enseñanza

(centrado en el alumno, en el docente o en el contenido) y de los resultados a alcanzar; selección de medios instruccionales que permitan la transmisión del mensaje, esto depende de los objetivos, la estrategia, los atributos del medio, las características de los alumnos y del contexto en general; la organización del contenido para lo cual se toma en cuenta las orientaciones de la teoría del procesamiento de la información (uso de organizadores, esquemas, etc.) y la selección de estrategias de evaluación apropiadas al tipo de aprendizaje a alcanzar y a los instrumentos para valorar el logro de los objetivos.

Fase 6: Producción de materiales: En esta fase se elaboran los materiales instruccionales y los instrumentos de evaluación, ya seleccionados en la fase anterior.

Fase 7: Se refiere al diseño de los procedimientos para evaluar formativamente a la instrucción que permita determinar las fallas en cuanto a su efectividad en el logro de los objetivos. Cada componente será evaluado de acuerdo a sus características.

Fase 8: En función de la información obtenida en la fase anterior, se procede a la evaluación sumativa a fin de tomar decisiones sobre posibles modificaciones en el diseño de instrucción seguido.

De tal manera, estas fases permiten estructurar la estrategia de este estudio “Juegos Didácticos”, pues el conocimiento que se tenga de la construcción de estos juegos será determinante para mejorar la lectoescritura en los niños y niñas del Grupo Escolar “Juan Manuel Cajigal”.

2.3 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

Aprendizaje: proceso de adquisición de conocimiento y experimentación con los mismos para obtener otros nuevos.

Aprendizaje Significativo: El alumno aprende significativamente cuando es capaz de relacionar las nuevas ideas con algún aspecto especial de su estructura cognitiva.

Didáctica: Campo del conocimiento educativo que se ocupa de los procesos de enseñanza-aprendizaje en contextos institucionales para alcanzar la formación. Explicar, aplica, guía y media en el proceso formativo.

Dificultades de Aprendizaje: desordenes en uno o más de los procesos psicológicos básicos (Memoria, Persecución Visual o Auditiva, Lenguaje y Razonamiento) implicados en la comprensión o uso del lenguaje (Oral o escrito), que se puede manifestar en el escucha, Pensamiento, Lectura, Escritura; Calculo y el habla.

Diseño: Creación de desarrollo sistemático sobre el papel, de su conjunto de componentes o acciones integradas en función de su objetivo.

Educación escolar: Practica social que tiene como uno de sus objetivos principales ayudar al proceso de desarrollo y socialización de sus miembros más jóvenes facilitándoles el acceso a un conjunto de saberes y formas culturales, cuyo aprendizaje y asimilación se considera esencial para que puedan convertirse en personas adultas y desarrolladas, con plenitud de derechos y deberes, en la sociedad de la que forma parte.

Enseñanza: es el proceso por medio del cual el docente selecciona y brinda al estudiante situaciones que promueva respuestas de conducta deseada y que originan experiencias útiles.

Escritura: hecho lingüístico cuya esencia consiste en producir significados a través de un sistema de signos gráficos estables.

Estrategia de aprendizaje: conjunto de acciones ordenadas dirigidas a lograr unos objetivos particulares de aprendizaje.

Formación: proceso de desarrollo personal del ser humano. En el alumno adquisición de conocimiento, habilidades y procedimientos, desarrollo de valores, creencias y actitudes personales durante su etapa escolar.

Habilidades lingüísticas: cada una de las destrezas que interviene en la interacción lingüística. Se clasifican en relación a los códigos oral y escrito, según sean de recepción, comprensión o producción / expresión.

Juego: actividad estructurada que consiste ya sea en el simple ejercicio de las funciones sensorio-motrices, intelectuales y sociales, ya en la reproducción ficticia de una situación vivida.

Lectura: proceso activo y complejo que permite la interpretación de signos de un código escrito, es decir, significantes transformados en significados, de cuando con las vivencias personales, produciendo cambios entre el lector y el mensaje leído.

Metacognición: conocimiento y control que las personas tienen sobre su propio pensamiento y sobre las actividades de aprendizaje. Incluye [**saber lo que se sabe**] y las estrategias apropiadas para acceder al conocimiento.

Motivar: es despertar el interés y la atención de los alumnos por los valores contenidos en la materia excitando en ellos el interés a aprender, y el gusto de estudiarlos y la satisfacción de cumplir las tareas que exige.

Orientación escolar: atributo de la educación por lo que se ayuda al niño a descubrir por si mismo los hechos y repuestas requeridas.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

Este capítulo describe el tipo de investigación, el instrumento y los procedimientos que se utilizaron en la elaboración de la recolección de información, a continuación se detallan los diferentes tópicos.

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación realizada estuvo enmarcada dentro de las llamadas estudios de campo, el cual permite recoger las informaciones necesarias en el contexto donde existe el problema. Según Arias (2006), la investigación de campo es aquella que consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), por otro lado, sin manipular o controlar variable alguna, es decir, el investigador obtiene la información pero no altera las condiciones existentes, de allí su carácter no experimental.

En este caso esta investigación estuvo referida en proponer un diseño Instruccional basado en el juego didáctico para mejorar la lectoescritura de los estudiantes del 3er grado de la Grupo Escolar “Juan Manuel Cajigal”. Este tipo de estudio se define como un tipo de investigación a través del cual se estudian los fenómenos sociales en su ambiente natural. (Sierra Bravo; 1985). Se le llama también investigación sobre el terreno. Es importante en las ciencias sociales ya que, siendo su objetos natural de estudio es el hombre y sus acciones, es perfectamente

pertinente “abordarse a estudiar estos fenómenos en la realidad misma donde se producen” (Ramírez; 1989).

3.2 NIVEL DE INVESTIGACIÓN

La investigación que se realizó fue de carácter descriptivo, ya que se tomaron en cuenta las fallas con respecto a la lectura y la escritura que presentan los estudiantes del 3er grado de la Grupo Escolar “Juan Manuel Cajigal”. **Hernández (2003)**; señala que los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles importantes de las personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que se somete a un análisis (p. 117).

3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

3.3.1 Población

Hurtado (2000), señala que la población de una investigación está constituida por el conjunto de seres en los cuales se va a estudiar el evento y además comparten, como características comunes, los criterios de inclusión, es la población a la quien estarán referidas las conclusiones del estudio.

La población para este estudio está conformada por las seis secciones del tercer grado en el Grupo Escolar “Juan Manuel Cajigal” del municipio Bolívar en el estado Anzoátegui constituida de la siguiente manera: Sección A: 1 docente y 36 alumnos; Sección B: 1 docente y 35 alumnos; Sección C: 1 docente y 35 alumnos; Sección D: 1 docente y 33 alumnos, Sección E: 1 docente y 33 alumnos y la Sección F: 1 docente y 32 alumnos. Para un total de 6 docentes y 204 alumnos.

3.3.2 Muestra

Arias, F. (2006) señala que “es un subconjunto representativo y finito se extrae de la población accesible” (p. 83). Cabe destacar, que por ser la población pequeña y de fácil manejo se trabajó con el total.

3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.4.1 Técnicas

Para la realización de la presente investigación se emplearon como técnica la encuesta y la observación directa, como instrumentos el cuestionario y la lista de cotejo.

3.4.1.1 Observación Directa

La observación directa “es una técnica que consiste en visualizar o captar mediante la vista, en forma sistemática, cualquier hecho, fenómeno o situación que se produzca en la naturaleza o en la sociedad, en función de unos objetos de investigación preestablecidos” (Arias, F., 2006, p. 69)

En consideración a lo antes planteado, esta observación se realizó en las aulas de los terceros grados del Grupo Escolar “Juan Manuel Cajigal”, con el fin de conocer las estrategias implementadas por las docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje, en estas observaciones realizadas se tomó información y se realizó su respectivo análisis, y de esta manera se pretendió captar la realidad existente en el aula de clase, esto permitió que los hechos abordados sean fidedignos.

3.4.1.2 La encuesta

En esta investigación es necesario tomar información en dos puntos de vista: docente y alumno, es por ello que se aplicó la encuesta a los docentes del 3er grado

del Grupo Escolar “Juan Manuel Cajigal” del municipio Bolívar del Estado Anzoátegui. Esta técnica es definida por Sabino, C. (2002), como una habilidad para obtener información de un grupo socialmente significativo de personas acerca de los problemas en estudio para luego, mediante un análisis sacar las conclusiones que correspondan.

3.4.2 Instrumentos

3.4.2.1 Lista de Cotejo.

A manera de registrar los datos obtenidos, de la observación directa del grupo de estudio, los mismos fueron reflejados en una lista de cotejo definida por, Arias (2006) “como instrumento en el que se indica la presencia o ausencia de un aspecto o conducta a ser observada” (p. 70).

3.4.2.2 El Cuestionario.

Según Arias, F. (2006), el cuestionario es un instrumento que “siempre es respondido de forma escrita por el encuestado” (p.72). En este caso se aplicará dos cuestionarios, uno a las docentes y otro a los y las estudiantes del 3er Grado del Grupo Escolar “Juan Manuel Cajigal”, ubicada en el municipio Bolívar, Estado Anzoátegui. El cuestionario aplicado a los docentes comprendió 12 ítems relacionados con determinantes profesionales y en cuanto al problema planteado en esta investigación, con el fin de obtener conclusiones, y establecer posibles soluciones. Por otro lado, a los estudiantes se les aplicó un cuestionario de 12 preguntas relacionadas con el fin de diagnosticar el nivel de conocimiento de ellos en cuanto a lectoescritura.

3.5 VALIDEZ Y CONFIABILIDAD

Para realizar el proceso de validación se aplicó el procedimiento de juicio de tres (03) expertos profesionales en el área educativa, luego se sometió al grado de confiabilidad a través de 4 alumnos, los cuales representaron los individuos de otra población, con las mismas condiciones y características, esta sería la prueba piloto; los resultados fueron positivos porque arrojaron estadísticamente un 100% de confiabilidad, o sea los alumnos lograron realizar las actividades propuestas.

**CUADRO N° 1
OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE**

OBJETIVOS	VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	FUENTES	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	ÍTEMS
Determinar el nivel de formación que poseen los docentes sobre la construcción de la lectoescritura.	Nivel de formación que poseen los docentes sobre la construcción de la lectoescritura.	Docente	Datos personales	Docentes	Encuesta	Cuestionario	1,2,3,4,5
Describir las estrategias que emplean los docentes para motivar la lectura y escritura en los niños.	Estrategias que implementan los docentes en la práctica de la lectoescritura	- Centrada en el docente - Centrada en el alumno	Determinantes profesionales Datos Personales Proceso de la Lectura y la escritura	Docentes Alumnos	Encuesta	Cuestionario	6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16 1,2 3,4,5,6,7,8,9,10,11,12
Establecer cuáles son recursos didácticos que utilizan los docentes para el aprendizaje de la lectoescritura de los niños y niñas.	Recursos didácticos que utilizan los docentes para el aprendizaje de la lectoescritura de los niños y niñas.	Material Didáctico	Utilización de material didáctico	Docente	Observación	Lista de Cotejo	4,7
Elaborar un diseño Instruccional fundamentado en el juego didáctico para mejorar la lectoescritura.	Diseño instruccional basado en el juego didáctico para mejorar la lectoescritura	- Contenidos - Recursos - Estrategias	Aspectos formales de escritura Las palabras La entonación Materiales que se utilizan en el aula. Phillips 66 Mesa Redonda Preguntas y respuestas Lectura en el aula.	Propuesta	Análisis Documental		
Validar, por juicio de expertos, el diseño Instruccional elaborado.	Validación del diseño instruccional propuesto.	- Pertenencia - Redacción	Estrategias adecuadas Adecuación al logro de los objetivos Claridad en la redacción	Experto	Revisión	Lista de Cotejo (docentes) Lista de Cotejo (alumnos)	1,2,3,5,6,8,9,10,11,12,13,14,15,16 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

4.1 Procedimiento y Recolección de Información

El procedimiento o metodología de recolección de la información se apoyó en las entrevistas aplicadas a los docentes del 3er grado del Grupo Escolar Juan Manuel Cajigal ubicado en el Municipio Simón Bolívar del Estado Anzoátegui, así como observación directa por parte de los investigadores. En tal sentido, se elaboró un plan de trabajo para organizar y realizar las actividades con ocasión a las entrevistas, y observaciones: en primer lugar se efectuaron visitas a las aulas escolares, lográndose una entrevista con el docente con el propósito de dar a conocer el trabajo de investigación y de coordinar la aplicación de la encuesta, además de indicarles sobre la observación directa a realizar. Una vez contactados los docentes, se realizó una distribución equitativa y sectorizada entre el equipo de bachilleres de la Universidad Central de Venezuela, a fin de cumplir la meta de aplicación de las técnicas señaladas anteriormente, cumpliéndose estas actividades en un 100%.

4.2 Análisis e Interpretación

Para la interpretación y análisis de la información obtenida a través de la encuesta, se utilizó la tabla de distribución de frecuencias, en la cual se refleja el título de la tabla, y, en el cuerpo ítems referidos a las estrategias, actividades, materia

didáctico, frecuencia de estrategias, evaluación utilizado por los docentes. Así mismo para las observaciones directas se reflejan las observaciones en una lista de cotejo.

Así mismo, para representar los datos estadísticos se elaboraron gráficos sectores, Estos gráficos se basan en un círculo o bien en un semicírculo y consiste en dividir el círculo o semicírculo en sectores cuyas áreas sean proporcionales a cada uno de los términos de la serie, utilizando diversos colores para definir el porcentaje de cada característica específica, de igual manera se refleja el análisis de cada tabla estadística.

A continuación se presentan cada una de las tablas estadísticas y gráfico correspondiente con su respectivo análisis y la lista de cotejo:

CUADRO N° 2

Nivel de Instrucción

Nivel de Instrucción	Frecuencia Docentes	%
Licenciado en Educación	3	50
Profesor	2	33
T.S.U. en Preescolar	-	0
Bachiller docente	-	0
Normalista	1	17
Total	6	100

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes (2014).

GRÁFICO N° 1 Nivel de Instrucción



Análisis:

De los seis (6) Docentes que representan el 100%, tres (3) que es el 50% son Licenciados en Educación, dos (2) que representan el 33% son Profesores y uno (1) que es el 17% es normalista, lo que permite deducir que los docentes poseen un buen y aceptable nivel de Nivel de Instrucción.

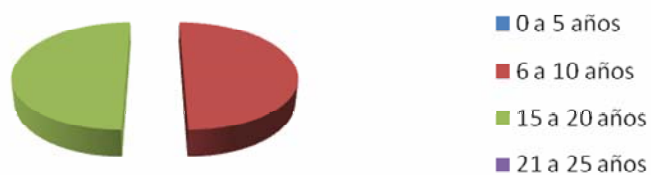
CUADRO N° 3

Años de Servicio

Años de Servicio	Docentes	%
0 – 5 años	-	0
6 – 10 años	3	50
11 – 15 años	3	50
15 – 20 años	-	0
21 – 25 años	-	0
Total	6	100

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes (2014).

Gráfico N° 2
Años de Servicio



Análisis:

En cuanto a los años de servicios, de los seis (6) docentes que representan el 100%, tres (3) de ellos que es el 50% tienen entre 6 y 10 años de servicios; y tres (3) de ellos que es el otro 50% tienen entre 11 y 15 años de servicios, se concluye que existe experiencia en los docentes.

CUADRO N° 4

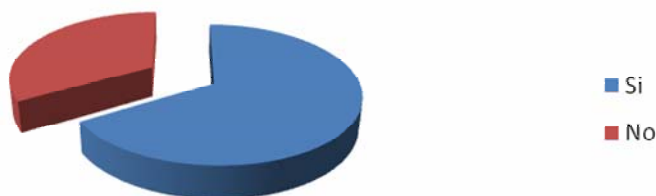
Formación para mejorar la Lectura y Escritura

Formación para mejorar la Lectura y Escritura	frecuencia Docentes	%
Si	4	67
No	2	33
Total	6	100

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes (2014).

Gráfico N° 3

Formación para mejorar la Lectura y Escritura



Análisis:

De los seis (6) docentes, cuatro (4) han realizado formación para mejorar la lectura y escritura en sus alumnos, y los dos (2) restantes no han realizado dicha formación, se deduce que existe debilidad en algunos docentes motivado a la falta de formación permanente.

CUADRO N° 5

Docentes 3er Grado Grupo Escolar Juan Manuel Cajigal que en su Planificación incluyen Actividades de Lectura y Escritura

Docentes que incluyen actividades de lectura y escritura	Docentes	%
Si	6	100
No	0	0
Total	6	100

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes (2014).

GRÁFICO N° 4

Docentes 3er Grado Grupo Escolar Juan Manuel Cajigal que en su Planificación incluyen Actividades de Lectura y Escritura



Análisis:

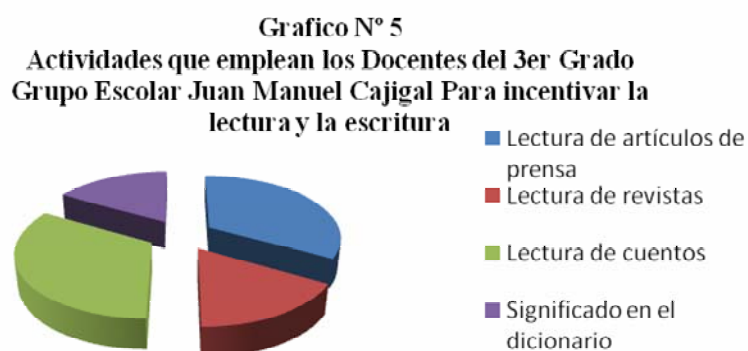
El 100% de los docentes representados por seis (6), en su totalidad manifestaron que en su planificación incluyen actividades de lectura y escritura, se infiere que los alumnos refuerzan sus saberes a través de estas actividades

CUADRO N° 6

Actividades que emplean los Docentes del 3er Grado Grupo Escolar Juan Manuel Cajigal Para incentivar la lectura y la escritura

Tipo de Actividad empleada por el docente	Docente	%
Lectura artículos de prensa	2	33
Lectura de revistas	1	17
Lectura de cuentos	2	33
Significados en el diccionario	1	17
Total		100

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes (2014)



Análisis:

En cuanto a las actividades que realizan los docentes para incentivar la lectura y la escritura en los alumnos, de los seis (6) docentes que es el 100%, dos (2) de ellos que son el 33% utilizan artículos de prensa, otros do (2) que es el 33% utilizan lectura de cuentos, uno (1) que representa el 17% prefiere lectura de revistas y uno (1) que es el 17% utiliza significado de diccionario, lo que permite deducir que no existe un criterio unificado en la utilidad de recursos para incentivar la lectura y la escritura en los alumnos.

CUADRO N° 7

Frecuencia para realizar actividades de Lectura y Escritura

Frecuencia para realizar actividades de Lectura y Escritura	Frecuencia Docentes	%
Siempre	2	33
Casi siempre	4	67
Algunas veces		
Nunca		
Total	6	100

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes (2014).

GRÁFICO N° 6

Frecuencia para realizar actividades de Lectura y Escritura



Análisis:

Del 100 % de los docentes en estudio, el 67% afirma que casi siempre realiza actividades para incentivar la lectura y la escritura en los alumnos, mientras que el 33% restante responde que siempre las realiza; no obstante se observó que sólo 1 docente (17 %) la realiza realmente.

CUADRO N° 8

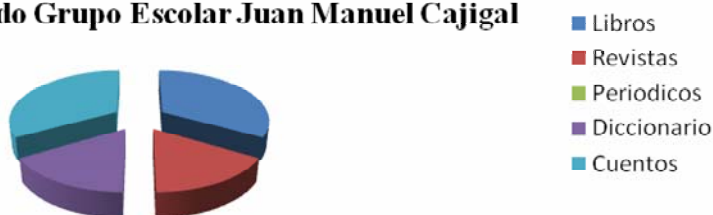
Tipo de material didáctico que utilizan los Docentes del 3er Grado Grupo Escolar Juan Manuel Cajigal

Tipo de material Didáctico utilizado por el Docente	Docente	%
Libros	2	33
Revistas	1	17
Periódicos		
Diccionario	1	17
Cuentos	2	33
Total	6	100

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes (2014).

GRÁFICO N° 7

Tipo de material didáctico que utilizan los Docentes del 3er Grado Grupo Escolar Juan Manuel Cajigal



Análisis:

En lo que se refiere al tipo de material didáctico utilizado por los docentes, 33% manifestó que utiliza libros, 33% cuentos, 17% revistas y el 17% restante utiliza diccionario. No obstante se determinó en las observaciones que sólo 1 docente emplea diversidad de materiales para incentivar la lectura y la escritura en los alumnos.

CUADRO N° 9

Estrategias Utilizadas por los Docentes del 3er Grado Grupo Escolar Juan Manuel Cajigal para incentivar la lectura y escritura

Estrategias Utilizada por los Docentes	Docentes	%
Muestreo	2	33
Predicción	1	17
Anticipación		
Meta comprensión	3	50
Total	6	100

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes (2014).

GRÁFICO N° 8

Estrategias Utilizadas por los Docentes del 3er Grado Grupo Escolar Juan Manuel Cajigal para incentivar la lectura y escritura...



Análisis:

De acuerdo a lo manifestado por los seis docentes (6) que es el 100%, en cuanto a estrategias utilizadas para incentivar la lectura y la escritura, tres (3) que es el 50% expresaron que utilizan la metacomprensión, dos (2) que es el 33% utilizan el muestreo, y uno (1) que es el 17% utiliza la predicción, se infiere que no existe un criterio único en cuanto al uso de estrategias.

CUADRO N° 10

Frecuencia con que utilizan estrategias los Docentes del 3er Grado Grupo Escolar Juan Manuel Cajigal para incentivar la lectura y escritura

Frecuencia en que utilizan estrategias	Docentes	%
Siempre	3	50
Casi siempre	2	33
Algunas Veces	1	17
Pocas Veces		
Ninguna vez		
Total		100

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes (2014).

GRÁFICO N° 9

Frecuencia en que utilizan estrategias los Docentes del 3er Grado Grupo Escolar Juan Manuel Cajigal para incentivar la lectura y escritura



Análisis:

En cuanto a la frecuencia que los docentes utilizan estrategias acordes para incentivar la lectura y escritura, el 50% manifestó que siempre las aplican, 33% casi siempre y 17% las aplica pocas veces.

CUADRO N° 11

Tipo de Instrumento que utilizan los Docentes del 3er Grado Grupo Escolar Juan Manuel Cajigal para evaluar las actividades de lectura y escritura

Instrumentos Utilizados por los Docentes para evaluar	Docentes	%
Lista de cotejo	2	33
Escala de estimación	3	50
Registro descriptivo	1	17
Total	6	100

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes (2014).

Gráfico N° 10

Tipo de Instrumento que utilizan los Docentes del 3er Grado Grupo Escolar Juan Manuel Cajigal para evaluar...



Análisis:

De los consultados el 50 % utiliza escala de estimación para evaluar las actividades de lectura y escritura, 33% lista de cotejo y el 17 % restante registro descriptivo.

CUADRO N° 12

Docentes del 3er Grado Grupo Escolar Juan Manuel Cajigal dispuestos a participar en curso/taller para motivar la lectura y escritura en los estudiantes

Disposición a participar en Taller/Curso	Docentes	%
Si	6	100
No	0	0
Total	6	100

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes (2014).

GRÁFICO 11

Docentes del 3er Grado Grupo Escolar Juan Manuel Cajigal dispuestos a participar en curso/taller para motivar...



Análisis:

Como puede observarse, el total de docentes manifestó estar dispuestos a participar en curso o taller para motivar la lectura y escritura en los estudiantes, se infiere que existe disposición en adquirir nuevas técnicas y estrategias para mejorar la lectura y la escritura en los alumnos.

CUADRO N° 13

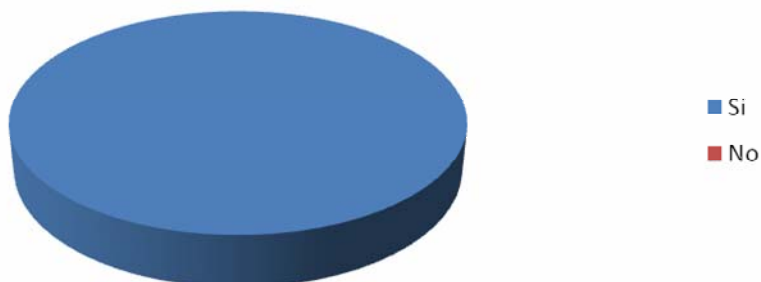
Docentes del 3er Grado Grupo Escolar Juan Manuel Cajigal que consideran que a través de un Módulo Instruccional mejorara las actividades de lectura y escritura

Opinión sobre el Módulo Instruccional	Docentes	%
Si	6	6
No	0	0
Total	6	100

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes (2014).

GRÁFICO N° 12

**Docentes del 3er Grado Grupo Escolar Juan Manuel Cajigal
Que consideran que a través de un Módulo Instruccional
Mejorara las actividades de lectura y escritura**



Análisis:

El 100% de los docentes considera que a través de la aplicación del módulo instruccional se mejorará la lectura y escritura en los alumnos.

LISTA DE COTEJO

Observación	Si	%	No	%	Total	%
Docentes que planifican diariamente actividades de lectura y escritura	4	67	2	33	6	100
Docentes que realizan actividades de lectura y escritura en el aula	3	50	3	50	6	100
Docentes que utilizan estrategias para incentivar la lectura y la escritura	2	33	4	67	6	100
Docentes que utilizan material didáctico para incentivar la lectura y escritura	2	33	4	67	6	100
Docentes que evalúan la actividad de lectura y escritura	1	17	5	83	6	100
Docentes que motivan a los alumnos a realizar actividades de lectura y escritura	2	33	4	67	6	100
Aulas dotadas de material didáctico para incentivar la lectura y escritura	3	50	3	50	6	100
Docentes que asignan actividades de lectura y escritura para el hogar	2	33	4	67	6	100
Docentes que realizan dictados a fin de incentivar la lectura y la escritura	4	67	2	33	6	100
Docentes que retroalimentan actividades de lectura y escritura	1	17	5	83	6	100
Docentes que varían las estrategias para incentivar la lectura y la escritura	1	17	5	83	6	100
Docentes que interactúan con los alumnos en las actividades de lectura y escritura	3	50	3	50	6	100

Fuente: Lista de Cotejo aplicada a los docentes (2014).

Análisis

Se evidencia que el 67% de los docentes planifican diariamente actividades de lectura y escritura mientras el 33% no.

Un 50% de los docentes realizan actividades de lectura y escritura en el aula y otro 50% no.

El 33% de los docentes utilizan material didáctico para incentivar la lectura y escritura y 67% de ellos no lo hacen.

Asimismo, se pudo observar que un 33% de los docentes motivan a los alumnos a realizar actividades de lectura y escritura y 67% no.

Un 50% de las aulas se encuentran dotadas de material didáctico para incentivar la lectura y escritura y otro 50% no.

Finalmente, 50% de los docentes interactúan con los alumnos en las actividades de lectura y escritura y 50% no.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En este capítulo se presentan las conclusiones y recomendaciones de acuerdo al análisis e interpretación de los resultados obtenidos.

5.1 CONCLUSIONES

Partiendo de los objetivos propuestos en esta investigación, y, tomando en consideración la importancia que reviste la lectura y la escritura en el proceso de trasmisión de conocimientos por parte de los docentes hacia sus estudiantes, los cuales requieren de una formación adecuada, que les permita desarrollar sus competencias en su quehacer diario, y de acuerdo al análisis e interpretación de los resultados, se concluye lo siguiente:

La mayoría de los docentes del Grupo Escolar “Juan Manuel Cajigal” cuentan con Educación Superior, infiriendo así que poseen conocimientos necesarios para aplicar estrategias basadas en juegos didácticos para mejorar la lecto-escritura. Cabe destacar, los docentes poseen una aceptable experiencia ya que todos ejercen por más de cinco años. De igual manera, se determinó la relevancia del diseño Instruccional fundamentado en juegos didácticos pues la mayoría de los docentes ha recibido formación para incentivar la lectura y la escritura en los estudiantes, por lo que existe una debilidad en una gran minoría de estos.

Por otra parte, es importante señalar que muchos docentes planifican actividades de lectura y escritura, sin embargo algunos de los docentes improvisan asignaciones, realizan de manera permanente actividades de lectura y escritura con sus alumnos, utilizan estrategias para incentivar la lectura y escritura en los alumnos.

En cuanto a los recursos didácticos algunos docentes no cuentan con el material didáctico que le permita reforzar sus estrategias en cuanto a la lectura y la escritura situación que es significativa pues los recursos son intermediarios curriculares que facilitan la enseñanza y el aprendizaje, dentro de un contexto educativo, estimulando la función de los sentidos para acceder de manera fácil a la adquisición de conceptos habilidades, actitudes o destrezas.

Realizar un diseño Instruccional fundamentado en juegos didácticos para mejorar la lectoescritura, es evidentemente un aporte relevante al docente de hoy, quien en ocasiones no tiene la oportunidad de recibir de manera directa información, por lo que el mismo sería un apoyo significativo pues los juegos son un elemento indispensable en el desarrollo intelectual, afectivo y psicomotor, lo que favorece la motivación y el aprendizaje.

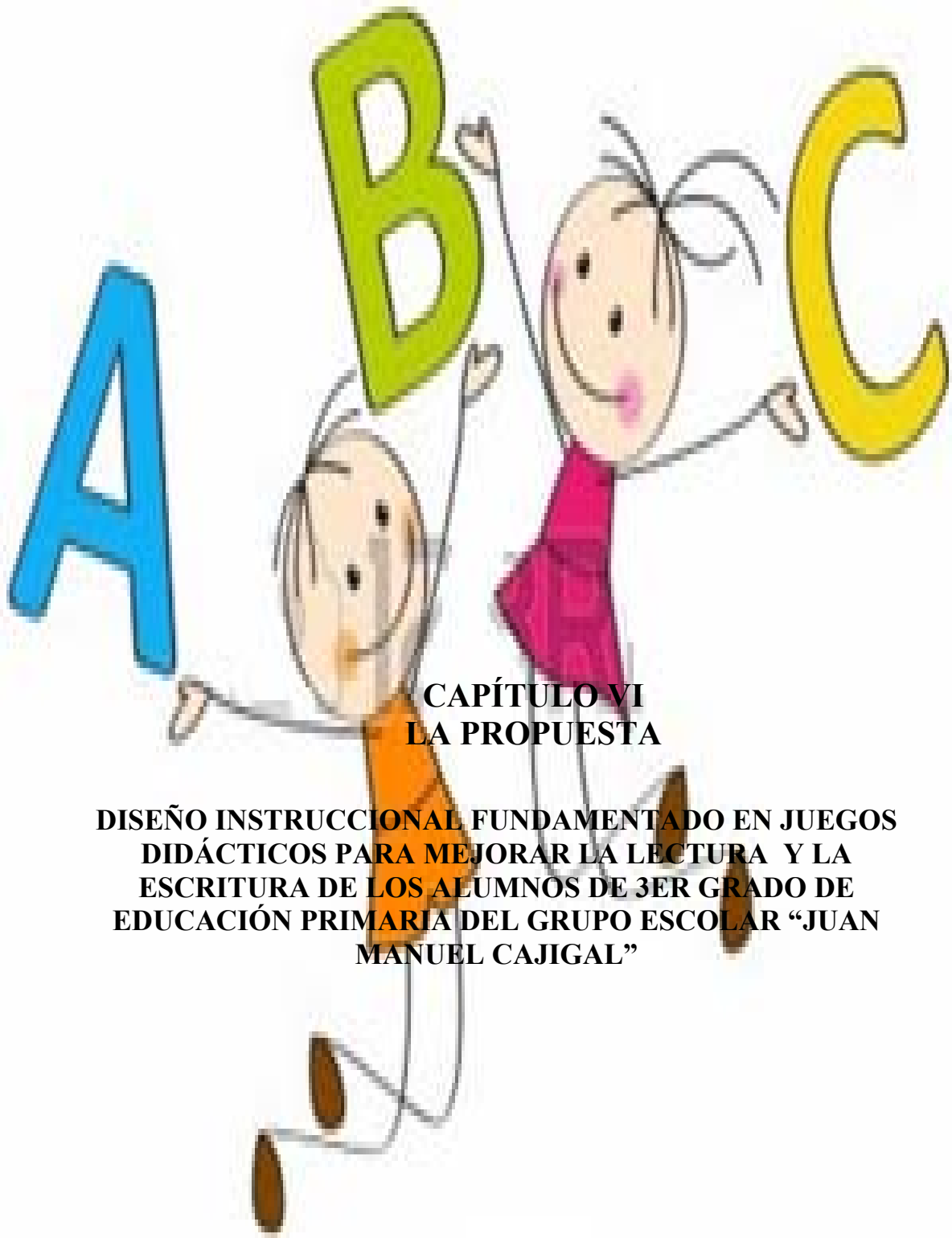
Por lo que se considera de gran relevancia este diseño Instruccional para mejorar la lectoescritura, a fin de contribuir con la labor del docente con la aplicación de juegos didácticos que mejoren la escritura y la lectura.

De igual manera se refiere que esta investigación aporta saberes en relación a la importancia de la lectura y la escritura, afianzando en los autores de la misma la concepción de su relevancia en el desarrollo integral del alumno de hoy para el futuro.

5.2 RECOMENDACIONES

En virtud de las conclusiones anteriormente descritas se expresan las siguientes recomendaciones:

- ✓ Diseñar estrategias que conlleven a la formación continua, de acuerdo a la realidad cambiante y el dinamismo al cual está sometida la Educación.
- ✓ Presentar el diseño a los docentes del 3er grado del Grupo Escolar Juan Manuel Cajigal. que conlleven a mejorar el desempeño de las funciones que cumplen como formadores de sus alumnos.



**CAPÍTULO VI
LA PROPUESTA**

**DISEÑO INSTRUCCIONAL FUNDAMENTADO EN JUEGOS
DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA LECTURA Y LA
ESCRITURA DE LOS ALUMNOS DE 3ER GRADO DE
EDUCACIÓN PRIMARIA DEL GRUPO ESCOLAR “JUAN
MANUEL CAJIGAL”**

UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS



**DISEÑO INSTRUCCIONAL FUNDAMENTADO EN
JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA LECTURA
Y LA ESCRITURA DE LOS ALUMNOS DE 3ER GRADO
DE EDUCACIÓN PRIMARIA DEL GRUPO ESCOLAR
“JUAN MANUEL CAJIGAL”**

AUTORES:

**CASTELLANOS GLENDA
SALAVERRIA MERCEDES**

BARCELONA, NOVIEMBRE DE 2014

6.1 PRESENTACIÓN

El propósito de la presente propuesta es proporcionar al docente estrategias que estimulen el mejoramiento de la lectura y escritura de los alumnos a través de las producciones propias. A su vez, promover la autoevaluación y la coevaluación en cada una de las actividades realizadas en la escuela y fuera de ella.

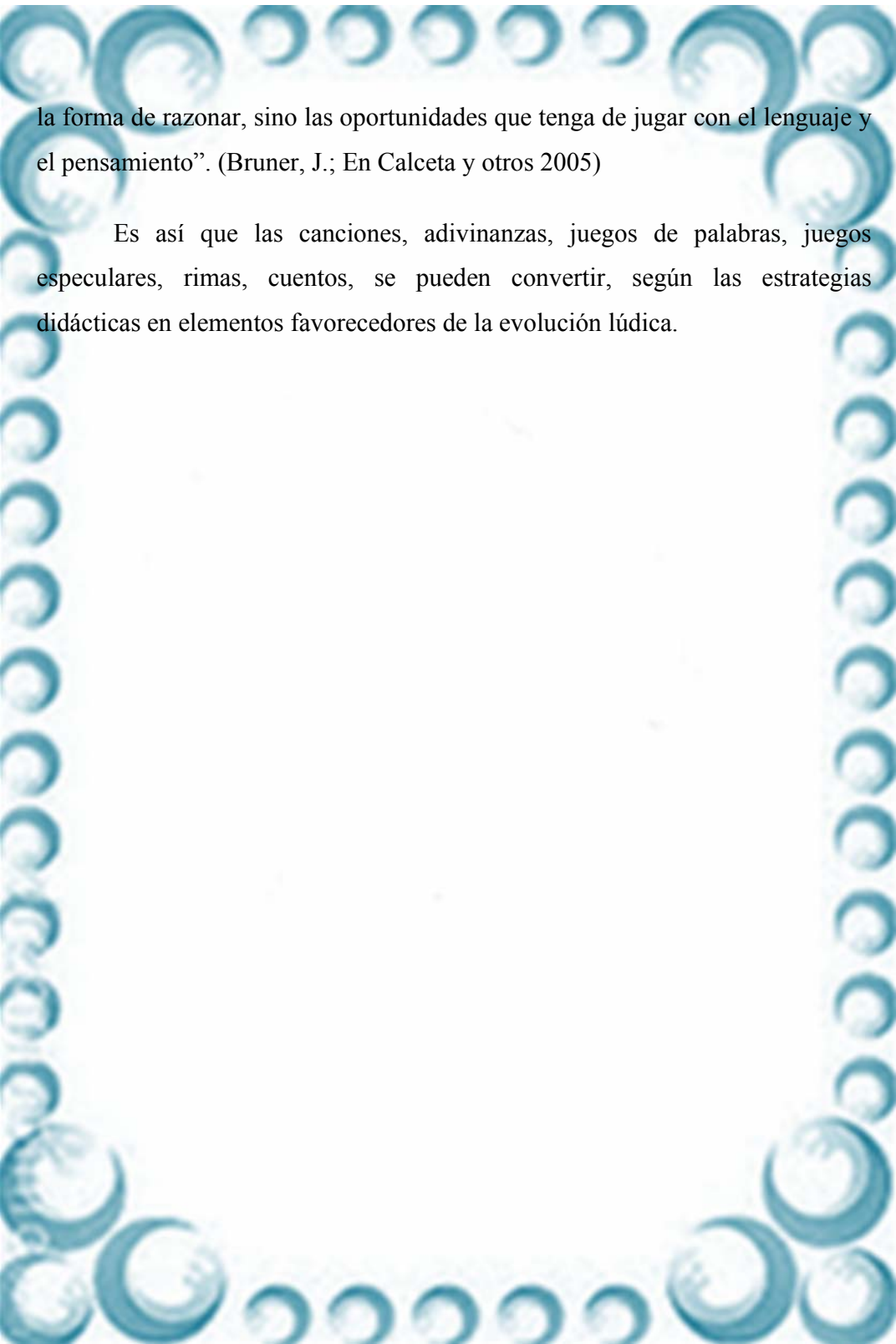
Este módulo hace énfasis en la enseñanza individualizada como una estrategia a fin de contribuir con el logro del objetivo terminal de la investigación “Desarrollar estrategias para mejorar mediante el juego la lectura y escritura a los alumnos del 3er grado de Educación Primaria”.

Su finalidad es brindar las herramientas necesarias para el manejo correcto de las estrategias de este módulo, tanto para el docente como para el alumno; a través de cada una de las partes que conforman este módulo dirigido a los alumnos del 3er Grado, lo cual le va a facilitar destrezas en las actividades productivas (hablar – escribir) y en las actividades receptoras (leer – escuchar).

Avanzado en cada actividad el alumno podrá además:

- Desarrollar la creación y la imaginación.
- Desarrollar el placer por la lectura.
- Conocer mejor su entorno lingüístico y cultural.

A partir de la motivación docente para cada grupo se puede elevar el nivel de funciones cognitivas. Conjuntamente con la evolución del jugar, se producen en el juego otros indicadores de la evolución y el desarrollo infantil, tales como la evolución y desarrollo del lenguaje, se va vinculando al niño desarrollar todo su poder combinatorio no es el aprendizaje de la lengua o de



la forma de razonar, sino las oportunidades que tenga de jugar con el lenguaje y el pensamiento”. (Bruner, J.; En Calceta y otros 2005)

Es así que las canciones, adivinanzas, juegos de palabras, juegos especulares, rimas, cuentos, se pueden convertir, según las estrategias didácticas en elementos favorecedores de la evolución lúdica.

6.2 JUSTIFICACIÓN

El aprendizaje de la lectura y la escritura ocupa un lugar preferencial dentro de las materias escolares por ser la base del resto de la enseñanza.

Desde los primeros años de la escuela se le exige al niño una comprensión lectora para interpretar textos y una expresión gráfica para reproducirla. Por eso es que este tema amerita atención especial dentro de la actividad escolar y que el éxito o fracaso escolar depende de la eficiencia lectora.

Para que pueda producirse y tener resultados exitosos es fundamental el rol del docente como mediador para organizar, seleccionar y priorizar los materiales, elementos, estrategias y situaciones didácticas entre las que el juego debe ejercer un papel preponderante. De esta forma el alumno asumirá la autonomía, que le servirá en la vida futura. Desarrollando su creatividad, planificación de actividades, administración de tiempo, utilización de recursos y empleo razonable del material instruccional.

El propósito de esta propuesta es lograr una enseñanza de calidad de la lectura y escritura en los niños de edad escolar, para que se conviertan en lectores autónomos, pues facilita la labor del docente.

6.3.-TEORÍAS DE APRENDIZAJE.

Constructivista

Es una teoría que equipara al aprendizaje con la creación de significados a partir de experiencias. Es fundamental que el aprendizaje tenga lugar en ambiente reales. El conocimiento emerge en contextos que le son significativos. Las actividades de aprendizaje seleccionadas deben estar vinculadas con las experiencias vividas por los estudiantes. Para comprender el aprendizaje que adquieren día a día el niño, éste debe estar vinculado con las experiencias vividas por los estudiantes. Las representaciones internas están constantemente abiertas al cambio.

Humanista

Es una teoría que se basa en la libertad para seleccionar aquellas que le produce satisfacción. Enfatiza al individuo en el aprendizaje teniendo presente la naturaleza subjetiva del individuo en el proceso educativo. El docente es un facilitador que orienta el aprendizaje hacia la sistematización del mismo. El aprendizaje está centrado en el alumno con capacidad crítica, reflexiva, democrática, para tomar las decisiones que más le interesa.

6.4. ADAPTACIÓN DEL MODELO AL DESARROLLO DEL DISEÑO.

El presente diseño instruccional está fundamentado en Dorrego, E. (1991) y permite establecer el aprendizaje que el alumno debe alcanzar seleccionando los procedimientos más adecuados para orientar esos aprendizajes, así como los medios más apropiados para transmitir información necesaria, de allí que sea conveniente que el docente conozca las características de dichos medios, así como los factores que determinan la selección de los mismo.

En consecuencia se diseñaron estrategias para mejorar mediante el juego la lectura y escritura dirigidas a los docentes de Educación Básico del Grupo Escolar “Juan Manuel Cajigal” en especial a los docentes del 3er Grado, el cual va a satisfacer una necesidad de tipo educativo.

Dorrego, E. (1991) conceptualiza el diseño instruccional como el “proceso sistemático mediante el cual se analizan las necesidades y metas de la enseñanza” (p. 110), a partir de ese análisis se seleccionan y se desarrollan las actividades y recursos para alcanzar metas, así como los procedimientos para evaluar el aprendizaje de los alumnos y revisar toda la instrucción.

6.5. OBJETIVOS.

Objetivo general

Desarrollar estrategias para mejorar mediante el juego la lectura y escritura en el 3er Grado de Educación Primaria.

Objetivos específicos

- Promocionar el juego ortográfico como recurso primordial para el desarrollo de las actividades de escritura.
- Desarrollar actividades basadas en juegos donde los alumnos se sienta interesados y motivados.

6.6. CARACTERÍSTICAS GENERALES

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar estrategias para mejorar mediante el juego la lectura y escritura en el 3er Grado de Educación Primaria.

DIRIGIDO A: Docentes del 3er Grado de Educación Primaria de la institución objeto de estudio.

DURACIÓN: Se sugiere la aplicación del Módulo 20 horas, divididas en 4 sesiones de 5 horas cada una.

MODALIDAD: Presencial.

EVALUACIÓN: Formativa.

6.7 PLANIFICACIÓN.

Para el desarrollo de la propuesta que se presenta a continuación, se sugiere que el docente desarrolle en el aula de clases una planificación que le permita poner en práctica los conocimientos adquiridos. De igual manera, se recomienda tomar en consideración los aspectos plasmados, tanto en el manual del facilitador como el del participante, los cuales se presentan al final de las sesiones.

Sesión 1.- Objetivo Terminal: Describir actividades que fortalezcan el proceso de aprendizaje de la lectura y escritura en los alumnos.

CONTENIDO	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	ESPACIO-TIEMPO	EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> - Juegos - Tipos de Juegos - Juegos Didácticos - Propósito de los juegos didácticos 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Definir juegos, tipos de juegos enfocándose específicamente en Juegos Didácticos, lo que puede mejorar el desempeño de los estudiantes en la lectura y escritura. ✓ Establecer propósitos de los juegos didácticos. 	<p>Facilitador:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apertura y bienvenida. • Presentación de los participantes y facilitador. • Aplicación de Juegos didácticos diseñados por los participantes. • Presentación sobre juegos didácticos. 	<p>Humanos:</p> <p>Facilitador Docentes</p> <p>Materiales:</p> <p>Material impreso Lápices, marcadores, papel bond</p>	<p>Aula de clase</p> <p>4 horas</p>	<p>Formativa</p>

Sesión 2.- **Objetivo Terminal:** Diseñar estrategias que permitan a los alumnos expresarse libremente en forma oral y escrita.

CONTENIDO	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	ESPACIO-TIEMPO	EVALUACIÓN
<p>- Juegos Didácticos aplicados para mejorar la escritura y la lectura.</p>	<p>✓ Explicar la importancia de la escritura y lectura a través de los juegos didácticos.</p>	<p>Facilitador y Participantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo y Bienvenida • Recuento de la sesión anterior. • Aplicación de Juegos didácticos diseñados por los participantes. 	<p>Humanos: Facilitador Docentes</p> <p>Materiales: Material impreso</p>	<p>Aula de clase</p> <p>4 horas</p>	<p>Formativa</p>

Sesión 3.- **Objetivo Terminal:** Promocionar el juego ortográfico como recurso primordial para el desarrollo de las actividades de escritura.

CONTENIDO	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	ESPACIO- TIEMPO	EVALUACIÓN
- Juegos Ortográfico	✓ Manejar con propiedad el vocabulario que le permita la comprensión de variados textos, adecuados a su nivel e aprendizaje.	Facilitador y Participantes: <ul style="list-style-type: none"> • Saludo y Bienvenida • Recuento de la sesión anterior. • Aplicación de Juegos didácticos diseñados por los participantes. 	Humanos: Facilitador Docentes Materiales: Material impreso	Aula de clase 4 horas	Formativa

Sesión 4.- Objetivo Terminal: **Desarrollar actividades basadas en juegos donde los alumnos se sienta interesados y motivados.**

CONTENIDO	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	ESPACIO- TIEMPO	EVALUACIÓN
Aplicación de Juego Didáctico en los temas: - Análisis silábico de las palabras. - La lectura como fuente de placer.	✓ Explicar la importancia de la escritura y lectura a través de los juegos didácticos.	Facilitador y Participantes: • Saludo y Bienvenida • Recuento de la sesión anterior. • Aplicación de Juegos didácticos diseñados por los participantes.	Humanos: Facilitador Docentes Materiales: Material impreso	Aula de clase 4 horas	Formativa

6.9.- MANUAL DEL FACILITADOR.

El Manual del Facilitador, contiene toda la planificación de las estrategias y contenidos que se realizarán, con el propósito de cumplir a cabalidad con lo que se tiene programado. En él se encuentra registrada, sin distorsión, la información básica referente a la propuesta de Juegos Didácticos Para Mejorar la Lectura y la Escritura de los Alumnos de 3er Grado de Educación Primaria Del Grupo Escolar “Juan Manuel Cajigal”

A continuación se presenta el Manual del Facilitador:



Manual del Facilitador

PRESENTACIÓN

La lectura no solo informa lo que se desea conocer, también hace pasar momentos agradables. Leer es una aventura que puede llevar muy lejos; de igual manera supone análisis y reflexión, ya que no se puede leer de prisa y sin pensar. La interpretación correcta del significado de las palabras de un texto cuenta el sentido exacto de cada palabra en el contexto en que se utiliza. Es muy útil, en este sentido, consultar un diccionario para aprender el significado de los vocablos que puedan ofrecer dudas.

De allí que, esta propuesta tiene como finalidad facilitarle a los docentes, niños y niñas de tercer grado de la EPN “Juan Manuel Cajigal” una propuesta que pueda sensibilizarles a través de Juegos Didácticos Para Mejorar la Lectura y la Escritura de los Alumnos de 3er Grado de Educación Primaria Del Grupo Escolar “Juan Manuel Cajigal”

JUSTIFICACIÓN

El método constructivista basado en la obra de Piaget; plantea que la enseñanza de la lectura y la escritura debe darse a partir de las hipótesis implícitas que el niño desarrolla; esto es un niño en su aprendizaje normal de la lengua oral y escrita termina por desarrollar normalmente ideas sobre la escritura, en el sentido de advertir, ejemplo, que no es lo mismo que los dibujos y llegando a establecer relaciones entre lo oral y lo escrito.

La comprensión de la lectura tiene mayor peso dentro del contexto de los ejercicios del razonamiento y tiene como objetivo desarrollar la habilidad para leer en forma analítica; constituye uno de los objetivos básicos de los nuevos enfoques de la enseñanza. Los ejercicios de comprensión de la lectura miden:

- La capacidad para reconocer el significado de una palabra o frase en el contexto de la demás ideas.
- La habilidad para entender e identificar lo fundamental de la lectura.
- La habilidad para identificar las relaciones entre las ideas para realizar el análisis y síntesis de la información.

Es por ello, que se brinda el presente material donde se muestran diferentes actividades que incentivan al docente para el desarrollo de una metodología didáctica lúdica que le confiera a éste un papel activo y creativo en la búsqueda de formas idóneas para trabajar en la adquisición del hábito lector dentro y fuera de las instituciones educativas.

VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Con el propósito de determinar la pertinencia de la propuesta, fue sometida a la validación de contenidos por parte de tres (3) expertos en el área de Educación. Los mismos al revisar determinaron la pertinencia y coherencia tanto de los contenidos como de las actividades planteadas.

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Las estrategias metodológicas empleadas en el taller se basan en la clase expositiva, preguntas y respuestas, retroalimentación, discusiones socializadas y participativas así como en juegos didácticos.

Adicionalmente, aborda el aprendizaje individual y colectivo, con la finalidad de garantizar el aprendizaje de cada asistente y la participación activa de todos los involucrados en el proceso formativo. Por tanto, dichas técnicas se apoyan en la explicación teórica del contenido, así como en la realización de Juegos didácticos grupales donde se considere el aporte de los asistentes para que brinden sus conocimientos y experiencias.



CARACTERISTICAS GENERALES

Dirigido a:

Al personal docente, niños y niñas de tercer grado de la EPN. “Juan Manuel Cajigal” ubicada en Barcelona, Estado Anzoátegui.

Duración:

20 horas

Modalidad

Presencial.

1era. SESIÓN

➤ OBJETIVO GENERAL

Facilitar a los docentes, niños y niñas de la EPN “Juan Manuel Cajigal” información sobre Juegos Didácticos.

ACTIVIDADES DEL FACILITADOR

PREPARACIÓN:

Organización del ambiente de aprendizaje con los materiales y mobiliario requeridos para el desarrollo del taller.

INICIO: (8:00 am - 8:30 am)

- Saludos de bienvenida:
- Aplicación de técnica de autopresentación.

DESARROLLO: (8:30 am - 1:45 pm)

- Aplicación de la técnica de la pregunta ¿Qué se entiende por Juegos Didácticos? ¿Cuáles pudieran ser los Juegos que se emplearían para el mejoramiento de la lectura y escritura?
- Luego, las respuestas se escribirán en hojas de papel bond para ayudar a definir el tema planteado.
- El facilitador presenta una lámina, la cual será proyectada con la ayuda del video-beam.

CIERRE: (1:45 pm a 2:00 pm)

- El facilitador resume la información presentada y discutida.
- Estimula a los participantes a que realicen sus propias conclusiones del tema.
- Aplica la técnica de la pregunta: ¿Qué aprendieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Lo aprendido se puede aplicar día a día?
- El facilitador los invitará participar en una Plenaria de Discusión.

**LÁMINAS DE PRESENTACIÓN Y CONTENIDOS EN VIDEO
BEAM**



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS

DISEÑO INSTRUCCIONAL FUNDAMENTADO EN
JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA LECTURA
Y LA ESCRITURA DE LOS ALUMNOS DE 3ER GRADO
DE EDUCACIÓN PRIMARIA DEL GRUPO ESCOLAR
“JUAN MANUEL CAJIGAL”

CONTENIDO:

1. Definición de Juegos Didácticos.
2. Tipos de Juegos.
3. Elementos de los juegos didácticos.
4. Importancia de los juegos didácticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura y escritura.
5. Definición de Lectura y Escritura
6. Importancia de la Lectura y la Escritura en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
7. Tipos de Lectura y Escritura.
8. Definición de Destreza y Habilidad Lecto-escritora.
9. Ventajas de la lectura y escritura adecuadas.
10. Importancia de la incorporación de los padres para promover la lectura y escritura de niños y niñas.

DEFINICIÓN DE JUEGO DIDÁCTICO:

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación.



TIPOS DE JUEGOS

JUEGOS TRADICIONALES: son aquellos que se transmiten de generación en generación. Proviene de un país o región específicos, sin embargo las reglas son parecidas independientemente del territorio en que se lleven a cabo.

JUEGOS POPULARES: suelen desconocerse los orígenes de esta clase de juego, ya que tienden a pasar de generación en generación de forma oral. Las reglas varían según los países o regiones donde se practique y muchas veces distintos nombres hacen referencia al mismo juego.

JUEGOS DE MESA: esta clase de juegos requiere la utilización de un tablero donde se establece la acción, y la mayoría de las veces implica la participación de dos o más jugadores.

JUEGOS DE NAIPES: son aquellos en los que sólo se requiere de una baraja (puede ser española o francesa) para el desarrollo del juego.

VIDEOJUEGOS: Este término engloba a aquel juego que se visualiza y se juega a través de un dispositivo con pantalla gráfica.

ELEMENTOS DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS:

La didáctica contempla las actividades lúdicas de aprendizaje y de enseñanza, que a continuación se mencionan:

De aprendizaje: es para aprender, reconocer y manejar la información que el alumno adquiere mediante un proceso que utilizó como herramienta para solventar sus diferentes situaciones relacionadas con un cierto aprendizaje determinado.

De enseñanza: es el soporte que ofrece el asesor al estudiante para la mejor comprensión y aplicación de conocimiento que se adquiere en forma significativa.

IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA LECTURA Y LA ESCRITURA.

El juego como técnica de aprendizaje:

- Genera placer.
- Moviliza al sujeto.
- Desarrolla la creatividad, la curiosidad y la imaginación.
- Activa el pensamiento divergente.
- Favorece la comunicación, la integración y la cohesión grupal.
- Facilita la convivencia, etc.



“GRACIAS”

2da. SESIÓN.

➤ OBJETIVO GENERAL

Describir a los docentes la importancia de la lectura y la escritura en relación con el mejoramiento del proceso de enseñanza - aprendizaje de los alumnos.

➤ ACTIVIDADES DEL FACILITADOR

PREPARACIÓN:

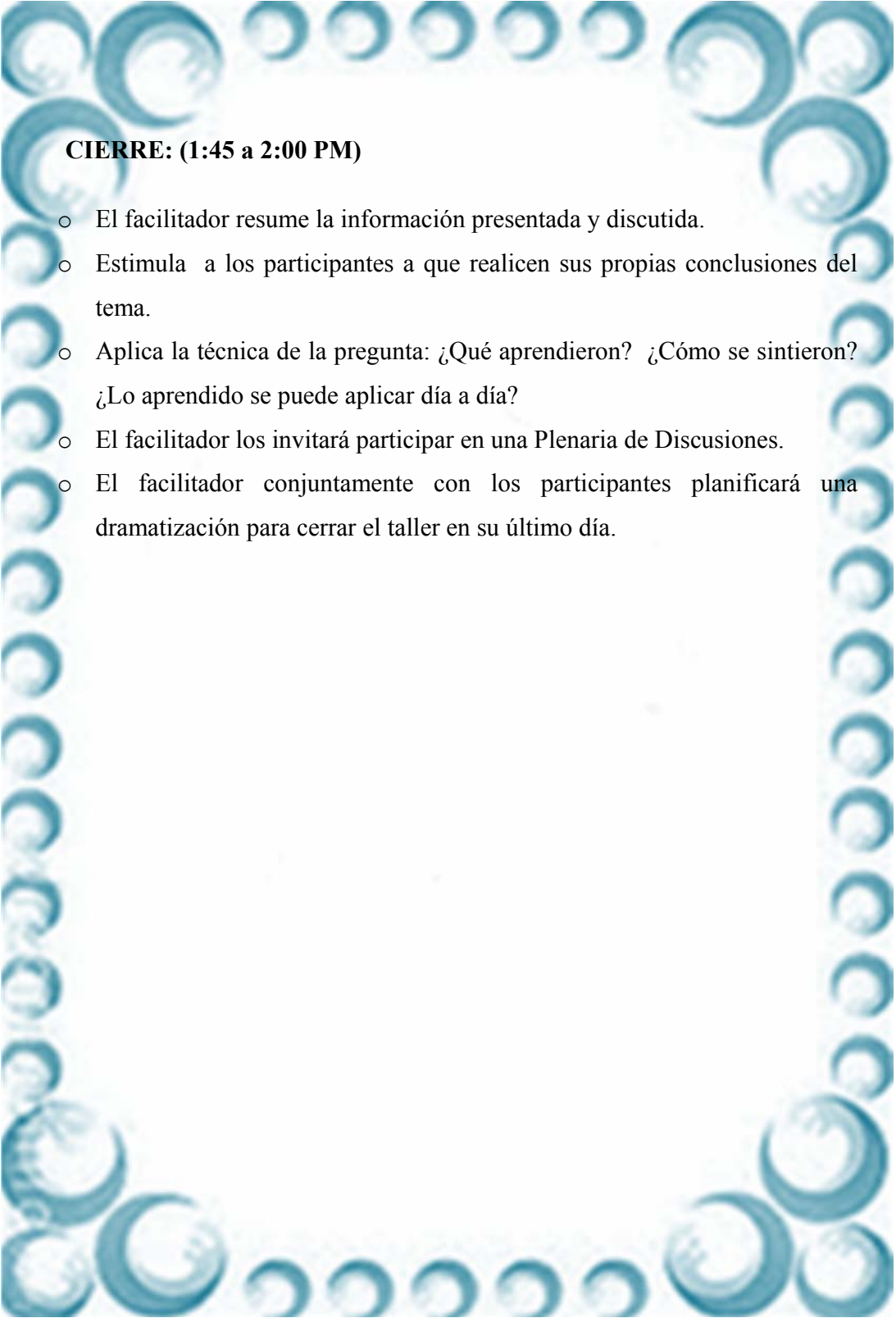
Organización del ambiente de aprendizaje con los materiales y mobiliario requeridos para el desarrollo del taller.

INICIO: (8:00 a 8:30 AM)

- Saludos de bienvenida: “Buenos días, el contenido a desarrollar es.....”

DESARROLLO: (8:30 AM a 1:45 PM)

- Realiza presentación de láminas de contenido en Video Beam.
- Expone el contenido, clarificando la información con argumentos y ejemplos de la vida cotidiana.
- Estimula la participación de los asistentes por medio de preguntas.
- Refrigerio.
- Promueve discusión socializada sobre el tema.
- Estimula el intercambio de experiencias entre los asistentes



CIERRE: (1:45 a 2:00 PM)

- El facilitador resume la información presentada y discutida.
- Estimula a los participantes a que realicen sus propias conclusiones del tema.
- Aplica la técnica de la pregunta: ¿Qué aprendieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Lo aprendido se puede aplicar día a día?
- El facilitador los invitará participar en una Plenaria de Discusiones.
- El facilitador conjuntamente con los participantes planificará una dramatización para cerrar el taller en su último día.

LÁMINAS DE PRESENTACIÓN Y CONTENIDOS EN VIDEO BEAM

DEFINICIÓN DE LECTURA Y ESCRITURA:

Según Gómez “La lectura y la escritura son elementos inseparables de un mismo proceso mental” (2010), ya que cuando se lee, se van descifrando los signos para captar la imagen acústica de éstos y poco a poco se van formando, palabras, luego frases y oraciones para obtener significado, mientras que cuando escribimos, abreviamos en código las palabras que se van leyendo para asegurar que se está escribiendo lo que se quiere comunicar, esto lo podemos ver reflejado en la aportaciones de Moais quién enuncia que el “El binomio lectura-escritura es indisociable, sólo hay lectura allí donde hay escritura” (Moráis 2001,:97).

IMPORTANCIA DE LA LECTURA Y LA ESCRITURA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.

Al desarrollar el proceso de la lectura implica que exista un conjunto de signos que corresponde a la escritura mediante la cual se encuentra emergido un sin fin de información, después de conocer las conceptualizaciones anteriores se puede decir que para la aportación que realizo Moráis se retomara en este escrito ya dicta que la lectura y escritura son habilidades inseparables ya que “La lectura es un medio para adquirir información y la escritura es un medio de transición de información, por consecuencia forma parte de un acto social” (Moráis,: 2001), ya que se lee para saber, comprender, reflexionar para compartir con los que nos rodean, es donde se complementa el proceso de la lectura, esta será la conceptualización que se utilizara en el desarrollo de este estudio.

TIPOS DE LECTURA.

Lectura mecánica: Se limita a identificar palabras prescindiendo del significado de las mismas. Prácticamente no hay comprensión.

Lectura literal: Comprensión superficial del contenido.

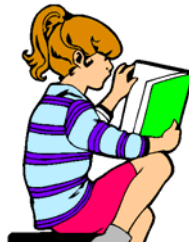
Lectura oral: Se produce cuando leemos en voz alta.

Lectura silenciosa: Se capta mentalmente el mensaje escrito sin pronunciar palabras. El lector puede captar ideas principales.

Lectura reflexiva: Máximo nivel de comprensión. Se vuelve una y otra vez sobre los contenidos, tratando de interpretarlos. Es la más lenta.

Lectura rápida: Sigue la técnica del “salteo” que consiste en leer a saltos fijándose en lo más relevante. Es una lectura selectiva.

“GRACIAS”



3era. SESIÓN

➤ OBJETIVO GENERAL

Destacar la importancia de la incorporación de los padres para la adquisición y reforzamiento para promover la lectura y escritura.

➤ ACTIVIDADES DEL FACILITADOR

PREPARACIÓN:

Organización del ambiente de aprendizaje con los materiales y mobiliario requeridos para el desarrollo del taller

INICIO: (8:00 a 8:30 AM)

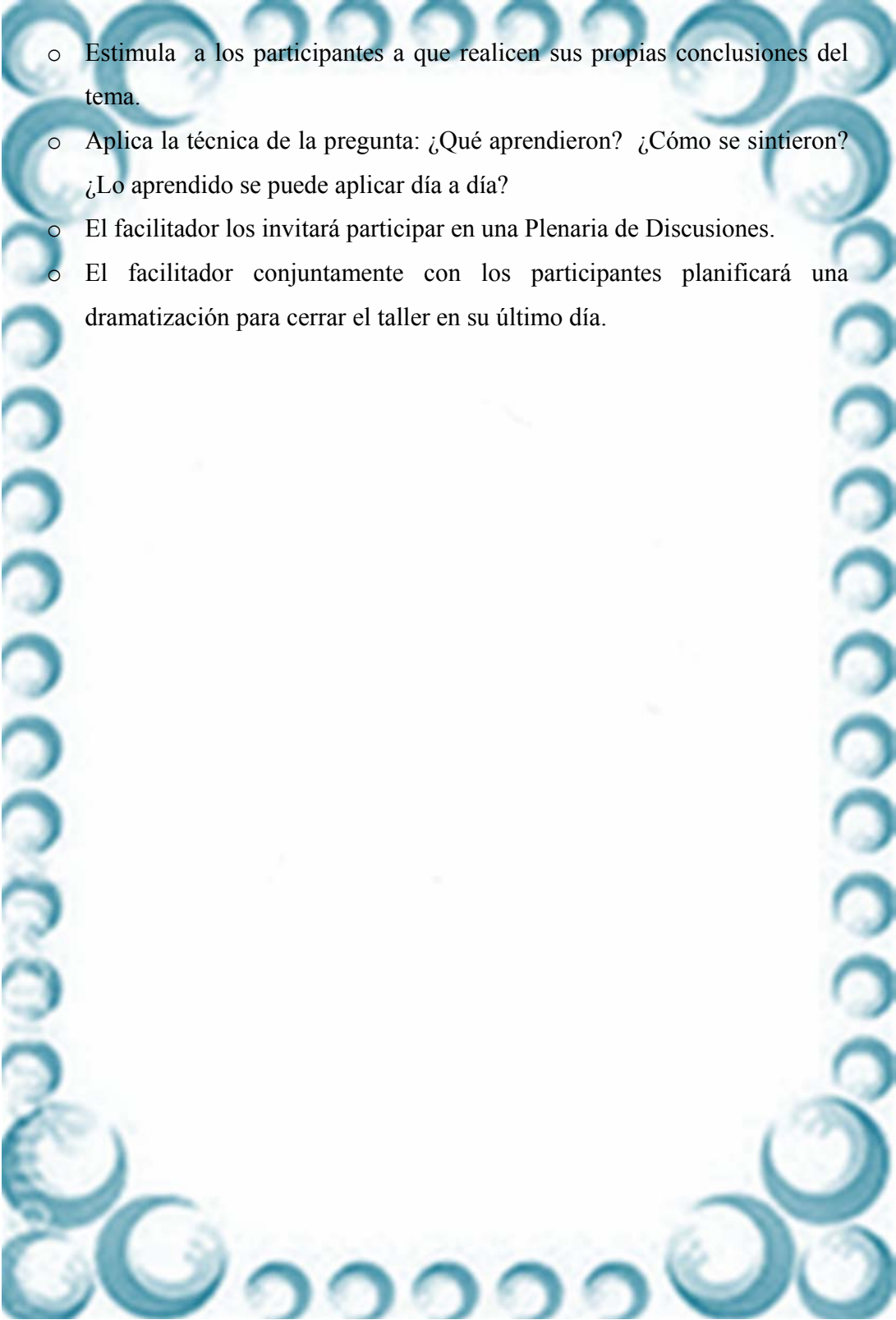
- Saludos de bienvenida: “Buenos días, el contenido a desarrollar es.....”

DESARROLLO: (8:30 AM a 1:45 PM)

- Realiza presentación de láminas de contenido en Video Beam.
- Expone el contenido, clarificando la información con argumentos y ejemplos de la vida cotidiana.
- Estimula la participación de los asistentes por medio de preguntas.
- Refrigerio.
- Promueve discusión socializada sobre el tema.
- Estimula el intercambio de experiencias entre los asistentes

CIERRE: (1:45 a 2:00 PM)

- El facilitador resume la información presentada y discutida.

- 
- Estimula a los participantes a que realicen sus propias conclusiones del tema.
 - Aplica la técnica de la pregunta: ¿Qué aprendieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Lo aprendido se puede aplicar día a día?
 - El facilitador los invitará participar en una Plenaria de Discusiones.
 - El facilitador conjuntamente con los participantes planificará una dramatización para cerrar el taller en su último día.

LÁMINAS DE PRESENTACIÓN Y CONTENIDOS EN VIDEO BEAM

IMPORTANCIA DE LA INCORPORACIÓN DE LOS PADRES PARA PROMOVER LA LECTURA.

La incorporación de la lectura y la escritura en actividades cotidianas divertidas tales como la lectura de una receta para hacer pasteles juntos, escribir la lista de cosas del mercado y el envío de notas de uno al otro, es una de las mejores maneras como los padres pueden ayudar a desarrollar las habilidades de la pre-alfabetización de sus niños pequeños. Permita que su niño escolar haga garabatos de letras sin corregirlo, utilice las letras de imanes y estampas, y tome dictado mientras que él o ella le expresan sus ideas. Así, él/ella descubrirá la alegría, la energía y el aspecto práctico de la alfabetización y se sentirá inspirado(a) para aprender más conforme se va preparando.

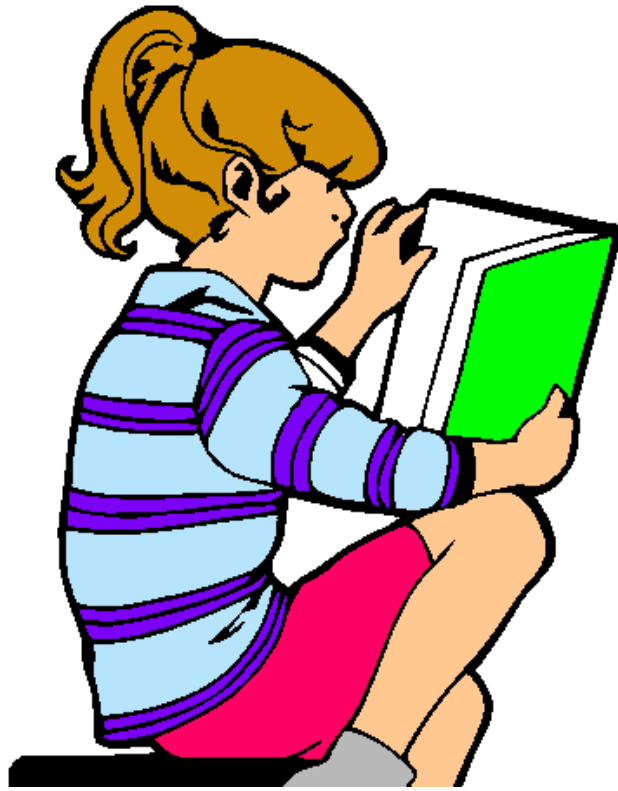
“GRACIAS”



6.10.- MANUAL DEL PARTICIPANTE.

Permite al docente, conocer el funcionamiento en lo que respecta a la definición de conceptos básicos, de tareas, a la ubicación y requerimientos para su ejecución. Auxilia en la inducción, el adiestramiento y la capacitación del personal, ya que describen en forma detallada las actividades y estrategias metodológicas que podrían utilizar en sus respectivas aulas los docentes. Aumenta la eficiencia de los docentes, indicándoles lo que deben hacer y cómo pueden hacerlo, para superar las fallas que se tengan.

Ayuda a la coordinación de actividades y evitar duplicidades. Construye una base para el análisis posterior del trabajo y el mejoramiento de los sistemas, procedimientos y métodos en las estrategias que se utilizan en las aulas de clases. A continuación se presenta el Manual del Participante:



Manual del Participante

PRESENTACIÓN

Estimado participante, En los últimos años se ha despertado una gran preocupación por los diferentes factores que influyen en la formación y desarrollo de los hábitos de la lectura y escritura en los educandos en las escuelas. La carencia de hábitos de lectura se traduce en un mínimo de comprensión lectora y es un problema que se manifiesta en todos los niveles de la educación, y se comprueba por el bajo rendimiento de los estudiantes en todas las áreas de aprendizaje.

Mediante las observaciones realizadas a los estudiantes se presentan deficiencias en el área de lectura y escritura, son un gran obstáculo que no les permite a los mismos el desenvolvimiento pleno de sus destrezas al momento de adquirir los nuevos conocimientos.

En este sentido se ve niños con capacidad limitada para detallar, relacionar y determinar propiedades de los objetos. Además se pudo observar deficiencia para recordar conocimientos y para comparar conceptos. En algunas actividades se enfatizaron sus limitaciones para describir características fundamentales de los objetos.

Por todo lo anterior se diseñó una propuesta que permita construir una alternativa de respuesta y este manual es parte fundamental de la misma.



JUSTIFICACIÓN

La lectura y la escritura son prácticas que marcan la vida del niño; de ahí la importancia de que pueda permitir a ellas de una forma uniforme y serena. Leer y escribir se convierten en interacciones divertidas y satisfactorias, en las que el niño puede disfrutar de sus logros y aprender. La lectura y la escritura tienen un destino social y cultural. Por eso el libro comienza dando al niño la importancia que tiene como ser glorioso, y refiriéndolo con su ambiente contiguo donde se incluyen aspectos notables e importantes de su vida. Propone una serie de estrategias que pueden ajustarse a las necesidades e intereses, tanto individuales del niño como generales del grupo, y valora sus impresiones y emociones.

Todas estas actividades les permiten descubrir el sentido de la lengua escrita y comprender que a través de ella pueden comunicarse, y lo que es aún mejor: expresarse. Convencer de que esta forma de trabajo le da un giro a lo tradicional y cambia la posterior relación que el niño tenga frente a los libros y el lenguaje. Esto posibilita que en un futuro sean mejores lectores y escritores.



OBJETIVO

Al terminar la formación, los participantes habrán adquirido las herramientas necesarias para desarrollar con efectividad los procesos de lectura y escritura.

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

El presente módulo consta de las estrategias metodológicas siguientes:

- Saludo de bienvenida.
- Preparación del ambiente de aprendizaje: organización de los materiales y mobiliarios existentes en el ambiente seleccionado para el desarrollo del taller.
- Aplicación de técnicas, estrategias y recursos necesarios para la adquisición del hábito lector.

Palmear Palabras



Materiales

Pizarra
Marcadores



Descripción

El maestro propone decir palabras palmeando, por ejemplo, para decir mariposa yo voy hacer así (da cuatro palmadas mientras va silabeando la palabra. Da varios ejemplos utilizando palabras con diferentes números de sílabas (por ejemplo gato, caballo, escritorio, sol). A continuación va diciendo palabras para que los niños las palmeen. El maestro presenta tres objetos o dibujos cuyos nombres tengan diferentes números de sílabas. Dice esos nombres y a continuación palmean uno de ellos. Pide a los niños que adivinen cuál es. Por ejemplo: presenta una goma, unas tijeras y un sacapunta. Da tres palmadas (correspondiente a las sílabas de tijera) y pregunta Cuál palmeo? Luego, el maestro explica que se hará un cuadrado por cada palmada que se dé, dice una palabra, palmeando las sílabas y hace en el pizarrón el número de cuadros correspondiente. Por ejemplo, dice mariposa palmeando las sílabas y pregunta ¿Cuántas palmadas di? Cuando hay acuerdo en que dio cuatro palmadas marca en el pizarrón. Hace lo mismo con varias palabras de diferentes cantidades de sílabas.



Observación

Para evitar confusión es conveniente que palmeo un solo niño cada palabra. Se pide la opinión de los demás para ver si están de acuerdo.

Jugando a la Frutería



Materiales

Pizarra

Marcadores



Descripción

Cada niño escoge para sí el nombre de -una fruta y lo escribe, como puede, en una tarjeta que sostiene en sus ropas con un alfiler de seguridad. El maestro destaca la importancia de esos textos para que él pueda recordar los nombres de las frutas elegidas por cada uno. Todos se forman en círculos y el maestro explica el juego: Cuando yo diga el nombre de una fruta cualquiera, el que tenga ese nombre da media vuelta, cuando oigan “frutería” todos se cambian de lugar bien rápido, formando nuevamente la rueda para poder seguir el juego. Da un ejemplo: Si yo digo manzana, el niño(a), que tiene el cartelito que dice manzana, da media vuelta y queda de espaldas a nosotros. Puede salir de esa posición sólo cuando el docente diga otra vez manzana (y pueda darse otra media vuelta) o cuando diga frutería y todos tengan que cambiarse de lugar.



Observación

Con el fin de que el juego resulte más ameno, las palabras que deben ser interpretadas por los niños mediante una acción pueden aparecer mencionadas en un relato. Por ejemplo: Ayer iba caminando y de pronto vi una “frutería”. !Que manzanas tan rojas había- ahí! ¿Y los mangos? Eran de manila, también había mangos petacones. De pronto vi las naranjas. El dueño de la Frutería me dijo que eran naranjas muy dulces...

Construyen Párrafos



Materiales

Pizarra

Marcadores



Descripción

El maestro presenta varias láminas con una determinada secuencia, pueden ser figuras correspondientes a un cuento, una historieta muda, etc. Pide a los niños que inventen una historia relacionada con ellas y que piensen que se podría decir con respecto a cada una de las láminas. Seguramente surgirán diversas propuestas, el maestro procura que los niños lleguen a un acuerdo y cuando éste se logra, escribe en el pizarrón lo acordado. Cuando el trabajo está terminado, lo lee. Trata que los niños se den cuenta de repeticiones innecesarias, ausencia de algunos enunciados o errores existentes en la redacción de este texto, para ello, pregunta por ejemplo: ¿Nos queda bien este cuento? ¿No podríamos agregarle (o quitarle) algo para que nos quede mejor? ¿Será necesario decir tantas veces a la niña (o cualquiera otra palabra se repita)? El maestro va introduciendo al texto original las modificaciones sugeridas y lo lee nuevamente. ¿Ahora nos quedó mejor? Se les ocurre otra cosa que podamos cambiarle.



Observación

El mismo tipo de actividad puede ser realizada sin láminas, proponiendo la invención de un cuento o la narración de una experiencia interesante: un trabajo de ciencias naturales o sociales, un paseo, un acontecimiento de la clase o de la escuela, etc.

1 Mercado



Materiales

Pizarra

Marcadores



Descripción

El grupo se divide en vendedores y compradores. Los primeros escriben los carteles que deseen para los puestos y los segundos preparan la lista del mandado. El maestro dirige la actividad de forma tal que unos y otros tengan necesidad de interpretar los textos realizados por sus compañeros. Procura crear un ambiente de juego diciendo, por ejemplo: “Don Ramón, fíjese por favor esta señora ya compró todo lo que traía en su lista porque es tan distraída”. ¿Qué escribió doña Rosa en el cartelito que le puso a los tomates?, Por favor léamelo usted porque yo no traje lentes y no veo nada, etc. Este tipo de actividad conviene realizarlas varias veces al año.



Observación

Antes que los niños lleven a cabo este tipo de juegos, es muy útil hablar de la visita al lugar donde se efectúa realmente las actividades que ellos representarán en el juego (el mercado, la tienda, etc.) De esta manera podrán anticipar o leer lo que aparece en carteles verdaderos (Precios, nombres, ofertas, etc.) y comprender las funciones que cumple la escritura en la vida dentro de estas situaciones.

Jugando a la Poesía



Materiales

Pizarra,
Tizas de colores,
Cuadernos,
Colores.



Descripción

El docente debe propiciar un ambiente agradable, armónico para comenzar con la estrategia, luego habla de la poesía y de cómo hacer una poesía puede ser muy divertido. Les entrega una hoja con unas poesías con una palabra faltante al final de cada uno de los poemas sólo tienen que elegir la palabra que consideren de las opciones que se les da.



Observación

Incentiva a la participación del grupo, Valoración de la literatura

Jugando con Rompecabezas



Materiales

Rompecabezas



Descripción

La docente formar grupos o de manera individual entregar los rompecabezas, también puede llevar fichas hechas para que los alumnos las colorean y armen las silabas para formar palabras. Un rompecabezas está formado por varias piezas que, si se unen bien, componen palabras o imágenes.



Observación

Con el desarrollo de esta actividad se busca que los alumnos fortalezcan silabas, palabras, expresión oral y la lecto-escritura que le permitan aprender de una manera significativa, desarrollando en el educando la lectura a través de rompecabezas.

Trabalenguas



Materiales

Recortes de papel con grupos consonánticos tr, br, pr, pl, cl, dr, fl, fr, etc.



Descripción

El facilitador divide a los jugadores en dos equipos. Los jugadores no necesitan moverse de sus pupitres. El facilitador lee ante los dos primeros jugadores, uno por cada equipo, uno de los grupos consonánticos que tienen en sus tarjetas. Se anota un punto al equipo cuyo jugador diga antes una palabra que tenga en alguna sílaba el grupo consonántico leído. Las palabras que se van diciendo se van escribiendo en el pizarrón -la escribe el jugador ganador- con lo que al final del juego se dispondrá de un vocabulario sobre las sílabas con esta dificultad propuesta.



Observación

Puede ser conveniente que los jugadores copien en sus cuadernos las palabras del pizarrón. No se espera al último, al alumno más lento en escribir. Sino que después de un tiempo prudencial para que copien las palabras, se pasa a otra actividad.

Ortografía



Materiales

Papeletas que contengan palabras con dificultades ortográficas como uso de la m antes de p y b, empleo de la rr, empleo de la r en inicial de palabra, uso de h, plural de palabras con cambio de z por c.



Descripción

Se puede jugar en forma de béisbol. El facilitador es el lanzador. Los jugadores están divididos en dos equipos. Sale al bate el primer jugador. El facilitador le lanza la primera palabra. El bateador debe decir cada una de las letras de la palabra lanzada. Si acierta va para primera base y sale al bate el siguiente jugador de su equipo. Y así van avanzando y anotando carreras hasta que tengan tres outs. Y entonces pasan a batear los jugadores del otro equipo. Gana el equipo que al terminar el noveno inning ha anotado más carreras.



Observación

El juego debe ir precedido por una explicación clara de la ortografía de las palabras que se van a utilizar en el juego.

Evaluación

La evaluación deja de ser un elemento externo al proceso pedagógico del mismo y se constituye en un instrumento de la investigación didáctica. Moreno (1989) dice que en la evaluación de la lectoescritura, “el docente facilitador del aprendizaje debe utilizar la evaluación como un medio para conocer los procesos que se desarrollan en los alumnos para comprender y respetar al ser individual de cada

Poner énfasis en la construcción de los significados producidos como la esencia del proceso de aprendizaje de la lectura y escritura, para lo cual ha de propiciar situaciones de reflexión sobre situaciones de reflexión sobre lo que el niño hace, siente y piensa.

De esta manera, se evita centrarse en la evaluación de los aspectos mecánicos del proceso (entonación, pronunciación, identificación de palabras, rapidez para el caso de la lectura u ortografía; copia de modelos, legibilidad para el caso de la escritura. La ejecución de este plan de estrategias y actividades resulta factible, puesto que se cuenta con la disposición del docente para llevarlo a cabo, también porque las estrategias sugeridas son de fácil interpretación y manejo.

La evaluación será de tipo formativa pues la intención es propiciar nuevos conocimientos de estrategias para mejorar la lectura y escritura.

AL DOCENTE

- Resaltar en el aula de clases imágenes atractivas que contengan los aspectos más importantes para el desarrollo de las producciones.
- Aprovechar los recursos que sean de fácil adquisición tales como: materiales reciclables y naturales, artesanales; que permitan llevar a cabo la actividad y aseguren la participación de todos los elementos.
- Ofrecer charlas motivacionales a los padres y representantes para la promoción de la lectura de sus representados en el mencionado grado.
- Incorporar actividades de motivación en el salón de clases a efecto de reforzar aquellos aspectos donde tuvieran deficiencias de acuerdo al test de los educandos y con ellos procurando en lo posible la incorporación de los padres y representantes.
- Motivar a los alumnos antes, durante y después de cada actividad, utilizando palabras emotivas que despierten la creatividad la continuidad y deseos de superación es sus trabajos y contribuyan a elevar su autoestima con el propósito de formar alumnos críticos, reflexivos y participativos.
- Reforzar el papel de la escuela en el aprendizaje de la lectura y escritura por medio de la actualización del docente, a través del desarrollo de las capacidades de la lectura con la finalidad de convertirlo en el facilitador por excelencia de la enseñanza de la lectura y escritura.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arias, F (2006) el proyecto de investigación, caracas: editorial espíteme.
- Ayay, G. (s/f). La Escritura. Disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos-pdf4/psicologia-aprendizaje/psicologia-aprendizaje.pdf>
- Bruner (1996). Desarrollo del niño a través del juego.
- Caballero, D. (2011). La Lectura, su uso e importancia en la enseñanza – aprendizaje en el nivel superior. Disponible en: <http://www.sibiup.up.ac.pa/bd/captura/upload/4184c11.pdf>
- Carrión, L. (2013). Tecnicas de Expresion
- Cassanay (1999). Construir la escritura. Barcelona, España: Paidós.
- Chaten (2005). Desarrollo de la creatividad del niño. Mc Graw-Hill. México.
- Díaz y Hernández (1998). Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo. Mc Graw-Hill. México.
- Díaz, C. (2006). Propuesta de uso de Juegos Lúdicos como estrategias de Aprendizaje Dirigidas al Desarrollo de la Lectoescritura en Escolares de la Primera Etapa de Educación Básica
- Dorrego, E., y García, A. M. (1991): dos modelos para la producción y evaluación de materiales instruccionales. Caracas: Universidad Central de Venezuela.
- Enciclopedia Salvat (1985) Universal, Tomo xiv, decimosexta edición,
- Enciso, M. (2013). Ludoteca Pública.

- Ferreiro, E., (2006). La escritura antes de la letra. Revista de Investigación Educativa 3. Instituto de Investigaciones en Educación, Universidad Veracruzana. Disponible en: http://www.uv.mx/cpue/num3/inves/completos/ferreiro_escritura_antes_letra.html
- Galeano, S. (2009). El Docente, la enseñanza y su formación ética. Disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos69/docente-enseanza-formacion-etica/docente-enseanza-formacion-etica5.shtml>
- Gutierrez, M. (2011). Estrategias didácticas dirigidas a los docentes de segunda etapa de educación básica para el fortalecimiento de la lectura, escritura e investigación de una forma significativa.
- Halliday, M. A. K. (1986). El lenguaje como semiótica social. México: Fondo de cultural
- Hernández; S. (2003). Metodología de la investigación. mc graw hill, 3ª edición México.
- Hurtado, J. (2000). Metodología de la investigación holística. Caracas, fundación Sypal.
- Jimenez, E. (2006). La importancia del Juego. Revista Digital “Investigación y Educación”
- León, T. (2012). Elaboración del manual de actividades para aplicar el método integral para iniciar los procesos de lecto-escritura en los niños y niñas de segundo año de Educación Básica del Centro Educativo Antonio Granda Centeno de la Parroquia Río Blanco del Cantón Morona Provincia de Morona Santiago, Año Lectivo 2011 – 2012. Tesis previa a la obtención de Título de Licenciado(a) en ciencias de la Educación. Universidad Politécnica

Salesiana Sede Cuenca. Ecuador. Disponible en: file:///C:/Users/zuleinel/Downloads/UPS-CT002436%20(1).pdf

Luria (1981). Sensación y percepción. Editorial Fontanella

Martín, M. (2005). Aprendizaje de la lectura y escritura. Disponible en:

Medina, D. (2008). Diseño de Juegos Lúdicos como estrategias didácticas para fortalecer y mejorar la lectura y escritura en los niños – niñas del 2do grado, sección "U" de la Escuela Integral Bolivariana Kilómetro sesenta y tres” Municipio Iribarren del Estado Lara

Mosterín.1993. Citado por García y Marbán, s/f).

Oca, I. (2010). Comprensión lectora. Disponible en: <http://www.mailxmail.com/curso-lectura-comprension/lectura-pasos-proceso>

Ortiz, A. (2004). La utilización de prácticas lúdicas para alcanzar un aprendizaje significativo en el área de la lectura y escritura en los estudiantes de 2do grado de la "Escuela Básica José Apolinar Cantor" Maturín Estado Monagas

Padrón, Y. (2011). Juegos para contrarrestar los trastornos de conducta en niños de 11-12 años.

Quiñonez, M. (2004) Los juegos didácticos como estrategia facilitadora en el proceso de adquisición de la lengua escrita.

Ramírez, T. (1989). Ciencia, métodos y sociedad. Caracas. edit. Panapo.

Rogers (1985). Rogers, Carl (2001). EL proceso de convertirse en persona. Editorial Paidós. México

Sabino, C (2002). El proceso de la investigación.

- Salas, J. (2010). Métodos y procesos. Disponible en: <http://lasferrerianasjorlyd.blogspot.com/2010/12/etapas-del-desarrollo-de-la-escritura.html>
- Santamaría, S. (s/f) El juego en la educación preescolar
- Sierra Bravo, (1985). Diseño de Investigación.
- Timaure, A. (2000). Los Juegos Pedagógicos en la Enseñanza – Aprendizaje de la Historia. Disponible en: <http://biblo.una.edu.ve/docu.7/bases/marc/texto/t35037.pdf>
- Tintaya, E. (2004). Metodología de la lecto – escritura. Disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos16/metodo-lecto-escritura/metodo-lecto-escritura.shtml>
- Tolchinsky, L. (1993). Aprendizaje del lenguaje escrito. Procesos evolutivos e implicaciones didácticas. Barcelona: Anthropos.
- Vygotsky L. (1978) El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores.
- Wells (1987). “Aprendices en el dominio de la lengua escrita”. En: Psicología y Educación. Realizaciones y tendencias en la investigación y en la práctica. Actas de las II Jornadas Internacionales de Psicología y Educación. Madrid. Visor-Aprendizaje

ANEXOS

ANEXO A
INSTRUMENTOS



**UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACION
ESCUELA DE EDUCACION
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
CENTRO REGIONAL BARCELONA**

CUESTIONARIO PARA DOCENTES

Instrucciones: A continuación se le presentan una serie de preguntas a las cuales se les debe responder con una “x” la alternativa, en algunos casos puede señalar más de una opción. Aquellos aspectos que corresponda especificar llene la línea en blanco. Las instrucciones son validas para las tres partes del cuestionario.

I PARTE. ASPECTOS RELACIONADOS CON LOS DATOS PROFESIONALES DEL DOCENTE

1. Nivel de Instrucción

- Licenciado en Educación
- Profesor
- T.S.U. en Preescolar
- Bachiller docente
- Normalista

2. Años de Servicios

- 0-5 años
- 6-10 años
- 11-15 años
- 16-20 años
- 21-25 años

**I PARTE. ASPECTOS RELACIONADOS CON LAS ACTIVIDADES
DEL DOCENTE**

3. Ha realizado Formación para mejorar la Lectura y Escritura

- Si
- No

4 En su Planificación incluyen Actividades de Lectura y Escritura

- Si
- No

5. Seleccione las actividades que emplea para incentivar la lectura y la escritura

- Lectura artículos de prensa
- Lectura de revistas
- Lectura de cuentos
- Significados en el diccionario

6. Con qué Frecuencia realiza actividades para incentivar la Lectura y Escritura⁹

- Siempre
- Casi siempre
- Algunas veces
- Nunca

7. Marque el tipo de material didáctico que utiliza

- Libros
- Revistas
- Periódicos
- Diccionario
- Cuentos

8. Seleccione las Estrategias Utilizadas para incentivar la lectura y escritura

Muestreo

- Predicción
- Anticipación
- Metacomprensión

9. ¿Frecuencia con que utiliza estrategias para incentivar la lectura y escritura

- Siempre
- Casi siempre
- Algunas Veces
- Pocas Veces
- Ninguna vez

10. ¿Tipo de Instrumento que utiliza para evaluar las actividades de lectura y escritura

- Lista de cotejo
- Escala de estimación
- Registro descriptivo

11. ¿Está dispuesto a participar en curso/taller para motivar la lectura y escritura en los estudiantes

- Si
- No

12. ¿Considera que a través de un Módulo Instruccional mejoraría las actividades de lectura y escritura

- Si
- No



UNIVERSIDAD CENTRAL. DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACION
ESCUELA DE EDUCACION ESTUDIOS UNIVERSITARIOS
SUPERVISADOS
CENTRO REGIONAL BARCELONA

LISTA DE COTEJO

Lista de Cotejo para evaluar el desempeño del personal docente en las aulas.

Observación	Si	No
Docentes que planifican diariamente actividades de lectura y escritura		
Docentes que realizan actividades de lectura y escritura en el aula		
Docentes que utilizan estrategias para incentivar la lectura y la escritura		
Docentes que utilizan material didáctico para incentivar la lectura y escritura		
Docentes que evalúan la actividad de lectura y escritura		
Docentes que motivan a los alumnos a realizar actividades de lectura y escritura		
Aulas dotadas de material didáctico para incentivar la lectura y escritura		
Docentes que asignan actividades de lectura y escritura para el hogar		
Docentes que realizan dictados a fin de incentivar la lectura y la escritura		
Docentes que retroalimentan actividades de lectura y escritura		
Docentes que varían las estrategias para incentivar la lectura y la escritura		
Docentes que interactúan con los alumnos en las actividades de lectura y escritura		

ANEXO B

VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS

ANEXO B.1

VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO

MATRIZ PARA VALIDAR EL CUESTIONARIO

ÍTEM O CATEGORÍA	ACEPTAR	MEJORAR	ELIMINAR
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		

Validado por: ifanfeal

MATRIZ PARA VALIDAR EL CUESTIONARIO

ÍTEM O CATEGORÍA	ACEPTAR	MEJORAR	ELIMINAR
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		

Validado por:



ANEXO B.2

VALIDACIÓN DE LA LISTA DE COTEJO

MATRIZ PARA VALIDAR LA LISTA DE COTEJO

ÍTEM O CATEGORÍA	ACEPTAR	MEJORAR	ELIMINAR
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		

Validado por:



MATRIZ PARA VALIDAR LA LISTA DE COTEJO

ITEM O CATEGORÍA	ACEPTAR	MEJORAR	ELIMINAR
1			
2		✓	
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10	✓		
11			
12			

Validado por: W. J. J. J.

ANEXO C

VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA



LISTA DE COTEJO
PARA VALIDAR LA PROPUESTA POR PARTE DE LOS EXPERTOS

ÍTEM	SI	NO	OBSERVACIONES
1.- Las estrategias refieren pertinencia			
2.- Especifica los objetivos específicos de manera precisa.	x		
3.- La concordancia entre objetivos y estrategias metodológicas está presente.	✓		
4.- La redacción de los objetivos específicos es directa con los planteamientos.	✓		
5.- Se establece claramente lo que debe hacer el docente en estos procesos de enseñanza y de aprendizaje.	✓		
6. Considera que la propuesta puede ser un aporte para solventar la carencia de estrategias metodológicas por parte de los docentes para desarrollar los actos culturales tradicionales.	✓		

Especialista: Edith Paicoguer

Validado por: E. Paul



LISTA DE COTEJO
PARA VALIDAR LA PROPUESTA POR PARTE DE LOS EXPERTOS

ÍTEM	SI	NO	OBSERVACIONES
1.- Las estrategias refieren pertinencia	✓		
2.- Especifica los objetivos específicos de manera precisa.	✓		
3.- La concordancia entre objetivos y estrategias metodológicas está presente.	✓		
4.- La redacción de los objetivos específicos es directa con los planteamientos.	✓		
5.- Se establece claramente lo que debe hacer el docente en estos procesos de enseñanza y de aprendizaje.	✓		
6. Considera que la propuesta puede ser un aporte para solventar la carencia de estrategias metodológicas por parte de los docentes para desarrollar los actos culturales tradicionales.	✓		

Especialista: Maria De los Angeles Gonzalez

Validado por: [Signature]



LISTA DE COTEJO
PARA VALIDAR LA PROPUESTA POR PARTE DE LOS EXPERTOS

ÍTEM	SI	NO	OBSERVACIONES
1.- Las estrategias refieren pertinencia	X		
2.- Especifica los objetivos específicos de manera precisa.	X		
3.- La concordancia entre objetivos y estrategias metodológicas está presente.	X		
4.- La redacción de los objetivos específicos es directa con los planteamientos.	X		
5.- Se establece claramente lo que debe hacer el docente en estos procesos de enseñanza y de aprendizaje.	X		
6. Considera que la propuesta puede ser un aporte para solventar la carencia de estrategias metodológicas por parte de los docentes para desarrollar los actos culturales tradicionales.	X		

Especialista: Reina Quijada

Validado por: [Firma]