



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Educación
Estudios Universitarios Supervisados
Región Barcelona

**LOS JUEGOS LITERARIOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA
PARA INCENTIVAR EL GUSTO POR LA LECTURA**

**Caso: Alumnos de 2º grado de la U.E.N.B. “Monseñor Silvestre Guevara Y
Lira” ubicada en Cantaura, Edo. Anzoátegui**

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

Autoras:

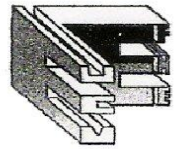
Cumana, Meybol N. C.I.: 8.266.646

Miguez, Martha B. C.I.: 6.506.829

Tutor:

Lcdo. Agelvis, Ángel

Barcelona, Abril de 2011



Universidad Central de Venezuela
 Facultad de Humanidades y Educación
 Escuela de Educación
 Coordinación Académica

DEFENSA DE TRABAJOS DE LICENCIATURA VEREDICTO

Quienes suscriben, miembros del jurado por el Consejo de la Escuela de Educación en su sesión 1431 de fecha 23/03/11, para evaluar el Trabajo de Licenciatura presentado por, MEYBOL CUMANA, C.I. 8.266.646, MARTHA MIGUEZ, C.I. 6.506.829, bajo el título, "LOS JUEGOS LITERARIOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA INCENTIVAR EL GUSTO POR LA LECTURA", dejan constancia de lo siguiente:

1. Hoy 14-04-11, 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 clasificación**: 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

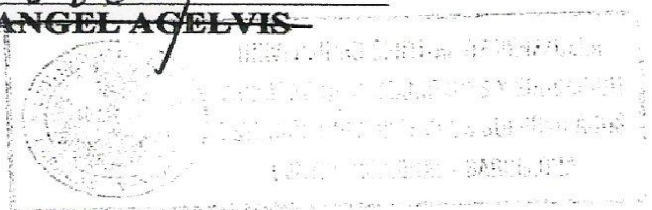
3. Las razones que justifican la calificación otorgada son las siguientes:

La investigación representa un aporte significativo para incentivar el gusto por la lectura. Cumple con los objetivos planteados y desarrolla una metodología adecuada. La defensa oral cumplió con los parámetros exigidos en cuanto a claridad y coherencia.

Yajaira Agustini
 Prof.(a) YAJAIRA AGOSTINI

Mari Leal
 Prof. MARILEAL

Angel Agelvis
 Tutor(a) Prof.(a): ANGEL AGELVIS



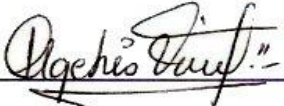
UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Educación



APROBACIÓN DEL TUTOR

Quien suscribe, Profesor Ángel Agelvis, de la Universidad Central de Venezuela, adscrito a la Escuela de Educación, en mi carácter de tutor del Trabajo de Grado titulado: **LOS JUEGOS LITERARIOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA INCENTIVAR EL GUSTO POR LA LECTURA**, realizado por las ciudadanas Cumana, Meybol N. C.I. 8.266.646 y Miguez, Martha B. C.I. 6.506.829. 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.

En Barcelona a los catorce días del mes de abril de 2011.


Prof.(a) Ángel Agelvis
C.I. 8317437

AGRADECIMIENTO

Son numerosas las personas a las que debo agradecer por ayudarme en el logro de mi carrera, es poco el decir gracias, pero en el fondo de mí ser eternamente les estaré agradecida.

Ante todo a Dios Todopoderoso que me dio la vida, sabiduría, fe, esperanza, dedicación, amor y guía mis pasos, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente para seguir con mis estudios y hoy en día poder alcanzar esta meta, esta alegría.

A mi madre por su amor incondicional en todo momento, su apoyo, cariño y confianza, por inculcarme el valor de los estudios, por su ejemplo de vida, que marcó el camino a seguir, gracias mamá.

A mi hermana Mayrínk, por su apoyo incondicional.

A mi tutor profesor Ángel Agelvis, pilar fundamental, quien estuvo siempre con profesionalismo, sabiduría, por su invaluable orientación, paciencia y apoyo en la realización de este trabajo de grado, para él mi eterno agradecimiento.

A mi compañera de tesis, Martha Miguez, con quien compartí mis labores de estudio, por su amistad, cariño y comprensión.

A las profesoras Milagros Romero y Mari Leal, por sus orientaciones y facilitarme valiosos conocimientos humanísticos, didácticos y pedagógicos, por su gran calidad humana y estar siempre dispuestas a ayudar no solamente a mí sino a todos los estudiantes que de una u otra manera se acercan a ellas. A Uds. Profesoras mil gracias.

A cada uno de los profesores que ayudaron en mi formación.

A Alicia Espinoza, Thaimy Escobar, Gregory Characoto, por su humildad, respeto, afecto y su valiosa y desinteresada ayuda en los momentos requeridos.

A mis amigos: Olivia Báez, José China, Imarvis Aguilarte, Leyla Olivier, Gladis Cabrera, Beatriz Díaz, por su amistad y porque continuamente me ofrecieron apoyo y orientación en los momentos difíciles al sentirme sola cuando más lo necesité, les deseo lo mejor y para que mis éxitos de hoy sean los suyos mañana y siempre. Los aprecio mucho, gracias por todo.

A mis suegros Inocencia Caguana y Manuel Mata, que estuvieron muchas veces sustituyendo las obligaciones con mis hijos en el transcurso de mi formación universitaria.

A todo el personal de la U.E.N.B "Mons. Silvestre Guevara y Lira", quienes gustosamente nos brindaron su apoyo para desarrollar esta investigación.

Finalmente, a la Universidad Central de Venezuela, por ser mi Máxima Casa de Estudio.

¡A todos Gracias, Que Dios los Bendiga!

Meybol Cumana

AGRADECIMIENTO

A mi Padre Celestial, por su infinita misericordia y por haberme bendecido al permitir hacer realidad un sueño ansiado... ¡Gracias SEÑOR por amarme tanto...!

A Candelaria, Virgen de Luz, brillante lucero, por iluminar mi camino.

A mis Padres, por su entrega incondicional, por su ejemplo de vida y por guiarme en los senderos del bien, caminos que me condujeron a donde estoy hoy.

A la Universidad Central de Venezuela, por recibirme en sus aulas y hacerme sentir orgullosamente Ucevista.

A mi tutor el Licdo. Ángel Agelvis Vicent, por su orientación metodológica, por su calidad humana y por confiar en mí ... Infinitas gracias..!

A Meybol, por ser mi compañera de camino durante este tiempo y porque juntas aprendimos que en la unión está la fuerza... Amiga lo logramos..!

A las Profesoras Milagros Romero, Mari Leal y Ana Prado, por su valiosa colaboración y orientación pedagógica en cuanto a la validación de los instrumentos y el Módulo Instruccional.

A mi comadre Lisney, por haberme mostrado la posibilidad de estudiar a distancia y por acompañarme en los primeros pasos de la carrera.

A mi gran amiga Nury y a la hermana Rebeca Angulo, por estar presente en situaciones difíciles y ayudarme a disipar la angustia.

A Carmencita, Yhanmen, Zulay, Mildred y Yenni, por sus palabras de aliento en el momento justo, porque cuando más lo necesitaba decían: ¡Ya falta poco!

Al personal de la U.E.N.B “Mons. Silvestre Guevara y Lira”, por su apoyo para desarrollar esta investigación.

A todos mi especial y eterno agradecimiento... ¡Qué Dios los Bendiga grandemente!

Martha Miguez

DEDICATORIA

Muy especialmente a ustedes padres, quienes han sido fuente de energía e inspiración en mi vida, me han dado todo lo que soy como persona, mis valores, mis principios, mi perseverancia y mi empeño, y todo ello con una gran dosis de amor y sin pedir nunca nada a cambio. Dios no pudo darme mejores padres. Los amo con todo mi corazón.

A mis grandes amores, mis hijos Meygregori, Luis Manuel y Meyli, que son los seres maravillosos que me ha dado Dios, por ellos y para ellos todo mi esfuerzo, esperando que en un futuro les sirva de ejemplo.

A mi otro gran amor mi esposo José, por todo su amor, cariño y confianza, lo cual me fortaleció y me ayudó a superar todos los obstáculos, para finalmente lograr mi meta.

A mis hermanos, Mayrink, Marisol y Luis, para que siempre tengan en cuenta que todo lo que nos proponamos en la vida lo podemos lograr si trabajamos fuerte y continuamente con rectitud, sigan adelante y para que mis éxitos de hoy sean los suyos mañana y siempre.

A mis sobrinos, para que sigan adelante, alcanzando sus metas y sueños, que mi logro sirva de ejemplo.

A mi familia y a todos los que están unidos a mí, por brindarme su apoyo.

A la memoria de mi abuela María de Jesús, quien de estar presente celebraría este triunfo como suyo. Espero que desde el cielo lo disfrutes como yo, nunca te olvidaré. Siempre estarás en mi corazón.

A todo aquel que me ha enseñado algo sin saberlo.

Meybol Cumana

DEDICATORIA

Años de constante trabajo, de hermosas vivencias, de momentos de éxitos y también de angustias y desaliento para poder lograr uno de mis mayores anhelos a nivel personal, culminar la carrera. El deseo de cumplir con mi meta me llevó a vencer obstáculos, es por ello que quiero dedicar mi triunfo de manera especial a quienes más amo en la vida...

A Dios, por mostrarme a diario cuán grande es su existencia y su amor hacia mí, por darme fuerzas para salir adelante en cada situación, porque puedo sentir su presencia y magnificencia, por renovarme con su Espíritu. Sin su ayuda y bendición no lo habría logrado... A tí mi Señor dedico esta victoria.

A mi padre, que aunque no está físicamente conmigo permanece en mis recuerdos y en mi corazón.

A mi madre, por ser la persona más abnegada del mundo, por su ayuda, entrega y dedicación, porque me ama sin condición... para tí es este logro.

A mi hija Rebeca, por ser la razón de mi existencia... para tí mi Chichí es este triunfo.

A mi hermano José Manuel, porque Dios nos permitió volver a ser una familia... hoy comparto contigo esta alegría.

A mis sobrinos Beatriz Dayana, Jesús Manuel y Daniel Alejandro, por ser parte importante en mi vida. Y con el favor de Dios también para Juan Manuel quien pronto llegará... Anhelando sea para ellos un ejemplo de constancia.

A mi familia y amistades, porque de una u otra forma deseaban con entusiasmo la culminación de esta etapa.

A todos mis estudiantes y compañeros de labor, porque de ellos también he aprendido...

Martha Míguez

INDICE GENERAL

AGRADECIMIENTO	ii
DEDICATORIA	vii
LISTA DE CUADROS	xv
LISTA DE GRÁFICOS	xvii
RESUMEN	xix
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I. EL PROBLEMA	4
1.1.- Planteamiento del Problema	5
1.2.- Justificación de la Investigación	9
1.3.- Objetivos de La Investigación	13
1.3.1.- Objetivo General	13
1.3.2.- Objetivos Específicos	13
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	14
2.1.- Antecedentes de la Investigación	15
2.2.- Bases Teóricas	18
2.2.1.- Teoría Cognoscitiva del Aprendizaje de Jean Piaget	18
2.2.2.- Teoría de Aprendizaje Significativo de David Ausubel	21
2.3.- Aprendizaje	23
2.3.1.- Aprendizaje Humano	24
2.3.2.- Proceso de Aprendizaje	24
2.3.3.- Tipos de Aprendizaje	27
2.4.- Estrategias de Aprendizaje	28
2.4.1.- Estrategias de Aprendizaje en el ámbito académico	28
2.4.2.- Estrategias metodológicas y/o didácticas	30
2.5.- Literatura Infantil	32
2.5.1.- Los Juegos Literarios	33

LISTA DE CUADROS

Cuadro N° 1. Operacionalización de Variables	78
Cuadro N° 2. Lista de Cotejo aplicada a los docentes	82
Cuadro N° 3. Grado de instrucción de los docentes	88
Cuadro N° 4. Años de servicio de los docentes	90
Cuadro N° 5. ¿Estudia actualmente?	92
Cuadro N° 6. ¿Ha participado en cursos y/o talleres de formación relacionados con la lectura?	94
Cuadro N° 7. ¿Qué tiempo diario le dedica a la lectura en el aula?	96
Cuadro N° 8. ¿Qué estrategias emplea en la práctica pedagógica?	98
Cuadro N° 9. ¿Qué recursos utiliza en la práctica pedagógica?	100
Cuadro N° 10. ¿Qué materiales impresos destina para leer en el aula?	102
Cuadro N° 11. ¿Qué tipos de texto proporciona a los estudiantes?	104
Cuadro N° 12. ¿Qué tipo de lectura empleada en el aula?	106
Cuadro N° 13. ¿En qué espacios promueve la lectura?	108
Cuadro N° 14. ¿Cómo indica a los niños que algo no está bien?	110
Cuadro N° 15. ¿Qué permiten los juegos literarios cómo actividad lúdica?	112
Cuadro N° 16. ¿Cómo inciden los juegos literarios en el aprendizaje?	114
Cuadro N° 17. ¿Qué juegos literarios estimulan el gusto por la lectura?	116
Cuadro N° 18. ¿Qué jornadas de adiestramiento prefiere para desarrollar la formación del uso de los juegos literarios como estrategia lúdica?	118
Cuadro N° 19. ¿Te gusta leer?	120
Cuadro N° 20. ¿Quién te agrada que lea?	122
Cuadro N° 21. ¿Qué prefieres que la maestra lea?	124
Cuadro N° 22. ¿De qué manera prefieres leer?	126
Cuadro N° 23. ¿Qué tipo de material escoges para leer?	128
Cuadro N° 24. ¿En qué espacio te gusta leer?	130

Cuadro N° 25. ¿Con quién te gusta jugar?	132
Cuadro N° 26. ¿Crees que puedes leer por medio de algunos juegos?	134
Cuadro N° 25. ¿Te gustaría leer a través de juegos?	136
Cuadro N° 26. ¿Cuál de los siguientes juegos escogerías para leer?	138

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1. Grado de Instrucción de los docentes	89
Gráfico N° 2. Años de servicio de los docentes	91
Gráfico N° 3. ¿Estudia actualmente?	93
Gráfico N° 4. Participación en cursos y/o talleres de formación lectora relacionados con la lectura	95
Gráfico N° 5. Tiempo diario que le dedica a la lectura en el aula	97
Gráfico N° 6. Estrategias que emplea en la práctica pedagógica	99
Gráfico N° 7. Recursos utilizados en la práctica pedagógica	101
Gráfico N° 8. Materiales impresos que destina para leer en el aula	103
Gráfico N° 9. Tipos de texto que proporciona a los estudiantes	105
Gráfico N° 10. Tipo de lectura empleada en el aula	107
Gráfico N° 11. Espacios donde promueve la lectura	109
Gráfico N° 12. Forma como indica a los niños que algo no está bien	111
Gráfico N° 13. Contenidos que permiten los juegos literarios cómo actividad lúdica	113
Gráfico N° 14. Incidencia de los juegos literarios en el aprendizaje	115
Gráfico N° 15. Juegos literarios que estimulan el gusto por la lectura	117
Gráfico N° 16. Jornadas de adiestramiento para desarrollar la formación del uso de los juegos literarios como estrategia lúdica	119
Gráfico N° 17. Gusto por la lectura	121
Gráfico N° 18. Personas de su agrado para que les lea	123
Gráfico N° 19. Lecturas que prefieren para que la maestra lea	125
Gráfico N° 20. Preferencia al leer	127
Gráfico N° 21. Material que escogen para leer	129
Gráfico N° 22. Espacios para la lectura	131

Gráfico N° 23. Preferencia al jugar	133
Gráfico N° 24. Puedes leer por medio de algunos juegos	135
Gráfico N° 25. Gusto por la lectura a través de juegos	137
Gráfico N° 26. Juegos que escogerían para leer	139

2.5.2.- El Cuento	34
2.5.3.- La Poesía	35
2.5.4.- Las Adivinanzas	36
2.5.5.- Los Trabalenguas	36
2.5.6.- Las Retahílas	37
2.5.7.- Los Acrósticos	38
2.5.8.- Los Caligramas	38
2.6.- El Juego	39
2.7.-Importancia del juego en el Aprendizaje	42
2.8.- El Juego como medio de Integración	44
2.9.- Valor del juego	44
2.10.- El Juego como pieza clave	46
2.11.- La Lectura	48
2.12.- Importancia de la Lectura	50
2.13.- Procesos básicos del Aprendizaje de la Lectura	52
2.14.- Proceso de la Lectura	53
2.15.- Técnicas de Lectura	54
2.15.1.- Técnicas convencionales	55
2.16.- La Lectura como herramienta para el aprendizaje	55
2.17.- Estrategias de Lectura	56
2.18.- ¿Cómo fomentar el Gusto por la Lectura?	57
2.19.- Diseño Instruccional	59
2.20.- Modelo Instruccional de Elena Dorrego	60
2.21.- Relación entre el Modelo Instruccional de Elena Dorrego y el Módulo Instruccional Diseñado	64
2.22.- Glosario de Términos Básicos	66
CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO	70
3.1.- Tipo de Investigación	71

3.2.- Nivel de la Investigación	72
3.3.- Población	72
3.4.- La Muestra	73
3.5.- Técnica e Instrumento de Recolección de Datos	73
3.5.1.- Observación Directa	74
3.5.1.1.- Lista de Cotejo	74
3.5.2.- Encuesta	75
3.5.2.1.- Cuestionario	75
3.6.- Validez y Confiabilidad de los Instrumentos	77
3.7.- Técnicas de Procesamiento y Análisis de los Datos	77
3.8.- Operacionalización de Variables	78
CAPÍTULO IV. PRESENTACIÓN Y ANALISIS DE LOS RESULTADOS	80
4.1.- Técnicas de Recolección de Información	81
4.1.1 La Observación:	81
4.1.1.1.- Lista de Cotejo	82
4.1.2 La Encuesta	87
4.1.2.1 El Cuestionario	87
4.2.- Técnicas de Análisis de Datos	87
4.3.- Interpretación de los Resultados Obtenidos	141
CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	143
5.1 Conclusiones	144
5.2 Recomendaciones	146
CAPITULO VI. LA PROPUESTA	148
6.1.- Presentación	152
6.2.- Justificación	154

6.3.- Objetivos de la Propuesta	156
6.3.1.- Objetivo General	156
6.3.2.- Objetivos Específicos	156
6.4.-Relación de las Teorías de Aprendizaje con el Módulo Instruccional	157
6.5.-Relación entre el Modelo Instruccional de Elena Dorrego y el Módulo Instruccional diseñado	159
6.6.- Características del Módulo Instruccional	161
6.7.- Factibilidad del Módulo Instruccional diseñado	163
6.8.- Planificación del Módulo Instruccional	164
6.9.- Validación del Módulo Instruccional dirigido a docentes para promover los juegos literarios como estrategia didáctica para incentivar el gusto por la lectura	254
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	255
ANEXOS	260

**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
REGIÓN BARCELONA**



**LOS JUEGOS LITERARIOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA
PARA INCENTIVAR EL GUSTO POR LA LECTURA
Caso: Alumnos de 2º grado de la
U.E.N.B. “Monseñor Silvestre Guevara y Lira”
Cantaura, Edo. Anzoátegui**

Tutor:
Lcdo. Agelvis, Ángel

Autoras:
Cumana, Meybol N.
Miguez, Martha B.

RESUMEN

El juego es reconocido por todos sin distinción de razas, de credos ni de ideologías, se le concibe como actividad social que incorpora habilidades cognitivas, afectivas y motrices permitiendo expresar los sentimientos y emociones, motivo que incitó a realizar una investigación de campo bajo la modalidad de investigación tecnológica en la U.E.N.B. “Mons. Silvestre Guevara y Lira” de Cantaura, cuyo objetivo fue proponer un módulo instruccional dirigido a los docentes utilizando los juegos literarios como estrategia didáctica, el estudio se desarrolló en las aulas de 2º grado como grupo muestral: 7 docentes y 80 estudiantes, de modo que los juegos sean el elemento principal para estimular el agrado por la actividad lectora. La población fue consultada por medio de la aplicación de una lista de cotejo y dos cuestionarios validados por expertos, cuyos resultados se tabularon en cuadros estadísticos y de forma escrita presentados en gráficos de barras, su interpretación permitió detectar que los juegos literarios forman parte del ser humano como actividad importante en el ejercicio del aprendizaje, aunado a que el docente, aplique estrategias lúdicas para orientar su trabajo, inducir a la reflexión y la creatividad en los estudiantes, por ello se brindó el diseño de un módulo instruccional a los educadores como herramienta de trabajo para optimizar la práctica docente.

Palabras Claves: Juegos literarios, lectura, estrategias, docentes, módulo instruccional.

**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
REGIÓN BARCELONA**



**LITERARY GAMES AS A TEACHING STRATEGY IN ORDER TO
ENCOURAGE THE PLEASURE FOR READING.**

**Case: Students of 2nd grade at
U.E.N.B. “Monseñor Silvestre Guevara y Lira”
Cantaura, Edo. Anzoátegui**

Assessor:
Lcdo. Agelvis, Ángel

Authors:
Cumana, Meybol N.
Miguez, Martha B.

SUMMARY

The is recognized by everyone without distinction of race, creeds, not even ideologies, a social activity is conceived to them, incorporating motor, affective and cognitive skills that allow them to express feeling and emotions, reason which incited to do a field research under the modality of technological investigation at U.E.N.B. “Mons. Silvestre Guevara y Lira” from Cantaura, whose aim was to propose an instructional module addressed to teachers, using literary games as a learning strategy, the study was developed in 2nd grade classrooms as sample group: 7 teachers and 80 students, so that the games be the main element in order to encourage the please by the reading activity. The population was consulted through the application of a cotex list and two questionnaires validated by experts, whose results were tabulated in statistical boxes and in written form presented in barred graphies, its interpretation allowed them detect games from literature, taking part in the human being, as an important activity in the exertion of learning moreover, the teacher must apply game strategies in order to direct their job, indvaing the reflection and creativities in the students that why we offred a design of an instructional module to educators as a work tool for optimizing the teaching practice.

Key words: Literary games, reading, strategies, teachers, instructional module.

INTRODUCCIÓN

A partir del nacimiento los seres humanos son fuente inagotable de actividad: mirar, tocar, experimentar, expresar, descubrir, comunicar, imaginar son actividades de juego que producen placer y alegría. Si se quiere una sociedad mejor, más justa, equitativa y solidaria el punto de partida será un “niño feliz”, explorador, inquisitivo, espontáneo, autónomo, capaz de crear y recrear situaciones y establecer relaciones a nivel físico, cognitivo y social, esto es el “juego” que aparece en la historia del ser humano desde las más remotas épocas, desde los albores de la humanidad. (Osoro K., 1998).

El juego como actividad social es parte inherente de toda persona cuando está en la etapa de la infancia y la niñez, a través de éste se incorpora una serie de habilidades cognitivas, afectivas y motrices, además su aplicación en programas educativos permite el logro de las competencias deseadas en los niños; por esta razón, los juegos literarios posibilitarían un mundo bien compensado para establecer vínculos sociales, el intercambio de criterios, el pensamiento y el desarrollo del espíritu crítico, la responsabilidad y los valores.

En consonancia con los criterios de Retamal, C. (2006), la importancia de propiciar una enseñanza dirigida a orientar y capacitar debidamente a los niños destacándose la creatividad de los docentes en el aula, empleando estrategias didácticas que justifiquen el aprendizaje, pues a los niños se les debe brindar una enseñanza rodeada de estímulos permitiendo desarrollar sus capacidades y construcción de nuevos conocimientos.

Desde que el niño comienza su andadura por el universo verbal se le demuestra que el lenguaje puede ser una fuente de gozo y divertimento, se le está regalando una herramienta psicológica e intelectual que les habilitará para

introducirse en el mundo de la creación literaria y la lectura; se le brinda un mundo de juegos con las letras, las palabras; no son más que muestras de estímulo que con el aderezo de la creatividad y el humor es posible tener una experiencia lingüística gratificante, así el jugar: es participar de una situación interpersonal en la que están presentes la emoción, expresión, comunicación, el movimiento y la actividad inteligente. (Osoro K., 1998).

El juego es una actividad esencial del ser humano como ejercicio de aprendizaje, como ensayo y perfeccionamiento de actividades posteriores, es expresar y compartir, es decir en acciones y verbalizando lo interno, es compartir participando en intereses comunes facilitando la interacción con los otros.

La estructura que sustenta el trabajo de investigación, se presenta en seis capítulos que a continuación se detallan:

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA, el mismo está conformado por el planteamiento del problema, la justificación del estudio, así como los objetivos de la investigación y las interrogantes.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO, esboza todo lo concerniente a la recopilación, tratamiento y levantamiento de la información distinguiéndose en los antecedentes de la investigación y las teorías de aprendizajes.

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO, en el se describen los métodos de investigación social utilizados para llevar a cabo el estudio, aborda el tipo y nivel de investigación, así como las técnicas e instrumentos de recolección de datos, validación de los instrumentos y la operacionalización de las variables.

CAPÍTULO I
EL PROBLEMA

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Según documentación en línea referida por Osoro, K. (1998), en Venezuela las deficiencias que vive la educación se ven reflejadas en el bajo rendimiento estudiantil y se observa en todos los Niveles Educativos, se evidencia en alarmantes índices de repitencia, deserción escolar, bajo perfil del docente, limitaciones en las estrategias didácticas, entre otras. La literatura infantil todavía no ha penetrado con suficiente rigor y continuidad en las escuelas, por no admitir algunos directivos de los centros educativos que ésta ha de ocupar un lugar preferente en las aulas de clase, acciones como estas permiten abordar las deficiencias en el área de lengua y literatura y limitan la calidad de la educación.

Comenta este autor, que la enseñanza de la lectura en las escuelas venezolanas, se ha venido realizando dentro de un ambiente que no ha permitido desarrollar en los niños las habilidades y destrezas lingüísticas para utilizar la lectura como herramienta de aprendizaje, mucho menos fomentar en ellos el gusto e interés. Durante muchos años en las aulas de clase sólo se ha presenciado la práctica docente de manera tradicionalista: “dictar, repetir y copiar”, son algunos de estos instrumentos de enseñanza los que no permiten valorar la importancia de la lectura para el desarrollo integral del niño, ni tampoco que puedan interactuar niño-texto, niño-niño y niño-docente.

La incidencia de los problemas relacionados con la lectura en el fracaso escolar es evidente, el manejo y dominio de la lectura es posible a través del uso

de estrategias lúdicas que favorezcan el aprendizaje y despierten el interés en el niño como los juegos literarios: palabras ocultas, frases sin final, verdadero falso, adivinanzas, trabalenguas, retahílas, juegos de seña, entre otros. Tácitamente el docente es el principal promotor para incentivar al estudiante a desarrollar sus capacidades creativas, ya que forma parte de una sociedad de constantes cambios tecnológicos, sociales y económicos, por ello, es esencial emplear en el aprendizaje nuevas habilidades y competencias para equilibrar las funciones lógicas que existen en los hemisferios cerebrales.

Según Osoro, K., a los niños no se les debe condenar a una educación basada en el libro de texto, por el contrario, brindarles una formación a través de estrategias didácticas que les faciliten las herramientas intelectuales y los ayuden a desarrollar el espíritu crítico: decidir, interpretar y reelaborar la información ante criterios personales, libres y equilibrados, por lo que, el cambio en la metodología sobre la competencia lectora coadyuva al Sistema Educativo Venezolano.

El autor anteriormente citado, plantea que las estrategias metodológicas empleadas por algunos docentes son de carácter tradicional, donde se convierten en transmisores de conocimientos y el estudiante en un receptor pasivo que lo induce a la desmotivación y desinterés por aprender, en consonancia a ello, se ha observado en ocasiones una enseñanza basada en la repetición de contenidos, donde la clase se convierte en una actividad monótona, memorística y aburrida por lo que el interés creador se ve reducido.

La práctica educativa de aula basada en la creatividad y libertad de pensamiento no siempre está presente en el Sistema Educativo Nacional, por la falta de formación de los docentes como: los cursos de programación y evaluación de animación lectora, la desactualización en el uso de estrategias didácticas o lúdicas

como es el caso de los “juegos literarios” que fomentan la dinámica de aula y de aprendizaje, el desconocimiento de estrategias novedosas para impulsar el gusto por la lectura, entre otras, todas estas deficiencias limitan la educación nuestra (ibídem).

Debido a la poca práctica en el aula de los juegos literarios: adivinanzas, trabalenguas, retahílas, adivinanzas, caligramas, entre otros, el objeto de estudio de la presente investigación aborda el área de lengua y literatura, especialmente la “competencia lectora”, básica para los procesos de enseñanzas y de aprendizaje, en tanto, la carencia de estímulo y de participación del docente en actividades formativas se evidencia en la “U.E.N.B. “Mons. Silvestre Guevara y Lira” ubicada en Cantaura, Edo. Anzoátegui, dado el caso que se ha notado un bajo nivel en el interés lector en los niños de 2º grado, que conciben el aprendizaje de la lectura como la unión de fonemas y como un acto meramente individual sin pensar que trasciende al hecho colectivo, situación que evidenció la necesidad de proponer los juegos literarios como estrategia lúdica para el incentivo del placer por la lectura.

Aunque en el marco de la reforma educativa el Ministerio del Poder Popular para la Educación propone acciones de mejoras según se contempla en los lineamientos del Currículo Básico Nacional (1997), tales como el dominio del lenguaje como herramienta de comunicación; se pudo observar en investigaciones anteriores que en dicha Unidad Educativa no se brindan las técnicas adecuadas a los niños de Educación Primaria puedan leer a gusto; bien sea por la falta de técnicas de estimulación lectora o porque no están suficientemente motivados a descubrir el maravilloso mundo de la lectura, de igual forma por la carencia de textos atractivos, que lejos de invitarlos al placer de la lengua escrita los aleja por la extensión de su contenido. Todo lo anterior ha traído como consecuencia una formación lingüística plana e incidido negativamente sobre el aprendizaje continuo de los niños.

De allí que, la lectura es un instrumento básico en todo proceso de enseñanza, es una herramienta fundamental para la educación y para el desarrollo individual, ofreciéndose atractiva al lector que se inicia a través de textos adecuados al nivel de los aprendices, bien diagramados y claramente estructurados e ilustrados. Si bien es cierto, no hay suficientes medios económicos para llevar a cabo proyectos educativos, pero si potencial humano comprometido con el cambio, así el colectivo docente de la U.E.N.B. “Mons. Silvestre Guevara y Lira” plantea la transformación de sus estrategias tradicionales (dictar, repetir y copiar) en estrategias didácticas innovadoras y creativas (juegos literarios) que enarbolan el aprendizaje de sus estudiantes.

Considerando el planteamiento del problema surgen, las principales interrogantes:

¿Emplean los docentes de la U.E.N.B. “Mons. Silvestre Guevara y Lira” estrategias didácticas para promover el placer por la lectura?

¿Los docentes estarían dispuestos a recibir charlas, talleres, entre otros sobre los juegos literarios como estrategia didáctica para incentivar el gusto por la lectura y mejorar la enseñanza?

1.2.- JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

La lectura no es un proceso “sólo” de los primeros niveles de educación ni exclusiva de los docentes de lengua y literatura, por el contrario, es un proceso de relevante importancia a lo largo de toda la escolaridad, pues la incidencia de los problemas de lectura: comprensión, hábitos o fluidez en el fracaso escolar es trascendental, en tanto, la problemática requiere de docentes formados para desempeñarse como facilitadores de aprendizajes, propiciando experiencias exploratorias que estimulen a los niños a liberar sus curiosidades dándoles libertad de evolución.

Indica Figueroa, E. (2004) que, el efecto de irrumpir la rutina escolar transformándola en una didáctica participativa y creativa desarrolla las habilidades del pensamiento, estimula la actividad lectora, despierta la realización de trabajos grupales, refuerza las capacidades reflexivas e interpretativas, favorece la creación de un espíritu crítico, enarbola la cuna del saber y forma parte de los proyectos educativos y curriculares para fomentar los métodos de enseñanza y aprendizaje.

Los docentes verdaderamente comprometidos con el “placer de leer” están luchando por acercar la lectura como instrumento de recreación hasta sus estudiantes, por lo que es prioridad: desarrollar la lectura, cada momento de encuentro con la lengua escrita vale más para acceder a su dominio que todo el tiempo dedicado a una enseñanza limitada, de allí, la importancia de sus funciones: construcción de significados, confrontación de ideas, recreación y desarrollo de los procesos mentales. (Ídem).

Al respecto, la falta de creatividad en el desarrollo del niño, tiene como consecuencia que se creen hábitos mecanizados, debido a que la facultad de “crear”

es limitada por patrones a seguir, sin dejar que el niño actúe con espontaneidad y libere su curiosidad hacia nuevas situaciones, Poveda 1973 señala en extractos de un texto (citado en Madriz, M. y Zambrano, J., 2009) que:

“La creatividad no es virtud y distribuible solamente a seres excepcionales.... todo individuo es creador, al menos en su infancia, pero para muchos hombres esta función se atrofia más o menos rápidamente, mientras que otros la toman como principio de su vida”. (p.26).

La lectura como herramienta básica en todo proceso de enseñanza-aprendizaje guarda relación armónica con las demás prácticas sociales, pues durante su enseñanza como instrumento de construcción de significados anexo a los juegos literarios como estrategia didáctica para incentivar el placer de leer, intervienen sobre los procesos mentales y morales de los estudiantes, criterios estos que permitieron abordar el tema de estudio en los niños cursantes de 2º grado de la U.E.N.B. “Monseñor Silvestre Guevara y Lira” que ubica su espacio geográfico en Cantaura, Municipio Freites del Edo. Anzoátegui, dicha investigación ofrece una gran riqueza teórica-práctica sobre el uso de los juegos literarios en función de estimular al niño y enriquecer los procesos de su enseñanza.

Los juegos literarios como estrategia lúdica para la enseñanza especialmente en los estudiantes de Educación Básica, fortalece la memoria ya que ayuda a todo un sistema cerebral a procesar y recordar con mucha más exactitud, tal es el hecho de expresar el pensamiento plasmándolo en un papel, en virtud a ello, la estrategias de aprendizaje según Nisbet y Shuckersmith 1987 [(citado por Nogales S., Francesc V. s.f)] en su documento en línea sobre las estrategias de aula, son procesos ejecutivos mediante los cuales se eligen, coordinan y aplican las habilidades, se vinculan con el aprendizaje significativo y con el “aprender a aprender”.

Así mismo, uno de los mayores beneficios del uso de los juegos literarios como estrategia, es ser originalmente una técnica lúdica que estimula y desarrolla a la memoria, es decir, “se aprende jugando”, por lo que la información se registra a través de las emociones y su contenido cognoscitivo se recuerda con más facilidad, por ello, se considera a los juegos como herramientas didácticas, idóneas para construir aprendizajes significativos. Según el Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales, Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL, 2006) señala la expresión de ideas basadas en la redacción propia como la paráfrasis, que permite plasmar lo antes expuesto.

De allí, surgió la necesidad de realizar una investigación que propició el diseño de un módulo instruccional dirigido a los docentes, utilizando los juegos literarios como estrategia lúdica para incentivar el placer por la lectura y consigo el mejoramiento de la enseñanza en el área de lengua y literatura aplicada en la Educación Primaria, particularmente a niños de 2º grado, estudiantes de la U.E.N.B. Mons. “Silvestre Guevara y Lira”, considerando que con ello se puede estimular la calidad del servicio educativo en la institución.

El objeto de estudio se consideró significativo, por cuanto los juegos literarios constituyen una de las más valiosas estrategias didácticas a utilizar en los primeros años de educación escolar, formando al niño a través de la lúdica (promoción de aprendizajes significativos) y como herramienta de trabajo, permitir al docente reflexionar sobre la orientación y enriquecimiento de la formación integral del niño (habilidades y destrezas cognitivas), dinamizar los procesos de enseñanza e interrelacionarse con ellos.

Por lo antes expuesto, se justifica la propuesta de diseñar un módulo instruccional utilizando los juegos literarios como estrategia lúdica para incentivar

el gusto por la lectura en Educación Primaria, ya que constituye una de las herramientas de aprendizaje para el cambio curricular y el compromiso de transformación del colectivo docente, en ampliar el conocimiento sobre la enseñanza por la lectura y despertar su placer, esta justificación sustenta criterios constructivistas con relación a la práctica docente para desligarse relativamente de la tradicionalista.

1.3.- OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1.- Objetivo General

Proponer un módulo instruccional dirigido a los docentes, utilizando los juegos literarios como estrategia lúdica para el incentivo del placer por la lectura en los niños de 2º grado de la Unidad Educativa Nacional Bolivariana “Monseñor Silvestre Guevara y Lira”.

1.3.2.- Objetivos Específicos

- ✓ Determinar las estrategias didácticas empleadas por los docentes para promover el placer por la lectura en los niños de 2º grado de la U.E.N.B. “Monseñor Silvestre Guevara y Lira”.
- ✓ Diseñar un módulo instruccional utilizando los juegos literarios como estrategia lúdica para el incentivo del placer por la lectura en los niños de 2º grado de la U.E.N.B. “Monseñor Silvestre Guevara y Lira”.
- ✓ Validar el módulo instruccional propuesto.

CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS, este capítulo contempla la manera de cómo se alcanzaron los objetivos planteados a través del cotejo y tabulación de los datos recolectados.

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES, este capítulo tiene el privilegio de consumir la investigación y proponer alternativas de buena praxis.

CAPÍTULO VI: PROPUESTA, este capítulo cierra la investigación con el diseño de un Modulo Instruccional.

Finalmente se presenta la lista de referencias consultadas de fuentes impresas y electrónicas como aval de las teorías existentes, también los anexos que coadyuvaron a la investigación del estudio.

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.- ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Esta sección se refiere a la historia u origen e investigaciones previas relacionadas con el problema en estudio que guardan vinculación con el problema planteado, conforman el argumento teórico que coadyuva con los propósitos de la investigación.

Infante, P. (2001), realizó un estudio titulado: Diagnóstico del Nivel de Conocimiento de los Docentes en cuanto al Uso de Recursos Didácticos para la Enseñanza de la Lectura en los Primeros Grados de Educación Básica de la U.E. “Virgen de Guadalupe”, Caracas - Distrito Capital, cuyo objetivo principal está basado en: diagnosticar los niveles de conocimiento de los docentes con relación al uso y manejo de recursos didácticos que favorezcan la enseñanza de la lectura.

El estudio propició un tipo de investigación de campo, de carácter exploratorio donde tuvo lugar la recolección de los datos en la aplicación de una encuesta, finalizando el autor, que un porcentaje significativo de docentes no proporciona al alumno el material didáctico necesario para la enseñanza de la lectura, tales como cuentos ilustrados, imágenes sobre la comprensión del lenguaje visual, lecturas de variados colores, con canciones y poesías, juegos de lotería para la transformación de palabras y oraciones, lo cual trae como consecuencia que la enseñanza de la lectura y escritura es deficiente porque no utilizan las estrategias y recursos adecuados.

Por su parte, Figuera, M. (2003), en su investigación Programa sobre Estrategias Creativas para Facilitar el Aprendizaje de la Lectura dirigido a los Docentes de la Segunda Etapa de la U.E. “Santo Niño de Atocha” en Rubio, Edo. Táchira, en su objetivo señala: proponer un programa basado en estrategias creativas que faciliten el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura.

La investigación estuvo enmarcada en la modalidad de proyecto factible, apoyada en una investigación de campo de carácter descriptivo, para la recolección de la información se utilizó un cuestionario y se consideró la validez de contenido mediante juicios de expertos. Al respecto, expone la autora según conclusiones, que el docente debe tener presente que lo fundamental en la lectura es que el niño posea hábitos necesarios para comprender lo leído, lo cual facilita su aprendizaje, agregando que la participación del docente y las técnicas que utilice canalizan, orientan y facilitan el interés del alumno, así mismo, plasmó que los padres deben coadyuvar con los hábitos de lectura.

Así mismo, Cañizales, J. (2004), en su proyecto de investigación y postgrado Estrategias Didácticas para Activar el Desarrollo de los Procesos de Pensamiento en Niños de 1^{er} Grado de la U.E. "Santa Bárbara" El Tejero, Edo. Monagas, el estudio en su objetivo principal, conllevó a determinar la efectividad de la aplicación de estrategias didácticas que activan el pensamiento del niño.

La investigación se hizo bajo la modalidad cualitativa, abordado como un estudio de tipo etnográfico, el cual se caracteriza por ser una investigación “...de un escenario pequeño, relativamente homogéneo y geográficamente limitado” (Pérez, G. 1998, p. 21); del análisis hecho se concluyó, que con la aplicación de estrategias didácticas como: la motivación, la técnica de la pregunta, las tácticas de interacción verbal, las técnicas socio-afectivas y la evaluación, el docente en cumplimiento de su

misión en el aula, debe definir cómo llevar a cabo y controlar cualquier actividad antes de actuar enfatizando siempre en el desarrollo de los procesos cognoscitivos y afectivos del niño, como también en la participación activa que debe tener en la construcción de su propio aprendizaje.

En tal sentido, es merecedor señalar que “...los docentes requieren de un entrenamiento pedagógico, que les permita actuar más como estrategias y mediadores del aprendizaje que como transmisores de información”. Ruiz, C. (citado en Cañizales, 2004, p. 72)

En los estudios realizados por Retamal, C. (2006), sobre La Importancia del Juego en el Desarrollo Integral Infantil, destaca como objetivo, generar un ambiente lúdico que permita el desarrollo de las capacidades infantiles, pues el docente debe partir del convencimiento del valor educativo del juego, lo que lo lleva a pensar y planificar en una actividad lúdica, que favorece el desarrollo de las capacidades, el equilibrio personal, las actitudes y valores.

La metodología abordada es de campo bajo la modalidad de estudio descriptivo-exploratorio, la finalidad de la investigación, fue obtener conocimiento útil para resolver un problema concreto que surgió principalmente en las necesidades de la sociedad; por consiguiente sus conclusiones fueron, que el juego es un instrumento esencial en el desarrollo y potenciación de las diferentes capacidades infantiles, en consonancia con lo expuesto, la autora concluye que, las capacidades sociales se desarrollan en un clima de autonomía y respeto a través del juego en que el niño participe en su creación y realización, manteniendo normas previas y situaciones en que pueda compartir y desenvolverse autónomamente.

Por su parte, Maita, J. (2008), en su investigación *El Juego como Estrategia Didáctica para Facilitar la Lectoescritura en los Niños del 2º Grado “C” de la Unidad Educativa Pedro María Freites en Cantaura*, propuso como objetivo, utilizar el juego como estrategia didáctica para facilitar el proceso de lectoescritura; donde abordó el estudio de campo bajo la modalidad documental, en dicha investigación predominó el análisis, la interpretación, las opiniones, las conclusiones y recomendaciones del autor; al respecto concluye, que la enseñanza de la lectoescritura a través del juego es importante en el aprendizaje infantil porque facilita la construcción de conocimientos, por consiguiente, la pedagogía se enmarca dentro de la ética profesional y estímulo al ser, esto hace necesario el uso de estrategias didácticas en el aula para ayudar al cambio transformador de la rutina escolar.

2.2.- BASES TEÓRICAS

La investigación que se llevó a cabo fue sustentada por la revisión del material documental: fuentes escritas como libros, enciclopedias, tesis y material audiovisual: fuentes electrónicas como documentos, revistas, libros y artículos en línea alojados en sitios Web; a continuación se nombran algunas de las teorías de aprendizajes que dieron origen al trabajo de grado.

2.2.1.- Teoría Cognoscitiva del Aprendizaje de Jean Piaget (1979)

En un enfoque de educación integral los componentes psicológicos van estrechamente vinculados a los componentes emocionales y afectivos especialmente el factor espontaneidad, creatividad y proyección de la autonomía, el enfoque constructivista está centrado en la persona, en sus experiencias previas de las que realizan nuevas construcciones mentales.

Piaget, J. (1979), aporta a la teoría constructivista la concepción del aprendizaje como un proceso interno de construcción en el cual, el individuo participa activamente, adquiriendo estructuras cada vez más complejas denominadas estadios. En su teoría cognitiva, Piaget descubre los estadios de desarrollo cognitivo desde la infancia a la adolescencia: Las estructuras psicológicas se desarrollan a partir de los reflejos innatos, se organizan en esquemas de conducta, se internalizan como modelos de pensamiento y se desarrollan después en estructuras intelectuales complejas. De esta forma el desarrollo cognitivo se divide en cuatro períodos:

La primera etapa sensoriomotora, caracterizada por ser esencialmente motora y en la que no hay representación interna de los acontecimientos ni el niño piensa mediante conceptos. Esta etapa se da desde los cero a los dos años de edad.

La segunda etapa preoperacional corresponde a la del pensamiento y el lenguaje.

La tercera etapa de operaciones concretas, en la que los procesos de razonamiento se vuelven lógicos y pueden aplicarse a problemas concretos.

La cuarta etapa de operaciones formales, a partir de los once años en la que el adolescente logra la abstracción sobre conocimientos concretos.

Para este autor, el conocimiento se origina en la acción transformadora de la realidad y en ningún caso es el resultado de una copia de la realidad., sino de la interacción con el medio

La construcción se produce cuando el sujeto interactúa con el objeto del conocimiento, en virtud a ello los juegos literarios funcionan como estrategia justa

para llevar a la práctica este enfoque ya que permiten interactuar en situaciones concretas y significativas: “es ser y hacer”, ser en cuanto a expresarse, a vivir experiencias placenteras volcando los estados emocionales, carencias y frustraciones, es el lenguaje propio del niño con el que se relaciona con su medio y facilita la formación; el hacer en cuanto a las acciones que realiza durante el juego sin fin específico para relacionarse, explorar y manipular dando significado e intencionalidad a la actividad lúdica.

En este mismo orden de ideas, señala Piaget, J. con relación al enfoque constructivista, que el desarrollo de la inteligencia consiste en la adquisición de un conjunto de estructuras o esquemas que en el transcurso de la vida se organizan de una forma determinada implicando niveles de complejidad progresiva; de acuerdo con los planteamientos del autor, los niños durante su desarrollo van presentando diversos tipos de estructuras mentales que tienen características propias, estas estructuras cambian debido a los procesos de asimilación y acomodación, cuando ocurren modificaciones substanciales se produce una reorganización total de la forma en que el niño conoce y comprende, dando lugar al término de una etapa y al comienzo de la otra.

Por su parte, Novak, J. en 1984 (citado en Madriz, M. y Zambrano, J., 2009), incorpora al enfoque constructivista el criterio de que el niño aprende aquello que tiene sentido, es decir, aquello que es interesante para él, por consiguiente, el juego proporciona placer y felicidad, funciona en un espacio de desarrollo y aprendizaje en el que se funden los factores cognoscitivos, motivacionales, afectivos y sociales que se convierten en estímulo de la actividad, el pensamiento y la comunicación; a través del juego el niño se prepara para la vida futura y al alcanzar metas siente satisfacción, descarga energías y consigue alivio a sus frustraciones. (p.48).

El docente debe partir del convencimiento del valor educativo del juego en el desarrollo integral infantil, lo que lo llevará a planificar una cantidad de elementos que faciliten una actividad lúdica, debido a que favorece el desarrollo de las capacidades y el equilibrio personal, actitudes y valores; en tanto que las capacidades motrices se desarrollarán en un sin número de actividades y momentos de juego en el aula manteniendo su carácter lúdico, tal como lo permiten los juegos literarios; las capacidades cognoscitivas y de lenguaje se estimularán en cualquier momento en que el niño experimente, observe y solucione problemas utilizando el lenguaje como medio de comunicación.

2.2.2.- Teoría de Aprendizaje Significativo de David Ausubel (1983)

El principal representante de esta teoría es el psicólogo norteamericano David Paul Ausubel y sus aportes al constructivismo han sido de gran importancia, ya que con su teoría del Aprendizaje Significativo ha brindado gran ayuda en la parte motivacional.

De acuerdo a Díaz y Hernández (citado por Hannafin, 1999).

El aprendizaje significativo se presenta en oposición al aprendizaje sin sentido, aprendido de memoria o mecánicamente.... Se refiere a un contenido con estructuración lógica propia como a aquel material que puede ser aprendido de modo significativo. El primer sentido del término se denomina sentido lógico y es característico de los contenidos cuando son claros.... El segundo es el sentido psicológico y se relaciona con la comprensión que se alcance de los contenidos a partir del desarrollo psicológico del aprendiz y de sus experiencias previas.... (p.131).

Cabe destacar, que con el aprendizaje significativo, los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del estudiante. Esto se

logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el estudiante se interese por aprender lo que se le está mostrando. Ausubel considera que las estructuras cognitivas son un conjunto organizado de ideas preexistentes. El nuevo aprendizaje se establece partiendo de aprendizajes anteriores que presentan un nivel de abstracción y que les permiten a los estudiantes anclar los nuevos conocimientos y ser retenidos en la memoria como contenidos diferentes.

Dentro del marco psicoeducativo, Ausubel, D. (citado en Madriz, M. y Zambrano, J., 2009) expone que la psicología educativa trata de explicar la naturaleza del aprendizaje en los salones de clases y los factores que influyen, estos fundamentos psicológicos proporcionan los principios para que los docentes descubran por sí mismos los métodos de enseñanza más eficaces, puesto que intentar descubrir métodos por “ensayo y error” es un procedimiento ciego e innecesariamente difícil.

En este mismo orden de ideas, bajo la concepción del aprendizaje significativo Ausubel comenta, que éste surge cuando el estudiante como constructor de su propio conocimiento relaciona los conceptos a aprender y le da sentido a partir de la estructura conceptual que posee, es decir, construye nuevos conocimientos a partir de los ya adquiridos, siendo las condiciones necesarias: **a)** el contenido debe ser potencialmente significativo desde el punto de vista de su estructura interna como de la posibilidad de asimilarlo y **b)** el estudiante debe tener disposición para aprender significativamente; partiendo de estas condiciones, el acto de aprendizaje se entiende como un proceso de revisión, modificación, diversificación y construcción de esquemas de conocimiento, estas razones consideran que el juego infantil bien orientado permite mayor socialización entre los niños, en tanto que, la práctica

educativa debe proveer el uso de juegos literarios como estrategia didáctica para mejorar la enseñanza. (p.99).

A partir del constructivismo y la Teoría del Aprendizaje Significativo se plantea la necesidad de un cambio en la rutina escolar para mejorar el resultado de los aprendizajes, muchas veces “lo que hoy tiene validez ya no sirve para mañana”, (citado en Madriz, M. y Zambrano, J., 2009), debido al hecho de los constantes cambios en la sociedad, para ello, se comienza a surgir con nuevas técnicas y estrategias que han existido pero que han quedado olvidadas temporalmente y que pudieran tener mucha aceptación, por el simple hecho de estimular la imaginación y la creatividad. (p.86).

Al respecto, las estrategias metodológicas son la adecuación del ambiente, tiempo, experiencias y actividades ordenadas en forma lógica a una situación individual o de grupo, de acuerdo a los principios y objetivos preestablecidos y a los que puedan surgir, Rodríguez, D. 1993 (citado por Cañizales, J., 2004); también son el producto de la utilización del conocimiento del niño, su naturaleza, el contexto socio-cultural, sus niveles de desarrollo e intereses, estos aspectos son determinantes en la planificación que realiza el docente, ya que al hacerlo estratégicamente pondrá al alcance de los niños un ambiente donde tenga la oportunidad de participar, interactuar e incorporarse al juego como actividad didáctica. (p.57).

2.3.- APRENDIZAJE

El aprendizaje según sostiene Rojas, F. (2001); es el proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Es una de las funciones mentales más importantes en el ser humano, está relacionado

con la educación y el desarrollo personal, debe estar orientado adecuadamente y es favorecido cuando el individuo está motivado.

El aprendizaje según el citado autor también se puede definir como un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia; en primer lugar, el aprendizaje supone un cambio conductual... en segundo lugar, dicho cambio debe ser perdurable en el tiempo y en tercer lugar,... el aprendizaje ocurre a través de la práctica o de otras formas de experiencia por ejemplo observando a otras personas; por lo tanto, al referir el aprendizaje como un proceso de cambio conductual, se asume el hecho de que el aprendizaje implica adquisición y modificación de conocimientos, estrategias, habilidades, creencias y actitudes.

2.3.1.- Aprendizaje Humano

Según enfoques sobre el aprendizaje humano; el juego es necesario para el desarrollo y aprendizaje de los niños. El aprendizaje humano consiste en adquirir, procesar, comprender y finalmente aplicar una información que nos ha sido “enseñada”, requiere un cambio relativamente estable de la conducta del individuo que es producido tras asociaciones entre estímulo y respuesta. (Rojas, F. 2001)

2.3.2.- Proceso de Aprendizaje

Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores), se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos). Aprender no solamente consiste en memorizar información, es

necesario también otras operaciones cognitivas que implican: conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar. (Ídem).

El aprendizaje refiere González, L. (2005), es el resultado de la interacción compleja y continua entre tres sistemas: el afectivo: cuyo correlato neurofisiológico corresponde al área prefrontal del cerebro; el cognitivo: conformado principalmente por el denominado circuito PTO (parieto-temporo-occipital) y el expresivo: relacionado con las áreas de función ejecutiva, articulación de lenguaje y homúnculo motor.

El cerebro humano inicialmente realiza una serie de operaciones afectivas (valorar, proyectar y optar), cuya función es contrastar la información recibida con las estructuras previamente existentes en el sujeto, generándose interés (curiosidad por saber de esto); expectativa (por saber qué pasaría si supiera al respecto); sentido (determinar la importancia o necesidad de un nuevo aprendizaje). Todo nuevo aprendizaje es por definición dinámico, por lo cual es susceptible de ser revisado y reajustado a partir de nuevos ciclos que involucren los tres sistemas mencionados. (ídem).

Para aprender se necesita de cuatro factores fundamentales: inteligencia, conocimientos previos, experiencia y motivación

- **Motivación:** cuando se habla de aprendizaje la motivación es el “querer aprender”, resulta fundamental que el estudiante tenga el deseo de aprender, aunque la motivación se encuentra limitada por la personalidad y fuerza de voluntad de cada persona.

- **Experiencia:** es el “saber aprender”, ya que el aprendizaje requiere determinadas técnicas básicas como: técnicas de comprensión (vocabulario), conceptuales (organizar, seleccionar), repetitivas (recitar, copiar) y exploratorias (experimentación).
- **Inteligencia y Conocimientos Previos:** para poder aprender el individuo debe estar en condiciones de hacerlo, es decir, tiene que disponer de las capacidades cognitivas para construir los nuevos conocimientos.

Afirma González, L. (2005), que también intervienen otros factores, que están relacionados con los anteriores, como: la maduración psicológica, la dificultad material, la actitud activa y la distribución del tiempo para aprender. La enseñanza es una de las formas de lograr adquirir conocimientos necesarios en el proceso de aprendizaje, existen varios procesos que se llevan a cabo cuando cualquier persona se dispone a aprender, como:

- Una **recepción de datos**, que supone un reconocimiento y una elaboración semántico-sintáctica de los elementos del mensaje (palabras, iconos, sonido) donde cada sistema simbólico exige la puesta en acción de distintas actividades mentales. Los textos activan las competencias lingüísticas, las imágenes las competencias perceptivas y espaciales.
- La **comprensión de la información**, recibida por parte del estudiante, que a partir de sus conocimientos anteriores (con los que establecen conexiones sustanciales), sus intereses (que dan sentido para ellos a este proceso) y sus habilidades cognitivas, analizan, organizan y transforman (tienen un papel activo) la información recibida para elaborar conocimientos.

- Una **retención a largo plazo** de la información y de los conocimientos asociados que se hayan elaborado.
- La **transferencia del conocimiento** a nuevas situaciones para resolver con su concurso las preguntas y problemas que se planteen. (ídem).

2.3.3.- Tipos de Aprendizaje

La Enciclopedia Libre Wikipedia, en su artículo en línea Enfoques sobre el Aprendizaje Humano, reseña los tipos de aprendizaje más comunes, entre los cuales se citan según la literatura de pedagogía los siguientes:

- **Aprendizaje Receptivo:** en este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.
- **Aprendizaje por Descubrimiento:** el sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.
- **Aprendizaje Repetitivo:** se produce cuando el estudiante memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos.
- **Aprendizaje Significativo:** es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos, dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas.

- **Aprendizaje Observacional:** este tipo de aprendizaje se da al observar el comportamiento de otra persona llamada modelo.
- **Aprendizaje Latente:** aprendizaje en el que se adquiere un nuevo comportamiento pero no se demuestra hasta que se ofrece algún incentivo para manifestarlo.

2.4.- ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

Las estrategias de aprendizaje son el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de la población a la cual van dirigidas, los objetivos que persiguen y la naturaleza de las áreas y cursos, todo esto con la finalidad de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje.

Según trabajo en línea, Herrerach, G. (2004), las define como: “... estrategias metodológicas, técnicas de aprendizaje andragógica y recursos que varían de acuerdo con los objetivos y contenidos del estudio y aprendizaje de la formación previa de los participantes, posibilidades, capacidades y limitaciones personales de cada quien”.

2.4.1.- Estrategias de Aprendizaje en el Ámbito Académico

Existen diferentes tipos de estrategias que se pueden utilizar en congruencia con los objetivos, tomando en cuenta que todas ellas se caracterizan porque son prácticas, se relacionan con los contenidos y ponen en juego las habilidades, conocimientos y destrezas de los estudiantes .(ídem).

- **Estrategias de Ensayo:** son aquellas que implica la repetición activa de los contenidos (diciendo, escribiendo), ejemplo: repetir términos en voz

alta, reglas nemotécnicas, copiar el material objeto de aprendizaje, tomar notas literales, el subrayado.

- **Estrategias de Elaboración:** implican hacer conexiones entre lo nuevo y lo familiar, ejemplo: parafrasear, resumir, crear analogías, tomar notas no literales, responder preguntas (las incluidas en el texto o las que pueda formularse el estudiante), describir como se relaciona la información nueva con el conocimiento existente.
- **Estrategias de Organización:** agrupan la información para que sea más fácil recordarla, implican imponer estructura a los contenidos de aprendizaje, dividiéndolo en partes e identificando relaciones y jerarquías. Ejemplo: resumir un texto, esquema, subrayado, cuadro sinóptico, mapa conceptual, árbol ordenado.
- **Estrategias de Control de la Comprensión:** estas ligadas a la metacognición, implican permanecer consciente de lo que se está tratando de lograr, seguir la pista de las estrategias que se usan y del éxito logrado con ellas y adaptar la conducta en concordancia; entre las estrategias metacognitivas están: la planificación, la regulación y la evaluación.
- **Estrategias de Apoyo o Afectivas:** estas no se dirigen directamente al aprendizaje de los contenidos, la misión fundamental es mejorar la eficacia del aprendizaje o las condiciones en las que se produce, incluyen: establecer y mantener la motivación, enfocar la atención, mantener la concentración, manejar la ansiedad, manejar el tiempo de manera efectiva, otras.

2.4.2.- Estrategias Metodológicas y/o Didácticas

Para Rosales, A. (2004), las estrategias metodológicas son la “... adecuación del ambiente, tiempo, experiencias y actividades ordenadas en forma lógica a una situación individual y de grupo, de acuerdo a los principios y objetivos preestablecidos y a los que surjan en el proceso”.

Este autor afirma que las estrategias metodológicas también son el producto de la utilización del conocimiento del niño, su naturaleza, el contexto socio-cultural que lo rodea, sus niveles de desarrollo e intereses. Estos aspectos son determinantes en la planificación que realiza el docente para facilitar el desarrollo del niño; al planificar las estrategias metodológicas, el docente pone al alcance de los niños un ambiente donde tenga la oportunidad de participar selectivamente, interactuar con compañeros e incorporarse al juego, actividad natural que le permite ponerse en contacto con el mundo que le rodea; la participación del niño en actividades lúdicas y pedagógicas debe ser plena, pues éstas permiten:

- Explorar el ambiente, los objetos, las relaciones humanas.
- Descubrir y hacer cosas por sí mismo.
- Elegir, realizar y evaluar sus propios objetivos y planes.
- Pensar y buscar opciones para resolver los problemas.
- Interactuar con otros niños y adultos.

Son muchas las clasificaciones de los tipos de estrategias, que tienen como base establecer una distinción de las mismas, a partir de los tres momentos que ocurre al llevar a cabo la lectura, pueden aplicarse antes, durante o después del proceso lector, a saber:

- **Las Estrategias Previas a la Lectura:** se establece el propósito de la lectura de tal modo que los estudiantes participen y la perciban como actividades autoiniciales, así como mejorar la motivación al leer. Se reconoce como estrategia autorreguladora, en donde se planifica distintas acciones a realizar en todo el proceso, algunas estrategias específicas son: la activación del conocimiento previo y elaborar predicciones o preguntas.

- **Estrategias Durante la Lectura:** se aplican cuando ocurre la interacción directa con el texto y al ejecutarse el micro y macroproceso de la lectura. Una de las actividades autorreguladoras más relevante durante la lectura, es el monitoreo o supervisión del proceso en donde se establecen actividades específicas como: resaltar la importancia de partes relevantes del texto, estrategias de apoyo al repaso, subrayar, tomar notas o elaborar conceptos.

- **Estrategias Después de la Lectura:** ocurren cuando ha finalizado la lectura, pues se da la actividad autorreguladora, que es la evaluación de los procesos en función del propósito establecido. Las estrategias típicas son: elaboración de resúmenes, identificar las ideas principales, formulación y contestación de preguntas.

En tal sentido, cabe resaltar la relevancia que tiene el uso adecuado de estrategias aplicadas previamente, durante y posteriormente a la actividad lectora, ya que en gran parte estas contribuyen a la construcción de significados y a la comprensión de lo establecido en el texto.

2.5.- LITERATURA INFANTIL

Los objetivos de la literatura infantil, se delimitan de acuerdo al perfil del niño que se quiere formar a través de la aceptación o rechazo, pues depende solamente del hecho de que si lo divierte, entretiene, interesa o no. Es importante prestar atención y darle gran interés a la opinión de los niños con respecto a los materiales que se les muestra, porque no hay que olvidar que es un ser exigente, especialmente si están dotados de condiciones artísticas, espontáneas o cultivadas en el hogar.

Las funciones de la literatura infantil, se corresponden en esencia, a aquellas de la literatura general, poseen condiciones por la naturaleza del niño como receptor y creador. Es menester destacar, que ellas están estrechamente relacionadas con el concepto de valor, entendiéndose por este, las cualidades del texto literario, características intrínsecas y la función en la facultad de este texto de convertirse en transmisor y estimulador de esos mismos valores que él posee, en relación con el proceso de comunicación y aprendizaje. (Primaria Interactiva Lenguaje, 2005).

La función didáctica de la literatura infantil, consiste en la utilidad que esta puede prestar en base a sus contenidos, bien sea como motivación, punto de partida para explicar distintos temas y/o para llevar a cabo ejercicios plásticos, de expresión corporal. La buena literatura infantil en todas sus formas: cuentos, poesías, leyendas, adivinanzas, retahílas, trabalenguas transmite a los estudiantes normas higiénicas y sociales.

La literatura infantil busca la formación del niño, respaldando los valores propios de la cultura pero de una manera discreta por medio del acto poético o literario o por medio de las emociones; su función social se relaciona con la formación del sentido de solidaridad, afecto, respeto a sí mismo y a los otros, de

pertenencia a un grupo social y familiar, contribuye a formar el buen gusto como deseo de repetir sensaciones gratas, lo estimula en diferentes áreas intelectuales y emocionales. Paz, M. (2009).

En este mismo orden de ideas, la literatura tiene como función cognoscitiva, la evolución de conocer en el niño que implica operaciones complejas que lo lleven a penetrar al mundo y a madurar progresivamente, dentro del proceso cognoscitivo se dan las siguientes operaciones: la percepción (detección, organización e interpretación), la memoria, el razonamiento (capacidad para inferir y llegar a conclusiones), la reflexión (evaluación de la calidad de las ideas) y el “insight” (reconocimiento del mundo). (Ídem).

El niño que oye, lee y crea poemas, cuentos, teatros, rimas para jugar; incorpora estructuras, vocabularios y el espíritu de su lengua materna. La función expresiva propia de la literatura, se cumple en la escuela mediante juegos y actividades que reúnen calidad literaria y conocimiento de los intereses del niño, las obras o textos son modelos de belleza que motivan la expresión oral, el crecimiento del vocabulario y el refuerzo de estructuras.

2.5.1.- Los Juegos Literarios

Los Juegos Literarios son un acto de promoción y fomento de la lectura en el que pueden intervenir diversos participantes. Su propósito es lograr que los niños y niñas vivan el proceso lector en forma individual y colectiva mediante una actividad que da a la lectura un carácter lúdico.

Los Juegos Literarios constituyen una base, desde la cual se pueden desarrollar innumerables actividades alrededor de la literatura. Algunas estrategias,

desde cómo presentar textos a los niños, hasta cómo involucrar a otros en la labor de motivación, alcanzando paulatinamente diversas metas paralelas a la incentivación de la lectura mientras se juega.

2.5.2.- El Cuento

Es la narración sobre un espacio que permite satisfacer profundas necesidades que acerca la realidad en un intento constante de transformarla o reinventarla según el deseo de nuestras propias fantasías.

“El cuento para niños es la narración sencilla de un hecho real o imaginario” (p. 8). En síntesis, el cuento tiene que llegar al niño de una forma espontánea, no es más que la experiencia literaria más usual para el niño, se facilita por su fluir lexical que unió a la acción y mantiene viva la atención de los pequeños. (Primaria Interactiva Lenguaje, 2005).

El relato o la historia, es la forma de materializar explicaciones a interrogantes, que los niños hacen a los adultos y que ellos mismos se respondan, de allí que ofrecer una palabra en el relato oral, es más que contar una serie de sucesos, significa “dar vida”.

El poder de las palabras influye una nueva cadena sintagmática que va generando en los oyentes, una postura diferente para dar lugar a sus propias producciones. El propósito es, preponderar la ubicación del texto literario en un espacio que congregue la realidad y el juego en una alianza donde los límites no se pueden precisar, con la finalidad de enmarcar una tarea educativa que propicie la producción del relato.

Cuando el niño aborda la narración, no solo cuenta una historia como materia prima, también, va disponiendo en una trama los acontecimientos por medio de recursos propios, agregados, descripciones e intervenciones; los niños reconocen distintos modos de organización de la lengua relacionados con actitudes, circunstancias, espacio e intenciones; en cada acto de habla, el niño interactúa en un proceso de apropiación del aparato formal de la lengua y enuncia según su posición de locutor y por una necesidad de referirse al mundo.

El cuento debe ser agradable, ante todo que despierte su creatividad, emociones, su condición de niño, es por ello que debe reunir condiciones básicas como: brevedad, trama sencilla, temas familiares, predominio de la acción, personaje bien caracterizado, utilización de un lenguaje coloquial, empleo de estilo directo y pictórico, presencia de recursos literarios a nivel de infancia.

2.5.3.- La Poesía

El niño disfruta de las poesías que el docente les recita, aunque muchas veces confunde el verso con la canción, en este sentido, Pizarro (1994) manifiesta: “En lenguaje y el pensamiento que asociados en un juego combinatorio con lo imaginario y lo simbólico, producen un estado de goce y plenitud”. (p.104). Este autor resalta la importancia de combinar elementos propios para el desarrollo del lenguaje a través de la poesía y le da al juego gran importancia en este proceso. (Primaria Interactiva Lenguaje, 2005).

Los contenidos de las poesías son variados: realidad y fantasía, lo cotidiano y lo imaginario, elementos concretos y tangibles o juegos de palabras y frases sin sentido, pero el esquema poético es común, con ritmo y rima combinados en la expresión sonora. Las poesías se pueden clasificar en: poesías para decir y cantar,

poesías para escuchar y poesías para recrear; dentro de la clasificación están las adivinanzas, trabalenguas, retahílas, juegos y rondas (poesías para inventar). (Ídem).

2.5.4.- Las Adivinanzas

Las adivinanzas son también llamadas acertijos y vienen a ser verdaderas metáforas poéticas, que avivan el ingenio en el intento de acertar el enigma, constituye un juego de entretenimiento, ejercitan el lenguaje, mejoran la observación, fortalecen la seguridad en el juego desde el momento que los demás tienen que manifestar su inteligencia; en la adivinanza se conserva sin esfuerzo un juego de carácter intelectual. (Primaria Interactiva Lenguaje, 2005).

Se supone son afirmaciones o sentencias difíciles de entender. Se consideran entretenimiento o juegos que consisten en hallar la solución de una incógnita o encontrar el sentido oculto de una frase. Para resolver los acertijos más comunes hay que hacer uso de la imaginación y la capacidad de deducción. (Ídem).

2.5.5.- Los Trabalenguas

Los trabalenguas son parte del folklore de los pueblos, por esa razón es posible encontrar distintas versiones de los mismos. Son considerados frases en las que aparecen palabras con sílabas reiterativas, por eso resultan difíciles de pronunciar que a veces riman. Atraen a los niños desde temprana edad, ya que representan juegos de palabras, son valiosos para realizar los primeros acercamientos a una lengua. Están compuestos por oraciones que combinan sílabas o palabras difíciles que hay que repetir. (Primaria Interactiva Lenguaje, 2005).

El objetivo de los trabalenguas está en poder decirlos con claridad y rapidez, aumentando la velocidad sin dejar de pronunciar ninguna de las palabras, ni cometer errores. La gracia de los trabalenguas es como un juego de obstáculos idiomáticos, el niño disfruta del puro hablar por hablar en la ambivalencia entre lo cómico y lo mágico. (Ídem).

2.5.6.- Las Retahílas

Las retahílas son esas pequeñas piezas poéticas en las que se adivina que la percepción del mundo que tienen los niños dista un abismo de la nuestra: versos “incomprensibles” para un adulto, porque no se organizan en torno a un significado simbólico, sino que lo hacen buscando el ritmo, el gesto, la libre asociación fónica, convirtiéndose así en juguetes orales al servicio de esa comprensión diferente de la realidad. (Primaria Interactiva Lenguaje, 2005).

Las retahílas son una serie de cosas que se mencionan en un determinado orden. Estas se han convertido en juegos de palabras que favorecen la memoria, ayudan a la fluidez verbal e incluso, mejoran la memoria y la atención.

Las retahílas divierten por pura complacencia verbal, aunque aparentemente no signifiquen nada, cada palabra tiene el encanto de un conjuro misterioso. Son divertidas secuencias de acciones o cosas que deben decirse en orden sin perder la secuencia y suelen tener un ritmo muy rápido, a veces riman. La retahíla es universal y parece tener sus correspondencias en cada cultura. Se revela como un texto que, tras su “irracionalidad”, esconde la vinculación del mundo infantil con una serie de hitos folklóricos que la comunidad adulta dio por definitivamente perdidos hace mucho tiempo. (Ídem).

2.5.7.- Los Acrósticos

Los acrósticos son frases, palabras o conceptos que surgen de la lectura vertical de determinadas letras o sílabas de los versos de un poema, normalmente las iniciales, centrales o finales. De igual modo puede decirse que los acrósticos son estructuras poéticas que leídas en sentido vertical, forman un vocablo o una locución. Por extensión se llama también acróstico a la palabra o expresión formada por esas letras. (Primaria Interactiva Lenguaje, 2005).

Cuando el acróstico aparece a mitad de verso se denomina mesótico; cuando se da en el final, tenlético. Puede darse también en la prosa, entre las iniciales de cada uno de los párrafos de un escrito.

Además si una serie de letras internas o finales forman otra entidad adicional, recibe el nombre de doble acróstico. La combinación del acróstico con el crucigrama constituye el doble acróstico moderno. (Ídem)

2.5.8.- Los Caligramas

Los caligramas son considerados representaciones visuales y gráficas de palabras, que por lo general se escriben tomando la forma del objeto escogido, en él se escriben poemas, frases máximas y mensajes. Son composiciones tipográficas que reproducen la forma del factor literario que motiva, desarrolla o explica la narración. Consisten en jugar con la disposición espacial del texto, es decir, la imagen creada por las palabras expresa visualmente lo que la palabra o palabras dicen. (Primaria Interactiva Lenguaje, 2005).

En un poema, los caligramas manifiestan el tema presentado por el texto del mismo, se suele utilizar para calificar poemas de carácter visual en los cuales las palabras utilizadas con la finalidad de crear una imagen, cumplen una doble función: generar imágenes por medio de los sonidos y la cercanía de unas palabras con otras y disponer las palabras sobre el papel de manera que conformen o “dibujen” la forma a la que se está haciendo alusión que puede ser un personaje, un animal, un paisaje, entre otras. (Ídem).

2.6.- EL JUEGO

El juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano. Desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento, de allí que a los niños no debe privárseles del juego, porque con él desarrollan y fortalecen su campo experiencial, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje. (Maita J., 2008).

El juego tomado como entretenimiento, suaviza las asperezas y dificultades de la vida, por ese motivo elimina el estrés y propicia el descanso; en el aula sirve para fortalecer los valores: la honradez, lealtad, cooperación, solidaridad, respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia, propicia rasgos como: el dominio de sí mismo, seguridad, atención, reflexión, búsqueda de alternativas, curiosidad, iniciativa, imaginación, sentido común, porque todos estos valores facilitan la incorporación en la vida cotidiana.

El juego ha sido considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida, es estimulante y favorecedor de cualidades morales en los niños y en las niñas como la

honradez, el dominio, la iniciativa, otros. Como actividad que se realiza dentro del aula, es tomado como sinónimo de trabajo, es decir, ocuparse de una actividad, ejercicio, tarea, para que con su iniciativa y creatividad proponga alternativas coherentes no sólo al área del conocimiento, sino como estrategia de aprendizaje.

En atención a lo expuesto se planteó el uso de los juegos literarios como estrategia didáctica para incentivar el gusto por la lectura en la U.E.N.B. “Mons. Silvestre Guevara y Lira”, donde el “juego” es el elemento fundamental y el aprendizaje convertirlo en una forma distinta de resolver problemas; en consonancia, el enfoque constructivista de Piaget (1979) señala: que el desarrollo de la inteligencia consiste en la adquisición de un conjunto de estructuras o esquemas que, en el transcurso de la vida, se organizan de una forma determinada implicando niveles de complejidad progresiva.

De acuerdo con los planteamientos de Piaget, los niños durante su desarrollo van presentando diversos tipos de estructuras mentales que tienen características propias. Estas estructuras cambian debido a los procesos de asimilación y acomodación; cuando ocurren modificaciones substanciales, se produce una reorganización total de la forma en que el niño conoce y comprende dando lugar al término de una etapa y al comienzo de la otra.

El pensamiento constructivista está estructurado sobre los aportes de la psicología cognitiva, el enfoque psicogenético de Piaget, la teoría de los esquemas cognitivos manejados por Goodman (1989) y Smith (1983) en cuanto al proceso de aprendizaje de la lectura, la teoría sociocultural de Vigotsky y otros, todos tienen como criterio común el proceso constructivista del aprendizaje, donde se toma en cuenta el desarrollo psicológico del individuo, sin descuidar los múltiples aspectos

que conforman la personalidad: intereses, motivaciones, necesidades, edad, expectativas y los valores inmersos en ella.

La concepción se acopla al aspecto afectivo porque las interacciones que realiza el estudiante con el entorno, principalmente con las personas, van consolidando los procesos sociales, morales e intelectuales mediatizados por la cultura. Esta mediación, afirma Vigotsky (Currículo Básico Nacional, 1997, p. 32) el desarrollo de los procesos psicológicos como: pensamiento, memoria, lenguaje, entre otros.

Se buscan estrategias que faciliten el proceso de aprendizaje como una forma de hacerlo significativo y duradero, Piaget (1971) con enfoques modernos, centra su interés en los aspectos psicológicos y en la importancia del juego para el desarrollo infantil; adjunto a lo que expone Freud (citado en Cañeque, 1993, p. 5) señala que: “entre las particularidades del juego se destacan: **a)** el principio del placer, **b)** logra la transformación de lo pasivo en activo, **c)** el niño obtiene la vivencia de dominio de sus experiencias traumáticas; **d)** satisface la compulsión a la repetición por el aprendizaje que con él se logra...”.

El juego de reglas, según Piaget es considerado como “la actividad lúdica del ser socializado (1945 p. 196-197) y las actividades lúdicas tienen las siguientes categorías: **a)** juegos de ejercicio, **b)** juegos simbólicos, **c)** juegos de reglas, **d)** juegos de construcción.

Por su parte, Vigotsky señala que “... del mismo modo que toda situación imaginaria contiene reglas de conducta, todo tipo de juego con reglas contiene una situación imaginaria... El juego, con reglas más simples, desemboca inmediatamente

en una situación imaginaria, en el sentido de que... queda regulado por normas... (1966, p. 146).

La trascendencia del juego, en la vida del niño o de la niña, radica en el dinamismo que genera en los procesos de desarrollo al permitirle vivir experiencias extremas como las que genera la subordinación total a la regla. Al acatar las reglas, aprende que hay que cumplirlas tal cual como quedan establecidas, se genera así, no sólo el respeto a la norma, sino también la responsabilidad con el grupo; allí el niño o la niña está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria.

Otro estudioso del tema es Torres C., (2001) quien destaca "... la labor asociativa del juego"... porque el juego es el mejor medio de expresión del niño (1929, p. 28). El juego se sitúa dentro del orden de la fantasía, aunque se considera como una actividad donde el principio del placer es el que la rige. También Winnicott (1971) habla acerca del juego, por lo tanto "... Consideró el juego como una actividad central de estos procesos (procesos que llevan a la construcción del ser humano)...” durante ese proceso se repiten, se olvidan, se retoman actividades lúdicas que favorecen la socialización del humano.

2.7- IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE

Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que el juego tiene en las etapas de preescolar y en la escuela en general, pero muchos observadores aún no reconocen el juego como detonador del aprendizaje.

Los juegos como un instrumento pedagógico para la educación deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante, permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica, el docente hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje.

Los juegos de los niños deben adaptarse a su naturaleza en la primera etapa de educación, van dirigidos en: canciones, cuentos, retahílas, adivinanzas, fábulas, trabalenguas, anagramas, entre otros (Torres, C. 2001); al combinarse las actividades el resultado es halagador, basado en el hecho que le permiten al docente controlar para orientar el proceso de aprendizaje en forma individual y colectiva, también permiten conocer ¿Quién produce y cómo lo hace?, bajo ¿Qué procedimientos se orienta? y ¿Qué actitudes involucra?, esas manifestaciones espontáneas que propician los juegos, sirven de pauta para las evaluaciones conscientes y justas.

El juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, afecta de manera diferente cada período de la vida: juego libre para el niño y juego sistematizado para el adolescente; todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación, por eso han sido inventados los llamados “juegos didácticos o educativos”, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular (Prieto Figueroa, 1984, p. 85). Desde ese punto de vista, el juego es una combinación entre aprendizaje y diversión pues las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y se divierte a la par que cumple con su trabajo.

A través del uso de los juegos didácticos, en el proceso de aprendizaje es posible lograr en los estudiantes la creación de hábitos de trabajo y orden e interés por las tareas realizadas en el aula, desde esta perspectiva, el trabajo pasa a ser una actividad lúdica que refuerza las obligaciones de los estudiantes sin mediatizar su aprendizaje. Ausubel y otros, afirman que “el aprendizaje significativo comprende la adquisición de nuevos significados en el alumno, pues refleja la consumación de un proceso de aprendizaje significativo...” (1982, p. 48).

En tal sentido, las estrategias deben ser innovadoras, motivadoras y que promuevan el aprendizaje. Un juego bien planificado, fácilmente cubre la integración de los contenidos en las diversas áreas de manera armoniosa y placentera; esta integración está presente en el “juego como estrategia de aprendizaje en el aula”. Al incluirse el juego en las actividades diarias de los estudiantes se les va enseñando que aprender es fácil y divertido y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos.

2.8.- EL JUEGO COMO MEDIO DE INTEGRACIÓN

El juego tiene una importancia fundamental en la formación de la personalidad y de convivencia social en los aprendizajes cognitivos; es interesante recordar las tesis piagetanas según la imaginación creadora que es el motor de todo pensamiento posterior e incluso de la razón. Arteaga Lander, J. (2005), señala que “el juego es una actividad necesaria e inherente al ser humano” y afirma, mediante el juego se fortalecen vínculos efectivos dando una oportunidad para convivir, aprender, divertirse y celebrar juntos relacionándose con el otro, auténticamente y en sintonía con los afectos”.

El juego permite que el niño se integre al grupo y una vez en contacto desarrolla su capacidad afectiva, le da la oportunidad de descubrir y explorar su entorno y aprender de las experiencias de cada juego, a través de esta actividad puede hacer del proceso enseñanza-aprendizaje una actividad entretenida, atractiva y por ende más gratificante. (ídem).

Expresa el mencionado autor que el juego es el más alto nivel de desarrollo del niño. Es la expresión espontánea de pensamientos y sentimientos,... el juego nunca es trivial, es necesario, serio y profundamente significativo, este debe ser fomentado por los padres, por ello no podemos olvidar que el juego en el niño revela la vida futura de su mente a cualquiera que tenga conocimiento de la naturaleza.

2.9.- VALOR DEL JUEGO

El juego ofrece al niño la posibilidad de ser y estar activo a la realidad, el niño soporta tensiones, obligaciones, pasividades más o menos impuestas por los padres, la moral, la naturaleza y la propia realidad de las cosas; una de las alternativas que tiene es la de aprovechar lúdicamente la realidad y jugar con ella. (Retamal, C.1993, p.59). La distribución es una necesidad, desde el punto de vista del desarrollo personal, ya que establece un punto de partida al indicarse una conexión con la realidad y de una manera muy amena, nos ubica en el campo de las relaciones sociales, por lo tanto, el entrenamiento contribuye con el desarrollo de la acción, de la decisión, de la interpretación y de la socialización del infante.

Los niños emplean en su juego el lenguaje durante la mayor parte del tiempo, incluso cuando hablan solos o cuando se dirigen a sus juguetes, según Meek (1985) “El juego indica, debate, labora y promueve lo imaginario y lo metafórico” (p. 50),

así mismo, proporciona a los niños no solo la oportunidad de partir de donde están, en la actualidad, sino de emplear sus experiencias auténticas e imaginarias para el lenguaje y el aprendizaje. A todos los niños les encanta asumir la indumentaria de otro, sobre todo de aquellos personajes del mundo adulto, a quienes tratan de comprender a través de su emulación.

La simulación lúdica supone el empleo del lenguaje para explorar los conceptos y las imágenes establecidas y creadas dentro del niño, puede ayudar a los pequeños a aprender acerca de algo sin experimentarlo. El juego a través del lenguaje, proporciona al niño medios de aprendizajes dirigidos, el cual permite ampliar el vocabulario, debatir previos procesos lúdicos y en general de ampliar el pensamiento a través de conservaciones, operar con los significados de las palabras que reemplazan a las cosas.

2.10.- EL JUEGO COMO PIEZA CLAVE

De acuerdo con documentación en línea y uso de la paráfrasis, se dice que el medio fundamental para una vivencia placentera de la literatura es el juego, que es el estado natural del niño. El juego físico, con su integración de la psicomotricidad y la diversión que proporciona se ofrece como cauce idóneo de la palabra estética. El juego dramático, integrador de todos los recursos expresivos, medio globalizador de la expresión corporal, lingüística, plástica y musical, es uno de los caminos más atractivos e inéditos de la literatura infantil; así, los juegos de raíz literaria, muchos de procedencia extraescolar, contribuyen a la iniciación literaria desde una experiencia lúdica. Sostiene Torres, C. (2001) que el papel del juego se contempla en tres grandes planos:

- El disfrute de la literatura mediante vivencias y actividades lúdicas,

- La penetración en el conocimiento del lenguaje literario por la vía del juego, y
- El libro como juguete.

En el primer plano, el juego debe estar presente cuando el niño oye los cuentos, los cuenta a su vez, canta canciones y las juega con el movimiento y la rima, acierta adivinanzas, dice retahílas y trabalenguas, maneja los títeres, practica el juego dramático, ensaya sus primeros pasos de actor, asiste al teatro para niños... (Pelegrín, 1984; Medina, 1987; Cervera, 1990; Tejerina, 1994), (citado en Cañeque, 1993, p. 57).

En el segundo plano, se toma la palabra como un objeto a investigar; se busca una mayor comprensión, sensibilización y descubrimiento de los recursos expresivos y la especificidad de la lengua literaria, así como el estímulo de la creatividad personal, mediante técnicas lúdicas como las que se practican en los denominados talleres literarios (Rodari, 1979 y 1987; Martín, 1980; Cervera, 1991; Vila y Badia, 1992), (citado en Cañeque, 1993, p. 57).

En el tercer plano, se toman los libros como juguetes, la literatura infantil actual proporciona innumerables textos que ofrecen variadas propuestas para jugar, existen aquellos que atraen la atención sobre el libro mismo (imágenes móviles, hologramas, tamaños gigantes o miniaturas, juegos mixtos de palabra e imagen, juegos paralelos al texto, otros); los hay que persiguen la vivencia del texto mediante la propuesta de juegos dramáticos, ritmo, dibujos o representaciones plásticas o la motivación para una fabulación libre; también aquellos otros que incluyen juegos de adivinar, juegos verbales, trabalenguas, rompecabezas, crucigramas y demás, donde las estrategias del juego consisten en plantear una dificultad y estimular la operación

que la resuelve: descubrir, completar, adivinar, ampliar, reducir. (citado en Cañequé, 1993, p. 58).

La literatura infantil, dado su atractivo para el niño, se constituye en un medio muy útil para enseñar a leer y para estimular el hábito lector, esta utilización de los textos literarios al integrarse en una dinámica educativa de métodos variados y eficaces en la que los principios pedagógicos se basen en los intereses reales de los niños, no hay duda de que una motivación adecuada favorece la demanda lectora.

Esa certeza mueve hoy a muchos educadores, autores, bibliotecarios, editores, padres, en el fenómeno sociocultural de la “animación” que pretende promocionar, divulgar y estimular la lectura. Entre las actividades se citan: leer con los niños en casa y en clase; organizar actividades sobre el cuento, la poesía, el juego dramático, la historieta, los talleres literarios, entre otros.

El juego literario, es el proceso integral desde el acercamiento al libro hasta el final de la competencia, el que hace única esta experiencia, durante este proceso el maestro-animador tiene la oportunidad de llevar a sus estudiantes hacia el descubrimiento de un mundo, el del libro, que no solamente abarca el texto propiamente dicho, sino todas las referencias y conocimientos a los que éste da acceso, la participación activa de los estudiantes y de los docentes, enriquece el proceso y refuerza la motivación a la lectura. (Tomado de Fundalectura, 1989).

2.11.- LA LECTURA

Desde una perspectiva interactiva se asume que leer "es el proceso mediante el cual se comprende el lenguaje escrito. En esta comprensión intervienen tanto el texto, su forma y su contenido, como el lector, sus expectativas y sus conocimientos

previos. Para leer necesitamos, simultáneamente, manejar con soltura las habilidades de decodificación y aportar al texto nuestros objetivos, ideas y experiencias previas; necesitamos implicarnos en un proceso de predicción e inferencia continua, que se apoya en la información que aporta el texto y en nuestro propio bagaje, y en un proceso que permita encontrar evidencia o rechazar las predicciones o inferencias de que se hablaba." (Solé, 1992, p.18).

La lectura es el transcurso 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 (por ejemplo, el sistema Braille). Radica en el proceso de obtención y comprensión de ideas e información almacenada haciendo uso de alguna forma de lenguaje o simbología.

La lectura es un proceso por el cual se relacionan una obra con un autor. La recepción del texto es una experiencia estética y por lo tanto social, porque se da en la cultura y según pautas, modelos de identificación y reglas sociales de funcionamiento, pero también es una experiencia íntima y personal, donde cada lector dialoga con el texto de manera única, donde el texto literario es como una red de conexiones, es escritura y es lectura. Es una superficie donde se tejen los lazos de sentido de dos subjetividades. Donde además del efecto buscado por el autor, el lector, con su actividad de lectura provoca el diálogo a partir del horizonte de sus experiencias, intereses, deseos, necesidades, conectados con su historia. González Rivera, L. (2005)

La lectura no es una actividad neutra, pone en juego al lector y una serie de relaciones complejas con el texto. Según el autor antes mencionado se han planteado tres definiciones para la lectura:

- Saber pronunciar las palabras escritas.
- Saber identificar las palabras y el significado de cada una de ellas.
- Saber extraer y comprender el significado de un texto.

2.12.- IMPORTANCIA DE LA LECTURA

El rincón de lecturas para promover el gusto por la lectura, trabajo en línea, habla que, la lectura es vista como un contenido de aprendizaje, que se ha basado en formar lectores mediante el uso de métodos adecuados por los maestros. Siempre ha estado presente como un contenido de aprendizaje, sin embargo, la escuela fomenta un tipo de lectura que es utilizada como apoyo para perfeccionar la dicción, entonación, velocidad y finalmente la comprensión sobre la base de instrumentos específicos como los cuestionarios, siendo evidente en el tiempo que se le asigna en la escuela; ya que generalmente es poco en relación con otros aspectos del área de lengua y literatura. (Barboza, L. y Sanz, C., 1998).

Es el momento de considerar a la lectura como un desarrollo de la capacidad de expresión de ideas y conceptos con sencillez y claridad, siempre con el placer y el gusto de utilizar un libro como un instrumento que garantice la imaginación y que tenga relevancia y significado para el estudiante; reconocer a los niños y niñas como individuos participantes de un grupo sociocultural en el cual se desarrolla, conoce, construye, reconstruye significados, comparte y crea una identidad como sujeto. Morais, J. (1998)

Los maestros deben reconocer al grupo escolar, como un grupo de interrelación dinámico, donde cada niño y niña se relacionan con los otros, conociéndose y construyendo en estas interacciones una nueva identidad como sujetos miembros de un grupo social, es por ello que: “saber leer tiene una

importancia tan singular para la vida del niño en la escuela que su experiencia en el aprendizaje de la lectura con frecuencia sella el destino, de su carrera académica”.

Mediante la lectura los estudiantes viven un proceso de construcción y reconstrucción de significados permanentes tanto de lo escrito en el texto como de sus propias interpretaciones, de la relación que establece con los otros y con el texto, de las funciones, usos y valores de la lectura; de esta forma se considera a la lectura como un acto de construcción social, pero también un hecho individual.

Es meritorio recordar, lo que comenta Morais, J. “Los placeres de la lectura son múltiples. Se lee para saber, comprender, reflexionar, también por la belleza del lenguaje, para emocionarse, conmoverse, compartir y soñar”. En tal sentido, puede afirmarse que mediante la lectura es posible desarrollar una serie de aptitudes útiles en la vida escolar y extraescolar; se ejercita la atención, concentración, memoria; se establecen relaciones causales y explicativas, se amplía el vocabulario, se mejora la ortografía y la capacidad de expresión; se aprende a manejar conceptos simbólicos y abstractos, se afina la ubicación temporal y espacial del lector.

Utilizar la lectura como una práctica cultural de vital trascendencia en el proceso de socialización de los pequeños y no como un acto mecánico, nos permite desarrollar diversas habilidades y aptitudes, sólo es cuestión de abrir las puertas de nuestras aulas a la imaginación, a los sueños y en sí al mundo mágico de la lectura,

Al respecto, se cree que la transformación de las prácticas docentes y escolares es posible en la medida en que el maestro tenga y permita el acceso a una reconceptualización de la lectura, la comprensión lectora, el lector y el texto, de modo que se permita el intercambio de emociones y sentimientos en la interacción grupal, desarrollando habilidades reflexivas e imaginativas en los niños y niñas.

2.13.- PROCESOS BÁSICOS DEL APRENDIZAJE DE LA LECTURA

Bravo, L. (1999) sostiene que, los procesos básicos del aprendizaje de la lectura se dividen tres niveles:

- **El primer nivel**, “cognitivo” tiene que ver con los denominados procesos periféricos, que son los que permiten la recepción de la información (percepción y discriminación visual) y el grado de eficacia atencional con que lo realiza.
- **El segundo nivel**, tiene que ver con el “pensamiento verbal abstracto”, que implica un nivel de complejidad y abstracción vinculado al potencial intelectual de cada individuo y a los conocimientos y experiencias previas.
- **El tercer nivel**, involucra a la “memoria verbal”, el procesamiento fonológico y el procesamiento visual-ortográfico, procesamiento encargado de traducir la información visual en verbal.

La ejecución lectora “evidentemente” es el resultado, el grado de éxito de la actividad lectora; las actividades: es el conjunto de sucesos que ocurren en el cerebro y en el sistema cognitivo que apoya el cerebro, así como en los órganos sensoriales y motores. Se entiende como sistema cognitivo: a un sistema complejo de procesamiento de la información que comprende conocimientos (representaciones) y los medios para operar sobre esos conocimientos (procesos).

Oír la lectura de otro cumple una triple función, cognitiva, lingüística y afectiva, (Bravo, L., 1999); a continuación se explica:

A **nivel cognitivo general**, abre una ventana hacia conocimientos que la conversación en torno a otras actividades cotidianas no logra comunicar, permite establecer esclarecedoras asociaciones entre la experiencia de los otros y la suya propia, enseña a interpretar mejor los hechos y las acciones, a organizar y retener mejor la información, a elaborar los marcos y los esquemas mentales por las preguntas y los comentarios.

A **nivel lingüístico**, la escucha de libros permite aclarar un conjunto de relaciones entre el lenguaje escrito y el oral: el sentido de la lectura, los límites entre las palabras, la relación entre la longitud de las palabras orales y las escritas, la recursividad de las letras y de los sonidos, las correspondencias letras-sonidos, los signos de puntuación, impulsa a los niños a incrementar y a estructurar su repertorio de palabras, a desarrollar las estructuras de las frases y de los textos.

A **nivel afectivo**, el niño descubre el universo de la lectura por la voz, llena de entonación y de significado, de aquellos en los que tiene más confianza y con los que se identifica, la transmisión del gusto por las palabras y del gusto por el conocimiento.

2.14.- PROCESO DE LA LECTURA

Según Manguel, A. (1998), el proceso mediante el cual se lee, consta de cuatro pasos, a saber:

- **La Visualización:** cuando se lee no se desliza de manera continua la mirada sobre las palabras, sino que se realiza un proceso discontinuo: cada palabra absorbe la fijación ocular durante unos 200-250 milisegundos y en apenas 30 milisegundos se salta a la siguiente, en lo que se conoce como

movimiento sacádico. La velocidad de desplazamiento es relativamente constante entre unos y otros individuos, pero mientras un lector lento enfoca entre 5 y 10 letras por vez, un lector habitual puede enfocar aproximadamente 20 letras; también influye en la velocidad lectora el trabajo de identificación de las palabras en cuestión, que varía en relación a su conocimiento por parte del lector o no.

- **La Fonación:** articulación oral consciente o inconsciente, se podría decir que la información pasa de la vista al habla; es en esta etapa, en la que pueden darse la vocalización y sub-vocalización de la lectura. La lectura sub-vocalizada puede llegar a ser un mal hábito que entorpece la lectura y la comprensión, pero puede ser fundamental para la comprensión de lectura de materiales como: la poesía o las transcripciones de discursos orales.
- **La Audición:** la información pasa del habla al oído (la sonorización intro-auditiva es generalmente inconsciente).
- **La Cerebración:** la información pasa del oído al cerebro y se integran los elementos que van llegando separados, con esta etapa culmina el proceso de comprensión.

2.15.- TÉCNICAS DE LECTURA

Hay distintas técnicas de lectura que sirven para adaptar la manera de leer al objetivo que persigue el lector. (Manguel, 1998). Las dos intenciones más comunes al leer son: la maximización de la velocidad y la maximización de comprensión del texto:

2.15.1.- Técnicas Convencionales

Entre las técnicas convencionales que persiguen maximizar la comprensión, se encuentran la lectura secuencial, la lectura intensiva y la lectura puntual.

- **Lectura Secuencial:** es la forma común de leer un texto, el lector lee en su tiempo individual desde el principio al fin sin repeticiones u omisiones.
- **Lectura Intensiva:** es comprender el texto completo y analizar las intenciones del autor, no es un cambio de técnica solo de la actitud del lector, no se identifica con el texto o sus protagonistas pero analiza el contenido, la lengua y la forma de argumentación del autor neutralmente.
- **Lectura Puntual:** al leer un texto puntual el lector solamente lee los pasajes que le interesan, esta técnica sirve para absorber mucha información en poco tiempo.

2.16.- LA LECTURA COMO HERRAMIENTA PARA EL APRENDIZAJE

González, L. (2005), expresa a través de su artículo en línea La Lectura como Herramienta para el Aprendizaje, que la lectura debe incentivarse desde los primeros años de la vida del niño, pues los padres y educadores tienen la tarea básica de despertar el interés en ella.

El acto en sí de “leer” es indispensable para el desarrollo de las funciones creativas y de la libertad de pensamiento; en la escuela, la lectura debe ser abordada conjuntamente por todas las áreas de estudio a través de proyectos, debe ser una

prioridad institucional y como tal promoverse; es una forma de comunicación y transmisión de cultura; para incentivarla se debe iniciar de lo más básico: ¿Qué son los libros?

Es importante que los niños sepan dónde encontrar libros, cuáles son adecuados a su edad, para poder motivar a alguien a leer se debe comenzar por sus propios intereses, los padres pueden hacer de los libros el “juego” con el cual los niños desean jugar, así, se puede lograr conseguir que la lectura sea una práctica usual en los hogares, en donde los padres prediquen con el ejemplo leyéndole a sus hijos.

2.17.- ESTRATEGIAS DE LECTURA

Solé, I. (1992), expone que desde el inicio del aprendizaje de la lectura, los niños y niñas muestran capacidad para realizar predicciones, muestreo, anticipaciones y algunas inferencias sobre los textos escritos, estas estrategias son relevantes para asegurar la comprensión, cuyo desarrollo debe promoverse por medio de actividades de lectura. La lectura se practica mediante diferentes estrategias didácticas, que el maestro adapta según los propósitos y las estrategias de comprensión lectora que requiera poner en práctica con los niños y niñas, dichas estrategias son las siguientes:

- **Anticipación:** aunque el lector no se lo proponga, mientras lee va haciendo anticipaciones, pueden ser léxico-semánticas, es decir, que anticipa algún significado relacionado con el tema; o sintácticas, en las que anticipa alguna palabra o una categoría sintáctica (un verbo, un sustantivo). Las anticipaciones serán más pertinentes entre más información tengan el lector sobre los conceptos relativos a los temas; el vocabulario y el lenguaje del texto que lee.

- **Predicción:** el conocimiento que el lector tiene sobre el mundo le permite predecir el final de una historia, la lógica de una explicación, la continuación de una carta.
- **Inferencias:** es la posibilidad de derivar o deducir información que no aparece explícitamente en el texto; consiste también en unir o relacionar ideas expresadas en los párrafos y evaluar lo leído; otras formas de inferencia cumplen las funciones de dar sentido adecuado a palabras y frases ambiguas que tienen más de un significado y de contar con un marco amplio para la interpretación.
- **Muestreo:** el lector toma del texto palabras, imágenes o ideas que funcionan como índice para predecir el contenido.
- **Confirmación y Autocorrección:** la anticipación que hace un lector, generalmente son acertadas y coinciden con lo que realmente aparece en el texto, es decir, el lector las confirma al leer; sin embargo, hay ocasiones en que la lectura muestra que la anticipación fue incorrecta, entonces el lector rectifica.
- **Monitores:** también llamada meta comprensión; consiste en evaluar la propia comprensión que se va alcanzando durante la lectura, lo que conduce a detenerse y volver a leer o a continuar encontrando las relaciones de ideas necesarias para la creación de significados.

Mediante estas estrategias el estudiante construye un esquema complejo con el cual se obtiene una evaluación, y se utiliza la información textual para construir un significado, es decir, la comprensión de un texto determinado.

2.18.- ¿CÓMO FOMENTAR EL GUSTO POR LA LECTURA?

Existen diversas formas que determinan que la escuela es el promotor principal para fomentar el gusto por la lectura, considerando la dificultad de esta tarea González, L. (2005) muestra algunas maneras de ayuda en el fomento de la lectura:

“Crear ambientes apropiados para el aprendizaje de la lectura, leer diariamente para los niños, permitir que los alumnos puedan seleccionar los textos que deseen leer... , guiar la formulación de preguntas... , proporcionar la información necesaria... , evaluar los esfuerzos de los alumnos... , las sesiones de trabajo no deben prolongarse demasiado, pero deben ser constantes (de 10 a 50 minutos dependiendo de las características del grado escolar, del tipo de lectura y de la estrategia elegida)... ”.

El fomentar la lectura entre los estudiantes y docentes, estimulando y favoreciendo la adquisición de habilidades de la lectura, interactuando el saber con el placer de forma reflexiva y crítica, apoyando así las labores académicas de los docentes y estudiantes; es por ello, que el uso de los juegos literarios como: cuentos, retahílas, adivinanzas, trabalenguas, juegos de palabras, canciones, entre otros, es una herramienta fundamental en las aulas de clases de la primera etapa de Educación Básica para brindar a los niños un ambiente alfabetizador en el cual este tenga un desarrollo integral (social, afectivo e intelectual), no solo un apoyo para el aprendizaje, sino también una nueva forma de acceso al universo del saber, de manera que la lectura se convierta en práctica cotidiana y significativa; se persigue animar al niño para que descubra el libro y ayude a pasar de una lectura pasiva a activa, así desarrollar en el estudiante el placer de leer.

2.19.- DISEÑO INSTRUCCIONAL

En acuerdo con la definición de Chadwick (1999) se considera el diseño instruccional como un proceso, donde la organización, las acciones educativas y el desarrollo del material didáctico, constituyen las funciones fundamentales del mismo. También se hace extensible su concepción a un proceso sistemático, planificado y estructurado donde se produce una variedad de materiales educativos a las necesidades de los educandos asegurándose la calidad del aprendizaje. El diseño instruccional ha transcurrido por un proceso evolutivo, pasando desde una visión restringida meramente conductual, hasta una visión cognitiva constructivista.

El término diseño se ha introducido en el campo de la educación y de la comunicación, en 1967 fue utilizado por Robert Glaser en la presentación de un concepto ampliado de la tecnología pedagógica, en 1973 Briggs, publicó un manual de procedimientos para el diseño de instrucción, el cual estaba basado en un modelo teórico-sistemático para el desarrollo de sistemas pedagógicos complejos. Posteriormente, ocurren indicios de su incorporación a la psicología del aprendizaje con las prácticas instructivas representadas por el modelo de instrucción de Gagné.

Los modelos instruccionales son guías o estrategias que los instructores utilizan en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Constituyen el armazón procesal sobre el cual se produce la instrucción de forma sistemática y fundamentada en teorías del aprendizaje. Incorporan los elementos fundamentales del proceso de Diseño Instruccional, que incluye el análisis de los participantes, la ratificación de metas y objetivos, el diseño e implantación de estrategias y la evaluación.

Es el proceso que funciona de manera continua y sistemática que genera la prevención de especificaciones instruccionales, por medio del uso de teorías de aprendizaje para asegurar que se alcancen los objetivos planteados. Se hace un

completo análisis de las necesidades y metas educativas a cumplir, posteriormente se diseña e implementa un mecanismo que permita alcanzar dichos objetivos.

El diseño instruccional implica una “planeación” sobre el curso que se desea impartir (qué se pretende, a quién estará dirigido, qué recursos y actividades serán necesarios, cómo se evaluará y cómo se mejorará) para lo cual se requiere organizar información y definir objetivos de aprendizaje, claros y medibles; de modo que, se debe pensar ¿Qué métodos, estrategias, actividades y recursos se utilizan? para que los estudiantes aprendan.

2.20.- MODELO INSTRUCCIONAL DE ELENA DORREGO

Dorrego, E. (1996), define la instrucción como un proceso mediante el cual se orienta el aprendizaje de los alumnos, tomando en cuenta las características del que aprende y los resultados esperados del aprendizaje, concebir la instrucción no sólo como un proceso, sino como un sistema que comprende un conjunto de procesos interrelacionados: análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación la relación entre esos procesos debe ser en paralelo, simultáneamente, en estrecha interrelación, más que de manera lineal.

El modelo propuesto por Dorrego, presenta actividades que se desarrollan relacionadas y simultáneas al considerar ¿Cuáles son las conductas de entrada que el estudiante debe poseer?, ¿Cuál es la estructura de las tareas de aprendizaje?, ¿Cuáles son los procesos y estrategias cognitivas?, ¿Cuáles deben ser los aprendizajes previos del estudiante? El modelo propone los procesos de selección, diseño de las estrategias y medios, la selección y organización del contenido, la selección y diseño de los procedimientos e instrumentos de evaluación.

La citada autora señala, que se observan dos vertientes en el diseño instruccional, una de ellas es la tendencia a considerar los aportes del constructivismo, en particular en la inclusión de estrategias instruccionales; para el desarrollo de objetivos conductistas, una tarea de aprendizaje debe segmentarse mediante el análisis hasta lograr tareas específicas medibles, pues, el éxito del aprendizaje, se determina mediante la aplicación de pruebas para medir cada objetivo. Las características del ambiente son críticas, como lo plantea el enfoque constructivista, los procesos de comprensión y aprendizaje están altamente determinados por el ambiente donde el estudiante vive y trabaja.

Para Dorrego, E., la producción de los medios instruccionales comprende una serie de procesos interrelacionados, los cuales se fundamentan en las siguientes consideraciones:

1.- Todo medio instruccional necesita que sea elaborado siguiendo las fases de un diseño instruccional.

2.- La selección del medio se realiza en consonancia con el diseño general de la instrucción, una vez que se haya detectado la necesidad instruccional. Esta selección depende de:

- a. Los objetivos a lograr, según la categoría donde se ubique el aprendizaje (información verbal, habilidades intelectuales, destrezas cognoscitivas, habilidades motoras, actitudes); el tipo de retroalimentación requerido según las clases de resultados esperados.
- b. Las estrategias instruccionales a ser utilizadas.

- c. Los atributos inherentes a los medios, es decir, sus capacidades para transmitir los estímulos requeridos para el logro de los aprendizajes; y en las formas de presentación que el medio permita.
- d. Las características del contenido a ser transmitido (grado de abstracción, complejidad, estructuración, entre otros)
- e. Las características de los alumnos, diferencias individuales, experiencias previas con los medios, otros.
- f. Las características de los docentes en cuanto a sus habilidades para el diseño, elaboración y uso de materiales instruccionales, y su actitud ante los mismos.
- g. La factibilidad de producción y uso.

3.- En aquellos casos donde el medio instruccional que va a ser elaborado no forme parte del diseño general de la instrucción, deberá partir de una fase inicial que justifique el por qué de su producción.

4.- El medio instruccional se concibe aquí como cualquier persona, dispositivo o material que transmita el mensaje requerido para el logro de un aprendizaje.

“El modelo de Elena Dorrego (1991) se fundamenta en la teoría de procesamiento de la información y la teoría instruccional de Gagné” (p. 97), constituido por cinco fases a saber:

Fase 1: Formulación de los objetivos terminales que serán alcanzados con el uso del material respectivo. Aquí pueden darse dos situaciones: **a)** que la selección y diseño del medio corresponda a una fase del diseño general de una instrucción predeterminada, en cuyo caso ya están explícitos los objetivos que serán alcanzados a través de uno o varios medios apropiados y **b)** que la selección y diseño del medio no forme parte del diseño de una instrucción predeterminada, en cuyo caso debe formularse el objetivo o los objetivos terminales que podrían alcanzarse con este medio.

Fase 2: Comprende: el análisis estructural, conductas de entrada, requisitos previos y procesos cognoscitivos implicados. En cuanto al primero indica las habilidades a ser alcanzadas por el estudiante; se realiza el análisis estructural, descomponiendo el objetivo terminal en las sub-habilidades a lograr, a fin de alcanzar el aprendizaje final, este análisis es jerárquico si el aprendizaje es cognoscitivo, procedimental si es psicomotor, y mixto, combinando los anteriores (Gagné, 1979).

En cuanto a conductas de entrada y requisitos previos, se refiere a la necesidad de determinar las características de la población, la identificación de las conductas de entrada o conocimientos previos que debe poseer el alumno antes de trabajar con el material permite diseñar las estrategias para su uso.

Fase 3: Aquí se formulan los objetivos específicos, los cuales deben señalar la conducta que el estudiante evidencia luego de trabajar con el material, estos objetivos deben ser organizados siguiendo la secuencia según el tipo de estructura.

Fase 4: Esta fase comprende:

- **Determinación de las estrategias instruccionales:** las cuales se definen como el conjunto de eventos instruccionales diseñados para cada una de las fases del proceso de aprendizaje. La estrategia depende de la modalidad de enseñanza (presencial o a distancia), el énfasis en la actividad, ya sea centrada en el docente o en el estudiante (socializada o individualizada), las fases del aprendizaje (motivación, aprehensión los procesos para la adquisición, codificación, elaboración de la nueva información).
- **Selección y organización del contenido:** para ello deben tomarse en cuenta los objetivos a lograr, las características de la materia y las características de la población. Las características del contenido guardan estrecha relación con las estrategias instruccionales, así un contenido altamente estructurado puede ser presentado a través de una instrucción programada.
- **Determinación de las variables técnicas:** implica diseñar técnicamente el medio correspondiente, tomando en cuenta sus características propias, es decir, atributos inherentes a cada medio en particular, pueden ser sonovisos, videos, impresos.

Fase 5: Evaluación formativa y sumativa, estos procesos se deben diseñar en esta fase, aunque su desarrollo con el propósito formativo debe conducirse paralelamente al desarrollo de las fases de planificación y realización.

2.21.- RELACIÓN ENTRE EL MODELO INSTRUCCIONAL DE ELENA DORREGO Y EL MÓDULO INSTRUCCIONAL DISEÑADO

En esta investigación, debido a la existencia de diversos modelos instruccionales, donde la mayoría consta de las siguientes fases: análisis, diseño,

desarrollo, implementación y evaluación. Sólo se tomó como diseño instruccional el modelo de Dorrego, E. (1991), el cual se basa en la teoría de procesamiento de la información y la teoría instruccional de Gagné, y su estructura es la siguiente:

Fase 1: Formulación de los objetivos terminales que serán alcanzados con el uso del material respectivo

Fase 2: Análisis estructural, conductas de entrada, requisitos previos y procesos cognoscitivos implicados.

Fase 3: A partir de las consideraciones anteriores se formulan los objetivos específicos, los cuales deben señalar la conducta que el alumno evidenciará luego de trabajar con el material. Estos objetivos deben ser organizados siguiendo la secuencia.

Fase 4: Determinación de las estrategias instruccionales, selección y organización del contenido; y la especificación de las variables técnicas del medio.

Fase 5. Evaluación formativa y sumativa. Estos procesos se deben diseñar en esta fase, aunque su desarrollo con el propósito formativo debe conducirse paralelamente al desarrollo de las fases de planificación y realización.

En la propuesta de un módulo instruccional dirigida a los docentes de 2do grado de la U.E.N.B “Mons. Silvestre Guevara y Lira” de Cantaura, sobre el uso de los juegos literarios como estrategia didáctica para incentivar el gusto por la lectura, se establecieron relaciones directas con el modelo de Dorrego, E. (1991), debido a la naturaleza del estudio en cuestión.

2.22.- GLOSARIO DE TÉRMINOS BÁSICOS

Indica Tamayo (1993), la definición de términos básicos “es la aclaración del sentido que se utilizan las palabras o conceptos empleados en la investigación.” (p.78).

El glosario de términos básicos, consiste en dar el significado preciso según el contexto a los conceptos relevantes, expresiones o variables inmersas en la investigación, seguidamente se presenta el glosario de términos:

Actividad Lúdica: Es cuando el niño realiza una acción y presupone otra, es decir una acción que tiene un carácter simbólico. (Diccionario de Psicología y Pedagogía, 1992).

Aprendizaje: Proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. (Larousse Diccionario Educativo Estudiantil, 2006).

Aprendizaje Experiencial: Contribución al desarrollo de las habilidades y competencias de los individuos involucrados en los procesos de aprendizaje y lograr una atmósfera creativa en una comunión de objetivos. (Piaget J., 1979).

Aprendizaje Significativo: Proceso mediante el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas. (Piaget J., 1979).

Constructivismo: Desarrollo de la inteligencia a través de la adquisición de un conjunto de estructuras o esquemas que en el transcurso de la vida, se organizan

de una forma determinada implicando niveles de complejidad progresiva. (Piaget J., 1979).

Diseñador Instruccional: Experto en estrategias de aprendizaje; con visión amplia e integral, que selecciona los medios, materiales y orienta el acto educativo eventos a distancia. (Dorrego E., 1996).

Diseño Instruccional: Proceso que funciona de manera continua y sistemática que genera la prevención de especificaciones instruccionales por medio de teorías de aprendizaje para alcanzar los objetivos planteados; implica una planeación sobre el curso que se desea impartir. (Diccionario de Psicología y Pedagogía, 1992).

Docente: Guía y orientador de los educandos, suscita en las mismas inquietudes que le contrasten opiniones que resuelvan dudas y despierten la curiosidad. (Larousse Diccionario Educativo Estudiantil, 2006).

Estímulo: Fuerza o empuje que se da a una actividad para que crezca, se desarrolle y tenga éxito. (Larousse Diccionario Educativo Estudiantil, 2006).

Estrategia: Guía de acciones que hay que seguir, son siempre conscientes e intencionales dirigidas a un objetivo relacionado con el aprendizaje. (Diccionario de Psicología y Pedagogía, 1992).

Estrategias Didácticas: Conjunto de acciones que realiza el docente con clara y explícita intencionalidad pedagógica. (Diccionario de Psicología y Pedagogía, 1992).

Estrategias Instruccionales: Conjunto de eventos instruccionales diseñados para cada una de las fases del proceso de aprendizaje, en función del tipo de resultado a alcanzar, y de los procesos cognoscitivos requeridos para el procesamiento de la información. (Dorrego E., 1996).

Fonema: Unidad lingüística mínima que se opone a otras en el sistema de la lengua y que permite distinciones de significado; también se entiende como un conjunto abstracto de rasgos fónicos fisiológicos y tonales con capacidad distintiva de elementos significativos de la lengua. (Diccionario de Psicología y Pedagogía, 1992).

Juego: Cualquier actividad que se realice con el fin de divertirse, generalmente siguiendo determinadas reglas. (Larousse Diccionario Educativo Estudiantil, 2006).

Juego Literario: Proceso integral del niño desde el acercamiento al libro hasta el final de la competencia. (Diccionario de Psicología y Pedagogía, 1992).

Leer: Proceso mediante el cual se comprende el lenguaje escrito, en esta comprensión interviene tanto el texto, su forma y su contenido, como el lector, sus expectativas y sus conocimientos previos. (Larousse Diccionario Educativo Estudiantil, 2006).

Lúdica: Perteneciente o relativo al juego. Se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos siendo parte constitutiva del ser humano de comunicarse, sentir, expresarse y producir emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión y el esparcimiento. (Larousse Diccionario Educativo Estudiantil, 2006).

Módulo instruccional: Material didáctico que contiene todos los elementos que son necesarios para el aprendizaje de conceptos y destrezas al ritmo de la y del estudiante y sin el elemento presencial continuo del instructor(a). (Dorrego E., 1996)

Motivación: Estímulo que anima a una persona a mostrar interés por una cosa determinada. (Diccionario de Psicología y Pedagogía, 1992).

Pedagogía: Ciencia que estudia la educación del niño en su etapa de educación básica. (Diccionario de Psicología y Pedagogía, 1992).

Procedimiento: Método de ejecutar ciertas cosas. De un modo más global consideraremos a los procedimientos como maneras de proceder y de actuar a los efectos de conseguir un fin. (Diccionario de Psicología y Pedagogía, 1992).

Técnicas: Actividades específicas que llevan a cabo los estudiantes cuando aprenden como: repetir subrayar, deducir, inducir, otras y son utilizadas de forma mecánica. (Diccionario de Psicología y Pedagogía, 1992).

CAPÍTULO III
MARCO METODOLÓGICO

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

Este capítulo plantea la metodología aplicada durante el desarrollo de la investigación; en él se describen el conjunto de métodos, procedimientos y técnicas relacionados con el tema de estudio; cuya finalidad es dar a conocer los procedimientos que sirven de apoyo, los mismos se enmarcan según los siguientes aspectos:

- Tipo de investigación,
- Nivel de la investigación,
- Población y muestra,
- Técnicas e instrumentos de recolección de datos.
- Operacionalización de las variables.

3.1.- TIPO DE INVESTIGACIÓN

El estudio sobre los juegos literarios como estrategia lúdica estuvo enmarcado dentro de la investigación tecnológica, que según Bello, F. (2000), a través de ésta, se pretende dar solución a problemas o situaciones por medio de procesos innovadores implementando un conjunto de métodos, mecanismos, pasos y técnicas de carácter procedimental reflexivo y que sería objeto de una evaluación, pudiendo llegarse a descubrir nuevos conocimientos.

Así, la propuesta de un módulo instruccional dirigido a los docentes de la U.E.N.B. “Mons. Silvestre Guevara y Lira” de Cantaura comprende resolver las

deficiencias en el área de lengua y literatura, específicamente en lo que se refiere al estímulo y gusto por la “lectura”, deficiencias éstas afloradas en la práctica docente que surgen como producto de estrategias metodológicas tradicionales que pueden convertirse en un proceso innovador, por cuanto los materiales, técnicas y procedimientos a utilizar crean las condiciones favorables para generar conocimiento, y de estimular la capacidad lectora de los niños y a la vez, fortalecer los servicios de apoyo en los docentes.

3.2.- NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN

De acuerdo con el nivel de conocimiento, esta investigación es descriptiva, ya que según Arias, F. (1999), consiste en: “...la caracterización de un hecho, fenómeno, grupo o individuo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento”. (p. 24).

La investigación tuvo lugar en las aulas de 2º grado de la U.E.N.B. Monseñor “Silvestre Guevara y Lira” y la base del estudio reposa en la descripción de lo que acontece en cada una de las situaciones observadas, lo que permitió recoger, analizar e interpretar cada uno de los datos para establecer las relaciones y relevancia de lo que se pretende con el diseño del módulo instruccional utilizando los juegos literarios como estrategia lúdica.

3.3.- POBLACIÓN

Para Arias (1999) Población “...es un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación. Esta queda delimitada por el problema y por los objetivos de estudio” (p. 75).

La población de la U.E.N.B. “Mons. Silvestre Guevara y Lira” es finita, estando su conjunto poblacional conformado por siete (7) docentes que imparten clases en los segundos (2º) grados, con una matrícula de doscientos sesenta y seis (266) estudiantes de ambos turnos. Es necesario destacar, que en relación a la población docente por ser pequeña y de fácil manejo no fue necesario tomar muestra.

3.4.- LA MUESTRA

Para Arias (1999) se entiende por muestra “... al subconjunto representativo y finito que se extrae de población accesible” (p. 83), para ello se extrajo una parte representativa de la población, debido a que el número de sujetos que lo conforman es muy amplio para ser indagado en su totalidad.

De la población antes mencionada se tomó una muestra aleatoria simple sin reemplazamiento, en la cual todos los sujetos tenían la misma probabilidad de formar parte de la muestra escogida, para el caso de la U.E.N.B. “Mons. Silvestre Guevara y Lira”. Hamdan, N. (2001). Al respecto, la muestra quedó conformada por 80 estudiantes lo que representa (aproximadamente) el 30% de la población. Es decir, una muestra válida para inferir la tendencia de la población estudiantil objeto del presente estudio.

3.5.- TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Las técnicas de recolección de datos son las distintas formas de obtener la información y los instrumentos son los medios materiales que se emplean para recoger los datos. Los instrumentos derivan de las técnicas de medición, se adaptan a las características de la población y muestra, en función de ello, las técnicas que se utilizaron fueron: la observación directa y la encuesta.

3.5.1.- Observación Directa

Según Tamayo, M. (2004), la observación directa es “la utilización de los sentidos para la percepción de los hechos que nos rodean o son del interés de los observados...”, (p.322); la misma se llevó a cabo durante las veintiún (21) visitas realizadas por las investigadoras a las aulas de clases en tres (3) oportunidades distintas por cada sección, registrándose la información en una libreta para anotaciones y mediante una lista de cotejo para detectar la utilización de estrategias didácticas empleadas por los docentes en el aula y así mismo contemplar el grado de motivación y participación de los estudiantes.

3.5.1.1.- Lista de Cotejo

Las observaciones son registradas en una lista de cotejo, (Reloso, 1987), explica que “este método implica una doble tarea: observar la conducta del individuo y registrar la observación realizada” (p.27).

Esta técnica se utilizó con el propósito de adquirir información acerca del objeto de estudio, al momento de las visitas a cada aula, cuyo alcance estuvo basado en detectar el grado de conocimiento de los docentes sobre el uso de actividades lúdicas (juegos) como estrategia didáctica para fomentar el placer por la lectura. Para el presente estudio, se realizaron 14 ítems de aspectos a observar, a través de la lista de cotejo aplicada a siete (7) docentes en igualdad de condiciones.

3.5.2.- Encuesta

La encuesta, señala Tamayo, M. (2004), “es la relación directa establecida entre el investigador y su objeto de estudio, a través de individuos o grupos, con el fin de obtener datos del fenómeno que se consideran esenciales...” (p.42). En tal sentido, la técnica de la encuesta fue aplicada por las investigadoras a través de dos (2) cuestionarios a los docentes de 2º grado y a los estudiantes del mencionado grado como instrumento de recolección de datos, cuyo fin vislumbra el uso de estrategias lúdicas para incentivar el placer por la lectura como parte del proceso de enseñanza.

3.5.2.1.- Cuestionario

Para su empleo se diseñó un cuestionario, definido por Tamayo, (ob. cit.), como “una forma concreta de la técnica de observación, logrando que el investigador fije su atención en ciertos aspectos que se consideran esenciales”, consta de preguntas mixtas, es autoadministrado porque debe ser llenado por el encuestado, sin intervención del encuestador. Tiene como fin, en primer lugar, conocer acerca del nivel de información y/o capacitación que poseen los docentes sobre los juegos literarios como estrategia lúdica para incentivar el gusto por la lectura; posteriormente, conocer sus impresiones sobre los resultados de la aplicación del módulo instruccional en el aula, con relación al uso de estrategias didácticas y estímulos en los niños.

En atención a la estructura del instrumento aplicado al colectivo docente estuvo compuesto por una presentación y tres (3) partes, la primera: una sección de instrucciones, la segunda: el conjunto de preguntas en relación con los aspectos personales y profesionales de los docentes y la tercera: una serie de interrogantes sobre los aspectos académicos de éstos; debidamente seleccionadas de acuerdo con la

naturaleza de la investigación, citadas en orden cronológico según su contenido, el lenguaje y estilo dado por una redacción no ambigua e inherente a los objetivos que se persiguen.

El cuestionario dirigido a los docentes estuvo constituido por 16 ítems: 2 ítems de preguntas dicotómicas, es decir, aquellas que tienen únicamente dos respuestas posibles “sí” o “no” y admitiendo identificar la opinión del entrevistado; 14 ítems de preguntas de respuesta múltiple que brindan una serie de opciones al entrevistado, permitiendo determinar preferencias, usos y actividades.

En consonancia con el estudio, el cuestionario diseñado para los niños es dirigido, ya que es guiado por el entrevistador que hace una serie de preguntas a los entrevistados, donde éstos deben responder de forma clara y precisa; su estructura consta de una presentación, seguidamente las instrucciones, una pequeña sección de datos personales: edad y sexo y finalmente las interrogantes.

El cuestionario dirigido a los estudiantes estuvo conformado por 10 ítems de respuesta múltiple, estas interrogantes fueron diseñadas con el objeto de saber el deseo que poseen los niños de aprender a leer a través del juego.

Los instrumentos de recolección de datos aplicados en las instalaciones de la U.E.N.B. “Mons. Silvestre Guevara y Lira”, fueron motivo de inspiración para el diseño del módulo instruccional dirigido a los docentes de 2º grado a modo de propuesta, con la “factibilidad de que luego de su evaluación se implemente”, ya que el estudio abordó un análisis exhaustivo de las situaciones reales en servicio docente.

3.6.- VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS

Sostiene Arias, (2006), “La validez consiste en seleccionar un número de personas expertas en el problema en estudio, para verificar la correspondencia entre cada uno de los ítems del instrumento y los objetivos de la investigación”. (p. 79).

La validación de los instrumentos se llevó a cabo, tomando como expertos a tres (3) Licenciados en el área educativa; mediante la presentación de una guía de registro para las observaciones en el aula y dos cuestionarios, uno dirigido a los docentes y otro a los estudiantes, con la finalidad de comprobar la correcta interpretación de los mismos y realizar los cambios que se consideraron necesarios según las observaciones recibidas.

Los especialistas se encargaron de revisar los distintos instrumentos, los mismos realizaron diversas observaciones y/o cambios, para que se adaptaran y permitieran el cumplimiento de los objetivos trazados en el estudio, sobre el uso de los juegos literarios dirigido a los docentes de 2do grado de la U.E.N.B. “Mons. Silvestre Guevara y Lira.”

3.7. TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LOS DATOS

Para la interpretación y análisis de la información recabada se utilizaron herramientas estadísticas, entre las cuales están los cuadros, los gráficos (barras) y la técnica porcentual, mediante los que se obtuvo la información necesaria para realizar el análisis correspondiente.

3.8.- OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Según Ramírez T. (1998), “la operacionalización de variables consiste en descomponer cada una de las variables que componen este estudio a fin de facilitar la recolección, con un alto grado de precisión, de los datos necesarios” (p.52). En la definición operacional se intenta obtener la mayor información posible de la variable seleccionada, de modo que se capte su sentido y se adecue al contexto, se trata de señalar claramente cómo se van a conocer y medir las variables bajo estudio para luego registrarlas con el fin de llegar a conclusiones.

La operacionalización está conformada por variables, dimensiones, indicadores, fuente, técnica, ítems e instrumentos.

La Variable: para Lazarsfeld, citado por Ramírez T. (1998), “se entiende como un atributo que puede variar de una o más maneras”. (P.52).

La Dimensión: son sub-variables o variables con un nivel más cercano al indicador, y requieren para poder ser contrastadas empíricamente por el investigador, los rasgos característicos de la variable en estudio.

El Indicador: señalado por Camperos y Villarroel (1998), se entiende como “las evidencias últimas (en términos de su traducción en ítems de instrumentos) y más concretamente, representativas de las dimensiones y las variables”. (p.44). Los indicadores traducen un concepto abstracto en hechos observables y medibles o bien, son un puente entre un concepto y ciertos hechos concretos.

A continuación se presenta la matriz de operacionalización de variables:

CUADRO N° 1
OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable	Definición conceptual	Dimensión	Indicadores	Fuentes	Técnicas	Instrumentos	Ítems
Metodología empleada por los docentes para promover el placer por la lectura	Son técnicas utilizadas y/o conjunto de acciones que realiza el docente con explícita intencionalidad pedagógica para dar a conocer una información desconocida o poco conocida	Estrategias empleadas el docente para incentivar el gusto por la lectura	-Narración oral -Dramatización -Recreación (rondas, música, canciones) -Juegos literarios (retahílas, trabalenguas, palabras ocultas, juego de roles, entre otros)	Docentes	Observación	Lista de Cotejo	1 a 14
		Actividades empleadas el docente para incentivar el gusto por la lectura	-Lectura de cuentos -Motivación a través del uso de materiales concretos (foami, cartón, material de desecho, entre otros)	Estudiantes	Encuesta	Cuestionario aplicado a Docenes.	1 a 16
						Cuestionario aplicado a Estudiantes.	1 a 10

CAPÍTULO IV

**PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE
LOS RESULTADOS**

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

En este capítulo se presentan los análisis resultantes de la aplicación de los instrumentos dirigidos a los docentes y a los estudiantes, los cuales fueron trabajados a través de la lista de cotejo y el cuestionario, lo que proporcionará la medición de las respuestas emitidas por los encuestados.

Cabe señalar, que se aplicó la técnica porcentual para la obtención de los análisis, la cual fue combinada con las frecuencias absolutas y relativas de cada uno de los ítems presentados, de tal manera que la interpretación de los mismos pudo ser directa y precisa para la emisión de resultados.

Una vez obtenido dichos resultados, se realizaron las interpretaciones de los mismos para luego extraer conclusiones y recomendaciones acordes a los objetivos específicos planteados en la presente investigación.

4.1.- TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Las técnicas e instrumentos según Tamayo, M. (2004) “son las que permiten obtener información de fuentes primarias y secundarias” (p.79). En la ejecución del presente estudio estos fueron seleccionados en función al diseño de la investigación y a los objetivos trazados; con el propósito de recabar información requerida, distribuyéndose de la siguiente manera:

4.1.1 La Observación: Basada en la observación directa y participante, que consistió en la atención, recopilación y el registro sistemático, válido y confiable de información; incluyó toma de notas sobre el comportamiento de los actores en la

investigación (docentes); ejecutándose en tres (3) oportunidades diferentes y dando como resultado un total de veintiún (21) visitas; las mismas permitieron conocer la realidad existente en cada aula visitada de 2º grado, tanto en el turno de la mañana como en el turno de la tarde. Las observaciones se llevaron a cabo en distintos momentos, determinando con estas si los docentes utilizan actividades lúdicas como estrategias para incentivar el gusto por la actividad lectora en los alumnos de 2do grado de Educación Básica de la U.E.N.B. "Monseñor Silvestre Guevara y Lira", ubicada en Cantaura, Estado Anzoátegui. Para registrar la información se diseñó una lista de cotejo donde se indican los aspectos a observar que se consideraron relevantes para el estudio.

4.1.1.1 Lista de Cotejo: Instrumento empleado para registrar datos recabados durante las observaciones, y relacionar los aspectos observados, evitando la pérdida de información que conlleva la simple retención memorística. Estuvo estructurado en 16 ítems con respuestas cerradas (Si__ No__), relacionadas con el tema en estudio, con la finalidad de averiguar el grado de conocimiento de los docentes sobre el uso de actividades lúdicas como estrategia didáctica para fomentar el placer por la lectura. Después de las sesiones, se compararon, cuantitativamente los datos recogidos y se realizó el análisis de estos.

A continuación se presenta la lista de cotejo aplicada a los docentes, acompañada del análisis de cada ítem según los aspectos observados. Y posteriormente las representaciones según la forma: tabular, gráfica y descriptiva de cada ítem contenido en los cuestionarios.

CUADRO N° 2

LISTA DE COTEJO APLICADA A LOS DOCENTES PARA EVIDENCIAR LA INFORMACIÓN QUE POSEEN SOBRE EL USO DE LOS JUEGOS LITERARIOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA INCENTIVAR EL GUSTO POR LA LECTURA.

N°	ASPECTOS A OBSERVAR	SI	%	NO	%
1	El aula presenta ambientación acorde al grado (carteleros alusivos al PEIC, PA, Efemérides, afiches, carteles...)	3	43	4	57
2	En el aula hay un espacio destinado para la lectura.	2	29	5	71
3	Utiliza la biblioteca de la escuela como espacio reservado para leer.	0	0	7	100
4	La lectura está presente en el desarrollo de la jornada diaria.	2	29	5	71
5	El docente se muestra motivador e incentiva a los niños al momento de ejecutar la clase.	3	43	4	43
6	Presenta con secuencia lógica las ideas a desarrollar durante la jornada.	4	57	3	43
7	Incorpora nuevas ideas relacionadas con el tema que desarrolla.	2	29	5	71
8	Hace la actividad lectora placentera.	2	29	5	71
9	Emplea en clases actividades lúdicas (Juegos, rondas, canciones...)	2	29	5	71
10	Considera el uso herramientas didácticas (debates, talleres, investigaciones...) durante el avance de las actividades.	3	43	4	53
11	Se evidencia uso de estrategias pedagógicas (exposiciones, lluvia de ideas, juegos de roles, simulaciones...) al momento de desarrollar la clase.	2	29	5	71
12	Los estudiantes participan de manera voluntaria en actividades lectoras.	2	29	3	71
13	Se muestran interesados ante el desarrollo de las actividades escolares dentro del aula.	3	43	4	57
14	Manifiestan agrado por las actividades lúdicas sugeridas por las investigadoras	7	100	0	0

ANÁLISIS DE LA LISTA DE COTEJO APLICADA A LOS DOCENTES

A través de las observaciones realizadas a los docentes de 2do Grado de la U.E.N.B” Mons. Silvestre Guevara y Lira” de Cantaura:

Se pudo constatar, que el (43%) de las aulas presenta ambientación con material acorde a las necesidades del grado, evidenciándose carteleras alusivas al Proyecto Educativo Integral Comunitario (PEIC), Proyecto de Aprendizaje (PA), Efemérides, afiches, carteles, entre otros recursos; mientras que el (57%) carece de ambientación o en su lugar posee ambientación que no se relaciona con los intereses del grado.

En cuanto al espacio destinado por los docentes dentro del aula para la lectura, se pudo apreciar que sólo el (29%) tienen un sitio del salón asignado para leer, mientras que la mayoría de los docentes (71%) no poseen ningún lugar dentro del aula para realizar específicamente las actividades lectoras.

En tal sentido, se pudo notar que a pesar de existir en la escuela una biblioteca y/o espacio reservado para leer, los docentes en su totalidad (100%) no la aprovechan como lugar acondicionado para la práctica lectora, ya que se limitan sólo al aula para desarrollar las actividades escolares.

A partir de lo observado, pudo determinarse que sólo el (29%) del colectivo docente tiene presente el desarrollo de la lectura en la jornada diaria, a diferencia del resto de los docentes (71%) que no incluye en su planificación actividades específicas con lectura.

En relación al aspecto motivador de los docentes al ejecutar la clase, pudo notarse que el (43%) estimula e incentiva a los niños durante el desarrollo de la clase, mientras que el (57%) los impulsan menos, es decir, son menos motivadores.

Según lo observado durante el desarrollo de las clases, se evidenció que el (57%) de los docentes presenta una secuencia lógica en el proceso diario, cumpliendo con los tres momentos de la planificación (Inicio, Desarrollo y Cierre), mientras que el otro (43%) mostró no ser coherentes en la secuencia de la misma.

De igual forma, pudo constatar que el (29%) de los docentes incorpora nuevas ideas al desarrollo de sus actividades diarias relacionadas con el tema planificado, mostrándose innovadores y aceptando propuestas de los niños, sin embargo el (71%) se muestra tradicional en sus enseñanzas y se limita a lo sugerido en el programa o a lo planteado en la planificación.

Por otro lado, mediante lo observado se confirmó que el (29%) del colectivo docente hace del momento lector una actividad agradable, la cual provoca gusto en los niños, entre tanto el (71%) no presenta actividades lectoras y por ende no muestra la lectura como un acto encantador y recreativo, razón por la que no produce atractivo en los estudiantes.

En cuanto al empleo de actividades lúdica dentro del desarrollo diario de las clases, pudo distinguirse que tan sólo el (29%) de los docentes utilizan acciones didácticas dentro de ellas, animando a los niños a que aprendan mientras juegan, por el contrario (71%) de ellos, no usan dichas actividades y por ende sus clases se limitan a ser magistrales y un tanto mecanizadas.

Con respecto al uso de herramientas didácticas (talleres, debates, investigaciones...) que emplean los docentes durante el avance de las actividades, se

observó que el (43%) utiliza durante sus actividades herramientas los debates y los talleres dirigidos, además de las investigaciones con previa ayuda de los padres y/o representantes, por otro lado el (57%) de éstos no hacen uso frecuente de las herramientas lúdicas mencionadas.

Pudo observarse, que el (71%) de los docentes al momento de desarrollar la clase no hacen uso de estrategias pedagógicas como exposiciones, lluvia de ideas, juegos de roles, simulaciones, entre otros; convirtiendo la clase en una toma de notas y apuntes, más sin embargo el (29%) del colectivo docente si utiliza estas estrategias y hace de la clase un momento dinámico y agradable.

Se evidenció, que el conjunto de estudiantes en un (29%) participa voluntariamente en las actividades lectoras que se presentan, mostrándose entusiasmados al momento de realizar la lectura; entre tanto el (71%) de los niños manifiestan pena, vergüenza y/o miedo escénico, razón por la cual hay que motivarlos e inducirlos a leer.

También pudo notarse, que el (43%) del grupo estudiantil manifiesta interés y agrado durante el desarrollo de las actividades escolares dentro del aula, mientras que el (71%) de éstos se muestran dispersos, distraídos y por tanto, menos interesados.

Finalmente, se constató que en su totalidad (100%) los estudiantes manifestaron agrado por las actividades lúdicas (Juegos, simulaciones, entre otros), apreciándose entusiasmo y satisfacción ante la actividad sugerida a los docentes como punto de partida para la ejecución del presente estudio.

Cabe resaltar, que para el análisis de los datos contenidos en la lista de cotejo se aplicó la técnica porcentual obteniendo resultados para cada ítem o aspecto a observar, de tal manera que por medio de la interpretación de los mismos se pudo

indagar de manera directa, precisa y eficaz acerca de la referencias que poseen los docentes sobre el empleo de actividades lúdicas dentro del proceso educativo, convirtiéndose posteriormente en información que permitió extraer conclusiones y recomendaciones en consonancia con los objetivos de la investigación.

4.1.2 La Encuesta: Técnica aplicada a los docentes y estudiantes a través de cuestionarios. La misma se considera de gran beneficio, ya que permitió un estudio observacional al tener contacto directo con la información obtenida sin modificar el entorno ni controlar el proceso que se observó, es decir, de manera confiable, garantizando así la validez de la investigación. Los datos se obtuvieron a partir de realizar un conjunto de preguntas dirigidas a una muestra representativa de la población estadística en estudio, formada por docentes y estudiantes a fin de conocer estados de opinión, características y/o hechos específicos, que explican las variables de estudio y su frecuencia.

4.1.2.1 El Cuestionario: Instrumento diseñado para medir opiniones sobre ciertos eventos o hechos específicos, el cual fue administrado por escrito a los docentes y a los estudiantes, ambos cuestionarios se diseñaron en función de la naturaleza de la investigación, con preguntas redactadas y planteadas de manera directa, clara, con lenguaje sencillo y consideradas las más convenientes para el logro de dichos fines. El primero, dirigido a los docentes, conformado por dieciséis (16) interrogantes; entre preguntas dicotómicas y preguntas de respuestas múltiples y el segundo, dirigido a los estudiantes, conformado por diez (10) interrogantes de respuestas múltiples respectivamente.

4.2.- TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE DATOS

Toda investigación requiere del análisis de datos, el cual llevará a hallar respuesta a las interrogantes planteadas por los investigadores en el estudio,

permitiendo visualizar con mayor precisión el cotejo y medición de la información a través de comparaciones, gráficos y análisis de cuadros estadísticos. (Tamayo, M. 2004)

ANÁLISIS DEL CUESTIONARIO APLICADO A LOS DOCENTES

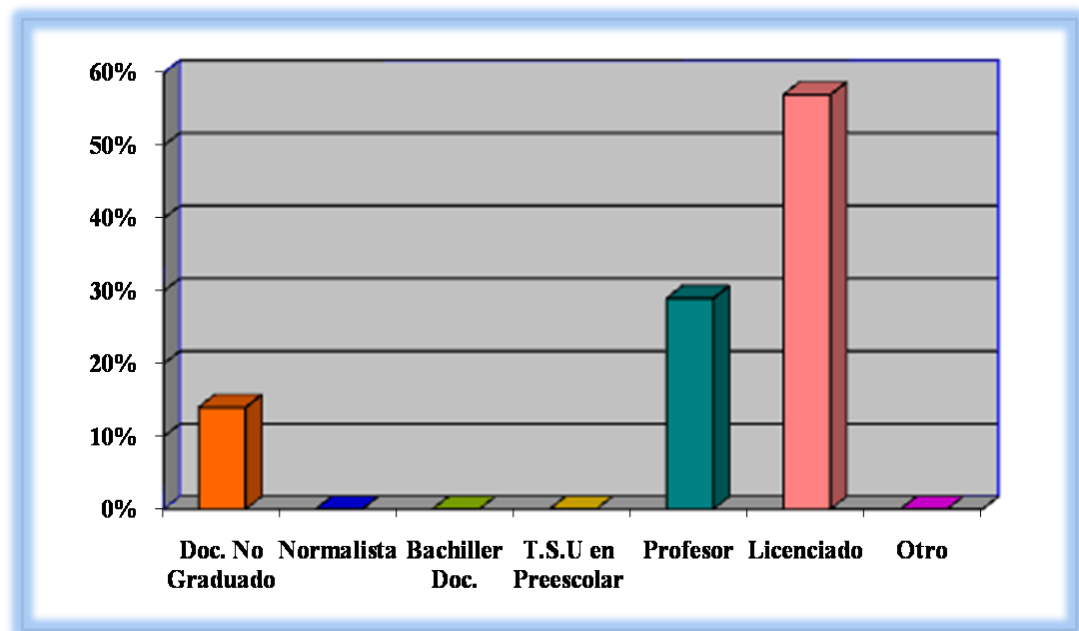
CUADRO N° 3

Ítem N° 1 Grado de instrucción de los docentes

Grado de Instrucción	Frecuencia (Docentes)	(%)
Doc. No Graduado	01	14
Normalista	-	-
Bachiller Docente	-	-
T.S.U en Preescolar	-	-
Profesor	02	29
Licenciado	04	57
Otro	-	-
Total	07	100

Fuente: Datos suministrados por las autoras

Gráfico N° 1. Grado de Instrucción de los docentes



ANÁLISIS

El ítem N° 1 del instrumento aplicado a los docentes plantea la siguiente interrogante: Grado de instrucción de los docentes. Los resultados arrojaron que el (57%) de los docentes posee el título de Licenciados en Educación, el (29%) son Profesores, mientras el (14%) manifestaron no haber obtenido el título. Tales resultados demuestran que los docentes que trabajan en 2° grado, en su mayoría poseen nivel de instrucción superior y por tanto su capacitación debe ser propicia para llevar a cabo el proceso enseñanza aprendizaje, lo que se considera un punto a favor para el progreso educativo de sus estudiantes.

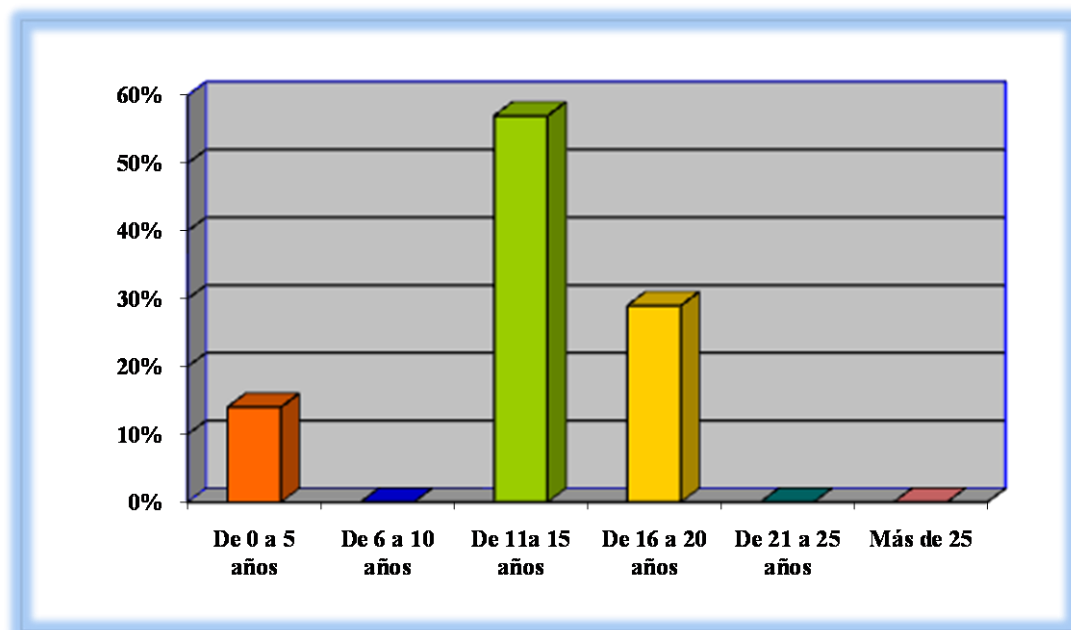
CUADRO N° 4

Ítem N° 2 Años de servicio de los docentes

Años de Servicio	Frecuencia (Docentes)	(%)
De 0 a 5 años	01	14
De 6 a 10 años	-	-
De 11 a 15 años	04	57
De 16 a 20 años	02	29
De 21 a 25 años	-	-
Más de 25 años	-	-
Total	07	100

Fuente: Datos suministrados por las autoras

Gráfico N° 2. Años de servicio de los docentes



ANÁLISIS

El ítem N° 2 del instrumento aplicado a los docentes plantea la siguiente interrogante: Años de servicio de los docentes. Según los resultados obtenidos se observa que el (57%) de los docentes oscilan entre 11 y 15 años de desempeño laboral, por otro lado el (29%) tiene entre 16 y 20 años trabajando como docentes y el (14%) se ubica entre 0 y 5 años de ejercicio pedagógico. Cabe señalar, que los docentes que laboran en este plantel poseen la experiencia necesaria que dan los años de servicio y los cuales servirán como base a nuevos saberes, aunque según las observaciones realizadas pudo notarse, que existe cierto cansancio y/o falta de motivación a pesar del corto tiempo que tienen laborando.

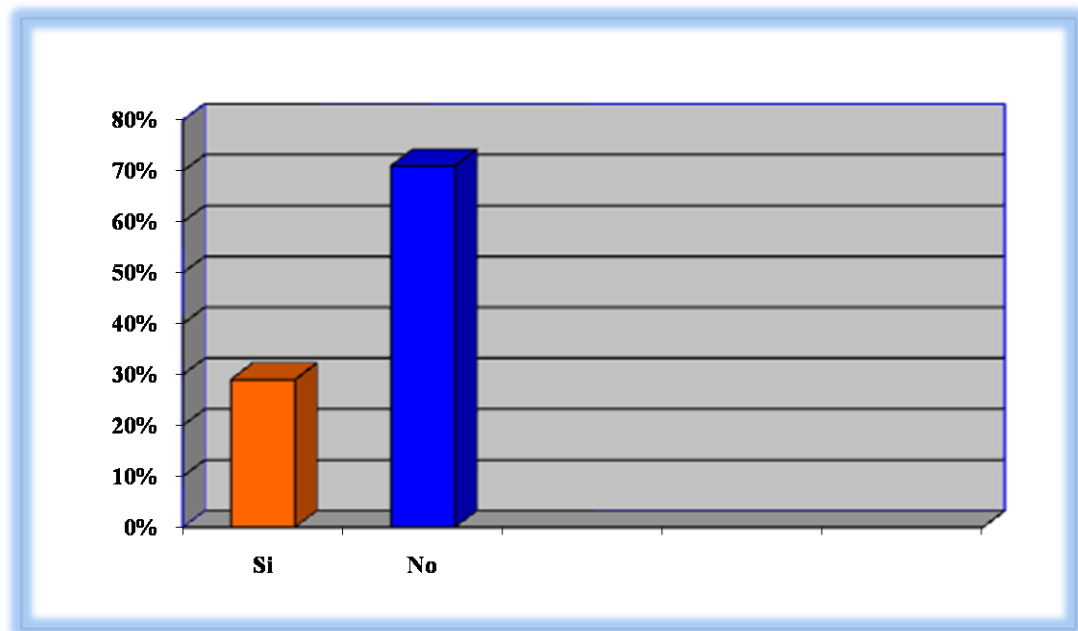
CUADRO N° 5

**Ítem N° 3
¿Estudia actualmente?**

Estudia actualmente	Frecuencia (Docentes)	(%)
Si	02	29
No	05	71
Total	07	100

Fuente: Datos suministrados por las autoras

Gráfico N° 3. ¿Estudia actualmente?



ANÁLISIS

El ítem N° 3 del instrumento aplicado a los docentes plantea la siguiente interrogante: ¿Estudia actualmente? Los resultados muestran que (71%) de los docentes no cursan estudios actualmente, porque revelan haber obtenido ya el título de nivel superior, caso contrario, el (29%) si lo hacen, situándose dentro de este rubro un (1) docente culminando la Licenciatura en Educación y un (1) docente haciendo una especialización o Maestría en Gerencia Educativa. Las observaciones realizadas permitieron evidenciar la forma tradicional como algunos docentes imparten los conocimientos y la carencia de actualización en torno a estrategias innovadoras, sobre todo en relación al incentivo por la lectura, no obstante, manifestaron estar dispuestos a recibir sugerencias que de una u otra forma se tornen novedosas para el desarrollo de las actividades escolares.

CUADRO N° 6

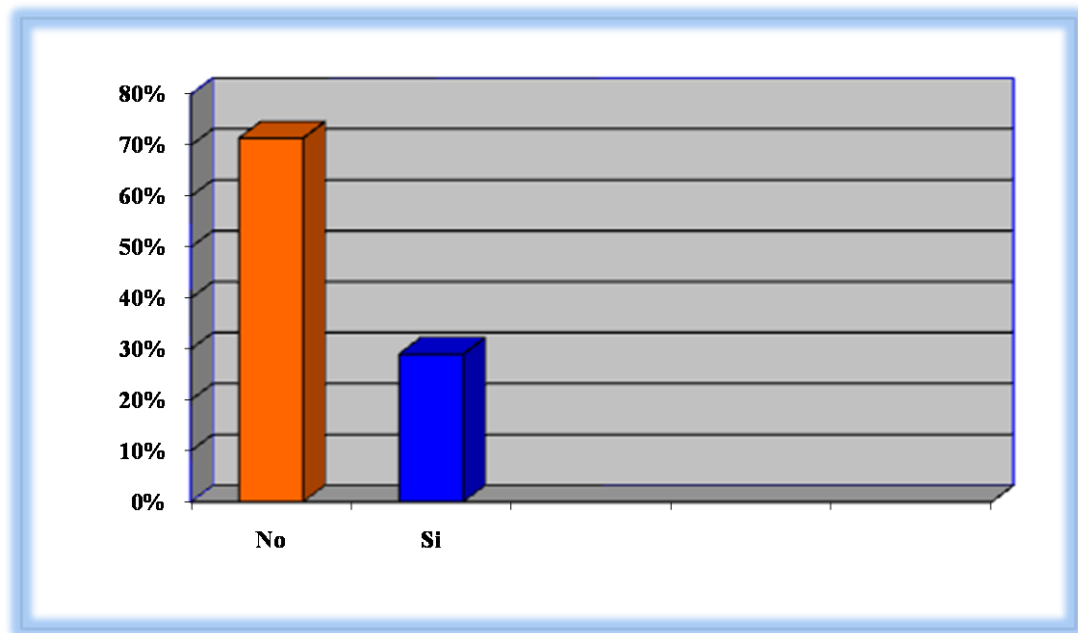
Ítem N° 4

¿Ha participado en cursos y/o talleres de formación relacionados con la lectura?

Participación en cursos y/o talleres de formación lectora	Frecuencia (Docentes)	(%)
No	05	71
Si	02	29
Total	07	100

Fuente: Datos suministrados por las autoras

Gráfico N° 4. Participación en cursos y/o talleres de formación relacionados con la lectura



ANÁLISIS

El ítem N° 4 del instrumento aplicado a los docentes plantea la siguiente interrogante: ¿Ha participado en cursos y/o talleres de formación relacionados con la lectura? Los resultados permiten observar que el (71%) de los docentes no ha participado en cursos y/o talleres relacionados con la lectura, en tanto, que el (29%) ha sido partícipe en cursos y talleres de formación, ubicándose dentro de este rubro un (1) docente participante de un Taller de lectura comprensiva y dos (2) en el Plan Nacional de Lectura dictado por el Gobierno Bolivariano de Venezuela. Es oportuno enfatizar, que estos docentes están carentes de actualización en cuanto a actividades de promoción lectora a través de diversas estrategias para incentivar a los estudiantes y adentrarlos en el maravilloso mundo que les ofrece la lectura.

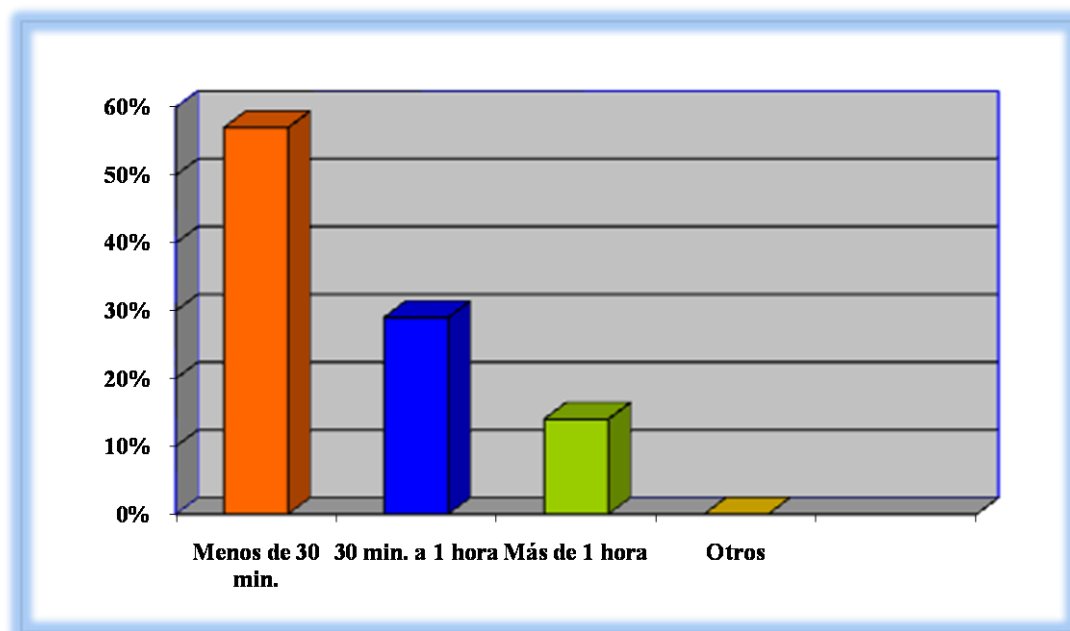
CUADRO N° 7

Ítem N° 5
¿Qué tiempo diario le dedica a la lectura en el aula?

Tiempo diario que le dedica a la lectura	Frecuencia (Docentes)	(%)
Menos de 30 minutos	04	57
30 minutos a 1 hora	02	29
Más de 1 hora	01	14
Otro	-	-
Total	07	100

Fuente: Datos suministrados por las autoras

Gráfico N° 5. Tiempo diario que le dedica a la lectura en el aula



ANÁLISIS

El ítem N° 5 del instrumento aplicado a los docentes plantea la siguiente interrogante: ¿Qué tiempo diario le dedica a la lectura en el aula? A través de los resultados se observa que el (57%) de los docentes respondieron dedicar menos de 30 minutos diarios a la actividad lectora, el otro (29%) dijo que brinda entre 30 minutos a 1 hora como tiempo dedicado a la lectura, en tanto, que el (14%) restante alegó destinar más de 1 hora al día, lo que significa, que la mayoría del colectivo docente coincide con el intervalo de tiempo. Aunque se pudo constatar por medio de las sesiones de visita a las distintas aulas, que dicho tiempo aproximado no es el que los docentes aseveran, por el contrario son escasos los momentos que se reservan para leer. Cabe resaltar, que destinar un tiempo exclusivamente para la lectura se hace necesario, ya que esto contribuiría a desarrollar la actividad comprensiva y recreativa, favoreciendo a la vez la adquisición de habilidades de lectura e interactuando el saber con el placer de forma reflexiva y crítica.

CUADRO N° 8

Ítem N° 6

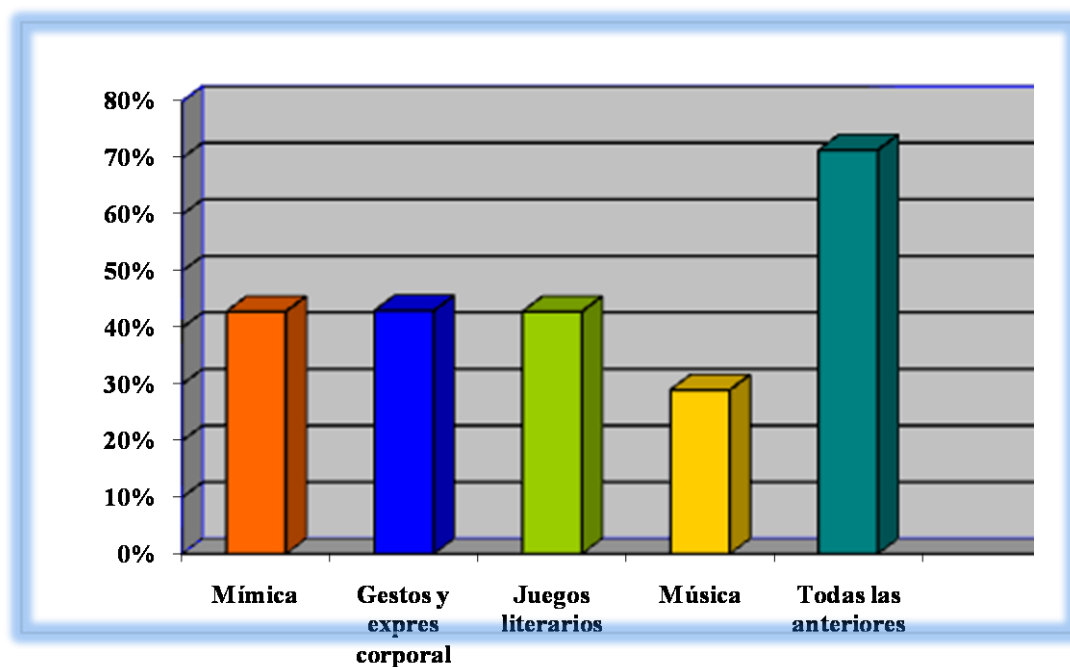
¿Qué estrategias emplea en la práctica pedagógica?

Estrategias que emplea en la práctica pedagógica	Frecuencia (Docentes)	(%)
Mímicas	03	43
Gestos y expresión corporal	03	43
Juegos literarios	03	43
Música	02	29
Todas las anteriores	05	71

Fuente: Datos suministrados por las autoras

Nota: El ítem admite varias respuestas

Gráfico N° 6. Estrategias que emplea en la práctica pedagógica



ANÁLISIS

El ítem N° 6 del instrumento aplicado a los docentes plantea la siguiente interrogante: ¿Qué estrategias emplea en la práctica pedagógica? Por medio de los resultados obtenidos se evidencia que la mayoría de los docentes (71%) eligieron la opción todas las anteriores (mímicas, expresión corporal, juegos literarios y música) mientras, que el (43%) reincide en mímicas, gestos y juegos literarios, quedando un (29%) inclinándose por la opción de música, significa esto que gran parte del colectivo docente afirma emplear varias estrategias didácticas en pro del estudiante. Es de hacer notar, por lo percibido durante las observaciones que el colectivo docente en su mayoría no utiliza estas estrategias dentro de su praxis diaria, por el contrario hace de su actividad escolar una acción repetitiva. Es importante destacar, que para los docentes sería conveniente planificar y usar estrategias de acuerdo con las necesidades de la población a la cual van dirigidas, sin obviar los objetivos que persigue; todo esto con el fin de hacer más efectivo el proceso educativo.

CUADRO N° 9

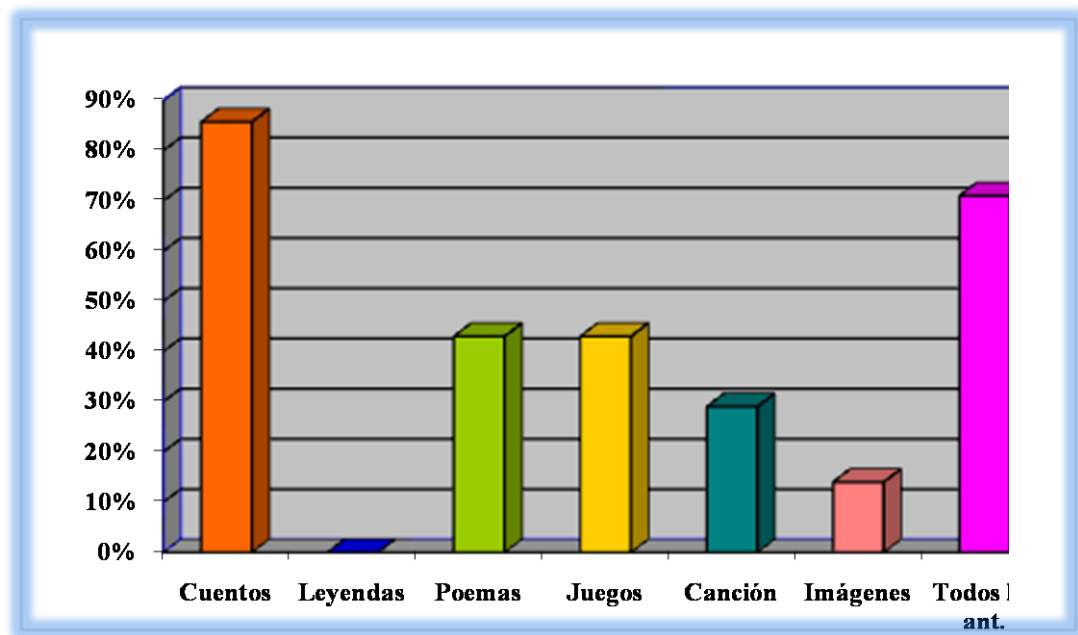
Ítem N° 7
¿Qué recursos utiliza en la práctica pedagógica?

Recursos utilizados en la práctica pedagógica	Frecuencia (Docentes)	(%)
Cuentos	06	86
Leyendas	-	-
Poemas	03	43
Juegos	03	43
Canciones	02	29
Imágenes	01	14
Todos los anteriores	05	71

Fuente: Datos suministrados por las autoras

Nota: El ítem admite varias respuestas

Gráfico N° 7. Recursos utilizados en la práctica pedagógica



ANÁLISIS

El ítem N° 7 del instrumento aplicado a los docentes plantea la siguiente interrogante: ¿Qué recursos utiliza en la práctica pedagógica? A partir de los resultados se puede distinguir que el (86%) de los docentes utilizan los cuentos como recurso literario, el (71%) eligieron la opción todas las anteriores (cuentos, poemas, juegos, canciones e imágenes), el (43%) coincide con poemas y juegos, el (29%) respondió canciones y el (14%) eligió imágenes, significando esto, que según sus respuestas los cuentos son para los docentes un recurso muy valioso en el proceso de aprendizaje. Aun cuando es pertinente destacar, que según las observaciones el cuento no fue precisamente el recurso más utilizado por el colectivo dentro de la práctica pedagógica. Cabe señalar, que el docente debe utilizar recursos literarios que fortalezcan la formación del niño, respaldando los valores propios de la cultura por medio del acto poético o literario.

CUADRO N° 10

Ítem N° 8

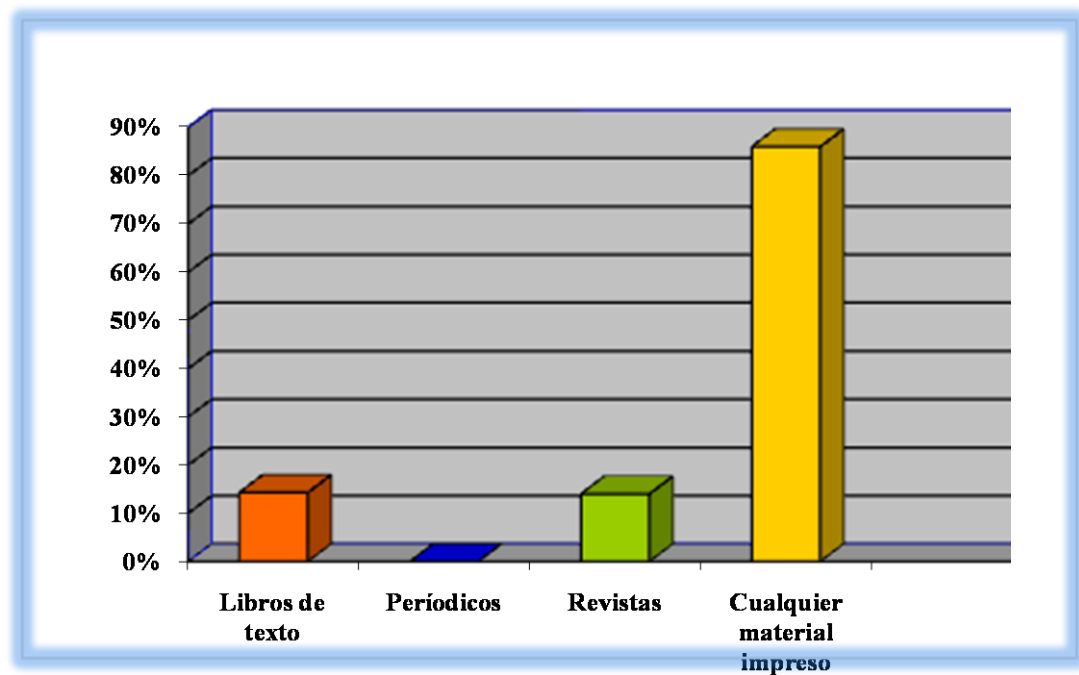
¿Qué materiales impresos destina para leer en el aula?

Materiales impresos que destina para leer	Frecuencia (Docentes)	(%)
Libros de texto	01	14
Periódicos	-	-
Revistas	01	14
Cualquier material impreso	06	86

Fuente: Datos suministrados por las autoras

Nota: El ítem admite varias respuestas

Gráfico N° 8. Materiales impresos que destina para leer en el aula



ANÁLISIS

El ítem N° 8 del instrumento aplicado a los docentes plantea la siguiente interrogante: ¿Qué materiales impresos destina para leer en el aula? Los resultados muestran que el (86%) de los docentes se inclinaron por la opción cualquier material impreso, mientras que el (14%) coincide entre las opciones libros de texto y revistas, quedando un (0%) sin elegir la opción del periódico, por lo que, se puede inferir que los docentes utilizan cualquier material impreso para leer y para hacer más efectivas las acciones didácticas. Si bien es cierto, que pudo evidenciarse, a través de las observaciones realizadas a las aulas, que los estudiantes poseen algunos textos, no cabe duda que lo utilizan para otro fin que no es precisamente la lectura, como por ejemplo copiar, dibujar... Además de no haberse observado otro tipo de material impreso en el aula. Cabe acotar, que si el colectivo docente ofrece variación de materiales impresos para trabajar dentro y fuera del aula generan un abanico de posibilidades que provocaría en los niños el aprecio por la literatura.

CUADRO N° 11

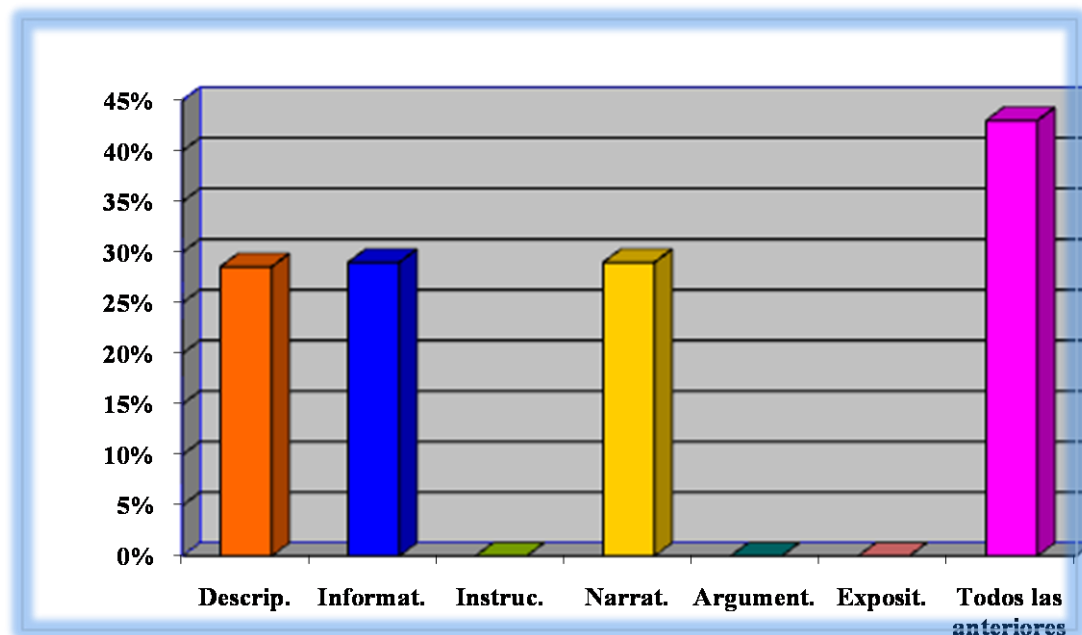
Ítem N° 9
¿Qué tipos de texto proporciona a los estudiantes?

Tipos de texto que proporciona a los estudiantes	Frecuencia (Docentes)	(%)
Descriptivos	02	29
Informativos	02	29
Instruccionales	-	-
Narrativos	02	29
Argumentativos	-	-
Expositivos	-	-
Todos los anteriores	03	43

Fuente: Datos suministrados por las autoras

Nota: El ítem admite varias respuestas

Gráfico N° 9. Tipos de texto que proporciona a los estudiantes



ANÁLISIS

El ítem N° 9 del instrumento aplicado a los docentes plantea la siguiente interrogante: ¿Qué tipo de textos proporciona a los estudiantes? Se aprecia en los resultados obtenidos que el (43%) de los docentes eligieron la opción todos los anteriores (texto descriptivo, informativo y narrativo), coincidiendo el (28%) entre las opciones textos descriptivo, narrativo e informativo, quedando sin elegir (0%) los textos instruccionales, argumentativos y expositivos; de tal forma puede notarse a través de sus respuestas los docentes proporcionan diversos tipos de texto a los niños. Mas sin embargo, durante las visitas no se observó que los docentes suministraran a los niños tal variedad de textos, por el contrario las clases se tornaron mecanizadas en su mayoría. Cabe señalar, que la variedad de textos que los docentes ofrezcan y proporcionen a los estudiantes marca la diferencia en función del interés que pueda manifestar cada uno frente a la actividad lectora.

CUADRO N° 12

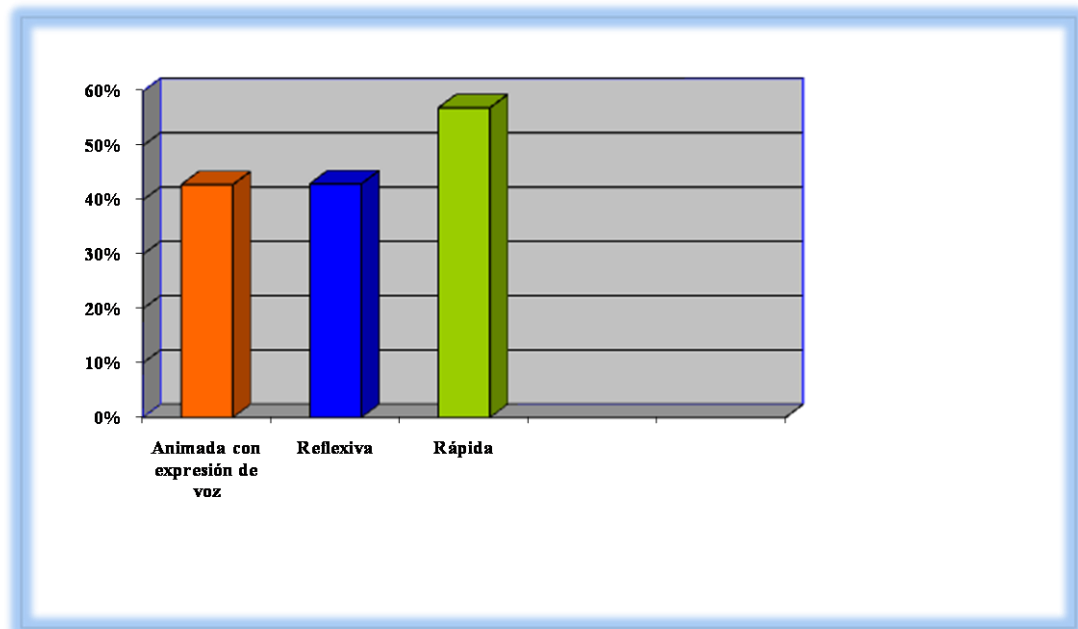
Ítem N° 10
¿Qué tipo de lectura emplea en el aula?

Tipos de lectura empleada en el aula	Frecuencia (Docentes)	(%)
Animada con expresión de voz	03	43
Reflexiva	03	43
Rápida	04	57

Fuente: Datos suministrados por las autoras

Nota: El ítem admite varias respuestas

Gráfico N° 10. Tipos de lectura empleada en el aula



ANÁLISIS

El ítem N° 10 del instrumento aplicado a los docentes plantea la siguiente interrogante: ¿Qué tipo de lectura emplea en el aula? A través de los resultados obtenidos se observa que gran parte de los docentes (57%) emplean la lectura rápida, en tanto, que en igual porcentaje (43 %) hacen uso de la lectura reflexiva y la animada con expresión de voz; evidenciándose de esta forma que la lectura rápida es la más utilizada por los docentes en el aula. Las observaciones permitieron corroborar que las oportunidades que tuvieron los docentes para leer fue de manera rápida, lo que quiere decir, que no practican lectura reflexiva, comprensiva y con animación de voz, ya que esto supone un tiempo mayor al que tienen pautado para la actividad lectora en su jornada diaria. Es importante destacar, que el tipo de lectura que empleen los niños influirá en el proceso de construcción de significados permanentes, tanto de lo escrito en el texto como de sus propias interpretaciones, ya que es un acto de carácter social, pero a su vez, un hecho individual.

CUADRO N° 13

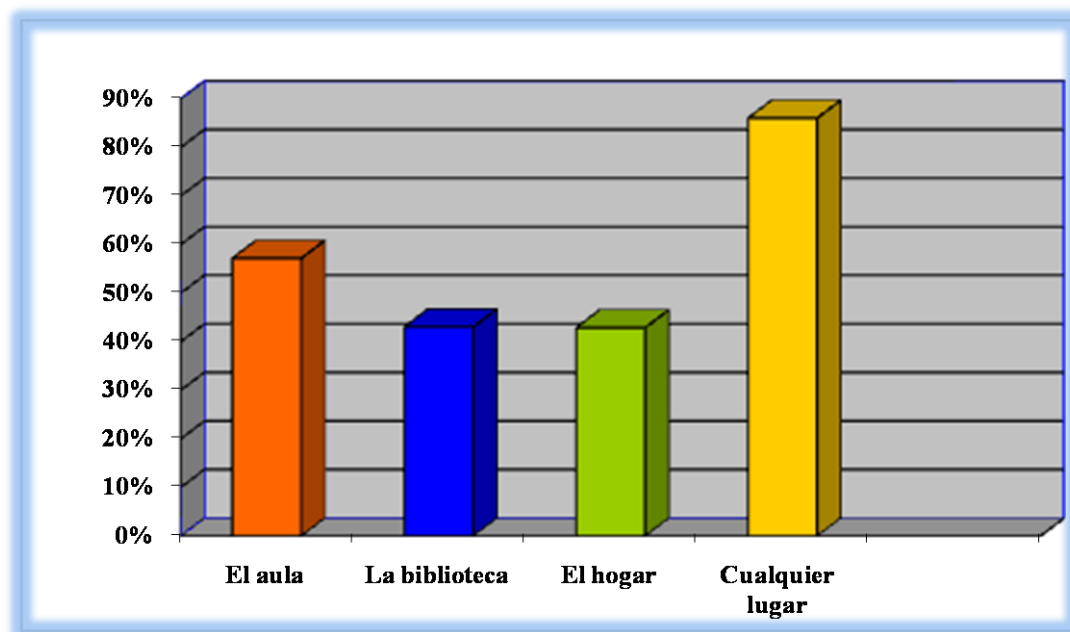
Ítem N° 11
¿En qué espacios promueve la lectura?

Espacios donde promueve la lectura	Frecuencia (Docentes)	(%)
El aula	04	57
La biblioteca	03	43
El hogar	03	43
Cualquier lugar	06	86

Fuente: Datos suministrados por las autoras

Nota: El ítem admite varias respuestas

Gráfico N° 11. Espacios donde promueve la lectura



ANÁLISIS

El ítem N° 11 del instrumento aplicado a los docentes plantea la siguiente interrogante: ¿En qué espacios promueve la lectura? Los resultados permiten notar que existe un mayor porcentaje de docentes (86%) que seleccionaron cualquier lugar para promover la lectura, mientras el (57%) escogieron el aula y el (43%) coincidieron con las opciones de la biblioteca y el hogar; quedando establecido por medio de sus contestaciones que cualquier lugar es un buen espacio para motivar la actividad lectora en los niños y niñas. Sin embargo, pudo notarse durante las visitas que no todos los docentes se mostraran promotores de la lectura, ya que en gran parte del desarrollo de la clase éstos asumían una postura de dadores de conocimiento e información netamente magistral.

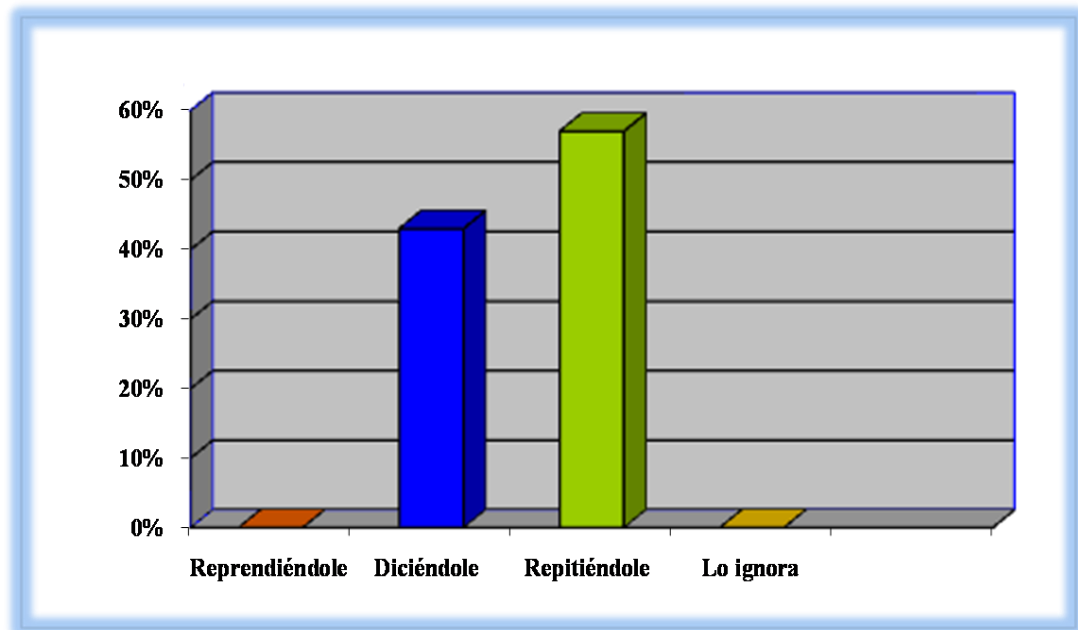
CUADRO N° 14

Ítem N° 12
¿Cómo indica a los niños que algo no está bien?

Forma como indica a los niños que algo no está bien	Frecuencia (Docentes)	(%)
Reprendiéndolo	-	-
Diciéndole cómo debe hacerse	03	43
Repitiéndole en forma correcta	04	57
Lo ignora	-	-
Total	07	100

Fuente: Datos suministrados por las autoras

Gráfico N° 12. Forma como indica a los niños que algo no está bien



ANÁLISIS

El ítem N° 12 del instrumento aplicado a los docentes plantea la siguiente interrogante: ¿Cómo indica a los niños que algo no está bien? Según los resultados puede evidenciarse que (57%) de los docentes seleccionaron como opción predominante repitiéndole en forma correcta, mientras el (43%) eligió como debe hacerse y el (0%) coincide en las opciones reprendiéndole y lo ignora; lo que pone de manifiesto que los docentes al momento de corregir les indican a los niños cuando algo no está bien. Lo cierto es que, a través de lo comprobado durante las visitas a las diversas aulas pudo notarse que gran parte de los docentes no corrigen correctamente a los estudiantes, sino que por el contrario los ignoran y reprenden en lugar de increparlos y de manera individual y/o colectiva hacer la respectiva corrección. Sin duda, se puede lograr que la lectura sea una práctica usual en las escuelas, hogares, espacios públicos y/o cualquier lugar; lo que realmente se necesita es incentivar la lectura y promoverla como un mundo maravilloso para explorar y debe ser abordada simultáneamente por todas las áreas de estudio.

CUADRO N° 15

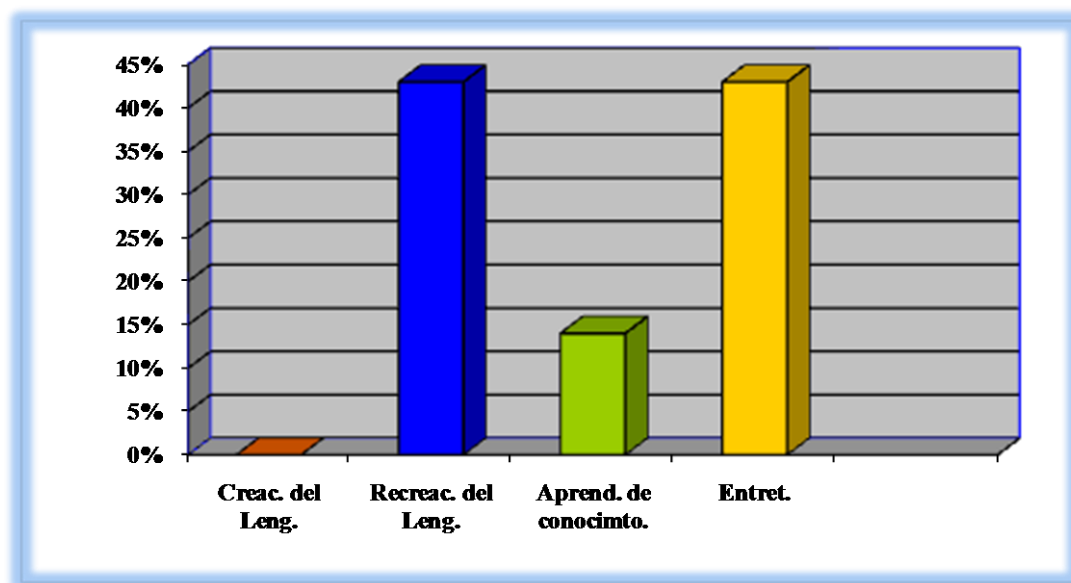
Ítem N° 13

¿Qué permiten los juegos literarios como actividad lúdica?

Contenidos que permiten los juegos literarios como actividad lúdica	Frecuencia (Docentes)	(%)
Creación del lenguaje	-	-
Recreación del lenguaje	03	43
Aprendizaje de conocimientos	01	14
Entretenimiento	03	43
Total	07	100

Fuente: Datos suministrados por las autoras

Gráfico N° 13. Contenidos que permiten los juegos literarios como actividad Lúdica



ANÁLISIS

El ítem N° 13 del instrumento aplicado a los docentes plantea la siguiente interrogante: ¿Qué permiten los juegos literarios como actividad lúdica? Mediante los resultados se observa que el (43%) del colectivo docente respondieron que los juegos permiten la recreación del lenguaje y el entretenimiento, mientras que el (14%) seleccionó la opción el aprendizaje de conocimiento y ninguno (0%) eligió la opción creación del lenguaje, por lo que se infiere que los docentes consideran que los juegos literarios hacen posible que los niños se recreen y entretengan. A pesar de las respuestas suministradas por los docentes, pudo notarse mediante la observación que los mismos no han concebido el verdadero contenido de los juegos literarios, en cuanto a la creación, recreación y aprendizaje del lenguaje a través de las actividades lúdicas que éstos proporcionan. Cabe indicar, que el uso de los juegos literarios contribuiría a lograr de manera efectiva la motivación, el fortalecimiento de habilidades, la recreación, el aprendizaje y el entretenimiento, ya que enfatizan la función lúdica y creativa del lenguaje.

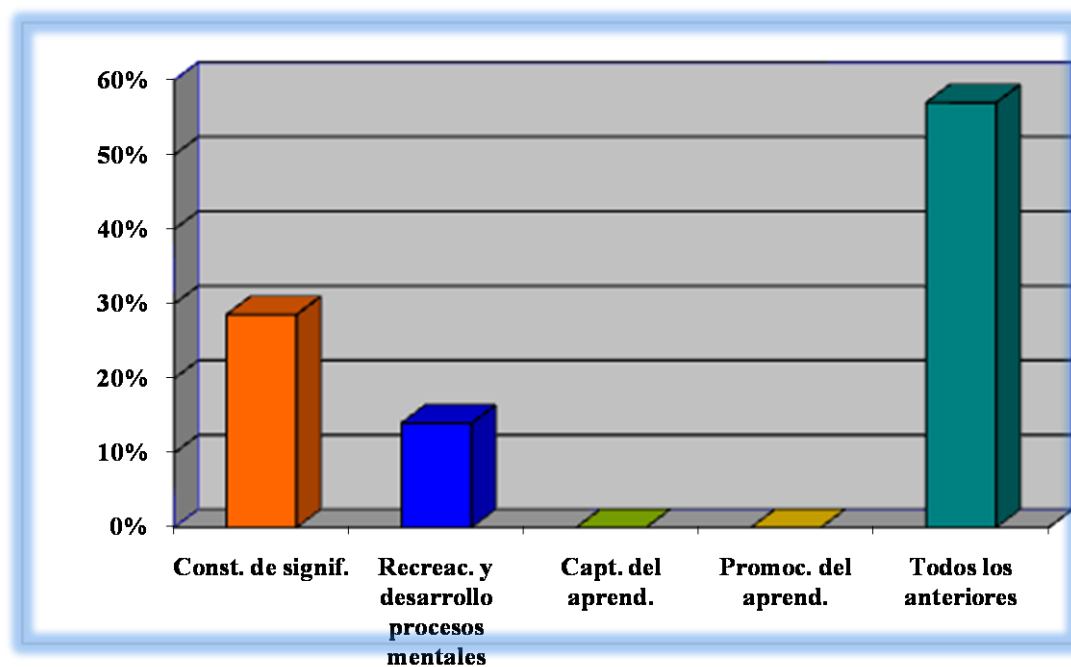
CUADRO N° 16

Ítem N° 14 ¿Cómo inciden los juegos literarios en el aprendizaje?

Incidencia de los juegos literarios en el aprendizaje	Frecuencia (Docentes)	(%)
Construcción de significados	02	29
Recreación y desarrollo de proc. mentales	01	14
Captación más rápida del aprendizaje	-	-
Promoción de aprendizaje significativo	-	-
Todos los anteriores	04	57
Total	07	100

Fuente: Datos suministrados por las autoras

Gráfico N° 14. Incidencia de los juegos literarios en el aprendizaje



ANÁLISIS

El ítem N° 14 del instrumento aplicado a los docentes plantea la siguiente interrogante: ¿Cómo inciden los juegos literarios en el aprendizaje? En los resultados se nota que el (29%) respondió construcción de significados, el (43%) seleccionó todas las anteriores y el (14%) recreación y desarrollo de los procesos mentales, quedando sin selección las opciones captación y promoción del aprendizaje; es evidente, que para los docentes todas las opciones propuestas sobre la concepción de los juegos literarios inciden en el aprendizaje. De igual modo, que en relación con la concepción sobre los contenidos que permiten los juegos literarios, los docentes desconocen la manera como pueden incidir los juegos literarios en el aprendizaje de los niños y niñas, y por ende el beneficio que estos podrían proveer para aumentar el interés por la lectura desde el punto de vista lúdico. Es oportuno resaltar, que los juegos literarios son una actividad de impulso lector que incide favorablemente en la construcción y promoción de aprendizajes significativos con un carácter lúdico.

CUADRO N° 17

Ítem N° 15

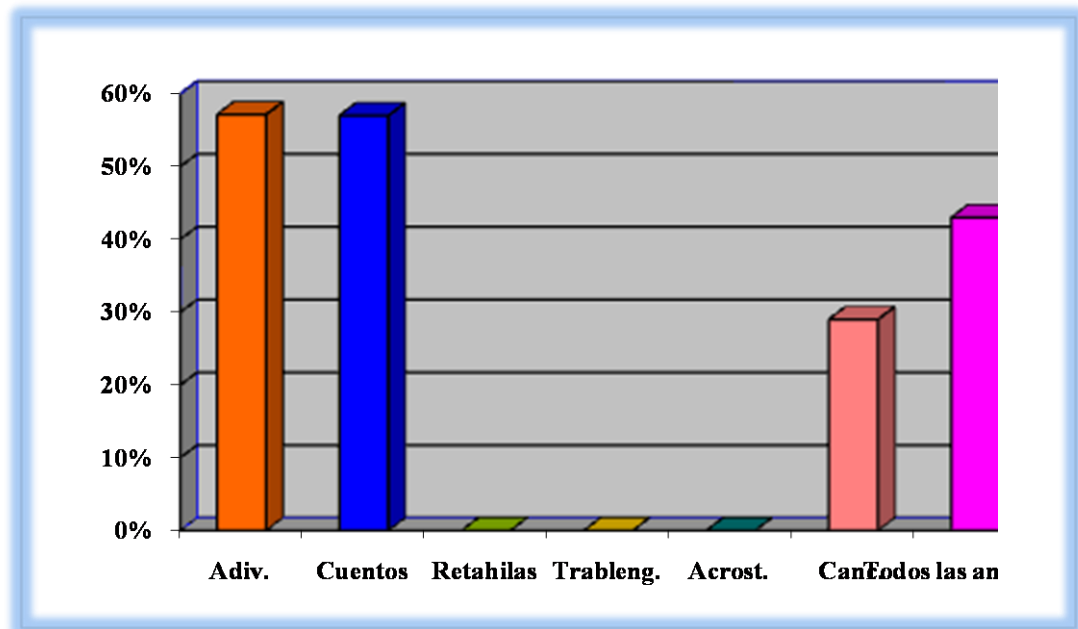
¿Qué juegos literarios estimulan el gusto por la lectura?

Juegos literarios que estimulan el gusto por la lectura	Frecuencia (Docentes)	(%)
Adivinanzas	04	57
Cuentos	04	57
Retahílas	-	-
Trabalenguas	-	-
Acrósticos	-	-
Canciones	02	29
Todos los anteriores	03	43

Fuente: Datos suministrados por las autoras

Nota: El ítem admite varias respuestas

Gráfico N° 15. Juegos literarios que estimulan el gusto por la lectura



ANÁLISIS

El ítem N° 15 del instrumento aplicado a los docentes plantea la siguiente interrogante: ¿Qué juegos literarios estimulan el gusto por la lectura? Gracias a los resultados se puede observar que las opciones adivinanzas y cuentos equivalen al (57%) de las respuestas de los docentes, mientras que el (43%) le corresponde a la opción todas las anteriores, el (28%) a las canciones, quedando sin selección las opciones: retahílas, trabalenguas y acrósticos; demostrándose según los docentes que las adivinanzas y los cuentos estimulan el gusto por la lectura. Aun cuando mediante las observaciones se evidenció que son escasos los docentes que utilizan juegos lingüísticos como el cuento y las adivinanzas, por no mencionar las otras opciones que no han sido utilizadas durante el desarrollo de la jornada diaria.

CUADRO N° 18

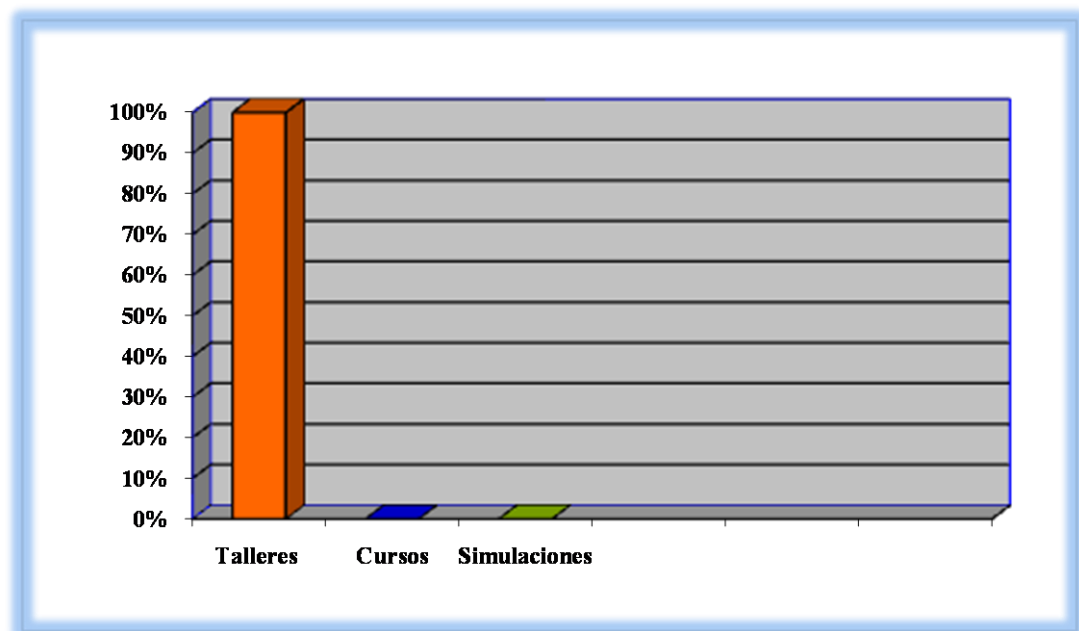
Ítem N° 16

¿Qué jornadas de adiestramiento prefiere para desarrollar la formación del uso de los juegos literarios como estrategia lúdica?

Jornadas de adiestramiento para desarrollar la formación del uso de los juegos literarios como estrategia lúdica	Frecuencia (Docentes)	(%)
Talleres	07	100
Cursos	-	-
Simulaciones	-	-
Total	07	100

Fuente: Datos suministrados por las autoras

Gráfico N° 16. Jornadas de adiestramiento para desarrollar la formación del uso de los juegos literarios como estrategia lúdica



ANÁLISIS

El ítem N° 16 del instrumento aplicado a los docentes plantea la siguiente interrogante: ¿Qué jornadas de adiestramiento prefiere para desarrollar la formación del uso de los juegos literarios como estrategia lúdica? A través de los resultados obtenidos se evidencia que el colectivo docente en su totalidad (100%) le gustaría participar en talleres de formación sobre el uso de los juegos literarios como estrategia didáctica para impulsar el agrado por la actividad lectora, quedando los cursos y simulaciones sin selección alguna (0%). Efectivamente pudo notarse, que los docentes mostraron interés y entusiasmo por adquirir conocimientos relacionados con alguna estrategia que favorezca a los estudiantes a la hora de leer y expresaron sus deseos de recibir sugerencias para agrandar a los niños y niñas ante la actividad lectora.

ANÁLISIS DEL CUESTIONARIO APLICADO A LOS ESTUDIANTES

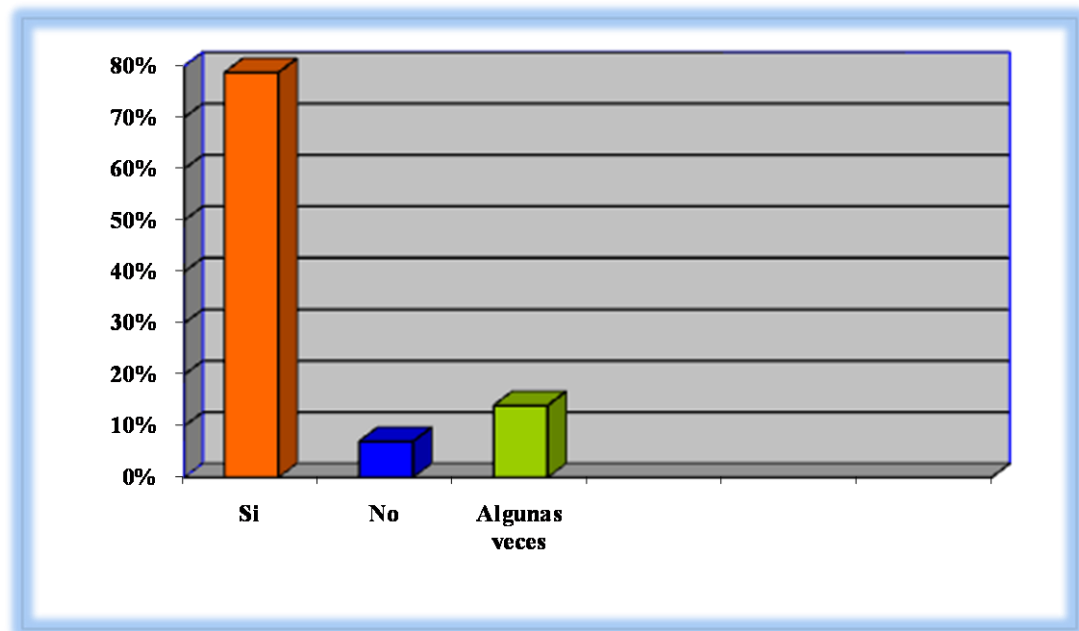
CUADRO N° 19

Ítem N° 1 ¿Te gusta leer?

Gusto por la lectura	Frecuencia (Estudiantes)	(%)
Si	63	79
No	06	07
Algunas veces	11	14
Total	80	100

Fuente: Datos suministrados por las autoras

Gráfico N° 17. Gusto por la lectura



ANÁLISIS

El ítem N° 1 del instrumento aplicado a los estudiantes plantea la siguiente interrogante: ¿Te gusta leer? En los resultados se puede observar que una alta proporción de niños (79%) respondieron que si les gusta leer, el (7%) dijeron que no y el resto de los estudiantes (14%) contestaron la opción algunas veces, se demuestra que la mayoría de los niños sienten gusto por la lectura. Sin embargo, pudo evidenciarse en las visitas que aunque los niños tengan deseo de leer, son escasos los docentes que tienen concebido un espacio de lectura dentro de su planificación diaria.

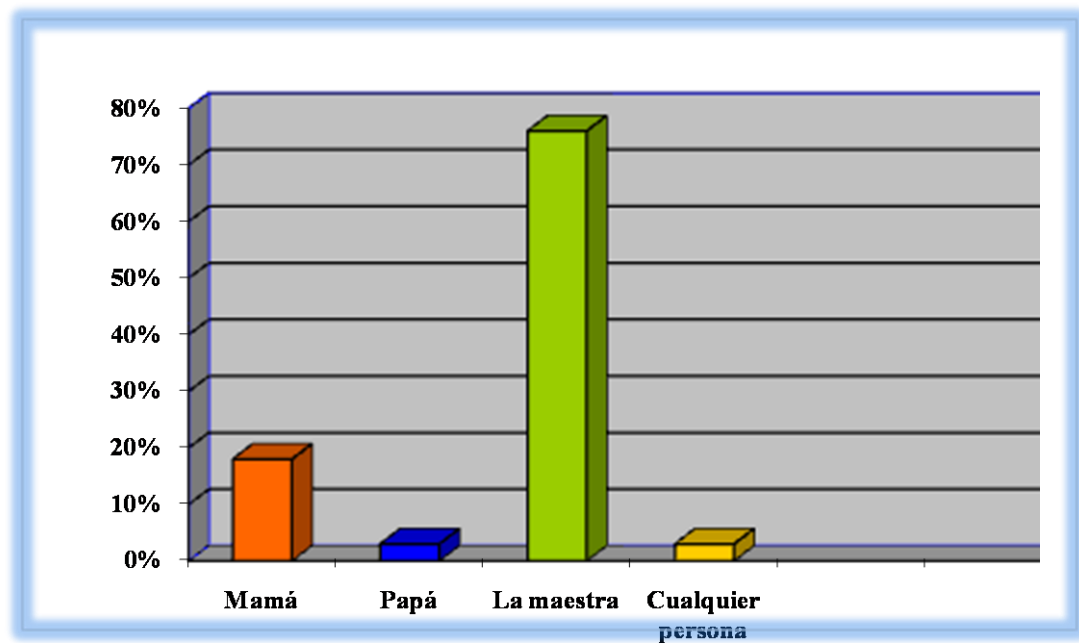
CUADRO N° 20

**Ítem N° 2
¿Quién te agrada que lea?**

Persona de su agrado para que les lea	Frecuencia (Estudiantes)	(%)
Mamá	15	18
Papá	02	03
La maestra	61	76
Cualquier persona	02	03
Total	80	100

Fuente: Datos suministrados por las autoras

Gráfico N° 18. Persona de su agrado para que les lea



ANÁLISIS

El ítem N° 2 del instrumento aplicado a los estudiantes plantea la siguiente interrogante: ¿Quién te gusta que lea? Los resultados arrojaron que un alto porcentaje de niños (76%) le gusta que la maestra les lea, (18%) respondieron sus madres, (3%) sus padres y el otro (3%) cualquier persona, lo que indica que la mayoría de los estudiantes prefieren a sus maestras para la actividad lectora. Si bien es cierto que, a los niños y niñas les gusta que sus padres les lean, no hay menos certeza en que asocian la lectura con la escuela y con los docentes, razón por la cual pudo observarse que muchos de ellos pidieron a su docente que les leyera o les contara un cuento. De manera es, que se puede inferir que hacen falta más espacios y/o momentos destinados a la lectura dentro del aula.

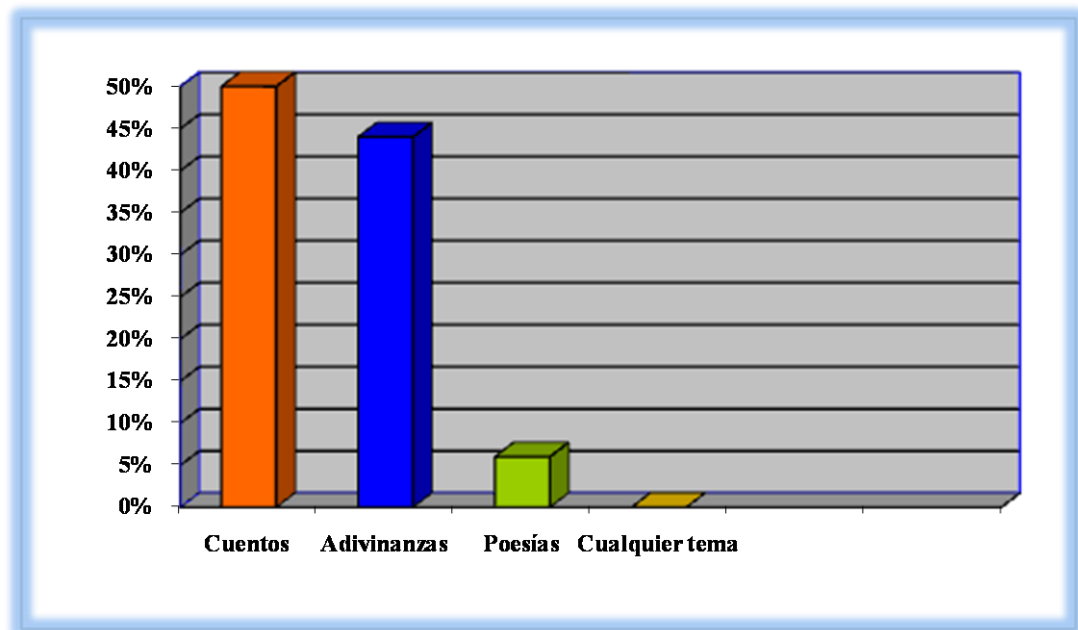
CUADRO N° 21

Ítem N° 3
¿Qué prefieres que la maestra lea?

Lecturas que prefieren para que la maestra lea	Frecuencia (Estudiantes)	(%)
Cuentos	40	50
Adivinanzas	35	44
Poesías	05	06
Cualquier tema	-	-
Total	80	100

Fuente: Datos suministrados por las autoras

Gráfico N° 19. Lecturas que prefieren para que la maestra lea



ANÁLISIS

El ítem N° 3 del instrumento aplicado a los estudiantes plantea la siguiente interrogante: ¿Qué prefieres que la maestra lea? Según lo evidenciado a través de los resultados al (50%) de los niños les encanta escuchar cuando la maestra lee cuentos, el otro (44%) respondió las adivinanzas, mientras que el (6%) las poesías, quedando la opción cualquier tema, libre de respuesta (0%); se observa el placer de los niños cuando sus maestras les ofrecen lecturas de cuentos. En la realidad se pudo constatar, que en las escasas oportunidades que algún docente leyó, los estudiantes mostraron gran interés por la lectura, solicitando en diversas oportunidades que leyeran cuentos, también manifestaron entusiasmo al escuchar alguna adivinanza sugerida por las investigadoras.

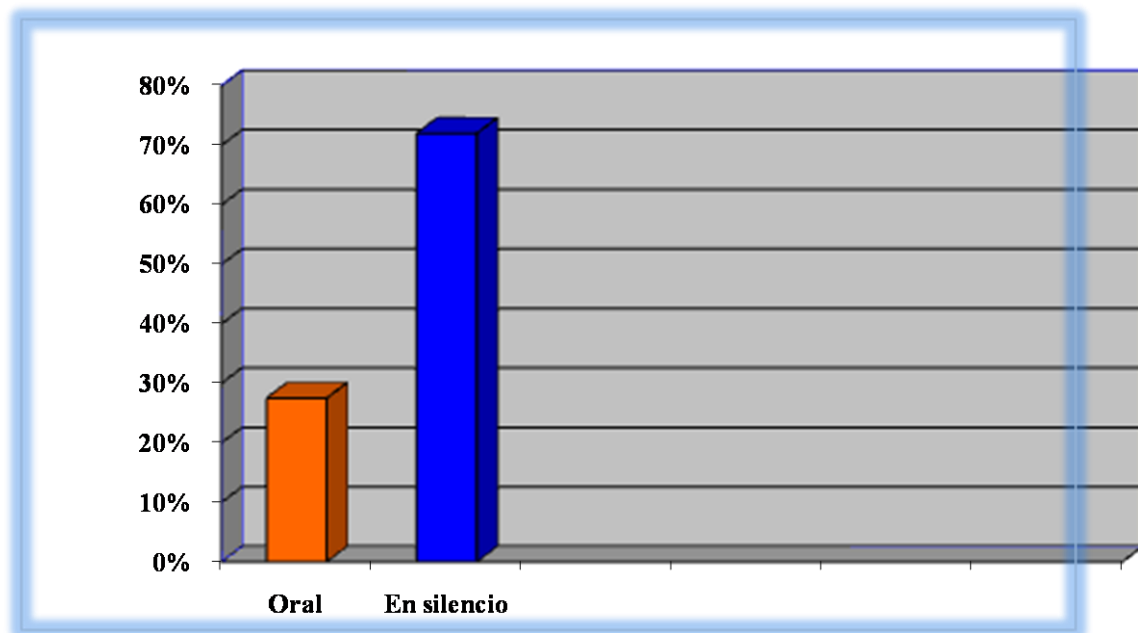
CUADRO N° 22

Ítem N° 4
¿De qué manera prefieres leer?

Preferencia al leer	Frecuencia (Estudiantes)	(%)
Oral	22	28
En silencio	58	72
Total	80	100

Fuente: Datos suministrados por las autoras

Gráfico N° 20. Preferencia al leer



ANÁLISIS

El ítem N° 4 del instrumento aplicado a los estudiantes plantea la siguiente interrogante: ¿De qué manera prefieres leer? Mediante los resultados obtenidos puede evidenciarse que un alto porcentaje de niños (72%) respondieron que prefieren leer en silencio, mientras que el resto (28%) manifestaron su agrado por la lectura oral; deduciéndose que la mayoría de los niños y niñas optan por la lectura silenciosa. Cabe resaltar, que las oportunidades que tienen los niños y niñas para leer dentro del aula, son tan limitadas que la mayoría de ellos temen leer en voz alta delante de sus compañeros, observándose la falta de motivación e interés que poseen por la lectura, además de notarse que ven en la actividad lectora una forma mecanizada de unir fonemas sin encontrar la verdadero encanto que puede traer consigo.

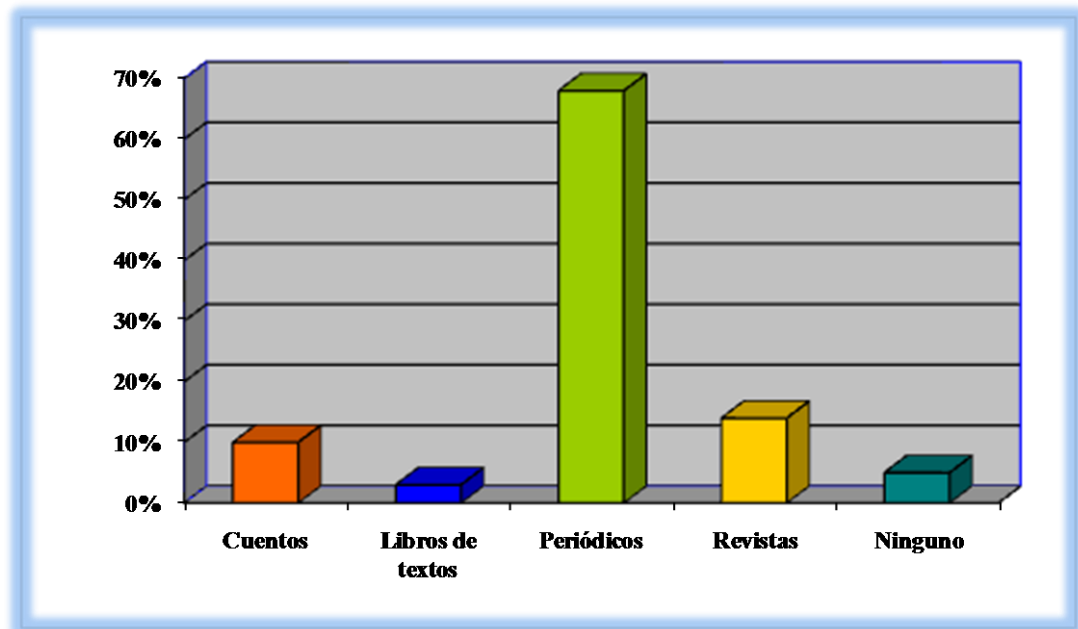
CUADRO N° 23

Ítem N° 5
¿Qué tipo de material escoges para leer?

Material que escogen para leer	Frecuencia (Estudiantes)	(%)
Libros de texto	08	10
Periódicos	02	03
Cuentos	55	68
Revistas	11	14
Ninguno	04	05
Total	80	100

Fuente: Datos suministrados por las autoras

Gráfico N° 21. Material que escogen para leer



ANÁLISIS

El ítem N° 5 del instrumento aplicado a los estudiantes plantea la siguiente interrogante: ¿Qué tipo de material escoges para leer? Puede observarse en los resultados que el (68%) de los niños escogen los cuentos como material de lectura, en cambio, el (14%) prefieren las revistas, el (10%) los libros de textos, el (3%) se inclinan por el periódico, mientras que otro (4%) por ningún tipo de material; es de notar, que el cuento es uno de los materiales didácticos de lectura que agrada al lector infantil. A través de las visitas se pudo corroborar, que sin lugar a dudas los niños y niñas manifiestan agrado por los libros de cuentos, pero que al ver la extensión del texto escrito que hay en dicho material, hacen que sólo comiencen a leer y terminen hojeándolos sin concluir la lectura.

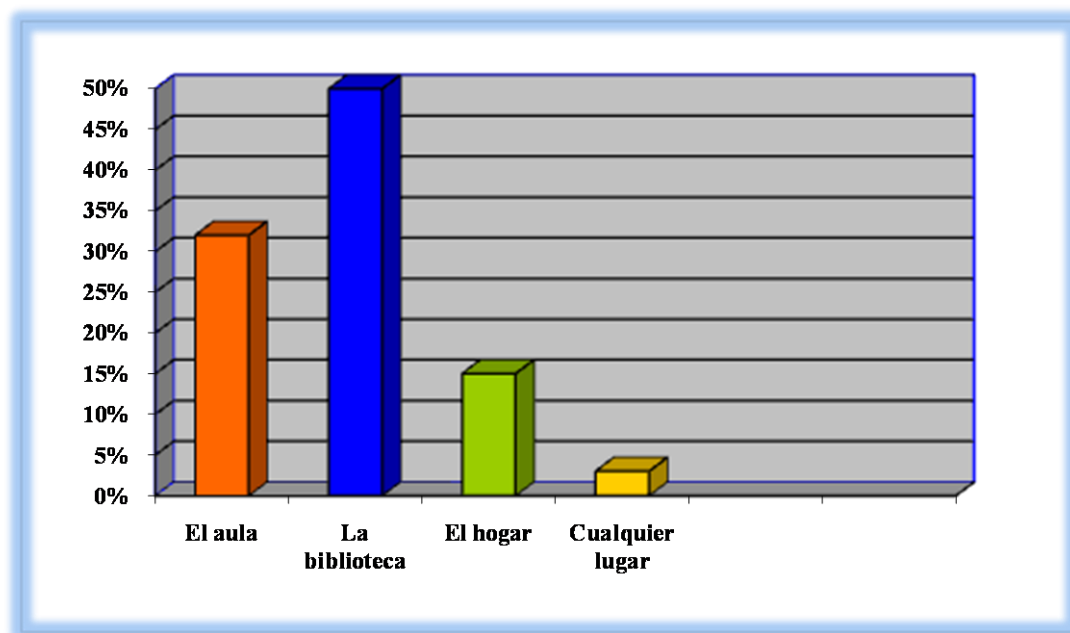
CUADRO N° 24

Ítem N° 6
¿En qué espacio te gustaría leer?

Espacios para la lectura	Frecuencia (Estudiantes)	(%)
El aula	26	32
La biblioteca	40	50
El hogar	12	15
Cualquier lugar	02	03
Total	80	100

Fuente: Datos suministrados por las autoras

Gráfico N° 22. Espacios para la lectura



ANÁLISIS

El ítem N° 6 del instrumento aplicado a los estudiantes plantea la siguiente interrogante: ¿En qué espacio te gustaría leer? Como puede apreciarse en los resultados el (44%) de los niños manifestaron preferir la biblioteca como espacio para leer, el (38%) respondió en el aula de clase, el (15%) en el hogar y el (3%) restante en cualquier lugar, es notorio, que los pequeños se sienten atraídos por los espacios escolares para realizar actividades relacionadas con la lectura. Dichos resultados concuerdan con la realidad observada, ya que en algunas oportunidades los niños le preguntaron a su docente que cuando irían a la biblioteca, horario que es compartido con informática. Notándose, que asocian ese espacio con leer, debido a que estiman que está destinado para la lectura con plenitud de la tranquilidad.

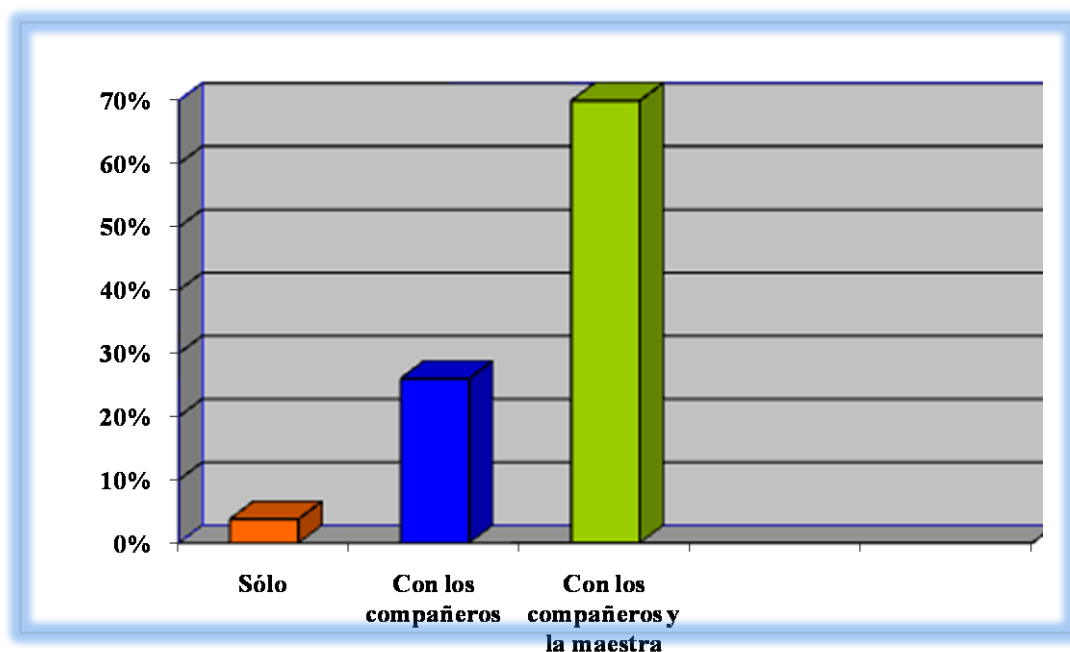
CUADRO N° 25

Ítem N° 7
¿Con quién te gusta jugar?

Preferencia al jugar	Frecuencia (Estudiantes)	(%)
Sólo	03	04
Con los compañeros	21	26
Con los compañeros y la maestra	56	70
Total	80	100

Fuente: Datos suministrados por las autoras

Gráfico N° 23. Preferencia al jugar



ANÁLISIS

El ítem N° 7 del instrumento aplicado a los estudiantes plantea la siguiente interrogante: ¿Con quién te gusta jugar? De acuerdo a los resultados se puede determinar que el mayor porcentaje de los niños (70%) respondió que les gusta jugar en compañía de su maestra y demás amigos de clase, el (26%) contestó con los compañeros y el (4%) únicamente sólo, estos porcentajes permiten vislumbrar que a los estudiantes le gusta compartir actividades lúdicas con la maestra y compañeros. Cabe resaltar, que a pesar de la insistencia de los niños por crear una situación de juego conjuntamente con docentes y compañeros, la misma pudo notarse sólo en dos oportunidades, ya que la hora que tienen planificada los docentes para actividades lúdicas se supone era el receso, por tanto, el desarrollo de la jornada diaria se limitó únicamente a las actividades académicas dentro del aula.

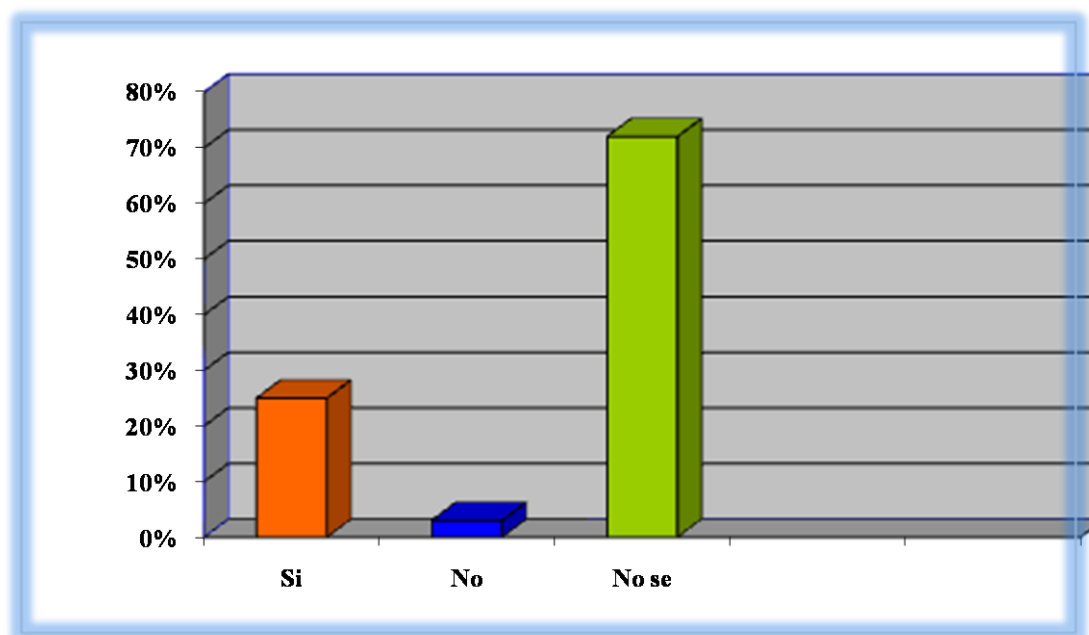
CUADRO N° 26

Ítem N° 8
¿Crees que puedes leer por medio de algunos juegos?

Puedes leer por medio de algunos juegos	Frecuencia (Estudiantes)	(%)
Si	20	25
No	02	03
No se	58	72
Total	80	100

Fuente: Datos suministrados por las autoras

Gráfico N° 24. Puedes leer por medio de algunos juegos



ANÁLISIS

El ítem N° 8 del instrumento aplicado a los estudiantes plantea la siguiente interrogante: ¿Crees que puedes leer por medio de algunos juegos? Se comprobó a través de los resultados obtenidos que un alto porcentaje de niños (72%) manifestaron no saber que se puede leer por medio de algunos juegos, el otro (25%) respondió que sí y un (3%) restante que no, es notorio, que la mayoría de los estudiantes no tienen clara la idea de la posibilidad que existe de leer a través de juegos. Vale destacar, según lo apreciado mediante las visitas a las aulas, que los estudiantes no tienen idea sobre la oportunidad que puede ofrecerle la actividad lúdica de manera recreativa, amena y divertida a través de los juegos literarios.

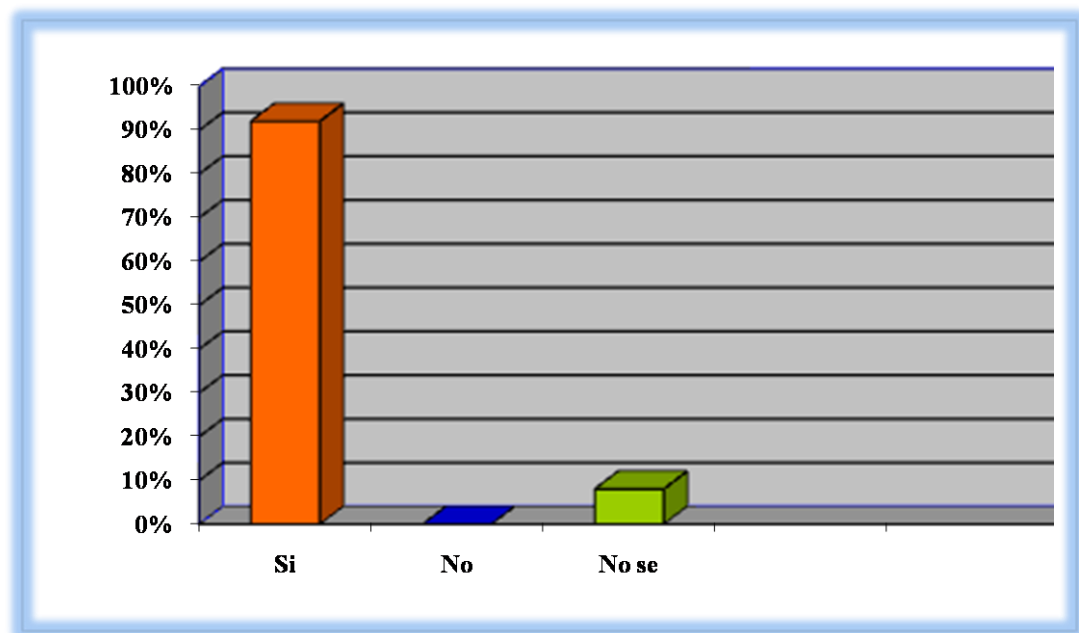
CUADRO N° 27

Ítem N° 9
¿Te gustaría leer a través de juegos?

Gusto por la lectura a través de juegos	Frecuencia (Estudiantes)	(%)
Si	74	92
No	-	-
No se	06	08
Total	80	100

Fuente: Datos suministrados por las autoras

Gráfico N° 25. Gusto por la lectura a través de juegos



ANÁLISIS

El ítem N° 9 del instrumento aplicado a los estudiantes plantea la siguiente interrogante: ¿Te gustaría leer a través de juegos? Se pudo apreciar mediante los resultados que el mayor número de niños, o sea, el (92%) les gustaría leer a través de juegos, mientras que el (8%) respondió no saber y el (0%) que no, es decir, es relevante el gusto que ellos manifiestan por la lectura, al saber que ésta puede ser a través de los juegos. Es de hacer notar, que se observó que los estudiantes manifestaron un gran entusiasmo al pensar en la posibilidad de asociar la lectura con el juego, puesto que es característico de los niños de 2do grado, con edades comprendidas entre seis (6) y ocho (8) años que estén pendientes de los juegos y de las actividades que le proporcionen diversión, distracción y recreación.

CUADRO N° 28

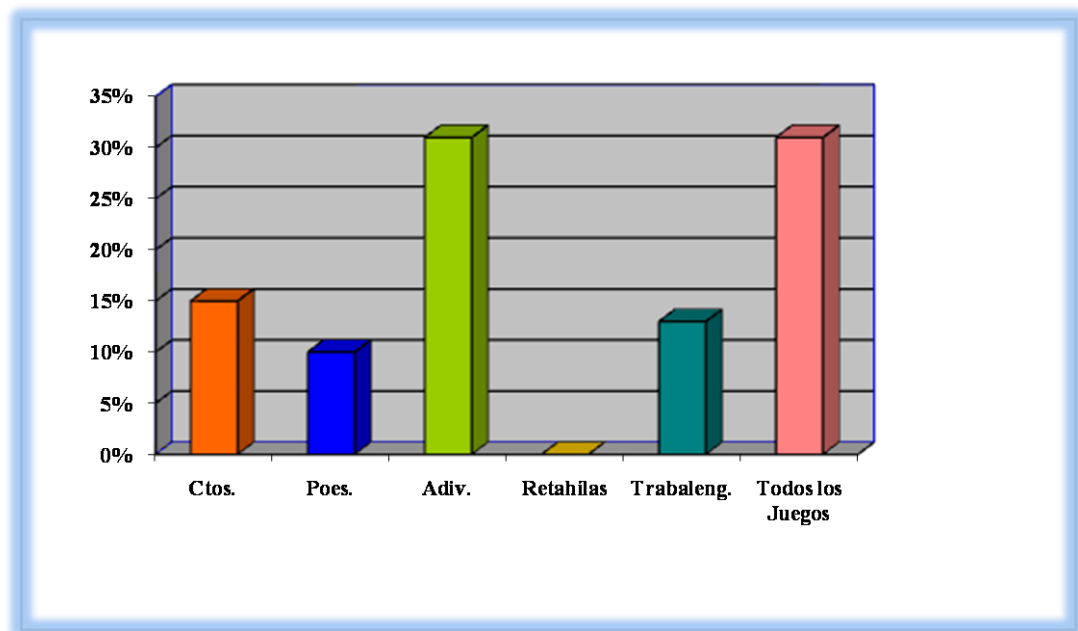
Ítem N° 10

¿Cuál de los siguientes juegos escogerías para leer?

Juegos que escogerían para leer	Frecuencia (Estudiantes)	(%)
Cuentos	12	15
Poesía	08	10
Adivinanzas	25	31
Retahílas	-	-
Trabalenguas	10	13
Todos los anteriores	25	31
Total	80	100

Fuente: Datos suministrados por las autoras

Gráfico N° 26. Juegos que escogerían para leer



ANÁLISIS

El ítem N° 10 del instrumento aplicado a los estudiantes plantea la siguiente interrogante: ¿Cuál de los siguientes juegos escogerías para leer? Gracias a los resultados logrados se observa que el (31%) de los niños escogieron las adivinanzas para leer, al igual que la opción todos los juegos, mientras el (15%) seleccionaron los cuentos, el (10%) las poesías, el (13%) los trabalenguas y el (0%) las retahílas, esto permite inferir que a los niños y niñas en edad escolar les agrada toda actividad relacionada con los juegos. Es importante, hacer referencia a lo evidenciado durante la última observación, en la cual por sugerencia de las investigadoras se hizo una actividad lectora con juegos literarios como trabalenguas, adivinanzas, retahílas, poesía... la que motivó tanto a los niños que pedían a su docente que se volviera a repetir porque así les gustaba aprender.

4.3.- INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS

La categorización y el análisis de los datos se lograron con criterios derivados de las observaciones y aplicación de instrumentos conjuntamente con los objetivos propuestos y de las referencias conceptuales que los sustentan.

El juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano desde que nace hasta que tiene uso de razón, ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento; de allí que a los niños no debe privárseles del juego porque con él desarrollan y fortalecen su campo experiencial, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje.

El juego en el aula sirve para fortalecer los valores como: la honradez, lealtad, cooperación, solidaridad con el grupo, respeto por los demás y por sus ideas, amor y tolerancia, además propicia rasgos como: dominio de sí mismo, seguridad, reflexión, búsqueda de alternativas, iniciativa, imaginación y sentido común, porque todos estos valores facilitan la incorporación en la vida cotidiana.

En tal sentido, se proponen los cuentos, poesías, adivinanzas, retahílas, acrósticos y caligramas como juegos literarios que sirven de estrategia didáctica para incentivar el gusto por la lectura, estableciendo una conexión con el lenguaje oral, con la imaginación y con una aproximación al mundo, estimulando y fomentando la participación, improvisación y creatividad.

Quedó como evidencia durante la investigación llevada a cabo en la U.E.N.B. “Mons. Silvestre Guevara y Lira”, que los docentes comprometidos con el proceso de aprendizaje, sí pueden cambiar la rutina escolar por otras actividades más creativas como los juegos literarios para ir estimulando la iniciativa y así facilitar en los estudiantes el proceso educativo.

De acuerdo al análisis de la información recopilada en comparaciones de cuadros estadísticos y representaciones gráficas, se pudo observar que a los niños les gusta leer a través del recurso literario “cuento”, sin embargo, manifestaron que les agradaría leer mediante actividades lúdicas como adivinanzas, poesías y trabalenguas, por otra parte, se constató que los docentes no emplean actividades lúdicas como rondas, dramatizaciones y música, que aunque son juegos no forman parte de los juegos literarios.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En consonancia con las observaciones realizadas y teniendo como referencia los resultados obtenidos a través de los instrumentos aplicados a los docentes de 2do grado de la U.E.N.B “Mons. Silvestre Guevara y Lira” de Cantaura, durante la investigación, pudo determinarse las siguientes conclusiones y recomendaciones:

5.1.- CONCLUSIONES

El juego como parte fundamental del aprendizaje, permite desarrollar las actividades diarias para lograr los objetivos pedagógicos adecuados a cada edad.

Es considerado el juego como la “herramienta didáctica” de mayor relevancia en la metodología infantil y actividad de carácter universal común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida, porque coadyuva a la estimulación del niño y favorece las cualidades morales; no menos importante es el papel del educador, quien en cada tipo de juego que se desarrolla tiene una misión pedagógica muy concreta, uno de los motivos principales por el que su formación y experiencia en el ramo es fundamental.

Se pudo detectar, con respecto al tiempo de servicio que, el 57% del colectivo docente tiene entre 16 y 20 años en el campo laboral, condición que resulta beneficiosa en cuanto al desempeño en las aulas, aunque a pesar de ello, las estrategias didácticas no han sido bien aprovechadas en cuanto a lectura se refiere, considerando que el 71% del personal no ha realizado cursos ni talleres de capacitación lectora, y por ende desconociendo en gran medida la incidencia positiva

que proporcionaría el uso de los juegos literarios como estrategia didáctica en el proceso enseñanza- aprendizaje.

Así mismo, los resultados dejaron ver que el 100% de los docentes estaban en la disposición de ampliar los conocimientos con relación al uso de los juegos literarios, fortaleciendo de esta manera el proceso educativo y garantizando el aprendizaje significativo, por cuanto la capacitación de éstos permitirá incrementar el interés lector en los estudiantes, satisfaciendo las necesidades halladas durante las observaciones donde sólo el 29% de los docentes dedican a la lectura entre 30 minutos y 1 hora diario; a pesar que el 71% respondió emplear estrategias pedagógicas, lo mismo no corresponde con la realidad. Por otro lado, el 86% se inclina por los cuentos sin hacer mayor uso de otros recursos, no incluyendo variedad en el material impreso ni en el tipo de texto y lectura que proveen a los niños.

En tal sentido, el juego como actividad lúdica que se realiza dentro del aula, se ocuparía de ejercicios y tareas que vayan en función de la iniciativa de los niños para la búsqueda de alternativas en el proceso de aprendizaje. Al incluirse el juego en la jornada diaria de los estudiantes, se les va enseñando que aprender es fácil y divertido y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos.

El estudio permitió deducir y argumentar el diseño del módulo instruccional sobre el uso de los juegos literarios dirigido a los docentes de 2do grado, como guía a seguir para incorporar juegos, donde el aprendizaje se convierta en una forma distinta de resolver problemas y la lectura recupere el lugar privilegiado que nunca debió haber perdido,

5.2.- RECOMENDACIONES

Estimular el gusto por la lectura en los niños demanda una gran dedicación y cierto esfuerzo innovador y creativo, por tal motivo se consideró pertinente formular algunas sugerencias que permitan al colectivo docente de 2do grado, de la U.E.N.B. “Mons. Silvestre Guevara y Lira” ampliar sus conocimientos y fortalecer su vocación de servicio, a continuación las recomendaciones:

- ✓ Sugerir al Departamento de Asesoría Pedagógica que ofrezcan cursos y/ o talleres de actualización de literatura infantil que permitan ampliar sus conocimientos, contribuyendo así con el desarrollo profesional de los docentes en Educación Básica.
- ✓ Formar al docente con relación a cuenta cuentos y declamaciones de poesía con la finalidad de despertar en los niños la imaginación y fantasía que les permita un mejor desarrollo mental y emocional.
- ✓ Ampliar en los docentes el repertorio literario para optimizar su acción pedagógica dentro del aula.
- ✓ Garantizar a través de una selección de recursos literarios el éxito de estrategias didácticas que promuevan el agrado por la lectura.
- ✓ Incorporar a la familia en la escuela a fin de estrechar lazos en torno a la literatura y juegos como elemento imprescindible en el desarrollo integral de los niños y niñas.

- ✓ Facilitar a los docentes un módulo instruccional utilizando los juegos literarios para el incentivo del gusto por la actividad lectora.

- ✓ Aplicar el módulo instruccional diseñado para los docentes de 2do grado de la institución.

- ✓ Multiplicar la información obtenida por los docentes de 2do grado durante la jornada de capacitación al resto del personal, como herramienta en pro del proceso educativo.

CAPÍTULO VI
LA PROPUESTA

**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
REGIÓN BARCELONA**



**MÓDULO INSTRUCCIONAL DIRIGIDO A LOS DOCENTES PARA
PROMOVER LOS JUEGOS LITERARIOS COMO ESTRATEGIA
DIDÁCTICA PARA INCENTIVAR EL GUSTO POR LA LECTURA**

Autoras: Cumana., Meybol N
C.I.: 8.266.646
Miguez., Martha B
C.I.: 6.506.829

Barcelona, Abril 2011

**MÓDULO INSTRUCCIONAL DIRIGIDO A LOS
DOCENTES PARA PROMOVER LOS JUEGOS
LITERARIOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA
PARA INCENTIVAR EL GUSTO POR LA
LECTURA**

Autoras: Cumana., Meybol N
C.I.: 8.266.646
Miguez., Martha B
C.I.: 6.506.829

Barcelona, Abril 2011

LOS JUEGOS LITERARIOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA INCENTIVAR EL GUSTO POR LA LECTURA



DISEÑADO POR:

Cumana., Meybol N
C.I.: 8.266.646
Miguez., Martha B
C.I.: 6.506.829

Barcelona, Abril 2011

6.1.- PRESENTACIÓN

Facilitar los procesos educativos es conducirse hacia la calidad de enseñanza con una dimensión creativa como confirmación a la innovación por parte de los actores educativos.

Por su parte, Pozo (1996), se refiere al respecto así:

“Cada vez estoy más convencido de que la mejor manera de conocer la práctica educativa de un profesor es visualizar y analizar cómo enseña. Me parece que el aprendizaje depende de los métodos, técnicas o estrategias, es la ventana por la que aprende el alumno y determina lo que se aspira de él”. (p.81).

En ese aspecto se suscribe que la enseñanza de la lectura es un elemento transversalizador de la formación integral del alumno direccionado hacia estrategias creativas que obliga al docente de aula a utilizarlas, como instrumentos válidos al conocimiento científico, humanístico y tecnológico exigido.

El pensamiento creativo reflejado en lectura, se caracteriza por múltiples rasgos, su tendencia a explorar las cualidades de la realidad por caminos diversos, a mirarlas en varias direcciones, a aplazar el juicio a favor de la comprensión profunda de las cosas, a reducir las oposiciones de sentido, a descubrir semejanzas, implicaciones y detalles ocultos en un contexto, hace que surja la originalidad como una de sus marcas específicas.

El juego literario constituye entonces una actividad que se centra en el gusto del juego compartido, el desarrollo de la expresión personal y el impulso de la creatividad como cualidad que, en mayor o menor grado, todos los niños poseen y pueden desarrollar.

Esta investigación pretende facilitar al docente un compendio de diversos juegos literarios como estrategia que le permita lograr en los niños de 2do grado un mayor interés por la lectura, favoreciendo a la vez su desarrollo integral. También procura servir como punto de apoyo instruccional para mejorar su desempeño académico, haciendo uso de una herramienta didáctica que mejore la calidad lectora de los estudiantes.

6.2.- JUSTIFICACIÓN

La formación de los docentes de la Primera Etapa de Educación Básica, en cuanto al uso de los juegos literarios como estrategia didáctica para incentivar el gusto por la lectura, es fundamental en el proceso enseñanza-aprendizaje, sobre todo cuando se hace prioritario que los estos cumplan con una labor educativa integral, eficaz y eficiente, es decir, de calidad, en consecuencia deben estar preparados en todos los aspectos, que construyan el conocimiento en ambientes reales, abiertos, flexibles, los cuales generan el aprendizaje significativo de los estudian.

A respecto, Beillerot, J. 1998, considera que el educador es aquel que posee un determinado saber, y que “en cualquier terreno es un ser excepcional por su cultura, su sabiduría, su habilidad ...” Esa cultura, esa sabiduría, esas habilidades, deben ser en el modelo el reflejo de la actividad que de alguna manera expresa las múltiples dimensiones de su vida social como valiosa fuente del saber; las habilidades para organizar y ejecutar el proceso educativo; para evaluar y autoevaluarse y someterse él mismo a la evaluación externa, así como las capacidades y cualidades que le permitan ser y sentirse el máximo responsable de la calidad de los servicios, del aprendizaje de los educandos, del significado que para ellos tenga el aprender, como lo tiene para él, el enseñar.

En tal sentido nace la necesidad de diseñar un módulo instruccional utilizando los juegos literarios como estrategia lúdica para el incentivo del gusto por la lectura, en los niños de 2º grado de la U.E.N.B. “Monseñor Silvestre Guevara y Lira” de Cantaura. Estado Anzoátegui, como una alternativa para los docentes en formación y en ejercicio, que no han tenido la oportunidad de hacer uso de los juegos literarios como estrategia lúdica para lograr que la lectura sea una actividad agradable, promoviendo a los participantes el “aprender haciendo”.

El módulo diseñado se basa en una serie de pasos previamente estudiados y que hicieron posible la elaboración de un modelo dirigido a docentes de 2do grado, estructurado de la siguiente forma: presentación de la propuesta, justificación, características generales, relación entre las teorías de aprendizaje y el modelo instruccional y dos manuales. Uno dirigido a los facilitadores, el cual consta de introducción, características generales con sus objetivos, orientaciones para el uso del manual y cronograma de actividades de cada sesión. Otro orientado a los participantes, conformado por la presentación, introducción, justificación y cronograma de unidades con sus respectivos contenidos a desarrollar durante las sesiones.

6.3.- OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

6.3.1.-Objetivo general

Proponer a los docentes un compendio de juegos literarios que puedan usarse como estrategia didáctica para aumento del interés lector.

6.3.2.- Objetivos específicos

- ✓ Describir a los docentes la importancia de la actividad lúdica dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.
- ✓ Definir a los docentes las ventajas que proporcionan los juegos literarios en el proceso educativo.
- ✓ Explicar a los docentes que a través de la literatura infantil se induce al conocimiento.
- ✓ Sugerir a los docentes el uso de actividades divertidas como estrategia pedagógica.
- ✓ Presentar a los docentes una guía de juegos literarios como fuente de aprendizaje y recreación

6.4.-RELACIÓN DE LAS TEORÍAS DE APRENDIZAJE CON EL MÓDULO INSTRUCCIONAL

Este módulo instruccional se orienta al pensamiento crítico y constructivista representado por Piaget (1979) y Ausubel (1983), quienes aportan una nueva forma de comprender los elementos analíticos que sustenta la construcción de conocimientos.

Para el constructivismo, las personas siempre se ubican ante un determinado aprendizaje dotadas de ideas y concepciones anteriores. Por eso se desprende que la mente de los alumnos, como la de cualquier otra persona, posee una estructuración conceptual que cree en la existencia de teorías personales ligadas a su experiencia vital y a sus facultades cognitivas, dependientes de la edad y del estado psicoevolutivo en el que se encuentran.

Así, el modelo constructivista está centrado en la persona, en sus experiencias previas de las que realiza nuevas construcciones mentales, pues las teorías de Ausubel y Piaget describen cómo es la concepción de los alumnos con respecto al aprendizaje. Desde sus distintas acepciones, este modelo considera que la construcción se produce: Cuando el sujeto interactúa con el objeto del conocimiento (Piaget) y cuando es significativo para el sujeto (Ausubel), estas premisas son complementarias y enriquecen el método de la enseñanza si se llevan a cabo simultáneamente, esto se puede efectuar sin ningún problema pues no son principios aislados sino suplementarios.

Piaget, afirmó que el aprendizaje está limitado por el nivel de desarrollo cognitivo del alumno, Así, conserva una concepción que muestra la influencia permanente del aprendizaje en la manera en que se produce el desarrollo cognitivo.

Efectivamente, un alumno que tenga más oportunidades de aprender que otro, no sólo adquirirá más información, sino que logrará un mejor desarrollo cognitivo.

Por su parte, Ausubel, piensa que lo que condiciona es la cantidad y calidad de los conceptos relevantes y las estructuras preposicionales del alumno. El núcleo central de su concepción del proceso de enseñanza-aprendizaje en la insistencia sobre la importancia de conocer previamente qué sabe el alumno antes de pretender enseñarle algo.

6.5.-RELACIÓN ENTRE EL MODELO INSTRUCCIONAL DE ELENA DORREGO Y EL MÓDULO INSTRUCCIONAL DISEÑADO

En el diseño de la instrucción se utilizan modelos que han creado los teóricos de la educación con el fin de facilitarnos la elaboración y el desarrollo de la instrucción o lo que se conoce comúnmente como el proceso de la enseñanza-aprendizaje. Para cada situación de aprendizaje existe un modelo apropiado. El modelo instruccional que se desarrolla seguidamente, propuesto por Elena Dorrego, se fundamenta en la teoría instruccional de Robert Gagné (1979) y en el enfoque del procesamiento de la información.

Este último, una versión de la psicología cognoscitiva, considera al individuo como un ser activo, responsable de la construcción de su conocimiento. En este sentido, la instrucción debe ser dirigida a desarrollar en el individuo estrategias que faciliten la selección, percepción, procesamiento y recuperación de la información.

Dorrego, E. (1991), define la instrucción como un proceso mediante el cual se orienta el aprendizaje de los alumnos, tomando en cuenta las características del que aprende y los resultados esperados del aprendizaje, así como las características y fases de este último proceso. Las implicaciones de esta definición radican en concebir la instrucción no sólo como un proceso, sino como un sistema que comprende un conjunto de procesos interrelacionados: análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación, procesos presente en los diferentes modelos de diseño instruccional; considerando que la relación entre esos procesos debe ser sistémica más que sistemática; y que son procesos que pueden ocurrir en paralelo, simultáneamente, en estrecha interrelación, más que de manera lineal.

Siguiendo las fases que se presentan en el modelo didáctico seleccionado para la elaboración del módulo instruccional, se tiene que:

Fase I: Formulación de los objetivos terminales que serán alcanzados con el uso del material respectivo.

Fase II: Esta fase comprende varios aspectos: análisis estructural, conductas de entrada, requisitos previos y procesos cognoscitivos implicados.

Fase III: A partir de las consideraciones anteriores se formulan los objetivos específicos, los cuales deben señalar la conducta que el alumno evidenciará luego de trabajar con el material. Estos objetivos deben ser organizados según la secuencia.

Fase IV: Esta fase comprende lo siguiente:(a) la determinación de las estrategias instruccionales, (b) la selección y organización del contenido y (c) la especificación de las variables técnicas del medio.

Fase V: Evaluación formativa y sumativa. Estos procesos se deben diseñar en esta fase, aunque su desarrollo con el propósito formativo debe conducirse paralelamente al desarrollo de las fases de planificación y realización.

6.6.- CARACTERÍSTICAS DEL MÓDULO INSTRUCCIONAL

Se presenta un manual dirigido a los docentes, utilizando los juegos literarios como estrategia lúdica para incentivar el gusto por la lectura y consigo el mejoramiento en la enseñanza en el área de Lengua y Literatura aplicada en la I Etapa de Educación Básica, de igual manera es propicia la ocasión para expresar que el mismo consta de una serie de sesiones que engloban contenido, actividades, recursos, evaluación y tiempo, de manera sistemática para que su desarrollo sea efectivo. A continuación se detallan sus principales características:

Objetivo general

Proponer a los docentes un compendio de juegos literarios que pueda usarse como estrategia didáctica para aumento del interés lector.

Objetivos específicos

- ✓ Describir a los docentes la importancia de la actividad lúdica dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.
- ✓ Definir a los docentes las ventajas que proporcionan los juegos literarios en el proceso educativo.
- ✓ Explicar a los docentes que a través de la literatura infantil se induce al conocimiento.
- ✓ Sugerir a los docentes el uso de actividades divertidas como estrategia pedagógica.
- ✓ Presentar a los docentes una guía de juegos literarios como fuente de aprendizaje y recreación

Dirigido a: Docentes de 2º grado de la U.E.N.B. “Monseñor Silvestre Guevara y Lira” de Cantaura. Estado Anzoátegui.

Duración: Veinte (20) horas distribuidas en cinco (5) sesiones de cuatro (4) horas cada una.

Horario: de 8:00 am a 12:00 m Refrigerio de 9:30 am a 10:00 am.

Modalidad: Presencial.

Evaluación: Con propósito formativo y de carácter continuo.

6.7.- FACTIBILIDAD DEL MÓDULO INSTRUCCIONAL DISEÑADO

El módulo instruccional dirigido a los docentes sobre los juegos literarios como estrategia lúdica para el incentivo del gusto por la lectura, en los niños de 2º grado de la U.E.N.B. “Monseñor Silvestre Guevara y Lira” de Cantaura. Estado Anzoátegui es factible por las siguientes razones:

- Los facilitadores del mismo serán los docentes.
- Existe entre los docentes la necesidad de utilizar herramientas didácticas que contribuyan a adecuar espacios de carácter lúdico, que transforme y enriquezca el pensamiento de los estudiantes e incentive en ellos el gusto por la actividad lectora.
- La motivación por parte de los docentes en participar en talleres o charlas donde le suministren información sobre literatura infantil.
- Los docentes tienen gran entusiasmo en participar en programas sobre juegos literarios.

6.8.- PLANIFICACIÓN DEL MÓDULO INSTRUCCIONAL

La planificación del modelo instruccional está dispuesta en cinco (5) sesiones con una duración de cuatro (4) horas cada una, comprendida con horario de 8:00 am a 12:00 m y con un tiempo de 9:30 am a 10:00 am, estimado para el refrigerio.

A continuación se presenta la organización de cada una de las sesiones estructuradas en: Objetivo terminal, contenido, estrategias metodológicas centradas en el facilitador y el participante, recursos humanos y materiales, ambiente de aprendizaje, tiempo y evaluación.

UNIDAD I La Lúdica en el Proceso Educativo.

Dirigido a: Docentes de 2º Grado de la U.E.N.B “Monseñor Silvestre Guevara y Lira”.

1era Sesión: 08:00 am a 12:00 pm / Refrigerio 9:30 am a 10:00 am.

Objetivo Terminal: Describir a los docentes la importancia de la actividad lúdica dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.

Objetivos Específicos	Contenidos	Estrategias Metodológicas		Recursos	Ambiente de Aprendizaje	Tiempo	Evaluación
		Facilitador	Participante				
Presentar el módulo instruccional	Presentación del módulo instruccional	Saludo y bienvenida a los asistentes	Dinámica de grupo La telaraña	Humanos: Facilitador Docentes	Aula de usos múltiples, acondicionada para la actividad	4 horas diarias de 8:00 am a 12:00 m	Formativa Intervención de los participantes
Definir la lúdica en el proceso educativo	Definición de la lúdica	Explicación de las características del módulo	Conversación socializada sobre las expectativas en relación al desarrollo del módulo	Materiales: Vídeo beam Diapositivas			Acuerdos según las expectativas
Determina el alcance de la actividad lúdica dentro del proceso enseñanza-aprendizaje	Utilidad de la lúdica en el proceso educativo	Explicación conceptual de los juegos y/o actividades lúdicas	Feed back	Material impreso (Manual) Recursos del ambiente		Receso de 9:30 am a 10:00 am	Intercambio de ideas y opiniones

UNIDAD II Jugar y aprender.

Dirigido a: Docentes de 2º Grado de la U.E.N.B “Monseñor Silvestre Guevara y Lira”.

2da Sesión: 08:00 am a 12:00 pm / Refrigerio 9:30 am a 10:00 am.

Objetivo Terminal: Definir a los docentes las ventajas que proporcionan los juegos literarios en el proceso educativo.

Objetivos Específicos	Contenidos	Estrategias Metodológicas		Recursos	Ambiente de Aprendizaje	Tiempo	Evaluación
		Facilitador	Participante				
<p>Describir la importancia de la literatura infantil</p> <p>Determinar las ventajas de la literatura infantil</p> <p>Establecer los juegos literarios como estrategia lúdica para incentivar el gusto por la lectura</p>	<p>Definición de la literatura infantil</p> <p>Ventajas de la literatura infantil</p> <p>Definición de los juegos literarios</p>	<p>Saludo y bienvenida a los asistentes</p> <p>Lluvia de ideas para indagar sobre conocimientos previos sobre los juegos literarios</p> <p>Explicación conceptual de los juegos literarios y de las ventajas al emplearla</p>	<p>Dinámica de grupo El Lago</p> <p>Discusión socializada</p> <p>Intercambio de opiniones acerca de los juegos en el ámbito educativo</p>	<p>Humanos:</p> <p>Facilitador</p> <p>Docentes</p> <p>Materiales:</p> <p>Vídeo beam</p> <p>Diapositivas</p> <p>Material impreso</p> <p>Recursos del ambiente</p>	<p>Aula de usos múltiples, acondicionada para la actividad</p>	<p>4 horas diarias de 8:00 am a 12:00 m</p> <p>Receso de 9:30 am a 10:00 am</p>	<p>Formativa</p> <p>Intervención de los participantes</p> <p>Creatividad</p> <p>Intercambio de ideas y opiniones</p>

UNIDAD III Jugar y leer.

Dirigido a: Docentes de 2º Grado de la U.E.N.B “Monseñor Silvestre Guevara y Lira”.

3era Sesión: 08:00 am a 12:00 pm / Refrigerio 9:30 am a 10:00 am.

Objetivo Terminal: Explicar a los docentes que a través de la literatura infantil se induce al conocimiento.

Objetivos Específicos	Contenidos	Estrategias Metodológicas		Recursos	Ambiente de Aprendizaje	Tiempo	Evaluación
		Facilitador	Participante				
<p>Conceptuar los juegos literarios CUENTO y POESÍA</p> <p>Expresar la importancia de CUENTOS y la POESÍAS como juegos para incentivar el placer por la lectura</p>	<p>Definición del juego literario CUENTO y sus tipos</p> <p>Definición del juego literario POESÍA</p> <p>Importancia y beneficios de CUENTOS Y POESÍAS en la actividad lectora</p>	<p>Saludo y bienvenida a los asistentes</p> <p>Explicación conceptual de los juegos literarios mencionados y de la importancia y ventajas al emplearlos</p>	<p>Dinámica de grupo El bostezo</p> <p>Lectura de un cuento para inducir el proceso creativo</p> <p>Recitación de poemas</p> <p>Reflexiones</p>	<p>Humanos: Facilitador Docentes</p> <p>Materiales: Vídeo beam Diapositivas Material impreso (Cuentos) Recursos del ambiente</p>	<p>Aula de usos múltiples, acondicionada para la actividad</p>	<p>4 horas diarias de 8:00 am a 12:00 m</p> <p>Receso de 9:30 am a 10:00 am</p>	<p>Formativa</p> <p>Intervención de los participantes</p> <p>Creatividad en la producción escrita y oral</p> <p>Espontaneidad de los participantes</p>

UNIDAD IV Lectura y diversión.

Dirigido a: Docentes de 2º Grado de la U.E.N.B “Monseñor Silvestre Guevara y Lira”.

4ta Sesión: 08:00 am a 12:00 pm / Refrigerio 9:30 am a 10:00 am.

Objetivo Terminal: Sugerir a los docentes el uso de actividades divertidas como estrategia pedagógica.

Objetivos Específicos	Contenidos	Estrategias Metodológicas		Recursos	Ambiente de Aprendizaje	Tiempo	Evaluación
		Facilitador	Participante				
<p>Conceptuar los juegos literarios ADIVINANZAS S. TRABALENGUAS y RETAHÍLAS</p> <p>Expresar la importancia de ADIVINANZAS S, TRABALENGUAS y RETAHÍLAS para impulsar el gusto por la lectura</p>	<p>Definición del juego literario ADIVINANZAS</p> <p>Definición del juego literario TRABALENGUAS</p> <p>Definición del juego literario RETAHÍLAS</p> <p>Importancia y beneficios de ADIVINANZAS, TRABALENGUAS y RETAHÍLAS en la actividad lectora</p>	<p>Saludo y bienvenida a los asistentes</p> <p>Explicación conceptual de los juegos literarios mencionados y de la importancia y ventajas al emplearlos</p>	<p>Solución de adivinanzas</p> <p>Discusión socializada</p> <p>Lectura de trabalenguas y retahílas</p>	<p>Humanos: Facilitador Docentes</p> <p>Materiales: Vídeo beam Diapositivas Material impreso</p> <p>Recursos del ambiente</p>	<p>Aula de usos múltiples, acondicionada para la actividad</p>	<p>4 horas diarias de 8:00 am a 12:00 m</p> <p>Receso de 9:30 am a 10:00 am</p>	<p>Formativa</p> <p>Intervención de los participantes</p> <p>Creatividad en la producción de adivinanzas y acertijos</p> <p>Fluidez en la lectura de trabalenguas y retahílas</p>

UNIDAD V Lectura y recreación.

Dirigido a: Docentes de 2º Grado de la U.E.N.B “Monseñor Silvestre Guevara y Lira”.

5ta Sesión: 08:00 am a 12:00 pm / Refrigerio 9:30 am a 10:00 am.

Objetivo Terminal: Presentar a los docentes una guía de juegos literarios como fuente de aprendizaje y recreación.

Objetivos Específicos	Contenidos	Estrategias Metodológicas		Recursos	Ambiente de Aprendizaje	Tiempo	Evaluación
		Facilitador	Participante				
<p>Conceptuar los juegos literarios ACRÓSTICOS y CALIGRAMAS</p> <p>Expresar la importancia de ACRÓSTICOS y CALIGRAMAS para promover el agrado por la lectura</p>	<p>Definición del juego literario ACRÓSTICOS</p> <p>Definición del juego literario CALIGRAMAS</p> <p>Importancia y beneficios de ACRÓSTICOS, CALIGRAMAS en la actividad lectora</p>	<p>Saludo y bienvenida a los asistentes</p> <p>Explicación conceptual de los juegos literarios mencionados y de la importancia y ventajas al emplearlos</p>	<p>Discusión socializada</p> <p>Elaboración de acrósticos con sus nombres</p> <p>Representación gráfica y escrita de caligramas</p>	<p>Humanos: Facilitador Docentes</p> <p>Materiales: Vídeo beam Diapositivas Material impreso Recursos del ambiente</p>	<p>Aula de usos múltiples, acondicionada para la actividad</p>	<p>4 horas diarias de 8:00 am a 12:00 m</p> <p>Receso de 9:30 am a 10:00 am</p>	<p>Formativa</p> <p>Intervención de los participantes</p> <p>Creatividad en la producción escrita de acrósticos y caligramas</p> <p>Intercambio de ideas y opiniones</p>

MANUAL DEL FACILITADOR



Juegos literarios

INTRODUCCIÓN

A través de los juegos literarios se ejercita la búsqueda de palabras despertando la inquietud por el lenguaje, al tiempo en que una semilla comienza a ser tallo que persigue una impresión poética. El niño utiliza estas relaciones encontradas gracias al juego y las colocará en evidencias en la creación de cualquier manifestación literaria.

El docente debe generar estrategias que alimenten tanto el juego como la literatura en su tarea de desarrollar la creatividad del niño, de hacerlo crecer en valores y abrirle caminos en su preparación integral.

Por lo antes expuesto, se requiere que el docente posea la capacidad y la vocación para buscarle traducción a los conceptos y teorías a manera de experiencias, experimentos, actividades lúdicas y prácticas que se puedan llevar a cabo con los estudiantes.

Este manual pretende contribuir con una metodología de trabajo, que recupere e incremente la capacidad lúdica en los niños a través de los juegos literarios, como espacio para lograr desarrollar procesos de lectura, por medio de la creatividad y la imaginación, aplicándose en la reconstrucción de saberes.

En consecuencia, se consideró necesario realizar un diseño de tipo instruccional, dirigido a los docentes, utilizando los juegos literarios como estrategia lúdica para el incentivo del gusto por la lectura en los niños de 2º grado de la U.E.N.B. “Monseñor Silvestre Guevara y Lira” de Cantaura. Estado Anzoátegui.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Compendio de juegos literarios que tienen como finalidad el logro del incentivo y agrado por la lectura, alcanzando consigo el mejoramiento en la enseñanza del área de Lengua y Literatura.

Objetivo General: Proponer a los docentes un manual con recopilación de diversos juegos literarios para incentivar el gusto por la lectura en niños de 2do grado.

Dirigido a: Docentes de 2do grado de la U.E.N.B. “Monseñor Silvestre Guevara y Lira” de Cantaura. Estado Anzoátegui.

Duración: Veinte horas (20) distribuidas en cinco (5) sesiones de cuatro (4) horas cada una.

Horario: de 8:00 am a 12:00 m Refrigerio de 9:30 am a 10:00 am.

Modalidad: Presencial.

Evaluación: Con propósito formativo y de carácter continuo.

ORIENTACIONES PARA EL USO DEL MANUAL

El desarrollo de este manual está fundamentado en la promoción de los juegos literarios como estrategia lúdica para el incentivo del gusto por la actividad lectora en niños de 2do grado.

ORIENTACIONES AL FACILITADOR

El módulo está orientado para que los docentes se sientan identificados con la promoción de la lectura a través de los juegos literarios como pieza clave del aprendizaje y medio de integración.

El facilitador proporcionará a cada participante un manual que consta de un compendio de diversos juegos literarios con sus respectivas actividades que a lo largo de las sesiones irá desarrollando para usar como estrategia metodológica que le permita incentivar el gusto por la lectura en sus estudiantes.

Al inicio de cada sesión intercambiará con los participantes ideas y opiniones sobre los contenidos planificados y posteriormente se efectuarán actividades relacionadas con el desarrollo de los mismos.

PRESENTACIÓN DEL MANUAL

Los facilitadores darán inicio al módulo con las siguientes actividades:


- 1.- Presentación personal: Relato breve de su experiencia y formación profesional.
- 2.- Motivación: Presentación de los participantes a través de dinámicas grupales e invitación a manifestar sus expectativas con respecto al módulo.
- 3.- Presentación del módulo: Exposición de características del modelo instruccional, propósitos y objetivos que se persiguen con la aplicación del mismo.
- 4.- Distribución del tiempo: Explicación acerca de importancia del tiempo en las actividades individuales y grupales, resaltando así la relevancia del trabajo para el desarrollo del módulo.
- 5.- Utilización de la guía: Orientación a los participantes acerca del uso del material instruccional dirigido a los docentes.

ACTIVIDADES DE LA PRIMERA SESIÓN

UNIDAD I La lúdica en el proceso educativo.

Objetivo terminal: Describir a los docentes la importancia de la actividad lúdica dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.

Horario: 08:00 am a 12:00 pm / Refrigerio 9:30 am a 10:00 am.

CONTENIDOS	ACTIVIDADES
<p>Presentación del módulo instruccional</p>	<p>INICIO</p> <p>El facilitador dará comienzo a la actividad con palabras de bienvenida a los docentes participantes, para luego iniciar la autopresentación, seguidamente se presentarán los asistentes a través de la dinámica grupal La Telaraña</p>
<p>Definición de la lúdica</p>	<p>DESARROLLO</p> <p>Centradas en el Docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Preparación del ambiente de trabajo. -Exposición del contenido: Los facilitadores presentarán el módulo instruccional exponiendo las consideraciones generales, los objetivos y la finalidad que se persiguen con su ejecución. También abordarán el tema inicial de la 1ra sesión con una explicación acerca de la lúdica en el ámbito educativo.
<p>Utilidad de la lúdica en el proceso educativo</p>	<p>Centradas en el estudiante:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Conversación socializada e intercambio de ideas sobre el contenido del módulo instruccional, de tal manera que los participantes puedan manifestar sus inquietudes y expectativas con relación al desarrollo del mismo. -Preguntas y respuestas: Los participantes tendrán la oportunidad de formular preguntas propias a la exposición realizada por los facilitadores en cuanto a la importancia de la actividad lúdica dentro del proceso educativo, de tal manera que estos puedan aclarar dudas e interrogantes.
	<p>CIERRE</p> <p>Al terminar el espacio de tiempo destinado para las preguntas, se realizará un feed-back, que proporcione la retroalimentación de los contenidos abordados durante la ejecución de esta 1ra sesión.</p>

Diapositivas de la Primera sesión

MODULO INSTRUCCIONAL

CARACTERÍSTICAS GENERALES:

Compendio de juegos literarios que tienen como finalidad el logro del incentivo y agrado por la lectura, alcanzando consigo el mejoramiento en la enseñanza del área de Lengua y Literatura.

OBJETIVO GENERAL:

Proporcionar a los docentes un manual con recopilación de diversos juegos literarios para incentivar el gusto por la lectura en niños de 2do grado.

DIRIGIDO A:

Docentes de 2do grado de la U.E.N.B. "Monseñor Silvestre Guevara y Lira" de Cantaura, Estado Anzoátegui.

DURACIÓN:

Veinte horas (20) distribuidas en cinco (5) sesiones de cuatro (4) horas cada una.

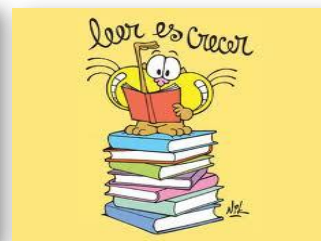
MODALIDAD:

Presencial-

EVALUACIÓN:

Con propósito formativo y de carácter continuo.

Los juegos literarios como estrategia didáctica para incentivar el gusto por la lectura en niños y niñas de 2do grado.



Juegos Literarios



La Lúdica en el Proceso Educativo

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia agradable.

La lúdica contribuye a potenciar el desarrollo de la formación de la personalidad de los niños, fundamentalmente en sus relaciones interpersonales y de amistad a través de los sistemas educativos.



ACTIVIDADES DE LA SEGUNDA SESIÓN

UNIDAD II Jugar y aprender.

Objetivo terminal: Definir a los docentes las ventajas que proporcionan los juegos literarios en el proceso educativo.

Horario: 08:00 am a 12:00 pm / Refrigerio 9:30 am a 10:00 am.

CONTENIDOS	ACTIVIDADES
<p>Definición de la literatura infantil</p> <p>Ventajas de la literatura infantil</p> <p>Definición de los juegos literarios</p>	<p style="text-align: center;">INICIO</p> <p>Salutación por parte de los facilitadores, para posteriormente iniciar la jornada con la dinámica de grupo El Lago.</p> <p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> <p>Centradas en el Docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Preparación del ambiente de trabajo. -Lluvia de ideas: Los facilitadores indagarán sobre los conocimientos previos que poseen los participantes en relación al tema. -Exposición del contenido conceptual: La importancia de los juegos literarios como estrategia didáctica y las ventajas de emplearlos para incentivar el gusto por la lectura. <p>Centradas en el estudiante:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Discusión socializada. -Intervención del (los) participante(s) que tenga(n) a bien emitir opiniones relativas al contenido conceptual presentado, de modo que se lleve a cabo un consenso recíproco sobre el contenido de la unidad. <p style="text-align: center;">CIERRE</p> <p>Al culminar la sesión se destinará un espacio de tiempo para el proceso de intercambio de observaciones y/o sugerencias entre los participantes con intención de buscar herramientas que permitan acrecentar el gusto por la lectura y por ende encausar la información adquirida durante la jornada.</p>



Diapositivas de la Segunda sesión

La Literatura Infantil

La literatura infantil es un arte bello que emplea como instrumento la palabra. La literatura produce agrado y debe leerse por gusto. Gran parte de los aprendizajes de la vida escolar depende de las habilidades lectoras que los docentes logren desarrollar en los niños. La lectura ayuda a un niño a comprender el mundo en el que vive.

La literatura infantil va dirigida hacia el lector infantil, más el conjunto de textos literarios que la sociedad ha considerado aptos para los más pequeños, pero que en origen se escribieron pensando en lectores adultos



Los Juegos Literarios



Los juegos literarios son aquellos juegos verbales, tradicionales o creados por los niños, como adivinanzas, trabalenguas, palabras que riman o con sonidos iniciales semejantes, u otras características determinadas. Todos ellos enfatizan la función lúdica y creativa del lenguaje.

Los juegos literarios son una actividad de promoción de lectura en la que pueden participar uno o varios niños. Su propósito es lograr que estos vivan la lectura tanto en forma individual como colectiva mediante una actividad que da a esta lectura un carácter de juego.

ACTIVIDADES DE LA TERCERA SESIÓN

UNIDAD III Jugar y leer.

Objetivo terminal: Explicar a los docentes que a través de la literatura infantil se induce al conocimiento.

Horario: 08:00 am a 12:00 pm / Refrigerio 9:30 am a 10:00 am.

CONTENIDOS	ACTIVIDADES
<p>Definición del juego literario CUENTO y sus tipos</p> <p>Definición del juego literario POESÍA</p> <p>Importancia y beneficios de CUENTOS Y POESÍAS en la actividad lectora</p>	<p style="text-align: center; color: #00AEEF;">INICIO</p> <p>Salutación por parte de los facilitadores, iniciar la jornada con la dinámica de grupo El bostezo.</p> <p style="text-align: center; color: #00AEEF;">DESARROLLO</p> <p>Centradas en el Docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Preparación del ambiente de trabajo. -Exposición del contenido conceptual: Los juegos literarios cuento y poesía como estrategia lúdica para incentivar el gusto por la lectura. <p>Centradas en el estudiante:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Intervención de los participantes que deseen hacer la lectura de un cuento y la recitación de poemas para establecer comparaciones entre ambos y poder entender que son recursos que sirven para inducir a los niños en el proceso de aprendizaje. <p style="text-align: center; color: #00AEEF;">CIERRE</p> <p>Se finalizará la jornada con un momento de reflexión acerca de la preeminencia de estos juegos literarios en cuanto a la creatividad de los niños, llevándolos a explorar el maravilloso de la literatura infantil y del conocimiento en general.</p>



Diapositivas de la Tercera sesión



Los cuentos son un género literario que narra una historia cargada de fantasías y aventuras algunos terminan con una enseñanza o moraleja.

Los Cuentos

Tipos de cuento

- El Cuento Popular: Es aquel donde los hechos imaginarios se presentan en múltiples versiones, que coinciden en la estructura pero difieren en los detalles.
- Tiene subtipos: los cuentos de hadas, los cuentos de animales y los cuentos de costumbres.
- El Cuento Literario: Es el que ha sido concebido y transmitido mediante la escritura y donde el autor suele ser conocido.

La Poesía

La poesía es un género que expresa mediante versos y rimas sentimientos íntimos de los poetas o poetisas. Utiliza figuras literarias muy expresivas como las metáforas, símiles, humanizaciones, hipérbolos, onomatopeyas y repeticiones.

La poesía ha sido escrita para ser leída, comprendida, y meditada. Solo así se puede disfrutar verdaderamente del sentido y del juego de sus palabras y de su lenguaje. A través de la poesía se puede explorar en el mundo de la expresión de ideas y de sentimientos.




La poesía está presente en la vida del niño, por lo tanto la literatura infantil está íntimamente ligada a las rimas, a las adivinanzas, los trabalenguas y las retahílas que contribuyen a que sea posible la educación estética y el desarrollo de la sensibilidad.

ACTIVIDADES DE LA CUARTA SESIÓN

UNIDAD IV Lectura y diversión

Objetivo terminal: Sugerir a los docentes cómo usar actividades divertidas que sirvan de instrumento pedagógico.

Horario: 08:00 am a 12:00 pm / Refrigerio 9:30 am a 10:00 am.

CONTENIDOS	ACTIVIDADES
<p>Definición del juego literario ADIVINANZAS</p> <p>Definición del juego literario TRABALENGUAS</p> <p>Definición del juego literario RETAHÍLAS</p> <p>Importancia y beneficios de ADIVINANZAS, TRABALENGUAS y RETAHÍLAS en la actividad lectora</p> 	<p style="text-align: center;">INICIO</p> <p>Una vez hayan saludado los facilitadores, darán inicio a las actividades con la lectura de variadas adivinanzas que pondrán a volar la imaginación y harán que los participantes se diviertan en grande.</p> <p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> <p>Centradas en el Docente:</p> <ul style="list-style-type: none">-Preparación del ambiente de trabajo.-Exposición del contenido conceptual: Los juegos literarios adivinanza, retahílas y trabalenguas como estrategia lúdica para incentivar el gusto por la lectura. <p>Centradas en el estudiante:</p> <ul style="list-style-type: none">-Discusión socializada.-Intervención de los participantes en la lectura de retahílas y trabalenguas tratando de pronunciar clara y rápidamente su contenido, animándose a entender que son técnicas para estimular a los niños en el proceso lector. <p style="text-align: center;">CIERRE</p> <p>Al dar por concluido el espacio de tiempo destinado para el desarrollo de la actividad, se realizará un intercambio de observaciones y sugerencias, con la intención de verificar la información obtenida de los contenidos abordados.</p>

Diapositivas de la Cuarta sesión

Las Adivinanzas



Las adivinanzas son juegos infantiles de ingenio que tienen como meta entretener y divertir a los niños contribuyendo al mismo tiempo a su aprendizaje, y a la enseñanza de un nuevo léxico. También llamadas acertijos, las adivinanzas son un pasatiempo ideal para las horas de juego con los niños.

**Dos veces la veo en el trece
pero en el cuatro jamás.
La letra que yo te digo
fácil la adivinará**

Los Trabalenguas

Los trabalenguas son también conocidos como destrabalenguas, estos son frases, oraciones o textos breves, en cualquier idioma, creados para que su pronunciación en voz alta sea de difícil articulación. Son juegos de palabras que combinan fonemas similares, y con frecuencia se crean con aliteraciones y rimas con dos o tres secuencias de sonido.

**R con R cigarro,
R con R barril,
rápido corren los carros,
cargados de azúcar al
ferrocarril**



Las Retahílas

Las retahílas son expresiones infantiles que se repiten recitando o cantando en los juegos y en las relaciones cotidianas de los niños, puede ir acompañadas de movimiento. Estas frases o versos pertenecen a la tradición oral popular.

La retahíla es universal y parece tener sus correspondencias en cada cultura, por lo que hay muchas diferencias de unos países a otros y dentro del mismo país de unas regiones a otras.



ACTIVIDADES DE LA QUINTA SESIÓN

UNIDAD V Lectura y recreación.

Objetivo terminal: Proponer a los docentes los juegos literarios como fuente de aprendizaje y recreación.

Horario: 08:00 am a 12:00 pm / Refrigerio 9:30 am a 10:00 am.

CONTENIDOS	ACTIVIDADES
<p>Definición del juego literario ACRÓSTICOS Definición del juego literario CALIGRAMAS</p> <p>Importancia y beneficios de ACRÓSTICOS, CALIGRAMAS en la actividad lectora</p>	<p style="text-align: center;">INICIO</p> <p>El facilitador dará comienzo con palabras de agradecimiento dirigidas a los participantes, por la disposición manifestada durante la ejecución de las actividades sobre juegos literarios.</p> <p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> <p>Centradas en el Docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Preparación del ambiente de trabajo. -Exposición del contenido conceptual: Los juegos literarios acrósticos y caligramas como estrategia lúdica para incentivar el gusto por la lectura. <p>Centradas en el estudiante:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Discusión socializada. -Intervención de los participantes en la elaboración de acrósticos y caligramas tratando de representar gráficamente y a través de la lengua escrita su contenido, entendiendo que sirven como inicio de aprendizaje y a su vez entretienen. -Preguntas y respuestas: Los participantes tendrán la oportunidad de formular preguntas inherentes al módulo instruccional que fue diseñado como una contribución a los docentes que desean estimular el gusto por la lectura. <p style="text-align: center;">CIERRE</p> <p>Al terminar el período de tiempo destinado para las aclaratorias, se realizará un compartir para dar por concluido la semana de ejecución del taller sobre los Juegos literarios como una estrategia lúdica que incentiva en los niños el gusto por la lectura.</p>



Diapositivas de la Quinta sesión

Los Acrósticos

Los acrósticos son composiciones literarias muy antiguas en las que una frase está escrita a partir de las iniciales de una palabra, ponen de manifiesto la imaginación y el ingenio de quien los realiza, además se consideran un pasatiempo.



Sale muy temprano como una doncella
Ocultándose por tarde la noche
Luciendo como una estrella

Los Caligramas

Los caligramas son textos y a veces una simple frase o palabra, generalmente poético en el que se utiliza la disposición de las palabras, la tipografía o la caligrafía para procurar representar el contenido del poema. Los caligramas son poemas donde la disposición de los versos sugiere una forma gráfica



Y PARA FINALIZAR QUETAL SI INTERCAMBIAMOS...

- OPINIONES.
- SUGERENCIAS
- RECOMENDACIONES.
- AGRADECIMIENTOS.



Y ADEMÁS COMPARTIMOS

Estimados Docentes
Muchas gracias por su
valiosa colaboración



**"Una niña y un niño
que leen serán
adultos que
piensan"**

MANUAL DEL PARTICIPANTE



Juegos literarios

PRESENTACIÓN AL PARTICIPANTE

Estimado participante pensando en la imperiosa necesidad que hay en cuanto al incentivo del gusto por la lectura en los estudiantes de 2do grado, se ha realizado una compilación de información acerca de actividades lúdicas que le proporcionarán herramientas para trabajar en forma divertida dando a conocer la importancia de los juegos literarios en la lectura.

Presentamos a continuación una propuesta didáctica que tienen como base el disfrute y la recreación de la iniciación literaria. No se trata de acciones de animación a la lectura a partir de libros concretos, sino de sencillas actividades para despertar el gusto por esta, para hacer sentir a los niños que son capaces – ¡y naturalmente que lo son!– de vivir el maravilloso mundo que los textos escritos pueden ofrecerle.

Sólo hace falta que al lado de cada niño exista un maestro, un bibliotecario o un padre dispuesto a valorar su esfuerzo y a disfrutar compartiendo con ellos la magia de la palabra escrita.

Estas actividades se pueden aplicar en cualquier momento de la clase y son muy aconsejables en el momento en que los alumnos comienzan a experimentar un descenso en la curva de atención lo que se manifiesta con más frecuencia a partir de la segunda mitad de los últimos turnos de clase.

Si usted observa que al desarrollo de un contenido se le acaba el tiempo y no va a vencer todas las actividades planificadas, deténgase en la siguiente pausa y desarrolle un juego literario u otra actividad que contenga diversión para los estudiantes.

Para que los juegos literarios sean más efectivos se sugiere un trabajo preliminar por parte del docente donde se debe tener en cuenta la edad, potencialidades comunicativas, preferencias, selección, medios, momento, nivel de asimilación, entre otros.

INTRODUCCIÓN

Los juegos literarios son una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las distintas áreas de conocimiento, en este caso, específicamente, por la lectura.

En este sentido los juegos literarios constituyen una forma de trabajo docente que brinda a los estudiantes instrumentos a la hora de promover actitudes y hábitos que refuerzan conductas positivamente, permitiendo toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

A través del taller se desarrollarán cinco unidades con variado contenido de actividades lúdicas en función de acrecentar el interés lector en niños de 2do grado y facilitar a los docentes herramientas necesarias para desarrollar la participación de los estudiantes en el proceso educativo.

CONTENIDO

UNIDAD	CONTENIDO
I	Presentación del módulo instruccional. Definición de la lúdica. Utilidad de la lúdica en el proceso educativo.
II	Definición de la literatura infantil. Ventajas de la literatura infantil. Definición de los juegos literarios. Incidencia de los juegos literarios en el aprendizaje.
III	Definición del juego literario CUENTOS y sus tipos. Definición del juego literario POESÍAS. Importancia y beneficios de CUENTOS y POESÍAS en la actividad lectora.
IV	Definición del juego literario ADIVINANZAS. Definición del juego literario TRABALENGUAS. Definición del juego literario RETAHÍLAS. Importancia y beneficios de ADIVINANZAS, TRABALENGUAS y RETAHÍLAS en la actividad lectora.
V	Definición del juego literario ACRÓSTICOS. Definición del juego literario CALIGRAMAS. Importancia y beneficios de ACRÓSTICOS y CALIGRAMAS en la actividad lectora.

OBJETIVO GENERAL

Proponer a los docentes de 2do grado de la U.E.N.B.” Mons. Silvestre Guevara y Lira” de Cantaura, un compendio de actividades lúdicas para promover los juegos literarios como estrategia didáctica para incentivar el gusto por la lectura.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ✓ Describir la importancia de la lúdica en el proceso educativo.
- ✓ Reconocer el valor de la literatura infantil.
- ✓ Identificar los juegos literarios como estrategia para el estímulo de la actividad lectora.
- ✓ Sugerir actividades lúdicas como herramienta didáctica que proporcione de manera simultánea aprendizaje y diversión.

U N I D A D I



*La Lúdica en el proceso
educativo*



La Lúdica en el Proceso Educativo

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia agradable.

La lúdica contribuye a potenciar el desarrollo de la formación de la personalidad de los niños, fundamentalmente en sus relaciones interpersonales y de amistad a través de los sistemas educativos.

El juego es una actividad, naturalmente acertada, que desarrolla integralmente la personalidad del ser humano y en particular su capacidad creadora. Ortiz, A. (2004). Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

A través de la lúdica como estrategia, se logra incrementar la incidencia en la formación académica y la relación enseñanza - aprendizaje de los niños, aplicable a todas las áreas del conocimiento.

La actividad lúdica de los niños, como la fantasía y la invención, es una de las fuentes esenciales que le permite reafirmar su identidad tanto de manera colectiva como individual. La otra fuente esencial es el descubrimiento de la literatura infantil a través de cuentos, poesías y otros géneros que los ayudan a recrear y potenciar su fantasía. (ídem).

**U
N
I
D
A
D

I
I**



Jugar y aprender



La Literatura Infantil

En su trabajo en línea titulado El Poder de la fantasía y la literatura, Montoya, V. (2001) sostiene que la literatura infantil es un arte bello que emplea como instrumento la palabra. La literatura produce agrado y debe leerse por gusto. Gran parte de los aprendizajes de la vida escolar depende de las habilidades lectoras que los docentes logren desarrollar en los niños. La lectura ayuda a un niño a comprender el mundo en el que vive.

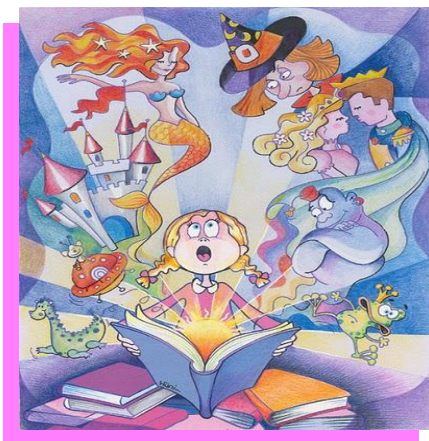
La literatura infantil, aparte de ser una auténtica y alta creación poética, que representa una parte importante de la expresión cultural del lenguaje y el pensamiento, ayuda poderosamente a la formación ética y estética del niño, al ampliarle su incipiente sensibilidad y abrirle las puertas de su fantasía. (ídem).

En otro sentido podría comprenderse también como las piezas literarias escritas por los propios niños. Por otro lado, a veces se considera que el concepto incluye la literatura juvenil, escrita para o por los adolescentes; pero lo más correcto es denominar al conjunto literatura infantil y juvenil.

La literatura infantil va dirigida hacia el lector infantil, más el conjunto de textos literarios que la sociedad ha considerado aptos para los más pequeños, pero que en origen se escribieron pensando en lectores adultos.

Según Paz, M. (2009), la literatura infantil forma parte de la vida del niño y ocupa un lugar imprescindible en el proceso de la formación integral del individuo. La Literatura Infantil es una respuesta a las necesidades del niño. Tiene como objeto sensibilizarlo y como medio la capacidad creadora y lúdica del lenguaje. Más allá de cualquier otra finalidad estrechamente formativa, su función primaria es puramente estética, la de promover en el niño el gusto por la belleza de la palabra, el deleite ante la creación de mundos de ficción.

En este mismo orden de ideas puede afirmarse que la literatura infantil, aparte de ser una auténtica y alta creación poética, que representa una parte importante de la expresión cultural del lenguaje y el pensamiento, ayuda poderosamente a la formación ética y estética del niño, al ampliarle su incipiente sensibilidad y abrirle las puertas de su fantasía. (ídem).



Los Juegos Literarios

Osoro, K. (2000) en su documento en línea Jugando con las palabras hacia la lectura, sostiene que los juegos literarios son aquellos juegos verbales, tradicionales o creados por los niños, como adivinanzas, trabalenguas, palabras que riman o con sonidos iniciales semejantes, u otras características determinadas. Todos ellos enfatizan la función lúdica y creativa del lenguaje.

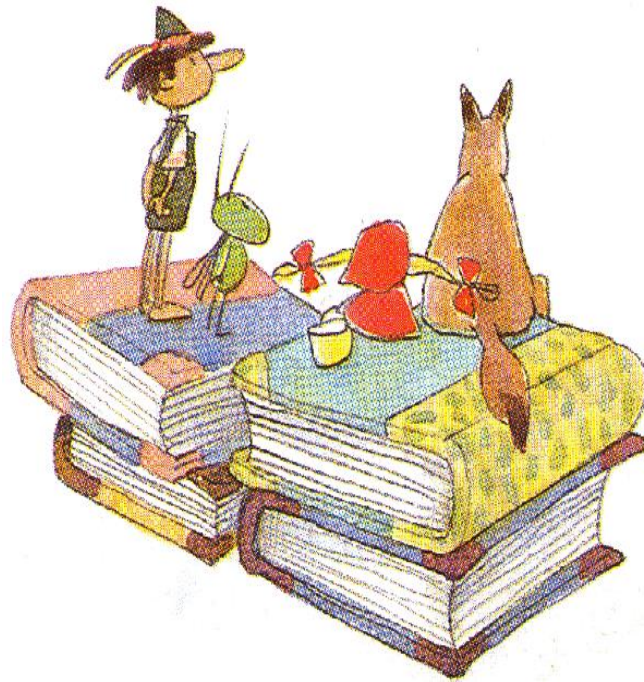
En tal sentido, los juegos literarios son una actividad de promoción de lectura en la que pueden participar uno o varios niños. Su propósito es lograr que estos vivan la lectura tanto en forma individual como colectiva mediante una actividad que da a esta lectura un carácter de juego.

Los juegos literarios constituyen variantes metodológicas efectivas para motivar a los niños y favorecen al desarrollo de habilidades y al uso del lenguaje creativo, pues ellos se expresan de forma libre, en una transposición de un contexto situacional de la vida real llevado al aula, libre de restricciones, lo que propicia la fluidez. Además, no sólo establecen un medio de diversión, sino también un medio de perfeccionamiento del lenguaje, a través de su uso durante el curso del juego. (ídem).

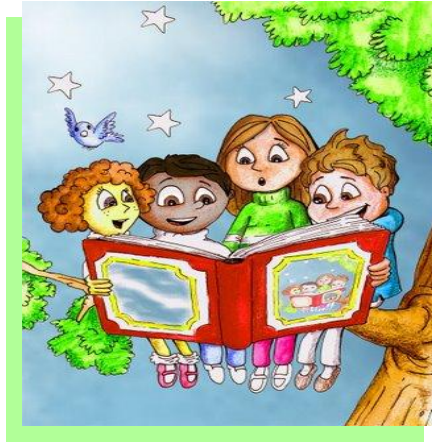
Sin duda alguna los juegos literarios como una de las estrategias utilizadas para favorecer la comprensión lectora en los niños en los primeros años de educación formal, presentan grandes beneficios para quien los trabaje, ya que estos van adquiriendo poco a poco un mayor dominio de los códigos lingüísticos, lo que permite que puedan dominar de forma sutil y efectiva los diferentes componentes de la lengua escrita.

**U
N
I
D
A
D

I
I
I**



Jugar y leer



Los Cuentos

En la Antología de Cuentos Latinoamericanos, editado por la UNICEF, se hace referencia a los cuentos como un género literario que narra una historia cargada de fantasías y aventuras, algunos terminan con una enseñanza o moraleja. Casi todos los cuentos tradicionales tienen un héroe o heroína, un villano, unos ayudantes del héroe, un objeto mágico y probablemente un final feliz.

Los cuentos son narraciones cortas en la que intervienen personajes que realizan acciones en un lugar y un tiempo determinado. Dentro de la narración puede aparecer también un dialogo intercalado. Estas historias son contadas por un narrador que habla de cosas que le suceden a otras personas o a sí mismo. En este último caso, él será un personaje del cuento. Todo cuento debe tener un principio, un desenlace y un final. (ídem).

Hay dos tipos de cuentos: el popular y el literario.

El Cuento Popular: Es aquel donde los hechos imaginarios se presentan en múltiples versiones, que coinciden en la estructura pero difieren en los detalles. Tiene

tres subtipos: los cuentos de hadas, los cuentos de animales y los cuentos de costumbres.

El Cuento Literario: Es el que ha sido concebido y transmitido mediante la escritura y donde el autor suele ser conocido. El texto, fijado por escrito, se presenta generalmente en una sola versión, sin el juego de variantes característico del cuento popular.

Los cuentos infantiles permiten a los niños utilizar y desarrollar su imaginación, para expresar sus ideas, sentimientos, emociones, brindándoles confianza, seguridad y autoestima; contribuyendo a crear su propio mundo interior. Un cuento puede ayudar a que los niños superen posibles conflictos y a que establezcan valores, que favorezcan su relación con los demás. (ídem).

MAREMARE

Cuenta la historia que...

Maremare, era un anciano cacique de la tribu de los caribes, que amaba a su pueblo y por eso lo protegía. Vivían en el lugar donde hoy es Cantaura en el Estado Anzoátegui y, siempre eran obligados a trabajar en los campos de los españoles.

Un día, ya cansado de servirles, llamó a los de su tribu y les dijo que debían irse de allí. Entonces guiados por él todos se fueron a las selvas de Guayana, pero tristemente Maremare murió antes de llegar al Orinoco.

Comentan que...

Desde entonces, su pueblo le rinde homenaje y bailan alrededor de su tumba la danza de Maremare.



Fuente: Del folklore venezolano
Adaptación: Las autoras



El gusano y la guayaba

Había una vez un gusano que vivía dentro de una guayaba. La guayaba se quejaba porque el gusano la hacía daño cada vez que mordía su delicada carne. La guayaba se estremecía en su rama para marear al gusano malvado, pero nunca lograba hacerle daño.

Gusano y guayaba se habían declarado la guerra. La guayaba estaba desesperada, no podía resignarse a que el gusano se la comiera lentamente. Se sentía indefensa. Ella iba a perder la guerra si no se inventaba un plan urgentemente.

Una tarde que llovía con fuerza, a la guayaba se le ocurrió un plan: se desprendería del árbol y caería al suelo antes de que el agua tapara los huecos del terreno. Sólo pensaba en hacerle daño al gusano, en vengarse de él.

El gusano sintió que caía al vacío y en un instante se vio a la intemperie. Desorientado por la sorpresa y adolorido por la caída, empezó a arrastrarse con dificultad entre la carne rosada y maltratada de la pobre guayaba.

El agua de la lluvia comenzaba a inundarlo todo. Ya era tarde para el gusano y la guayaba. En ese momento fue que ambos se dieron cuenta que para los dos la guerra estaba pérdida y mirándose uno al otro comentaron: Al final en la guerra todos pierden.

Fuente: Lo que escriben los niños
Adaptación: Las autoras

Cuentos

Sabías que...

Leer cuentos es muy divertido porque nos permite viajar imaginariamente por ambientes desconocidos y a veces hasta sentirnos héroes...

¡Es maravilloso poder crear historias!

Recuerda siempre que toda historia tiene:

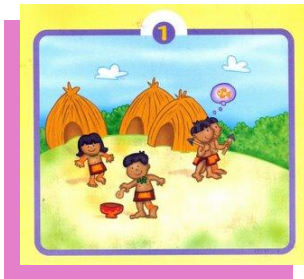
- Un comienzo.
- Un desarrollo.
- Un final.

Además, hay **PERSONAJES** que actúan en un **AMBIENTE** o **LUGAR** y a los que les **SUCEDE** algo importante.

¿Qué te parece si te entusiasmas a inventar tus propios cuentos?

Anímate a escribir un cuento, guiándote por los dibujos y no olvides colocarle un título.

TÍTULO: _____







Diseño: Las autoras

Lee atentamente este relato



CANTA.... AURA

Hace mucho tiempo, vivía en un pueblo del Oriente de Venezuela una joven indígena Kariña, la llamaban Aura. Era bella, inteligente y trabajadora. Todos la admiraban..!

A Aura le gustaba bailar y cantar, lo hacía maravillosamente. No movía los pies del suelo, pero el cuerpo y especialmente la cabeza, la cintura y los brazos parecían volar.

Cuando cantaba todos escuchaban con atención su hermosa voz y la rodeaban al bailar, mientras le decían canta Aura, canta Aura, canta una linda canción

Se convirtió en la mujer más popular del lugar, tanto, que los vecinos decidieron ir a hablar con el jefe de la comunidad para contarle lo que pensaban...

Emocionados le dijeron que querían cambiarle el nombre al pueblo de Chamariapa.

El jefe viendo el entusiasmo de los kariñas, les dijo que si y les permitió que a partir de ese momento se llamara Cantaura.

Fuente: Del folklore venezolano
Adaptación: Las autoras

¿Recuerdas el cuento que leíste?

Ahora vamos a sustituir los dibujos por palabras y a escribir las oraciones.

Observa el ejemplo:



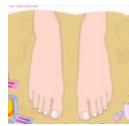
Hace mucho tiempo, en un pueblo de

Hace mucho tiempo, en un pueblo de Venezuela.



Aura era una _____ bella, inteligente y trabajadora.

Aura era una _____ bella, inteligente y trabajadora.



No movía los _____ del suelo.

No movía los _____ del suelo.



Todos los vecinos fueron a hablar con el jefe

Todos los vecinos fueron a hablar con el jefe _____.

Diseño: Las autoras



La Poesía

En el portal educativo RENA se define la poesía como un género que expresa mediante versos y rimas sentimientos íntimos de los poetas o poetisas. Utiliza figuras literarias muy expresivas como las metáforas, símiles, humanizaciones, hipérboles, onomatopeyas y repeticiones.

Echeverri, C. (1994) afirma que “La poesía ha sido escrita para ser leída, comprendida, y meditada. Solo así se puede disfrutar verdaderamente del sentido y del juego de sus palabras y de su lenguaje. A través de la poesía se puede explorar en el mundo de la expresión de ideas y de sentimientos”. (p.19).

Hablar de poesía es muy gratificante porque es un arte que se vale de diversos artificios como la profundidad, el ritmo y el sonido en el uso de la palabra. Para los autores modernos, la poesía se refleja diferentemente en cada lector, quien dará un sentido personalizado al texto. (ídem).

La poesía infantil, es una ventana que estará siempre abierta a la imaginación, acercando al niño a un mundo de emoción, fantasía, ilusión y creación. De esta forma

la poesía, genera un nuevo camino, de expresiones e inquietudes, que lo conducirán, a variados sentidos; conociendo a la vez un género literario, el cual se basa en utilizar la palabra, para decir o para expresar cosas, emociones que generalmente no son utilizadas.

La poesía está presente en la vida del niño, por lo tanto la literatura infantil está íntimamente ligada a las rimas, a las adivinanzas, los trabalenguas y las retahílas que contribuyen a que sea posible la educación estética y el desarrollo de la sensibilidad.



Candelaria

Candelaria Virgencita
por tus hijos venerada
con tu carita bonita
eres nuestra Madre amada.

De milagros hacedora
desde Anzoátegui trasciendes
nuestra guía orientadora
en nosotros la FE enciendes

Olvidarte no podemos
en nuestro corazón estás
ante ti con gusto oramos
estemos aquí o allá

Fuente: Las autoras

EL ARAGUANEY

SOY EL ÁRBOL NACIONAL

ME LLAMAN ARAGUANEY

Y EN ÉPOCAS DE SEQUÍA

YO ME ADORNO COMO UN REY.

CON MI GRAN COPA AMARILLA

DÍA A DÍA ME ENGALANO

REPRESENTO LA RIQUEZA

DEL PUEBLO VENEZOLANO.



Fuente: Las autoras

Poesías

Los poetas tienen una manera muy especial de asomarse al mundo y de escribir lo que ven en él. Mejor dicho de expresar con la poesía todo lo que hay y cómo lo ven.

Muchas veces habrás sentido deseos de escribir un poema, pues a continuación te voy a indicar los pasos que se deben seguir para hacer poesía:

1.- Inspirarse. Cualquier motivo sirve para escribir un poema. Puedes hacer poesía de lo bonito o lo feo, de lo que se te ocurra.

2.- Expresar sentimientos. Decir lo que sientes, si estás alegre o triste si sientes miedo, amor, dolor...

3.- Darle ritmo y musicalidad. Puedes lograr entonación cuidando que las palabras finales de algunos versos terminen igual.

4.- Leerlo o recitarlo expresando emoción.

¿Qué te parece si juegas a ser poeta?

"Los astros son rondas de niños,
jugando la tierra a espiar."
(Gabriela Mistral)



"Las mariposas:
...Abanicos que se agitan
Junto al rostro de una rosa."
(Oscar Alfaro)



El colibrí...
" es un arcoíris que parpadea"
(Mabel Murillo)



"La gota... es una niña de cristal"
(Carlos Luis Sáenz)



Adaptación: Las autoras

Recita con entonación la siguiente poesía

MAYO

Mayo es el mes de las flores
todo el campo reverdece,
las plantas cambian su traje
y el araguaney florece.

La orquídea luce coqueta y
se engalada el turpial,
son de nuestra hermosa Venezuela
un símbolo natural.

Mayo es el mes de las flores
es el mes de la alegría,
en la escuela homenajeamos
a las madres en su día.



Fuente: Las autoras

PRUEBA DE COMPRENSIÓN

Después de haber recitado Mayo responde las preguntas seleccionando la letra de la respuesta que creas conveniente y si deseas saber si acertaste busca en la página de las soluciones... Ah! No te olvides de colorearla orquídea.

¿Cuál es el mes de las flores?

- a) Enero.
- b) Mayo.
- c) Julio.

¿Qué cambian las plantas?

- a) El agua.
- b) La ropa.
- c) Su traje.

¿Quién florece en mayo?

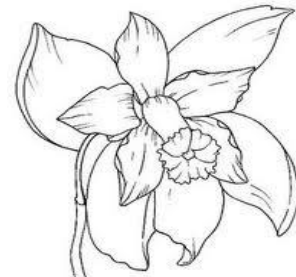
- a) El araguaney.
- b) Las flores.
- c) El cereipo.

¿Cómo luce la orquídea?

- a) Molesta.
- b) Coqueta.
- c) Fea.

Mayo es el mes de:

- a) La emoción.
- b) La tristeza.
- c) La alegría.



Diseño: Las autoras

U N I D A D I V



Lectura y diversión



Las Adivinanzas

Las adivinanzas son dichos populares o conjuntos de palabras de sentido encubierto, para que resulte más difícil descubrir de qué se está hablando. Es un juego de la lengua que consiste en adivinar algo. Se han ido transmitiendo en el tiempo por medio de las personas convirtiéndose en una tradición popular.

Según Niño, V. (1999) en su trabajo monográfico en línea, Adivinanzas para un desarrollo de las capacidades intelectuales de los niños, sostiene que la adivinanza es un acertijo expresado en forma de rima, generalmente orientado a un público infantil. Como todo acertijo, la adivinanza presenta un enigma a resolver, poniendo en juego la inteligencia del interpelado. Carecen, en general, de un autor conocido a quien adjudicárselas. Tienen una forma variada, aunque suelen abundar las de metro octosílabo en el español.

Las adivinanzas son juegos infantiles de ingenio que tienen como meta entretener y divertir a los niños contribuyendo al mismo tiempo a su aprendizaje, y a

la enseñanza de un nuevo léxico, estas son un pasatiempo ideal para las horas de juego con los niños. Además, no sólo establecen un medio de diversión, sino también un medio de perfeccionamiento del lenguaje, a través de su uso durante el curso del juego. (ídem).

Los juegos de acertijos o adivinanzas son los escogidos por excelencia dentro del grupo infantil, ya que permiten desarrollar el ingenio y la capacidad de respuesta de los niños, permitiéndoles aprender a asociar ideas y palabras y en consecuencia a aumentar y fluidir el vocabulario. Las adivinanzas ayudan a estimular la inteligencia de los niños. Muy similares a los acertijos, las adivinanzas son un pasatiempo ideal para las horas de juego.



ADIVINANZAS

A cuestas llevo mi casa.
Camino sin tener patas.
Por donde mi cuerpo pasa
queda un hilillo de plata.

(EL CARACOL)

Vuelo de noche,
duermo de día
y nunca verás plumas
en el ala mía

(EL MURCIELAGO)

Tiene cuatro patas,
mas no puede andar.
Tiene cabecera
y no sabe hablar.

(LA CAMA)



ADIVINANZA

UNA CASA  MUY GRANDE,



DONDE SE JUEGA  Y SE APRENDE,



SE TIENEN MUCHOS AMIGOS



Y TAMBIÉN MUCHOS JUGUETES.



¿QUÉ ES?

La Escuela

Fuente: chiquipedia.com

Adivinanzas

Siempre es muy divertido decir acertijos para ver quien encuentra la respuesta.



Selecciona la figura de la respuesta que crees correcta, escríbela en el espacio en blanco y si deseas saber si acertaste busca en la página de las soluciones...

Canta cuando amanece
y vuelve a cantar
cuando el día desaparece.



1.- La respuesta es _____

Dos hermanitos,
muy igualitos,
si llegan a viejos
abren los ojitos.



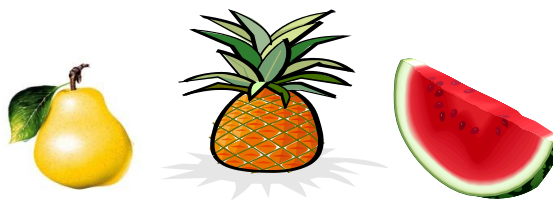
2.- La respuesta es _____

Al principio de rama
siempre suelo estar,
y si me buscas la última
me hallarás en mar.



3.- La respuesta es _____

Blanca por dentro
y verde por fuera,
si no lo adivinas,
espera.



4.- La respuesta es _____

Animal de buen olfato,
cazador nato,
que lame hasta los platos.



5.- La respuesta es _____

Mari salió de paseo
vestida con lo mejor,
y si a Mari yo la veo
Mari posa en una flor.



6.- La respuesta es _____

Orejas largas
rabo cortito
Corre y salta
muy ligerito



7.- La respuesta es _____

Diseño: Las autoras



Los Trabalenguas

Los trabalenguas, según Bernal, L. (1996) “llamados también destrabalenguas, son juegos de palabras constituidos por frases, oraciones o textos breves, en cualquier idioma, creados para que su pronunciación en voz alta sea de difícil articulación, donde se combinan fonemas similares y con frecuencia se crean con aliteraciones y rimas con dos o tres secuencias de sonido”.

Los trabalenguas son una acción ideal para agilizar la pronunciación y para ser usado como ejercicio que permite desarrollar una dicción ágil y expedita. Hay que comenzar a leerlo con mucha pausa, pronunciando cada letra con toda corrección, y luego ir aumentando gradualmente la velocidad hasta lo más rápido posible obteniendo una articulación clara

De manera que los trabalenguas constituyen a su vez un tipo de literatura popular de naturaleza oral, que sirve en especial para hacer equivocarse en varias ocasiones a la persona que lo pronuncia, quien generalmente no lo puede hacer y ocasiona así un conflicto de pronunciación. (ídem).

Parra y la perra de Guerra

Guerra tenía una parra
y Parra tenía una zorra,
y la zorra de Parra
mordió a la parra de Guerra,
y Guerra la pegó con la porra
a la zorra de Parra.

-Diga usted, señor Guerra,
¿Por qué le ha pegado
con la porra a la zorra?

-Porque si la zorra de Parra
no hubiera mordido a la parra de Guerra,
Guerra no le hubiera pegado
con la porra a la zorra



Fuente: Las autoras

Trabalenguas

Muchas veces habrás intentado decir un trabalenguas rápidamente pero quizás te has equivocado. Para que puedas hacerlo bien debes repetirlos lentamente en voz alta; luego con rapidez, las veces que sean necesarias hasta conseguir una pronunciación correcta porque aunque no lo creas los trabalenguas son destrabalenguas de lenguas.

Carlos corre corriendo, Carlitos corriendo corre.
Con carros corre Carlitos y corriendo con carros Carlos.
Juntos corren con carros, Carlos y Carlitos.

*Al principio seguramente te costó trabajo
pronunciar, pero cada vez más y más fácil
es...*

Nadie juega como Juan juega,
pues el que juega como Juan juega,
es porque le enseñó a jugar Juan.

¡Sigue intentándolo!

El trabalenguas enreda mi lengua,
mi lengua enreda al trabalenguas,
y si el trabalenguas no enredara mi lengua,
mi lengua no enredaría al trabalenguas.



Los trabalenguas se han hecho para destrabar la lengua,
sin trabas ni mengua alguna y si alguna mengua traba tu lengua,
con un trabalenguas podrás destrabar tu lengua.

Si se puede..!



Diseño: Las autoras



Las Retahílas

Rosell, A. (2009) en su Blog Retahílas Literarias, se refiere a las retahílas como expresiones infantiles que se repiten recitando o cantando en los juegos y en las relaciones cotidianas de los niños, pueden ir acompañadas de movimiento. Estas frases o versos pertenecen a la tradición oral popular. La retahíla es universal y parece tener sus correspondencias en cada cultura, por lo que hay muchas diferencias de unos países a otros y dentro del mismo país de unas regiones a otras.

Las retahílas son expresiones infantiles que se repiten en los juegos y en las relaciones cotidianas de los niños. Pertenecen a la tradición oral popular, por lo que hay muchas diferencias de unas regiones a otras. Hay retahílas de diversos tipos, dependiendo del uso que se les asigne pueden clasificarse: en retahílas para sortear juegos, para curar una herida, para contestar a un niño que insulta, que no invita o que llama a otro mentiroso. (ídem).

La retahíla se revela como un texto que, tras su “irracionalidad”, esconde la vinculación del mundo infantil con una serie de hitos folklóricos que la comunidad adulta dio por definitivamente perdidos hace mucho tiempo. De esta manera,

puede afirmarse que los niños conservan la confianza en el poder mágico de la palabra cuando, con ella, intentan controlar las fuerzas de la naturaleza.

Rápido

como el río

*Sol que calienta casa
casa en que vivimos todos
todos vamos a la playa
playa que tiene olas
olas donde juegan niños
niños que van a la escuela
escuela que es grande
grande que es el cielo
cielo que tiene nubes
nubes que cargan agua
agua que hace barro
barro que ensucia el piso
piso que barre mi abuela
abuela que va al río
río que corre rápido
rápido aprendemos nosotros*



Fuente: Lo que escriben los niños
Adaptación: Las autoras



Los mangos

Los mangos son sabrosos
sabrosos como un dulce
dulce de lechosa y piña
piña que nos gusta en jugo
jugo que calma la sed
sed de afecto y cariño
cariño para mis padres
padres que dan amor
amor que nos alimenta
alimenta como el fruto
fruto del mangal
mangal lleno de mangos
mangos dulces y bien sabrosos.

Fuente: Lo que escriben los niños
Adaptación: Las autoras

Retahílas

Las retahílas más conocidas son las que se usan para sortear juegos. En las retahílas, cada palabra o a veces cada sílaba corresponde a una persona. De manera que quien sortea comienza a jugar, de izquierda a derecha. En algunas ocasiones parecen trabalenguas, uniéndose así junto a la función ritual de echar suertes.

¿Qué te parece si a través de ellas se eligen los jugadores que van a formar los equipos para compartir en el recreo?

PARA SORTEAR JUEGOS

Al pasar por una iglesia
un curita me chistó
y me dijo que contara
hasta veintidós
Yo no le hice caso
y conté hasta dos
Uno, dos



¿Qué te parece si completas con una palabra las oraciones y formas una
retahíla?

Guíate por las ilustraciones y quizás te ayudarán

En Cantaura hay una plaza,
en la plaza hay una esquina,
en la esquina una _____,



en la _____ hay un patio.
en el patio hay un _____



en el _____ hay una rama,
en la rama está el _____,



el _____ tiene dos _____,
en una _____ tres dedos,



en un dedo el _____
el _____ es de oro.



Fuente: Las autoras

Ahora te invitamos a crear tu propia retahíla...

Sigue paso a paso las instrucciones y verás que divertido es jugar con las palabras:

- 1.- Piensa en un tema, animal, persona o cosa sobre la cual quieres escribir, éste será tu personaje.
- 2.-Ahora a manera de historia escribe sucesos o características de tu personaje.
- 3.-Recuerda que debes escribir verso por verso, teniendo en cuenta que cada frase inicie con la última palabra de la anterior.

Ejemplo:

En la casa de mi abuela había una silla
en la silla había una jaula
en la jaula había un pajarito...

- 4.-Lee desde el inicio tu retahíla cada vez que escribas un nuevo verso, así sabrás como te suena y si tus ideas tienen un sentido completo.

Luego puedes devolverte frase por frase y escribir un divertido fin.

MUCHO ÉXITO EN TU CREACIÓN... MANOS A LA OBRA

Fuente: educared.net
Adaptación: Las autoras

U N I D A D V



Lectura y recreación



Los Acrósticos

Briz, F. (2002) define el término acróstico a través de un acróstico, “Aplicase a composición poética, romántica o vanguardista, opuscular o verborreica, singular o vulgar, en fin, a todos los poemas en que la inicial letra de cada verso compone un vocablo o una frase en vertical”.

Los acrósticos son palabras o frases insertas que forman composiciones literarias de lectura vertical, muy antiguas en las que una frase está escrita a partir de las iniciales de una palabra, ponen de manifiesto la imaginación y el ingenio de quien los realiza, además se consideran un pasatiempo divertido.

Las palabras o locuciones utilizadas son significativas para un autor en la elaboración de un acróstico, generalmente se utilizan nombres de hombres o mujeres, cuya temática es amorosa o de desencanto. También puede tratar de otros temas. (ídem).

Acróstico a una niña especial

Especial

Sería

Trabajadora

Encantadora

Linda

Astuta



Diseño: Las autoras

Acróstico sobre la lectura

LA LECTURA

La lectura
Amplía el conocimiento de
Los seres humanos.
Es una manera de
Conocer el mundo y de
Tener una nueva visión de él.
Un tiempo para leer es
Romper con la ignorancia y las
Ataduras de la opresión



KML



Fuente: educared.net

Acrósticos

Hace algún tiempo cuando se decía que los planetas eran nueve, un niño intentaba aprender el nombre de cada uno de ellos pero no lo lograba, de pronto llegó su mamá y le dijo que sería más fácil aprenderse una frase: "Mi Viejo Tío Manolo Jamás Supo Usar Números Primos", en la que cada letra inicial de palabra corresponde a un planeta y le escribió el siguiente acróstico. Pon mucha atención.

Mi	Marte
Viejo	Venus
Tío	Tierra
Manolo	Mercurio
Jamás	Júpiter
Supo	Urano
Usar	Saturno
Números	Neptuno
Primos	Plutón

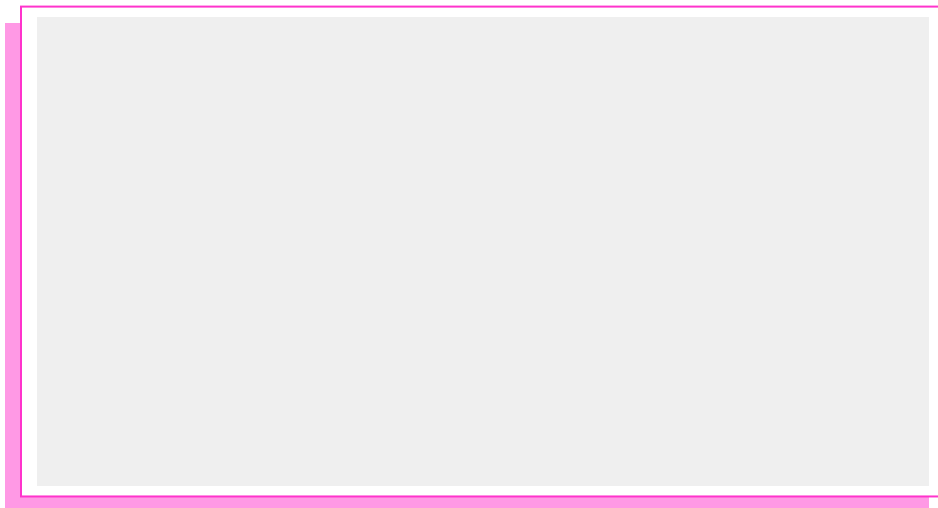
¿Te atreves a crear tu propio acróstico?

Inténtalo...

A continuación se dan algunos pasos para escribir un acróstico:

- 1.- Elige una palabra que te guste.
- 2.- Imagina que estás armando un rompecabezas.
- 3.- Centra tu atención en la primera letra y asocia una palabra o frase que empiece por esa letra. Escríbela.
- 4.- Pasa a la segunda letra y asocia nuevamente otras ideas relacionadas con ella. Escríbela.
- 5.- Continúa haciendo lo mismo con las otras letras, hasta terminar la palabra que te imaginaste al inicio. Escríbelas.
- 6.- Al finalizar vuelve a leer el acróstico y haz las correcciones necesarias.
- 7.- Convierte tu acróstico en una poesía.
- 8.- Ahora ilustra tu acróstico.

Diseño: Las autoras

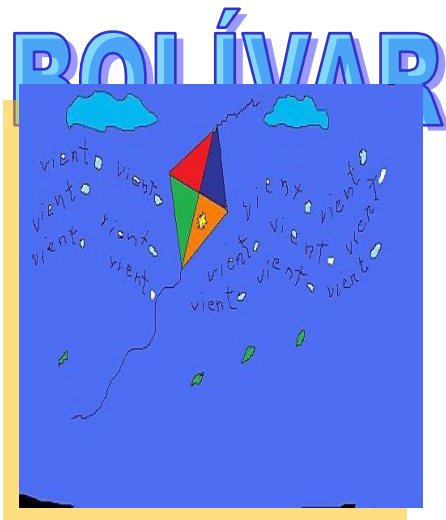


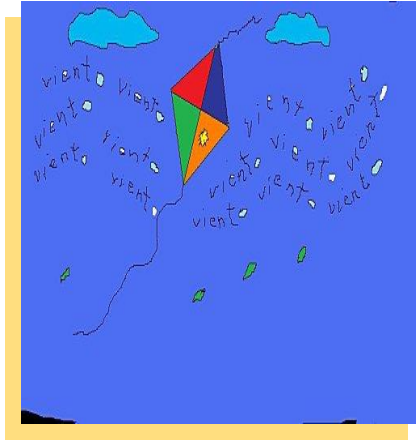
¿Crees que si te damos varias palabras podrías hacer
acrósticos?

Ah..! No olvides colorear los dibujos....



M
a
m
á





Los Caligramas

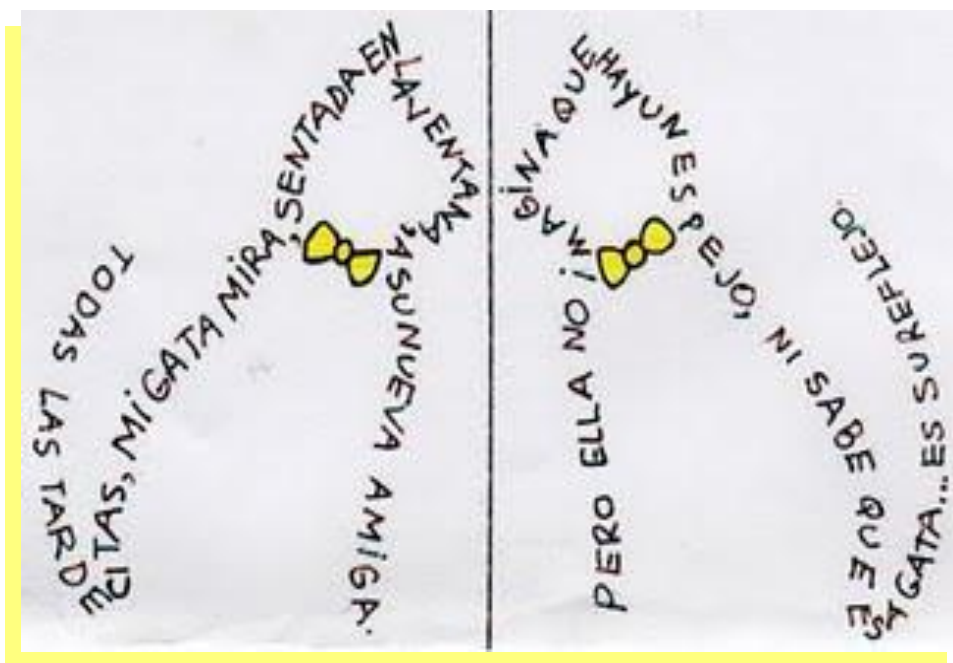
Según documento en línea Caligramas y Poemas Visuales, los caligramas son textos y a veces una simple frase o palabra, generalmente poético en el que se utiliza la disposición de las palabras, la tipografía o la caligrafía para procurar representar el contenido del poema, donde la disposición de los versos sugiere una forma gráfica, es decir, son composiciones en la que la línea escrita del verso se usa como trazo de dibujo, para dar una sensación visual coherente con la misma.

Los caligramas están en el tipo de poesía para mirar. En los caligramas, el poema dibuja un objeto relacionado al tema principal de este. Por ejemplo, si el poema habla de un castillo, se escribe el texto en forma de un castillo, aunque en ocasiones se da el caso de simples poemas visuales escritos en cierta forma o dibujo que no está relacionado con el caligrama.

De tal forma que los caligramas son poemas visuales en el que las palabras dibujan o conforman un personaje, un animal, un paisaje o cualquier objeto imaginable con las palabras, es decir, el poeta escribe y va dibujando. Así que para crear un caligrama habrá que partir de una idea, una palabra, una expresión, un objeto que habrá que transformar primero en imagen y luego en poesía. (ídem).

Caligrama Gata y Espejo

Todas las tardecitas, mi
gata mira,
sentada en la ventana, a
su nueva amiga.
Pero ella no imagina que
hay un espejo,
ni sabe que esa gata... es
su reflejo.



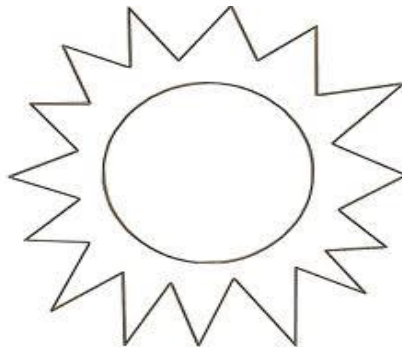
Fuente: educared.net

Caligramas

Si deseas crear un caligrama comienza por tener una idea: una palabra, una expresión o un objeto que deberás transformar primero en imagen y luego en poesía. A continuación se dan los pasos para realizarlo:

- 1.- El punto de partida será un dibujo sobre papel que represente la idea original.
- 2.- Luego escribirás el poema siguiendo el contorno del mismo o llenando su perfil de manera que los versos no pasen los bordes fijados por el dibujo.
- 3.- Lo último que harás será borrar los trazos de lápiz con el que se fijaron los contornos del dibujo para dejar visibles las palabras y los versos que conforman el caligrama.

Te invitamos a que a partir de este dibujo crees un caligrama.



Qué tal si tratas de leer lo que dicen los siguientes caligramas... Luego escribe en los espacios vacíos lo que leíste.



¿Quieres comprobar si las respuestas que seleccionaste son correctas?

Solución de la página 217

Si respondiste las opciones que están resaltadas... Felicitaciones porque comprendiste muy bien la poesía y acertaste las respuestas.

¿Cuál es el mes de las flores?

- a) Enero.
- b) Mayo.**
- c) Julio.

¿Qué cambian las plantas?

- a) El agua.
- b) La ropa.
- c) Su traje.

¿Quién florece en mayo?

- a) El araguaney.**
- b) Las flores.
- c) El cereipo.

¿Cómo luce la orquídea?

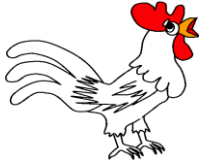
- a) Molesta.
- b) Coqueta.**
- c) Fea.

Mayo es el mes de:

- a) La emoción.
- b) La tristeza.
- c) La alegría.**

Solución de las adivinanzas de las páginas 223, 224, 225

Si tus respuestas son iguales a las aparecen aquí... Te felicito porque acertaste.



1.- La respuesta es **el gallo**



2.- La respuesta es **los zapatos**



3.- La respuesta es **la letra r**



4.- La respuesta es **la pera**



5.- La respuesta es **el perro**



6.- La respuesta es **la mariposa**



7.- La respuesta es **el conejo**

6.9.- VALIDACIÓN DEL MÓDULO INSTRUCCIONAL DIRIGIDO A DOCENTES PARA PROMOVER LOS JUEGOS LITERARIOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA INCENTIVAR EL GUSTO POR LA LECTURA

En solicitud a la validación de la propuesta, los expertos expresaron su acuerdo con la presentación del módulo instruccional dirigido a los docentes de la U.E.N.B “Mons. Silvestre Guevara y Lira” de Cantaura, con el fin de incorporar el mismo como estrategia didáctica para incentivar el gusto por la actividad lectora en los estudiantes de 2do grado a través de las actividades lúdicas, específicamente, los juegos literarios.

El módulo instruccional es una iniciativa oportuna ya que está pensado como un diseño de fácil comprensión, con objetivos alcanzables y con planificación de actividades sencillas para su desarrollo. Por lo que consideraron, que la propuesta presentada es cónsona con las necesidades y requerimientos presentes en la realidad y brinda a los docentes una estrategia lúdica para impulsar el agrado por la lectura.

De tal manera, que la ejecución de dicho módulo se muestra innovadora e interesante, razón por la que manifestaron su aceptación y validación al respecto, expresando que la preparación del colectivo docente es una imperiosa necesidad y debe ser contemplada con mayor relevancia.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arias, F. (1999). *El Proyecto de Investigación: Guía para su Elaboración* (3era. ed.). Caracas: Epísteme.
- Arrellana Pinto, D. (1992, Mayo 7). *Diccionario de Pedagogía y Psicología*. Editorial Cultura, S.A. [Página Web en línea]. Disponible: <http://www.diegoevaluacion.blogspot.com/1992/05/definiciones-de-rubrica-lista-de-cotejo.html> [Consulta: 2010, Marzo 7].
- Arteaga Lander, J. (2005). *El Juego como medio de Integración* [Trabajo en línea]. Disponible: <http://www.monografias.com/trabajos/juego.shtml> [Consulta: 2010, Abril, 20].
- Ausubel, D. (1983). *Psicología Educativa*. Un punto de vista cognoscitivo. México: Trillas.
- Barboza Norbis, L. y Sanz, C. (1998). *Importancia de la Lectura*. Revista Digital de Educación y Nuevas Tecnologías [Revista en línea], 22. Disponible: <http://www.es.wikipedia.org/wiki/Lectura> [Consulta: 2010, Abril 25].
- Beillerot, J. (1998). *La Formación de formadores*. Buenos Aires: Miño.
- Bello, F. (2000). *Investigación Tecnológica*. Editorial Universidad de Carabobo.
- Bernal, L. (1996). *Carnavalito*. Colombia: Alfaguara infantil.
- Bravo, L. (1999). *Lenguaje y Dislexias: Enfoque Cognitivo del Retardo Lector* (3era. ed.). México.
- Briz, F. (2002). *Acrósticos* [Documento en línea]. Disponible: <http://www.webescuela.edu.py/Contenido/SPTallerLenguaje2.php> [Consulta: 2010, Noviembre 09].
- Cañeque, H. (1993). *Juego y Vida*. Buenos Aires: El Ateneo.j
- Cañizales, J. (2004). *Estrategias Didácticas para Activar el Desarrollo de los Procesos de Pensamiento en Niños de 1^{er} Grado de la U.E. "Santa Bárbara" El Tejero, Edo. Monagas*. Proyecto de Investigación y Postgrado Publicado. Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Caracas.

- Chiquipedia.com (http://www.chiquipedia.com/aprende/f_buscador.htm)
- Dorrego E. y A. M. García. (1991) *Dos Modelos para la Producción y Evaluación de Materiales Instruccionales*. Fondo Editorial de Humanidades y Educación, Universidad Central de Venezuela, Caracas.
- Dorrego, E. (1996). *Fases de un Diseño Instrucciona*l. Proceso sistemático, analiza necesidades y metas de enseñanza, Valencia.
- Echeverri, C. (1996). *Rimas y Poemas para Niños*. Bogotá. Colombia: Rei Andes Ltda.
- Educared.net (http://www.educared.net/aprende/f_buscador.htm)
- Figuera, M. E. (2003). *Programa sobre Estrategias Creativas para Facilitar el Aprendizaje de la Lectura dirigido a los Docentes de la Segunda Etapa (2º) de la U.E. "Santo Niño de Atocha" en Rubio, Edo. Táchira*. Tesis de Grado Publicada. Universidad de los Andes, San Cristóbal.
- Figuroa G., E. (2004). *Implementación de la Biblioteca de Aula como Herramienta Básica para el Estímulo de los Procesos de Lectura en los Niños de 3er. Grado "A" de la U.E. "Santa Joaquina de Vedruna"*. Tesis de Grado Publicada. Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez, Barcelona.
- Fundación Provincial (2003). *Lo que escriben los niños*. Editorial Ex Libris. Caracas. Venezuela: Autor
- Gagné, R. (1979) *Principios básicos del aprendizaje e instrucción*. México: Diana.
- González Rivera, L. (2005, Junio 29). *La Lectura como Herramienta para el Aprendizaje* [Artículo en línea]. Disponible: <http://www.prensa.com/Actualidad/Psicología/2005/06/29/index.htm> [Consulta: 2010, Abril 17].
- Hamdan, N. (2001). *Métodos Estadísticos en Educación*. Caracas. Ediciones de la Biblioteca. UCV.
- Herrerach, G. (2004). *Estrategias de Aprendizaje* [Documento en línea]. Disponible: <http://www.monografias.com/trabajos19/estrategiasaprendizaje/estrategiasaprendizaje.shtml> [Consulta: 2010, Abril 25].
- Infante, P. (2001). *Diagnóstico del Nivel de Conocimiento de los Docentes en cuanto al Uso de Recursos Didácticos para la Enseñanza de la Lectura en los Primeros Grados de Educación Básica de la U.E. "Virgen de Guadalupe"*,

- Caracas - Distrito. Capital.** Tesis de Grado Publicada. Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez, Caracas.
- Juego Literario: (1989, Noviembre). Fundación para el Momento de la Lectura (FUNDALECTURA), Bogota. Revista Hojas de Aclijen [Revista en línea], 2. Disponible: http://www.reocities.com/Athens/Agora/8197/Articulos/Juego_Literario.html [Consulta: 2010, Abril 17].
- Keselman, G. (2005) *Primaria Interactiva Lenguaje*. Madrid: Equipo Editorial Cultural.
- Larousse Diccionario Educativo Estudiantil. (2006). *Navegador Temático*. (5ta. ed.). México, D.F.
- Madriz, M. y Zambrano, J. (2009). *El Mapa Mental como Estrategia Didáctica para Mejorar la Enseñanza en el Área de Ciencias de la Naturaleza y Tecnología*. Tesis de Grado no Publicada. Universidad Central de Venezuela, Barcelona.
- Maita, J. R. (2008). *El Juego como Estrategia Didáctica para Facilitar la Lectoescritura en los Niños del 2º Grado "C" de la Unidad Educativa Pedro María Freites en Cantaura*. Proyecto de Investigación Publicado. Programas Nacionales de Formación de Educadores (Misión Sucre), Cantaura.
- Manguel, A. (1998). *Una historia de la lectura*. Madrid: Alianza Editorial.
- Ministerio de Educación. (1997). *Currículo Básico Nacional*. Primera Etapa. Caracas: Autor.
- Ministerio de la Familia – UNICEF. (1996). *Antología de Cuentos Infantiles Latinoamericanos. ¿Quieres que te lo cuente otra vez?* Ecuador: Autor.
- Ministerio del Poder Popular para Ciencia, Tecnología e Industrias Intermedias, Red Nacional Escolar. (s.f.). *Poesías* [Documento en línea]. Disponible: <http://www.rena.edu.ve/SegundaEtapa/Literatura/lapoesia.html> [Consulta: 2010, Noviembre 03].
- Montoya, V. (2001). *La Literatura Infantil* [Documento en línea]. Disponible: <http://sincronia.cucsh.udg.mx/litinfant.htm> [Consulta: 2010, Noviembre 03].
- Morais, J. (1998). *El arte de leer*. Madrid: Visor

- Niño, V. (s.f.). *Adivinanzas: Para un Desarrollo de las Capacidades Intelectuales de los Niños* [Trabajo en línea]. Disponible: <http://www.monografias.com/trabajos73/adivinanzas-desarrollo-capacidadesintelectualesninos/adivinanza-desarrollo-capacidades-intelectuales-ninos.shtml> [Consulta: 2010, Enero 03].
- Nogales, F. V. (s.f.). *Estrategias de Aula* [Documento en línea]. Disponible: http://www.quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/r_1/nr_17/a_212/212.htm [Consulta: 2010, Junio 25].
- Ortiz, A. (2004). *La Lúdica en la Educación* [Trabajo en línea]. Disponible: <http://www.monografias.com/trabajos28/didacticaludica/didacticaludica.shtml> [Consulta: 2010, Noviembre 03].
- Osoro, K. (1998). *Biblioteca Escolar y Hábito Lector*. [Revista en línea]. Disponible: Dialnet.unirioja.es/servlet/fichero_articulo?codigo=2043928&orden=6830 [Consulta: 2009, Septiembre 27].
- Osoro, K. (2000). *Jugando con las Palabras hacia la Lectura* [Documento en línea]. Disponible: http://www.sole.com/plec/documentos.php?id_seccion=6&id_documento=44&nivel=Primaria&PHPSESSID=38728650b3a0b85f3645ae0ca3c1a6a4 [Consulta: 2010, Mayo 5].
- Paz, M. (2009). *La Literatura Infantil* [Documento en línea]. Disponible: <http://webs.uvigo.es/educacionou/arquivos/materias0809/maxisterio/infantil/2/105111208.pdf> [Consulta: 2010, Noviembre 03].
- Piaget, J. (1976). *La Equilibración de las Estructuras Cognitivas*. Madrid: Siglo XXI
- Pozo, J. (1996). *Aprendices y Maestros*. Madrid, España. Alianza Editorial.
- Ramírez, T. (1999). *Cómo hacer un proyecto de investigación*. Caracas: Panapo.
- Retamal, C. (2006). *La Importancia del Juego en el Desarrollo Integral Infantil*. Proyecto de Investigación Publicado. Universidad Nacional Abierta, Anaco.
- Rojas Velásquez, F. (2001, Junio). *Enfoques sobre el Aprendizaje Humano* [Artículo en línea]. Departamento de Ciencia y Tecnología del Comportamiento, Universidad Simón Bolívar. Disponible: <http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje> [Consulta: 2010, Mayo 5].
- Rosales, A. (2004). *Estrategias Didácticas o de Intervención Docente*. Lecturas: EF Revista Digital [Revista en línea], 75. Disponible: <http://www.estrategias.com/> [Consulta: 2010, Abril, 20].

- Rosell, A. (2009). *Blog Retahílas Literarias de Rosell A.* [Documento en línea]. Disponible: <http://www.hispanoramaliterario.org/group/reblog> [Consulta: 2010, Noviembre 03].
- Solé, I. (1992). *Estrategias de lectura.* Barcelona: GRAO.
- Tamayo y Tamayo, M (2004). *El proceso de la investigación científica.* México: Limusa.
- Torres, C. (2001). *El Juego como Estrategia de Aprendizaje en el Aula* [Documento en línea]. Disponible: http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen_torres.pdf [Consulta: 2010, Abril 25].
- Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Vicerrectorado de Investigación y Postgrado. (2006, Febrero). *Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales.* (4ta. ed.). Caracas: Autor.
- Universidad Santa María, Decanato de Postgrado y Extensión. (2000, Enero). *Normas para la Elaboración, Presentación y Evaluación de los Trabajos Especiales de Grado.* Caracas: Autor.
- Vigotsky, L. S. (1988). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores.* Barcelona: Grijalbo.
- Winnicott, D. (1971). *Realidad y Juego.* Barcelona: Gedisa.

ANEXOS

ANEXO No 1

**LISTA DE COTEJO APLICADA A LOS
DOCENTES**

**LISTA DE COTEJO APLICADA A LOS DOCENTES PARA EVIDENCIAR
LA INFORMACIÓN QUE POSEEN SOBRE EL USO DE LOS JUEGOS
LITERARIOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA INCENTIVAR EL
GUSTO POR LA LECTURA.**

Nº	ASPECTOS A OBSERVAR	SI	%	NO	%
1	El aula presenta ambientación acorde al grado (cartelera alusivas al PEIC, PA, Efemérides. afiches, carteles...)				
2	En el aula hay un espacio destinado para la lectura.				
3	Utiliza la biblioteca de la escuela como espacio reservado para leer.				
4	La lectura está presente en el desarrollo de la jornada diaria.				
5	El docente se muestra motivador e incentiva a los niños al momento de ejecutar la clase.				
6	Presenta con secuencia lógica las ideas a desarrollar durante la jornada.				
7	Incorpora nuevas ideas relacionadas con el tema que desarrolla.				
8	Hace la actividad lectora placentera.				
9	Emplea en clases actividades lúdicas (Juegos, rondas, canciones...)				
10	Considera el uso herramientas didácticas (debates, talleres, investigaciones...) durante el avance de las actividades.				
11	Se evidencia uso de estrategias pedagógicas (exposiciones, lluvia de ideas, juegos de roles, simulaciones...) al momento de desarrollar la clase.				
12	Los estudiantes participan de manera voluntaria en actividades lectoras.				
13	Se muestran interesados ante el desarrollo de las actividades escolares dentro del aula.				
14	Manifiestan agrado por las actividades lúdicas sugeridas por las investigadoras				

ANEXO No 2

**CUESTIONARIO APLICADO A LOS
DOCENTES**

**UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACION
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
REGIÓN BARCELONA**



Estimado(a) Docente:

Reciba un cordial saludo, el siguiente cuestionario forma parte de un análisis exhaustivo acerca del conocimiento y uso de los juegos literarios como estrategia didáctica para incentivar el gusto por la lectura, cuya finalidad es obtener información del colectivo docente de 2º grado de la U.E.N.B. “Mons. Silvestre Guevara y Lira” ubicada en Cantaura, Edo. Anzoátegui para aplicar la propuesta de un módulo instruccional.

Es indispensable que responda con total honestidad todas las preguntas, porque la omisión de cualquiera de éstas anularía el instrumento. Se le recuerda que el mismo es anónimo y el procesamiento se manejará de forma confidencial.

Agradeciendo de antemano su valiosa colaboración, se despide de Ud.

Atentamente,

Martha B., Miguez
C.I. V- 6.506.829

Meybol N., Cumana
C.I. V- 8.266.646

CUESTIONARIO PARA DOCENTES

Instrucciones:

- Lea cuidadosamente cada pregunta debido a que existen interrogantes en las cuales puede responder a una o varias opciones.
- La encuesta es individual.
- Trate de ser objetivo y preciso.
- Las opiniones de los encuestados serán sumadas y reportadas para efectos exclusivamente del trabajo de investigación.

I ASPECTOS PERSONALES Y PROFESIONALES DEL DOCENTE.

1.- ¿Cuál es el grado de instrucción que posee?

Doc. No Graduado _____

Normalista _____

Bachiller Docente _____

T.S.U en Preescolar _____

Profesor _____

Licenciado _____

Otro _____

2.- ¿Cuántos años de servicio tiene en el ejercicio docente?

De 0 a 5 años _____

De 6 a 10 años _____

De 11 a 15 años _____

De 16 a 20 años _____

De 21 a 25 años _____

Más de 25 _____

3.- ¿Cursa estudios actualmente?

Si _____ No _____

En caso afirmativo, indique que estudia _____

4.- ¿Ha participado en cursos y /o talleres de formación relacionados con la lectura?

Si _____ No _____

En caso afirmativo, mencione _____

II ASPECTOS ACADÉMICOS DEL DOCENTE.

5.- ¿Cuál es el tiempo diario aproximado que le dedica a la lectura en el aula?

Menos de 30 minutos _____

30 minutos a 1 hora _____

Más de 1 hora _____

Otros _____ Especifique _____

6.- De las siguientes estrategias. ¿Cuál(es) emplea en su práctica pedagógica?

Mímicas _____

Gestos y expresión corporal _____

Juegos literarios _____

Música _____

Todas las anteriores _____

7.- De los siguientes recursos literarios. ¿Cuál (es) utiliza en su práctica pedagógica?

Cuentos _____

Leyendas _____

Poemas _____

Juegos _____

Canciones _____

Imágenes _____

Todas las anteriores _____

8.- De los siguientes materiales impresos. ¿Cuál (es) destina para la práctica pedagógica?

Libros de textos _____

Periódicos _____

Revistas _____

Cualquier material impreso _____

9.- De los siguientes tipos de textos. ¿Cuál (es) proporciona a sus estudiantes?

Descriptivos _____

Informativos _____

Instruccionales _____

Narrativos _____

Argumentativos _____
Expositivos _____
Todos los anteriores _____

10.- ¿Qué tipo de lectura emplea en el aula?

Animada con expresión de voz _____
Reflexiva _____
Rápida _____

11.- De los siguientes espacios. ¿En cuál (es) promueve y motiva al niño para que lea?

El aula _____
La biblioteca _____
El hogar _____
Cualquier lugar _____

12.- Al momento de indicar a los niños que algo no está bien. ¿Cómo los corrige?

Reprendiendo _____
Diciendo como debe hacerse _____
Repitiendo en forma correcta _____
Lo ignora _____

13.- Los juegos literarios están considerados actividades lúdicas. ¿Qué cree usted que permiten?

Creación del lenguaje _____
Recreación del lenguaje _____
Aprendizaje de conocimientos _____
Entretenimiento _____

14.- De acuerdo a su criterio sobre la concepción de juegos literarios implementados en el aula. ¿Cuál cree que será su incidencia en el aprendizaje?

Construcción de significados _____
Recreación y desarrollo de los procesos mentales _____
Captación más rápida del aprendizaje _____
Promoción de aprendizaje significativo _____
Todas las anteriores _____

15.- De los siguientes juegos literarios. ¿Cuál (es) cree usted estimulan el gusto por la lectura?

Adivinanzas_____

Cuentos_____

Retahílas_____

Trabalenguas_____

Acrósticos_____

Canciones_____

Todas las anteriores_____

16.- De las siguientes jornadas de adiestramiento para desarrollar su formación en cuanto al uso de los juegos literarios como estrategia lúdica. ¿En cuál (es) le gustaría participar?

Talleres_____

Cursos_____

Simulación_____

ANEXO No 3

**CUESTIONARIO APLICADO A LOS
ESTUDIANTES**

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



Apreciado Estudiante:

El presente cuestionario tiene como finalidad indagar qué información posees como estudiante de 2º grado de la U.E.N.B. “Monseñor Silvestre Guevara y Lira” ubicada en Cantaura, Edo. Anzoátegui, sobre los juegos literarios como estrategia didáctica para el incentivo del placer por la lectura.

Las respuestas que suministres serán utilizadas para fines de esta investigación y se mantendrán en estricto carácter confidencial y anonimato, por lo tanto no será necesario que escriba su nombre.

Gracias por tu valiosa colaboración y la sinceridad en tus respuestas, ya que de la veracidad de las mismas depende la confiabilidad del estudio.

Atentamente,

Martha B., Miguez
C.I. V- 6.506.829

Meybol N., Cumana
C.I. V- 8.266.646

CUESTIONARIO PARA LOS ESTUDIANTES

Instrucciones:

- Lea cuidadosamente cada pregunta y trate de estar seguro(a) de su respuesta.
- Marque con una equis (X) la respuesta seleccionada.
- La encuesta es individual.
- Si tiene alguna duda consulte al encuestador.

Edad: _____

Sexo: Femenino: _____ Masculino: _____

1.- ¿Te gusta leer?

Si _____
No _____
Algunas veces _____

2.- ¿Quién te agrada que lea?

Mamá _____
Papá _____
La maestra _____
Cualquier persona _____

3.- ¿Qué prefieres que la maestra lea?

Cuentos _____
Adivinanzas _____
Poesías _____
Cualquier tema _____

4.- ¿De qué manera prefieres leer?

Oral _____
En silencio _____

5.- ¿Qué tipo de material escoges para leer?

Libros de textos _____
Periódicos _____
Cuentos _____
Revistas _____
Ninguno _____

6.- ¿En qué espacio te gusta leer?

El aula _____
La biblioteca _____
El hogar _____
Cualquier lugar _____

7.- ¿Con quién te gusta jugar?

Sólo _____
Con los compañeros _____
Con los compañeros y la maestra _____

8.- ¿Crees que puedes leer por medio de algunos juegos?

Si _____
No _____
No se _____

9.- ¿Te gustaría leer a través de juegos?

Si _____
No _____
No se _____

10.- ¿Cuál de los siguientes juegos escogerías para leer?

Cuentos _____
Poesías _____
Adivinanzas _____
Retahílas _____
Trabalenguas _____
Todos los juegos anteriores _____

ANEXO No 4

VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS POR PARTE DE LOS EXPERTOS

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



Estimada Profesora:

Milagros Romero.

Usted ha sido seleccionada por su experiencia y conocimiento, como experto(a) para validar los instrumentos de recolección de datos (lista de cotejo y cuestionarios), los cuales tienen como propósito recopilar información para diseñar y validar el Módulo Instruccional **MANUAL DE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDO A DOCENTES PARA PROMOVER LOS JUEGOS LITERARIOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA INCENTIVAR EL GUSTO POR LA LECTURA** dirigido a docentes de 2do grado de la U.E.N.B. “Monseñor Silvestre Guevara y Lira” ubicada en Cantaura, Edo. Anzoátegui.

Mucho le agradecemos su valiosa colaboración, la atención y el tiempo que dedique a verificar la pertinencia de las preguntas que se formulan.

Reiteramos nuestra gratitud.

Atentamente,

Martha B., Miguez
C.I. V- 6.506.829

Meybol N., Cumana
C.I. V- 8.266.646

APRECIACIÓN GLOBAL DEL EXPERTO SOBRE LA LISTA DE COTEJO APLICADA A LOS DOCENTES

Frente a cada ítem de la Lista de Cotejo para docentes, por favor, marque en la casilla de su preferencia de acuerdo a la pertinencia con el objetivo del estudio. Indique las observaciones que considere necesarias.

Aspectos a observar	Aceptar el ítem tal como está	Mejorar el ítem	Eliminar el ítem	Observaciones
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				

Firma del Experto:



APRECIACIÓN GLOBAL DEL EXPERTO SOBRE EL CUESTIONARIO APLICADO A LOS DOCENTES

Frente a cada pregunta del cuestionario para los docentes, por favor, marque en la casilla de su preferencia de acuerdo a la pertinencia con el objetivo del estudio. Indique las observaciones que considere necesarias.

Preguntas del cuestionario para los docentes	Aceptar el ítem tal como está	Mejorar el ítem	Eliminar el ítem	Observaciones
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				


Firma del Experto:



APRECIACIÓN GLOBAL DEL EXPERTO SOBRE EL CUESTIONARIO APLICADO A LOS ESTUDIANTES

Frente a cada pregunta del cuestionario para los estudiantes, por favor, marque en la casilla de su preferencia de acuerdo a la pertinencia con el objetivo del estudio. Indique las observaciones que considere necesarias.

Preguntas del cuestionario para los estudiantes	Aceptar el ítem tal como está	Mejorar el ítem	Eliminar el ítem	Observaciones
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				

Firma del Experto: 

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



Estimada Profesora:

Mari Leal.

Usted ha sido seleccionada por su experiencia y conocimiento, como experto(a) para validar los instrumentos de recolección de datos (lista de cotejo y cuestionarios), los cuales tienen como propósito recopilar información para diseñar y validar el Módulo Instruccional **MANUAL DE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDO A DOCENTES PARA PROMOVER LOS JUEGOS LITERARIOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA INCENTIVAR EL GUSTO POR LA LECTURA** dirigido a docentes de 2do grado de la U.E.N.B. “Monseñor Silvestre Guevara y Lira” ubicada en Cantaura, Edo. Anzoátegui.

Mucho le agradecemos su valiosa colaboración, la atención y el tiempo que dedique a verificar la pertinencia de las preguntas que se formulan.

Reiteramos nuestra gratitud.

Atentamente,

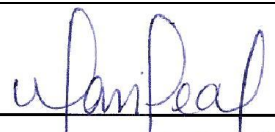
Martha B., Miguez
C.I. V- 6.506.829

Meybol N., Cumana
C.I. V- 8.266.646

APRECIACIÓN GLOBAL DEL EXPERTO SOBRE EL CUESTIONARIO APLICADO A LOS ESTUDIANTES

Frente a cada pregunta del cuestionario para los estudiantes, por favor, marque en la casilla de su preferencia de acuerdo a la pertinencia con el objetivo del estudio. Indique las observaciones que considere necesarias.

Preguntas del cuestionario para los estudiantes	Aceptar el ítem tal como está	Mejorar el ítem	Eliminar el ítem	Observaciones
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				

Firma del Experto: 
12978925

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



Estimada Profesora:

Ana Prado.

Usted ha sido seleccionada por su experiencia y conocimiento, como experto(a) para validar los instrumentos de recolección de datos (lista de cotejo y cuestionarios), los cuales tienen como propósito recopilar información para diseñar y validar el Módulo Instruccional **MANUAL DE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDO A DOCENTES PARA PROMOVER LOS JUEGOS LITERARIOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA INCENTIVAR EL GUSTO POR LA LECTURA** dirigido a docentes de 2do grado de la U.E.N.B. “Monseñor Silvestre Guevara y Lira” ubicada en Cantaura, Edo. Anzoátegui.

Mucho le agradecemos su valiosa colaboración, la atención y el tiempo que dedique a verificar la pertinencia de las preguntas que se formulan.

Reiteramos nuestra gratitud.

Atentamente,


Martha B., Miguez
C.I. V- 6.506.829

Meybol N., Cumana
C.I. V- 8.266.646

APRECIACIÓN GLOBAL DEL EXPERTO SOBRE LA LISTA DE COTEJO APLICADA A LOS DOCENTES

Frente a cada ítem de la Lista de Cotejo para docentes, por favor, marque en la casilla de su preferencia de acuerdo a la pertinencia con el objetivo del estudio. Indique las observaciones que considere necesarias.


Aspectos a observar	Aceptar el ítem tal como está	Mejorar el ítem	Eliminar el ítem	Observaciones
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				

Firma del Experto: 

APRECIACIÓN GLOBAL DEL EXPERTO SOBRE EL CUESTIONARIO APLICADO A LOS DOCENTES

Frente a cada pregunta del cuestionario para los docentes, por favor, marque en la casilla de su preferencia de acuerdo a la pertinencia con el objetivo del estudio. Indique las observaciones que considere necesarias.


Preguntas del cuestionario para los docentes	Aceptar el ítem tal como está	Mejorar el ítem	Eliminar el ítem	Observaciones
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				

Firma del Experto: 

APRECIACIÓN GLOBAL DEL EXPERTO SOBRE EL CUESTIONARIO APLICADO A LOS ESTUDIANTES

Frente a cada pregunta del cuestionario para los estudiantes, por favor, marque en la casilla de su preferencia de acuerdo a la pertinencia con el objetivo del estudio. Indique las observaciones que considere necesarias.

Preguntas del cuestionario para los estudiantes	Aceptar el ítem tal como está	Mejorar el ítem	Eliminar el ítem	Observaciones
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				

Firma del Experto: 

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



**Estimada Profesora:
Milagros Romero.**

Reciba un cordial saludo, nos dirigimos a usted, con el propósito de presentarle una lista de cotejo, cuyo objeto primordial es la revisión y validación del Módulo Instruccional elaborado, el cual está dirigido a docentes, a fin de proporcionar información necesaria acerca del uso de los juegos literarios como estrategia lúdica para incentivar el gusto por la lectura, en los niños de 2º grado de la U.E.N.B. “Mons. Silvestre Guevara y Lira” ubicada en Cantaura, Edo. Anzoátegui.

En tal sentido, solicitamos su valiosa colaboración para que tenga a bien revisar el presente Módulo Instruccional, en cuanto a la pertinencia de su contenido.

La información suministrada por usted, servirá en caso necesario, para analizar y mejorarlo a los fines de su difusión a la población docente.

Agradecidas de antemano por la cooperación prestada.

Atentamente,

Martha B., Miguez
C.I. V- 6.506.829

Meybol N., Cumana
C.I. V- 8.266.646



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

Validación del módulo instruccional **Manual de actividades lúdicas dirigido a docentes para promover los juegos literarios como estrategia didáctica para incentivar el gusto por la lectura**, dirigido a docentes de 2do grado de la U.E.N.B. “Monseñor Silvestre Guevara Y Lira” ubicada en Cantaura, edo. Anzoátegui

Nº	ASPECTOS A OBSERVAR	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El módulo presentado contempla todos los elementos propios de este recurso didáctico.			
2	Existe coherencia, pertinencia y adecuación entre el objetivo terminal y los objetivos específicos.			
3	Existe coherencia, pertinencia y adecuación entre los objetivos específicos y los contenidos.			
4	Se ofrecen estrategias de enseñanza-aprendizaje que contribuyan al desarrollo integral del participante.			
5	Se proveen estrategias que favorezcan la discusión de los participantes.			
6	Se muestra claramente actividades para el uso del manual del facilitador.			
7	Se muestra claramente actividades para el uso del manual del participante.			
8	Los contenidos a desarrollarse se planificaron en función de un orden, considerando el nivel de dificultad.			
9	En la presentación de los manuales se observa sencillez, claridad, originalidad y creatividad.			
10	Considera factible el desarrollo del módulo instruccional.			

Firma del Experto: _____

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



Estimada Profesora:

Mari Leal.

Reciba un cordial saludo, nos dirigimos a usted, con el propósito de presentarle una lista de cotejo, cuyo objeto primordial es la revisión y validación del Módulo Instruccional elaborado, el cual está dirigido a docentes, a fin de proporcionar información necesaria acerca del uso de los juegos literarios como estrategia lúdica para incentivar el gusto por la lectura, en los niños de 2º grado de la U.E.N.B. “Mons. Silvestre Guevara y Lira” ubicada en Cantaura, Edo. Anzoátegui.

En tal sentido, solicitamos su valiosa colaboración para que tenga a bien revisar el presente Módulo Instruccional, en cuanto a la pertinencia de su contenido.

La información suministrada por usted, servirá en caso necesario, para analizar y mejorarlo a los fines de su difusión a la población docente.

Agradecidas de antemano por la cooperación prestada.

Atentamente,

Martha B., Miguez
C.I. V- 6.506.829

Meybol N., Cumana
C.I. V- 8.266.646



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

Validación del módulo instruccional **Manual de actividades lúdicas dirigido a docentes para promover los juegos literarios como estrategia didáctica para incentivar el gusto por la lectura**, dirigido a docentes de 2do grado de la U.E.N.B. “Monseñor Silvestre Guevara Y Lira” ubicada en Cantaura, edo. Anzoátegui

Nº	ASPECTOS A OBSERVAR	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El módulo presentado contempla todos los elementos propios de este recurso didáctico.			
2	Existe coherencia, pertinencia y adecuación entre el objetivo terminal y los objetivos específicos.			
3	Existe coherencia, pertinencia y adecuación entre los objetivos específicos y los contenidos.			
4	Se ofrecen estrategias de enseñanza-aprendizaje que contribuyan al desarrollo integral del participante.			
5	Se proveen estrategias que favorezcan la discusión de los participantes.			
6	Se muestra claramente actividades para el uso del manual del facilitador.			
7	Se muestra claramente actividades para el uso del manual del participante.			
8	Los contenidos a desarrollarse se planificaron en función de un orden, considerando el nivel de dificultad.			
9	En la presentación de los manuales se observa sencillez, claridad, originalidad y creatividad.			
10	Considera factible el desarrollo del módulo instruccional.			

Firma del Experto: _____

u. J. P. e. a. l.
12.9.98.725

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



Estimada Profesora:

Ana Prado.

Reciba un cordial saludo, nos dirigimos a usted, con el propósito de presentarle una lista de cotejo, cuyo objeto primordial es la revisión y validación del Módulo Instruccional elaborado, el cual está dirigido a docentes, a fin de proporcionar información necesaria acerca del uso de los juegos literarios como estrategia lúdica para incentivar el gusto por la lectura, en los niños de 2º grado de la U.E.N.B. “Mons. Silvestre Guevara y Lira” ubicada en Cantaura, Edo. Anzoátegui.

En tal sentido, solicitamos su valiosa colaboración para que tenga a bien revisar el presente Módulo Instruccional, en cuanto a la pertinencia de su contenido.

La información suministrada por usted, servirá en caso necesario, para analizar y mejorarlo a los fines de su difusión a la población docente.

Agradecidas de antemano por la cooperación prestada.

Atentamente,

Martha B., Miguez
C.I. V- 6.506.829

Meybol N., Cumana
C.I. V- 8.266.646



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

Validación del módulo instruccional **Manual de actividades lúdicas dirigido a docentes para promover los juegos literarios como estrategia didáctica para incentivar el gusto por la lectura**, dirigido a docentes de 2do grado de la U.E.N.B. “Monseñor Silvestre Guevara Y Lira” ubicada en Cantaura, edo. Anzoátegui

Nº	ASPECTOS A OBSERVAR	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El módulo presentado contempla todos los elementos propios de este recurso didáctico.			
2	Existe coherencia, pertinencia y adecuación entre el objetivo terminal y los objetivos específicos.			
3	Existe coherencia, pertinencia y adecuación entre los objetivos específicos y los contenidos.			
4	Se ofrecen estrategias de enseñanza-aprendizaje que contribuyan al desarrollo integral del participante.			
5	Se proveen estrategias que favorezcan la discusión de los participantes.			
6	Se muestra claramente actividades para el uso del manual del facilitador.			
7	Se muestra claramente actividades para el uso del manual del participante.			
8	Los contenidos a desarrollarse se planificaron en función de un orden, considerando el nivel de dificultad.			
9	En la presentación de los manuales se observa sencillez, claridad, originalidad y creatividad.			
10	Considera factible el desarrollo del módulo instruccional.			

Firma del Experto: *Ana Prado*

ANEXO No 5

VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA POR PARTE DE LOS EXPERTOS

**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
REGIÓN BARCELONA**



**Informe del Experto sobre la Validación
de la Propuesta**

Yo, Licda. Milagros Romero en calidad de experto me permito informar a las tesisistas Cumana, Meybol N. y Miguez, Martha B., que de acuerdo a la lectura e interpretación de la propuesta de su trabajo de investigación sobre el **Uso de los juegos literarios como estrategia didáctica para incentivar el gusto por la lectura en niños de 2do grado de la U.E.N.B. “Mons. Silvestre Guevara y Lira”**, pude evidenciar el sentido de pertinencia con relación a los requerimientos para su implementación, permitiendo con ello, que el planteamiento del módulo instruccional se desarrolle con éxito, favoreciendo la práctica pedagógica y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Sin más a que hacer referencia, se suscribe.



Licda. Milagros Romero.


**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
REGIÓN BARCELONA**



**Informe del Experto sobre la Validación
de la Propuesta**

Yo, Licda. Mari Leal, después de haber revisado detenidamente la propuesta de las tesis de: Cumana, Meybol N. y Miguez, Martha B.; cumpro con comunicarles que pude constatar la innovación de los recursos didácticos en función de la lectura, eje motivador en el proceso de aprendizaje de los estudiantes e incentivo para los docentes en el desempeño de sus funciones pedagógicas, en tal sentido, afirmo la factibilidad de la propuesta del módulo instruccional dirigido a los docentes, el cual lleva por título: Uso de los juegos literarios como estrategia didáctica para incentivar el gusto por la lectura en niños de 2do grado de la U.E.N.B. “Mons. Silvestre Guevara y Lira”.

Sin otro particular a que referirme, se despide.



Licda. Mari Leal.
12.948.725

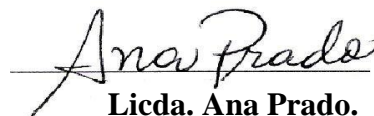
**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
REGIÓN BARCELONA**



**Informe del Experto sobre la Validación
de la Propuesta**

Yo, Licda. Ana Prado, egresada de esta universidad, notifico a las tesistas Cumana, Meybol N. y Miguez, Martha B., que una vez analizada la propuesta sobre el módulo instruccional: **Uso de los juegos literarios como estrategia didáctica para incentivar el gusto por la lectura en niños de 2do grado de la U.E.N.B. “Mons. Silvestre Guevara y Lira”**, me permitió concluir, que contiene elementos en pro de los procesos de enseñanza para la Educación Básica y que enarbolan la capacitación del colectivo docente, por lo antes expuesto, recomiendo el diseño e implementación del módulo para que contribuya a la formación de ciudadanos integrales.

Sin otro propósito, se suscribe.


Licda. Ana Prado.