



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

RECINTO UNIVERSITARIO RUBÉN DARÍO

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMA

DEPARTAMENTO DE PEDAGOGÍA

CARRERA PEDAGOGÍA CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN PRIMARIA

**SEMINARIO DE GRADUACIÓN PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIATURA
EN PEDAGOGÍA CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

Línea de investigación: Proceso Enseñanza y Aprendizaje

Tema: Estrategias didácticas para el fortalecimiento de la lectura

Subtema: El juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento de las habilidades y los niveles de comprensión lectora de los estudiantes del tercer grado del Centro Educativo Hna. Maura Clarke, en el municipio de ciudad Sandino, departamento de Managua, durante el segundo semestre del año 2020.

Comunidad: Estrategias didácticas

Autoras:

- Tec. Sup. Jennifer de los Ángeles Alemán Cruz.
- Tec. Sup. Martha Lorena Ampié Rodríguez.
- Tec. Sup. Milagros del Socorro Mairena Castro.

Tutoras:

Msc. Nohemy Scarleth Aguilar Chávez.
PhD. María del Carmen Fonseca Jarquín.

Managua, 9 de febrero 2021.



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

**Facultad de Educación e Idiomas
Departamento de Pedagogía**

CARTA AVAL

Las suscritas tutoras del Seminario de Graduación de la **Carrera de Pedagogía con Mención en Educación Primaria** de la Facultad de Educación e Idiomas, de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua, UNAN, Managua por este medio hacen constar que el trabajo de Seminario de Graduación con tema y subtema:

Línea de investigación: Proceso Enseñanza y Aprendizaje

Tema: Estrategias didácticas para el fortalecimiento de la lectura

Subtema: El juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento de las habilidades y los niveles de comprensión lectora de los estudiantes del tercer grado del Centro Educativo Hna. Maura Clarke, en el municipio de ciudad Sandino, departamento de Managua, durante el segundo semestre del año 2020.

Comunidad: Estrategias didácticas

Autoras:

- Tec. Sup. Jennifer de los Ángeles Alemán Cruz.
- Tec. Sup. Martha Lorena Ampié Rodríguez.
- Tec. Sup. Milagros del Socorro Mairena Castro.

Cumple con los requisitos técnicos, metodológicos y científicos de la investigación educativa y la normativa orientada por el departamento de Pedagogía. Presentada y defendida ante el Comité Académico Evaluador.

En calidad de docentes tutoras, extendemos en la ciudad de Managua la presente Carta Aval, a las cinco de la tarde, del día martes 9 de febrero del año dos mil veintiuno

Atentamente

M.D. María del Carmen Fonseca Jarquín
Docente Tutora

M.Sc. Nohemy Scarlett Aguilar Chávez
Docente Tutora

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN DEL TEMA Y SUBTEMA.....	1
II. JUSTIFICACIÓN.....	3
III. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN.....	5
3.1 General.....	5
3.2 Específicos.....	5
IV. MARCO REFERENCIAL.....	6
4.1 Características de los estudiantes de educación primaria.....	6
4.1.1 Características generales de los niños y niñas de 6 a 12 años.....	6
4.1.2. Adquisición de la lengua escrita.....	7
4.1.3. Desarrollo Cognitivo.....	7
4.2 Fortalecimiento del proceso enseñanza y aprendizaje.....	11
4.3 El Rol del docente de Lengua y Literatura de Educación Primaria.....	13
4.4 Las habilidades y los niveles de comprensión lectora.....	15
4.4.1 Definición de las estrategias de comprensión lectora.....	17
4.4.2. Habilidades de la comprensión lectora.....	18
4.4.3 Niveles de la comprensión lectora.....	23
4.5 El Juego.....	26
4.6 El juego como estrategia didáctica.....	29
4.7 La importancia que tiene el juego como estrategia didáctica.....	31
4.8 Tipos de juegos para el fortalecimiento de las habilidades y comprensión lectora.....	33

4.8.1. La ballena comelona	35
4.8.2 La rana lengua larga	36
4.8.3 La rayuela lectora	37
4.8.4 El Crucigrama.....	38
4.8.5 Muevo las letras	38
4.8.6 Foto Lenguaje	39
V. DISEÑO METODOLÓGICO.....	41
5.1 Primera etapa de la investigación.....	42
5.1.1 Tipo de investigación.....	42
5.1.2 Técnicas e instrumentos para recopilar información	44
5.2. Segunda etapa de la investigación.....	45
5.3 Universo, población y muestra.....	46
5.4 Escenario de la investigación	47
5.5 Criterios regulativos.....	51
VI. DESARROLLO DEL SUBTEMA.....	53
6.1 Primer Momento.....	53
6.2 Segundo momento.....	54
6.3 Tercer momento.....	54
6.4 Cuarto momento.....	55
6.5 Quinto momento.....	56
VII. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	62
7.1 Expectativas de los docentes ante la capacitación.....	63
7.2 Interpretación de las expectativas de los docentes.....	65

7.3 Pre saberes de los docentes.....	65
VIII. ANÁLISIS DE LA RÚBRICA EVALUATIVA DE LA CAPACITACIÓN POR PARTE DE LOS DOCENTES A LAS FACILITADORAS.....	73
IX. CONCLUSIONES.....	77
X. LECCIONES APRENDIDAS.....	78
XI. BIBLIOGRAFÍAS.....	78
XII. ANEXOS.....	83
12.1 Descripción del proceso de capacitación.....	84
12.2 Diseño Metodológico de la capacitación.....	88
12.3 Plan de capacitación.....	89
12.4 Agenda de la capacitación.....	95
12.5 Formato de asistencia.....	96
12.6 Lista de cotejo.....	97
12.7 Rúbrica.....	98
12.8 PRESUPUESTO.....	101
12.9 PRESENTACIÓN DE LA INNOVACIÓN PEDAGÓGICA DIDÁCTICA.....	102
12.10 Artículo Científico.....	108

DEDICATORIA

A Dios por permitirnos llegar hasta aquí pese a todas las adversidades, por su misericordia mostrada en todo momento, por lograr cada una de nuestras metas propuestas.

A nuestros padres por todo el esfuerzo y apoyo brindado durante todos estos años, por el amor y la comprensión durante este arduo camino, mismo que nos ha hecho mujeres de bien con principios y valores reflejados en nuestra labor docente.

A nuestra familia en general por creer cada día en nosotras y por aportar de manera directa e indirecta en nuestra formación profesional.

AGRADECIMIENTO

A nuestras tutoras: Dra. María del Carmen Fonseca Jarquín y MSc Nohemy Scarleth Aguilar Cháñez, por el seguimiento y apoyo constante e incondicional en todo el proceso que implicó este trabajo.

A la directora y docentes del colegio Kna. Maura Clarke, por el apoyo y la cálida atención brindada en las diferentes visitas realizadas en el centro escolar con el fin aplicar este estudio.

RESUMEN

El trabajo investigativo tiene como objetivo, “Analizar el juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento de las habilidades y los niveles de comprensión lectora de los estudiantes del tercer grado del Centro Educativo Hna. Maura Clarke, en el municipio de Ciudad Sandino, departamento de Managua durante el segundo semestre del año 2020”.

Así mismo se determina la posible solución a la problemática identificada, con el propósito de fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de las habilidades y los niveles de comprensión lectora.

Este estudio se desarrolló en dos etapas, la primera es el diagnóstico para determinar necesidades educativas, mediante el paradigma cualitativo y la segunda etapa es el proceso para proponer la posible solución al problema encontrado, haciendo uso del enfoque mixto, al describir el contexto educativo de forma cualitativa y cuantitativa.

La investigación es aplicada, ya que se realizó en el campo educativo con el fin de dar respuesta a la necesidad encontrada, por ello, se preparó una capacitación académica, donde participaron la directora, el sub director, once docentes del centro educativo, según la temporalidad es de corte transversal, porque se efectuó en el segundo semestre del año 2020. Se aplicaron una serie de técnicas e instrumentos de evaluación que permitieron obtener información de la efectividad que generó el estudio en los participantes.

La valoración de los participantes referente al proceso de capacitación fue excelente, debido a que se aportó con actividades didácticas que fortalecen las habilidades y los niveles de comprensión lectora de los estudiantes, además de proporcionar a los docentes el compromiso y el valor que tiene el juego como estrategia didáctica en la Educación primaria.

Palabras claves: Estrategias didácticas, habilidades y niveles de comprensión lectora, juego.



I. INTRODUCCIÓN DEL TEMA Y SUBTEMA

El presente estudio tiene como propósito analizar el juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento de las habilidades y los niveles de comprensión lectora de los estudiantes del tercer grado del Centro Educativo Hna. Maura Clarke, en el municipio de Ciudad Sandino, departamento de Managua, durante el segundo semestre del año 2020.

El origen de este trabajo surgió de las necesidades educativas identificada y delimitada del diagnóstico realizado en el Centro en una primera etapa, para ello, se conformaron las comunidades de investigación retomando las líneas orientadas en la carrera, esto promovió y facilitó el intercambio de experiencias y conocimientos sobre la temática en estudio.

Teniendo en consideración la principal necesidad que tenían los docentes en cuanto a las dificultades de la lectura en los estudiantes y el poco uso de estrategias didácticas aplicadas durante el desarrollo de la clase de Lengua y Literatura, se procedió al análisis de alternativas de solución a la necesidad encontrada.

Establecida la línea de trabajo se inicia la planificación, organización y ejecución de la capacitación académica enfocada en “El juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento de las habilidades y los niveles de comprensión lectora”, fomentando así la adquisición y apropiación de nuevos conocimientos.

Una vez establecido lo anterior en el informe se detallan todos los aspectos de la investigación, desde el diagnóstico hasta el desarrollo de la capacitación, como medida de solución ante la necesidad expuesta.

Inicialmente se evidencia la temática con sus objetivos principales, así mismo se aborda el marco referencial donde se definen las principales variables del tema y subtema tomando como referencia diversas fuentes de información, seguidamente



se explica el diseño metodológico del estudio detallando los tipos de investigación, población y muestra, métodos utilizados, técnicas e instrumentos para la recolección de datos y la descripción geográfica donde se desarrolló la investigación.

Posteriormente, se relatan los momentos de la capacitación en el desarrollo del subtema y el análisis de los resultados obtenidos y en anexos se adjunta la estructura del plan de capacitación con sus componentes, más el documento de apoyo que se les brindó a los docentes durante el proceso.

Este trabajo investigativo permitió ampliar los conocimientos relacionados a estrategias didácticas, además se realizó un aporte significativo a la comunidad educativa al proponer diversos juegos didácticos para un mejor desarrollo del proceso enseñanza y aprendizaje relacionado a las habilidades y los niveles de comprensión lectora.

El estudio presenta una necesidad educativa fundamentada y justificada mediante el logro de objetivos planteados con base al marco referencial, diseño metodológico, como también el desarrollo del subtema que abarca los momentos, así mismo el análisis e interpretación de resultado apoyándonos en los diferentes instrumentos aplicados, mismo que nos llevaron al establecimiento de conclusiones y lecciones aprendidas durante todo el proceso investigativo.

Es importante señalar que, desde el diagnóstico hasta la capacitación, los docentes, directora y subdirector del Centro estuvieron siempre anuentes a participar en todas las actividades propuestas del equipo, durante la etapa de la capacitación se obtuvo buena aceptación de la temática abordada, destacando la importancia de esta para el desarrollo del proceso enseñanza y aprendizaje con la implementación de juegos como estrategias didácticas que fortalezcan las habilidades y niveles de comprensión lectora.



II. JUSTIFICACIÓN

La lectura en la educación primaria es un factor clave para que el estudiante logre enriquecer su capacidad en el medio productivo y académico, así mismo desarrolle habilidades para decodificar palabras escrita por su forma hablada, como también construir el significado que está en los libros. Leer es esencial para adquirir una buena educación, formarse culturalmente y desarrollar la inteligencia, pero no es suficiente el hecho de solamente aprender a leer, esto implica un proceso de mayor amplitud en el que conecta la comprensión amplia de lo que se lee.

El programa de estudio de la asignatura de Lengua y Literatura del tercer grado, contempla actividades enfocadas directamente a la lectura, comprensión y redacción de textos, esto difiere de alguna manera con la realidad educativa de los estudiantes, ya que algunos de ellos en esta etapa aún no leen y otros si leen, pero no comprenden, esto no generaliza a todos los estudiantes ya que si existen discentes que cumplen con las exigencias académicas de este programa.

Teniendo en consideración lo antes descrito, este trabajo pretende dar respuesta a la problemática educativa detectada en el Centro Educativo Hna. Maura Clarke, misma que a su vez se refleja en las aulas de clases a nivel nacional, esto motivó aún más el desarrollo de la temática enfocada en “El juego como estrategia didáctica para fortalecer las habilidades y niveles de comprensión lectora”, sabiendo, que el juego es una estrategia didáctica importante para conducir al estudiante en el mundo del conocimiento, siempre y cuando se realicen adecuaciones según la edad, las necesidades, los intereses y las expectativas del contenido y asignatura para su correcta aplicabilidad.

Para llevar a cabo dicho proceso se llevó a cabo una capacitación académica a docentes del centro en la cual se desarrollaron e implementaron juegos didácticos variados relacionados con las habilidades y los niveles de comprensión lectora, generando un intercambio de conocimientos y experiencias entre todos los participantes.



Este estudio beneficia principalmente a los docentes del Centro Educativo Hna. Maura Clarke, los cuales obtendrán nuevos conocimientos en cuanto a estrategias didácticas relacionadas al juego para aplicarlos en su práctica diaria, también se favorece el aprendizaje de los estudiantes quienes adquirirán y fortalecerán sus saberes de manera más activa y dinámica.

Por consiguiente, como estudiantes de la carrera de Pedagogía con mención en Educación Primaria, se considera que a través de este estudio, se realiza un aporte significativo al mejoramiento del proceso enseñanza y aprendizaje, brindando apoyo a los docentes ante la necesidad educativa más sentida en la modalidad de Educación Primaria y más en concreto en la asignatura de Lengua y Literatura.



III. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 General:

Analizar el juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento de las habilidades y los niveles de comprensión lectora de los estudiantes del tercer grado del Centro Educativo Hna. Maura Clarke, en el municipio de ciudad Sandino, departamento de Managua durante el segundo semestre del año 2020.

Fortalecer el proceso enseñanza y aprendizaje mediante la capacitación, “El juego como estrategia didáctica para fortalecer las habilidades y los niveles de comprensión lectora” dirigida a docentes del Centro Educativo Hna. Maura Clarke, en el municipio de ciudad Sandino, departamento de Managua” durante el segundo semestre del año 2020.

3.2 Específicos

- Implementar el juego como estrategia didáctica para desarrollar las habilidades y los niveles de comprensión que permitan el fortalecimiento del proceso enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura.
- Determinar la importancia que tiene el juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento de las habilidades y los niveles de comprensión lectora de los estudiantes del tercer grado.

IV. MARCO REFERENCIAL

El marco referencial según (Tamayo, 2019) es definido como “El lugar donde se puede encontrar las referencias fundamentales de manera objetiva por la cual se hará las tesis y se planearán todos los fundamentos de la misma, con especificadores claros, haciendo de esta manera una investigación detallada sobre el problema a tratar”.

Mediante la indagación en archivos y diversas fuentes de información se encontraron trabajos de investigaciones similares, pero con enfoques diferentes al que se presenta en este proyecto con el tema: “El juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento de las habilidades y los niveles de comprensión lectora”, A continuación, se describen aspectos generales en relación con esta temática:

4.1 Características de los estudiantes de educación primaria.

Es importante señalar las características de los estudiantes, entre las edades de 6 a 12 años para adaptar la metodología del trabajo investigativo, de tal manera que contribuya a la estimulación de los aprendizajes con el propósito de dar respuesta a las necesidades educativas que se presentan en la modalidad de Educación Primaria. Por tanto, se describen las características sociales, motoras, afectivas comunicativas y cognitivas de los estudiantes de primaria.

4.1.1 Características generales de los niños y niñas de 6 a 12 años.

El lenguaje, según (Martín Haro, 2014). Los niños y niñas al llegar a la etapa de primaria tienen un dominio de las estructuras sintácticas de los fonemas de la lengua materna y un aceptable conocimiento del léxico en uso, excepto en algunas ocasiones, el niño y la niña conocen las reglas de funcionamiento de la lengua y son capaces de aplicarla a situaciones comunicativas.

El desarrollo lingüístico se ve condicionado por los aspectos afectivos, la interacción con los demás. Además, el lenguaje sirve al niño y la niña de apoyo al desarrollo



cognitivo, porque es instrumento del pensamiento. El lenguaje es uno de los principales instrumentos para avanzar en el conocimiento de los diferentes contenidos de las distintas áreas.

4.1.2. Adquisición de la lengua escrita.

Para (Martín Haro, 2014). El desarrollo de la comprensión implica el aprendizaje específico de la lengua escrita y el desarrollo de la lengua oral, así como la adquisición de nuevas capacidades intelectuales, como analizar, deducir e inducir.

En la etapa de primaria el niño y la niña logran ser capaz de comprender el significado de los textos, aunque esto no implica que sea capaz de tener una perspectiva crítica sobre ellos.

4.1.3. Desarrollo Cognitivo.

Siguiendo a Piaget, se partió del período de las operaciones concretas, que comprende desde los seis a siete años hasta los once y doce. Cabe señalar que el término “operación” hace referencia a las actividades de la mente. En este período la operación aparece liberada de la percepción inmediata y supone la capacidad de ordenar hacia adelante y hacia atrás en el tiempo y el espacio a nivel mental.

La edad de los seis años es considerada como el inicio de una fase intelectualmente nueva que parece constituir un período de relativa tranquilidad afectiva. Progresivamente las acciones aisladas se integran en sistemas de acciones, en el sentido que una acción puede anular o compensar otra acción anteriormente ejecutada.

El niño y la niña siguen “operando” sobre la realidad, es decir, la transforma, pero la operación es interiorizada, integrada en un sistema, lo que concede al pensamiento operatorio un equilibrio del que carece el pensamiento intuitivo. El pensamiento operativo, posibilita la combinación e integración de las representaciones y permite



fijar un marco estable en el que los distintos elementos se complementan y se integran.

Según (Chiavenato I. , 2002) describe las características del pensamiento operativo de la siguiente manera:

La descentración, es decir, la capacidad de seguir las transformaciones sucesivas de la realidad a través de todas las alternativas posibles para llegar a coordinar distintos puntos de vista.

La reversibilidad, es el pensamiento operatorio puede desenvolverse de manera reversible por inversión o reciprocidad.

La conservación de un todo, es algo que se conserva independientemente de las transformaciones. La conservación se logra en determinados momentos según el contenido que se trate. Así la conservación de cantidades aparece hacia los siete-ocho años, la conservación del peso hacia los nueve-diez años y la conservación del volumen hacia los once-doce años.

Desde el enfoque del procesamiento de la información, defiende que el conocimiento procedimental aparece en las edades:

De seis a siete años: aparecen las estrategias de repaso (se limitan a repetir información para mejorar su almacenamiento y recuperación). Estas estrategias están asociadas a un mejor rendimiento en tareas de recuerdo.

De nueve a diez años: aparecen espontáneamente las estrategias de organización (Implican operar sobre la información organizándola). En estas edades se combinan las estrategias de repaso y organización: primero organizando el material de aprendizaje, después repasando los elementos de cada grupo formado.



Las explicaciones funcionales deben utilizarse para reinterpretar las explicaciones estructurales del desarrollo, como la de Piaget, demuestra que hay otros factores además de las operaciones lógicas y que el niño es capaz de lo previsto, dependiendo de los factores funcionales, como la familiaridad de contenidos y situaciones.

En la etapa de Educación Primaria el desarrollo meta-cognitivo experimenta un aumento importante ya que hace referencia al conocimiento sobre el propio conocimiento y la autodirección de los propios procesos cognitivos como la planificación, autoevaluación y autorregulación estando ligadas al resto de las adquisiciones cognitivas.

El desarrollo social es el proceso por el que él niño aprende a interactuar con los que están a su alrededor, desde las personas de referencia, con los que establecen el apego cuando son bebés, a los iguales, pasan por el proceso entramado que compone la sociedad en la que viven (Garaigordobil, 2002).

El desarrollo del conocimiento interpersonal: los niños y niñas de primaria comprenden quienes son aquellos con los que viven y se relacionan, puesto que las relaciones que existen entre ellos comienzan a diferenciar y distinguir entre perspectiva diversas, desarrollan la idea que las relaciones han de basarse en consenso.

El desarrollo moral: todos hemos desarrollado una moral propia e intransferible, valores que no solo separan el mal del bien en el mundo abstracto, sino también tiene influencia sobre nuestras conductas, percepciones y pensamientos (Kohlberg, 2019).



En su teoría cognoscitiva del desarrollo moral, plantea que “las etapas del desarrollo moral están determinadas por las capacidades intelectuales de los individuos”. Kohlberg defiende que el desarrollo moral se construye sobre conceptos morales adquiridos en fases anteriores, la secuencia es fija y el último nivel varía dependiendo de la cultura.

Niveles y etapas que propone Kohlberg son:

Nivel 1: Moralidad Preconvencional.

- Etapa 1: Orientación por la obediencia y el castigo
- Etapa 2: Orientación hedonista e instrumental

Nivel 2: Convencional.

- Etapa 3: Moralidad del niño bueno.
- Etapa 4: Moralidad de autoridad y mantenimiento del orden social.

Nivel 3: Postconvencional.

- Etapa 5: Moralidad de derechos individuales y leyes aceptadas democráticamente.
- Etapa 6: Moralidad de principios y conciencia individual.

Tomando como referencia lo anterior, los estudiantes de Educación Primaria se situarían:

El 1er y 2do grado de primaria: entre la primera y segunda etapa del primer nivel, 3ro, 4to, 5to y 6to de primaria se encontrarían en el segundo nivel: convencional.

En el nivel convencional la etapa tres se caracteriza por que la buena conducta es la que aprueban los demás y supone buenas relaciones con las personas. Los juicios sobre lo bueno y lo malo se basan en reacciones de los demás, pero su



preocupación se centra más en la aprobación o desaprobación que en el poder físico. En esta etapa el niño y la niña están preocupados por adaptarse a las normas de amigos y familiares.

En resumen, el período de los seis a los doce años se caracteriza por:

- Consolidación de la identidad.
- Conciencia de sus capacidades y limitaciones
- Percepción de su situación en el mundo social.
- Aceptación de las normas.
- Comportamiento cooperativo.
- Desarrollo de actitudes y comportamientos de participación, respeto recíproco y tolerancia.

Las características de los estudiantes de Educación Primaria varían en dependencia de muchos factores, pese a ello se considera elemental que el docente conozca el proceso gradual del crecimiento físico, social, emocional, moral y mental de sus estudiantes, para plantearse así estrategias acordes a sus capacidades y necesidades educativas.

4.2 Fortalecimiento del proceso enseñanza y aprendizaje

El proceso de enseñanza y aprendizaje se concibe como el espacio en el cual el principal protagonista es el estudiante y el profesor cumple con la función de facilitador de los procesos de aprendizajes. Son los estudiantes los que construyen el conocimiento a partir de leer, aportar sus experiencias y reflexionar sobre ellas, de intercambiar sus puntos de vista con sus compañeros y el docente.

Este proceso ocurre en diferentes contextos, por lo que debe ser diferenciado el que ocurre en la escuela, la familia o ámbito comunitario. Se plantea que “es la educación crítica, liberadora que aspira en conquistar la hegemonía mediante el



consenso, prácticas efectivas y no mediante la cohesión ideológica. Debe abarcar todas las disciplinas escolares, desde la ciencias exactas hasta la educación física, superando las relaciones fundadas en la economía solidaria, cuya base sea la cooperación (Betto, 2015).

El proceso de enseñanza y aprendizaje conforma una unidad que tiene como propósito y fin contribuir a la formación integral de la personalidad del futuro profesional, aunque lo sigue dirigiendo el docente, para favorecer el aprendizaje de los diferentes saberes: conocimiento, habilidades, fluidez y razonamiento. Por tanto, el proceso de enseñanza y aprendizaje es de comunicación y socialización, ya que el docente comunica, expone, organiza, facilita los contenidos científicos – históricos – sociales a los estudiantes y estos, además de comunicarse con el docente, lo hacen entre sí y con la comunidad, es por ello que el proceso es de intercomunicación.

Acerca del proceso de enseñanza y aprendizaje se plantea que “es la relación sistemática de los componentes didácticos hacia una interacción dinámica de manera creadora, reflexiva y crítica de los sujetos con el objeto de aprendizaje y de los sujetos entre sí, que integre acciones dirigidas a la instrucción, al desarrollo y a la educación del estudiante” (Silvestre Oramas, 2000). Este nos indica que el profesor debe tener dominio de los componentes que lo integran, los sujetos implicados, el profesor, los estudiantes y el grupo; los cuales ofrecen un carácter interactivo y comunicativo, los objetivos, contenidos, métodos, medios, las formas de organización y la evaluación.

La autora concuerda con esta definición, expone explícitamente, que es un proceso donde la interrelación docente-estudiante ejerce suma importancia en el desarrollo profesional y particular del estudiante y asume la proporcionada por (Silvestre Oramas, 2000) debido a que la enseñanza y el aprendizaje es un proceso de interacción que incorpora a los componentes didácticos, un espacio importante para



el desarrollo de la personalidad del estudiante, el que asume de forma crítica acciones encaminadas al conocimientos del objeto de aprendizaje.

(Brejio, 2016), afirma que las actividades son desarrolladas fundamentalmente por los estudiantes y el profesor. Se reconoce que la actividad por excelencia del niño o niña es el aprendizaje y la del docente es la enseñanza, lo que no incluye que también se enriquezcan en la propia dinámica del proceso cuando los estudiantes enseñan y los docentes aprenden.

De esta forma, declara que este proceso se caracteriza y denomina como un estilo cooperativo en el que se propicia una colaboración en términos de negociación entre el maestro y el estudiante, en la que todos satisfacen sus necesidades y deciden lo que desean lograr y el modo de hacerlo.

4.3 El Rol del docente de Lengua y Literatura de Educación Primaria:

Desde diferentes perspectivas pedagógicas, al docente se le han asignado diversos roles: el de transmisor de conocimientos, el de animador, guía del proceso de aprendizaje e incluso investigador educativo.

A lo largo del presente trabajo sostendremos que la función del maestro no puede reducirse a la de transmisor de la información, ni a la de facilitador del aprendizaje. Antes bien, el docente se constituye como un organizador y mediador en el encuentro del estudiante y la cultura a través de su propio nivel cultural, por la significación que asigna al currículo en general y al conocimiento que transmite en particular (Gimeno, J., Rodrigo Rodríguez y Matrer, 1988) p, 243.

Tal como opina (Maruny, 1989), enseñar no es solo proporcionar información, sino ayudar a aprender, y para ello el docente debe tener un buen conocimiento de sus estudiantes: cuáles son sus ideas previas, que son capaces de aprender en un momento determinado, es decir su estilo de aprendizaje, los motivos que los animan o desalientan, sus hábitos de trabajos.



El docente debe estar consciente de su rol, su principal obligación es educar bien a sus estudiantes, concentrarse y apropiarse del desafío que tiene para saber cómo transmitir todos los conocimientos que debe brindar a sus estudiantes. “Es importante tener en cuenta que todas las personas que ingresan o llegan a las aulas, aprenden, se forman y desempeñan en miles de actividades que exigen procesos complejos cognitivos, valorativos, actitudinales, que demuestran de manera contundentes las capacidades que ellas tienen para aprender y desempeñarse bien en y sobre que aprender, así lo hagan con ritmos distintos”. Es totalmente necesario que el docente identifique en cada uno de sus estudiantes las capacidades que más desarrollen.

El docente de Lengua y Literatura con el apoyo de la literatura ha significado un proceso de estimulación de los niños hacia el aprendizaje de la lectura y la escritura, logrando su participación activa y proporcionándoles expectativas reales y positivas, aportándoles además herramientas eficaces para lograr dichos objetivos.

Durante el proceso de enseñanza, el docente deba recurrir a diversas estrategias que lleven a sus estudiantes a revelar el secreto de la lectura, por lo tanto, es indispensable que el docente se nutra de nuevas teorías y nuevas prácticas, lo que redundará en un aprendizaje más efectivo, amable y significativo por parte de sus estudiantes.

Al respecto cita (Restrepo, 2001) “La lectura se toma como proceso en la medida en que su aprendizaje y total dominio obedecen al cumplimiento de los niveles que van de lo simple a lo complejo, de lo explícito a lo implícito, de lo elemental a lo elaborado, de tal manera que por muchos niveles que se establezcan siempre guarden sus conocimientos con estas dicotomías.

Es muy relevante utilizar la motivación por parte de los docentes para alcanzar el logro de los objetivos de enseñanza y aprendizaje, en este caso es muy importante el papel que la literatura toma dentro del aula como promotora de saberes y



estrategias que hacen mucho más efectiva la transmisión de conocimientos por parte de los profesores y mucho más agradable y efectivo el proceso de aprendizaje.

La literatura infantil desde preescolar como asignatura debe enfocar su labor hacia el mundo del niño “Hay que enriquecer el papel del docente, renovar su oficio, que cada maestro de literatura haga parte de una comunidad académica que realmente permanentemente este objeto de estudio, que el profesor pueda reflexionar y discutir con otros intelectuales los problemas que le suscitas su quehacer alrededor de la literatura, porque solo así podrían encontrar posibilidades nuevas, perspectivas creativas para la construcción de propuestas alternativas que aseguren el gusto por la literatura en sus estudiantes. El docente debe encontrar maneras de trascender en el estudiante el cumplimiento de la tarea” (Alzate Yopez, 2008).

Por tal motivo, la lectura es una herramienta de comunicación mediada y los estudiantes deben aprender para poder enfrentarse a la multiplicidad de textos, los cuales harán parte de su vida, y sobre ellos se hace necesario que el estudiante sea capaz de comprender sus implicaciones sobre el pensamiento y la lógica, por ello, el docente debe saber ubicar a sus estudiantes en situaciones problemáticas de lectura que les posibilite apreciar las habilidades de la lectura y diferenciar entre los niveles de comprensión lectora, definición, para entender y fortalecer el proceso activo que conlleva la interpretación de los mismos.

4.4 Las habilidades y los niveles de comprensión lectora.

Durante los procesos de aprendizaje, la comprensión lectora corresponde una de las agendas más importantes dentro de la enseñanza y del proceso enseñanza-aprendizaje, (Gutiérrez-Braojos, C & Salmerón, P.C., 2012) alegan que la competencia lectora es una de las herramientas psicológicas más relevantes debido a que su perfil transversal permite efectos colaterales importantes sobre el resto de áreas académicas, tanto que, las dificultades del lector en comprensión de textos se transfieren al resto de áreas curriculares.



Por otra parte (Paris, S. G., Wasik, B.A. & Turner , J. C., 1991) establecen seis razones por las que adquirir una competencia estratégica en comprensión lectora es relevante para la educación y desarrollo de los estudiantes:

- Permiten a los lectores elaborar, organizar, y evaluar la información textual.
- La adquisición de estrategias de lectura se solapa con el desarrollo de múltiples estrategias cognitivas para la mejora de la atención, memoria, comunicación y aprendizaje durante la infancia.
- Permiten ser controladas por los lectores; ya que son herramientas cognitivas que se pueden usar de forma selectiva y flexible.
- Permiten reflejar la meta-cognición y la motivación ya que los lectores pueden tener tanto conocimientos estratégicos como la disposición a usar dichas estrategias.
- Estas estrategias pueden ser enseñadas directamente por los profesores.
- La lectura estratégica puede mejorar el aprendizaje en todas las áreas curriculares.

Las tareas de comprensión lectora, además de comprender acciones encaminadas a conseguir eficacia y eficiencia en los procesos de acceso al significado de palabras o ideas, están las de integrar estrategias de aprendizaje que permitan a los estudiantes un mayor control de los procesos implicados en la comprensión del texto que leen.

Por tanto, para efectos de esta investigación se ha considerado que el proceso de la comprensión lectora se determina bajo tres pilares fundamentales para su comprensión y ejecución, los cuales son: su definición, habilidades de la comprensión lectora y los diferentes niveles en la comprensión lectora.



4.4.1 Definición de las estrategias de comprensión lectora

Wasik y Tuner (1991) a través de las declaraciones de (Trabasso, T & Bouchard E. , 2002), definen este proceso como una toma de decisiones sobre la selección y uso de procedimientos de aprendizaje que facilitan una lectura activa, intencional, autorregulada y competente en función de la meta y las características del material textual.

Por otra parte, se definen estrategias que prioricen los niveles de procesamiento; entre estas se pueden mencionar las estrategias cognitivas, meta-cognitivas, motivacionales-afectivas y contextuales.

Las estrategias cognitivas se refieren a procesos dinámicos y constructivos que el lector pone en marcha de manera consciente e intencional para construir una representación mental del texto escrito (Dole, J. A., Nokes, J. D, & Drits, D, 2009).

Las estrategias meta-cognitivas pueden clasificarse en función del momento de uso (Schmitt, M. C. & Baumann, J. F., 1990)

- Antes de iniciar la lectura, para facilitar al lector la activación de conocimientos previos.
- Durante la lectura para facilitar al lector el reconocimiento de las distintas estructuras textuales.
- Después de la lectura, para facilitar al lector el control del nivel de comprensión alcanzando.

Las estrategias motivacionales-afectivas por su parte desempeñan un rol en el que el momento el lector debe ser capaz de construir una representación mental que les facilite con efectividad los procesos de interpretación de frases y párrafos, comprensión del texto y supervisar dicha comprensión, Gutiérrez y Salmerón (2012). En otras palabras, el sentido de éstas es permitir al lector resolver problemas



locales, globales y de integración en la comprensión lectora adecuada del texto escrito, recordarla y supervisar dicho proceso.

Además, se enfatiza la importancia de usar representaciones visuales mentales de los textos como una estrategia que permite la comprensión textual. (Kim, A., Vaughn, S., Wanzek, J., & Wei, S. , 2004) y los procesos memorísticos (Pearson, P.D. & Fielding, I, 1991).

Por otra parte, las estrategias conceptuales permiten que los lectores tengan cierta efectividad en las actividades que no limiten la memoria operativa, (Anderson, R., C., & Freebody P. , 1991) es decir, que es la responsable de que la capacidad de reconocer la información visual o para recuperar información de la memoria a largo plazo. Los estudios sobre comprensión lectora señalan que, la amplitud son aspectos cruciales en la comprensión del mismo, por tanto la familiaridad del lector respecto al vocabulario comprendido en el texto, son aspectos que en suma, la mejora del manejo de conceptos es crucial en la comprensión de texto, pero es conveniente que además, los lectores noveles usen estrategias que le permitan utilizar el contexto o la morfología de las palabras para deducir el significado de una palabra, (Beck, I., L. & Mckeown, M. G.; Cain, K., Oakhill, J. & Lemmon K, 2007). En suma, la mejora del vocabulario es crucial en el proceso de análisis y razonamiento del estudiante y logra fortalecer la capacidad de aprendizaje y enriquecer en mayor medida sus conocimientos.

4.4.2. Habilidades de la comprensión lectora.

En los estudiantes, es de vital importancia que ellos dominen ciertas habilidades importantes, como la decodificación, para poder entender lo que están leyendo en su totalidad. Además, es un proceso complejo que requiere de destrezas, que juntas conducen a la meta final de leer: la comprensión lectora (entender lo que se ha leído). La comprensión lectora puede ser un reto para los estudiantes por muchas razones. Sea cual sea la causa, conocer las destrezas involucradas y con cuáles



tiene dificultades el estudiante y de esta manera puede ayudar a obtener el apoyo apropiado.

(Mayor Juan, Suengas, Aurora y Javier González, 1995) Sostienen que la lectura es uno de los procesos cognitivos más complejos que realiza el hombre. Describen los diferentes conceptos sobre la lectura, desde cuando esta se reducía a una mera decodificación, pasando por un segundo concepto que incluía dentro de la lectura la comprensión hasta el tercero que incorpora actividades cognitivas más complejas. Se debe reconocer que la decodificación es léxica, mientras que la comprensión es textual.

Las siguientes habilidades esenciales para la comprensión de la lectura, y recomendaciones para ayudar a los estudiantes a mejorarlas se detallan a continuación:

Decodificación: Según (Lee) (s.f) es un paso fundamental en el proceso de leer. Los estudiantes deben tener habilidad para pronunciar palabras que han escuchado antes, pero que no han visto escritas. La capacidad de hacer esto es la base de otras habilidades lectoras. Por otra parte, el autor agrega que a decodificación se basa en una habilidad del lenguaje llamada “conciencia fonémica, la cual se desarrolla a temprana edad. (Esta destreza es parte de una habilidad aún más amplia llamada *conciencia fonológica*). La conciencia fonémica permite escuchar cada uno de los sonidos que forman las palabras (conocidos como *fonemas*). También permite a los estudiantes “jugar” con los sonidos al nivel de las palabras y las sílabas.

La decodificación también se basa en poder conectar sonidos individuales con las letras correspondientes. Por ejemplo, para pronunciar la palabra *so*/ los estudiantes deben saber que la letra produce el sonido /s/. Entender la conexión entre una letra (o un grupo de letras) y los sonidos que generalmente producen es un paso importante hacia la “pronunciación” de las palabras (Lee, s.f).



Además, una herramienta que ayuda mucho a adquirir la habilidad de manera más natural es ayudarlos es a través de instrucción y prácticas específicas, como es enseñarles a identificar y trabajar con los sonidos, a través de actividades como juegos de palabras y lectura oral.

Fluidez: Para Lee (s.f.) la lectura con fluidez se requerirá reconocer las palabras de forma instantánea, incluidas aquellas que no pueden deletrear (conocidas como palabras familiares a simple vista). La fluidez aumenta la rapidez a la que pueden leer y entender un texto. También es importante cuando se encuentran con palabras irregulares que no siguen las reglas de pronunciación.

Es necesario tomar en cuenta que deletrear o decodificar cada palabra puede requerir mucho esfuerzo, por lo que el reconocimiento de la palabra permitirá de explotar la capacidad de reconocer de manera instantánea palabras completas a simple vista, sin deletrearlas fonéticamente.

Cuando el estudiante logra leer rápidamente y sin cometer demasiados errores son lectores “fluidos”. Los lectores fluidos leen sin tropiezos y a buen ritmo. Agrupan palabras para entender el significado y utilizan el tono de voz adecuado al leer en voz alta. Lee (s.f.) menciona que la fluidez lectora es esencial para una buena comprensión de la lectura.

Las estrategias que recomienda Lee (s.f.) que podrían ayudar a desarrollar la habilidad de la fluidez es a través de la lectura de libros. Es importante escoger libros que tengan el nivel de dificultad apropiado para los estudiantes, sobretodo que el reconocimiento de palabras suele ser un gran obstáculo para los que tienen dificultades para leer.

Vocabulario: Para comprender lo que se está leyendo, es necesario entender la mayoría de las palabras en el texto. Tener un vocabulario amplio es esencial para la comprensión lectora. A los estudiantes se les puede enseñar vocabulario, pero generalmente aprenden el significado de las palabras a través de la experiencia diaria y leyendo (Lee, s.f.).



Mientras más expuestos estén los estudiantes a diferentes palabras, más amplio será su vocabulario. Lee (s.f.) recomienda que la mejor manera para desarrollar el vocabulario del estudiante es teniendo conversaciones frecuentes sobre diversos temas. Por lo cual, el docente durante sus clases debe incluir palabras e ideas nuevas. Los chistes y los juegos de palabras son una manera divertida de ampliar el vocabulario.

También el autor agrega actividades que los padres también pueden aplicar como son el leer juntos todos los días, y cuando esté leyendo en voz alta, debe detenerse en las palabras nuevas y definir las; sin olvidar el paso de animar al hijo a leer por sí solo; incluso sin escuchar la definición de una palabra nueva, puede usar el contexto para entenderla.

Construcción de oraciones y cohesión: A simple vista, podría parecer como una habilidad exclusiva de la escritura, sin embargo, estas habilidades son importantes para la comprensión lectora. Para Lee (s.f.) el saber cómo se relacionan las ideas a nivel de las oraciones ayuda a los alumnos a entender el significado de párrafos y textos completos; además que conduce a algo llamado *coherencia* o la capacidad de conectar ideas dentro de un texto.

La alternativa idónea para mejorar esta habilidad es la instrucción explícita, ya que puede enseñar a los estudiantes los fundamentos de la construcción de oraciones. Por ejemplo, los docentes pueden trabajar con los estudiantes en la conexión de dos o más ideas, a través de la escritura como de la lectura, Lee (s.f.).

Razonamiento y conocimiento previo: La importancia en esta actividad radica en que los estudiantes tengan experiencia o conocimiento previo del mundo cuando leen. También necesitan ser capaces de “leer entre líneas”, es decir, extraer el significado cuando no está expresado de manera literal (Lee, s.f.). Para adquirir conocimiento a través de la lectura, se requerirá la práctica a través de conversaciones, películas, programas de televisión y el arte. La experiencia cotidiana y las actividades manuales también proporcionan conocimiento.



El autor recomienda a los padres exponer al hijo lo más posible a nuevas experiencias, y realizar conversaciones sobre lo que ha aprendido de las experiencias que han tenido juntos y por separado; ayudándolo hacer conexiones entre el conocimiento nuevo y el que ya posee, haciéndole preguntas abiertas que requieran pensar y dar explicaciones.

La memoria funcional y la atención: Según Lee (s.f.), son parte de un grupo de habilidades conocidas como la función ejecutiva; por ejemplo, cuando los infantes leen, la atención les permite captar información del texto; de manera que les permiten retener esa información y usarla para entender el significado, y así adquirir conocimiento a partir de lo que están leyendo.

No obstante, un aspecto importante a destacar es ayudar al estudiante a ser capaces de reconocer cuando no entienden algo; alimentando de esta forma la necesidad de detenerse y volver a leer para aclarar cualquier confusión que pudieran tener.

Para mejorar estas aptitudes Lee (s.f.) recomienda tanto para el maestro, como para el estudiante, aplicar la memoria mediante la búsqueda de material de lectura que sea interesante y estimulante. Por ejemplo, a algunos niños podrían gustarles las novelas gráficas. Fomentando de esta que el estudiante/hijo se detenga y vuelva a leer cuando algo no está claro. Demostrando cómo usted “piensa en voz alta” cuando lee para asegurarse de que lo que ha leído tiene sentido.

En síntesis, los puntos clave para que la comprensión lectora tenga una importante ejecución en los alumnos son las siguientes:

- La decodificación, la fluidez y el vocabulario como herramientas necesarias para la comprensión lectora.
- Que el estudiante sea capaz de conectar ideas dentro y entre oraciones, de manera que pueda a entender el texto en su totalidad.



- Leer en voz alta y hablar sobre experiencias permitirá desarrollar habilidades para leer.

4.4.3 Niveles de la comprensión lectora.

Durante el proceso de codificación para la comprensión lectora existe una reconstrucción de significados por parte del lector, el cual, mediante la ejecución de habilidades mentales, logra darle sentido a los elementos que previamente han procesado durante el análisis del texto. Estos procedimientos son dinámicos, se realizan cuando el lector establece las conexiones coherentes entre los conocimientos que poseen en sus estructuras cognitivas y los nuevos que le proporciona el texto (EcuRed, s.f.).

Por tanto para efectos de esta investigación se procede describir los diferentes niveles de comprensión lector, los cuales se conforman a través de los niveles literales, interferenciales y críticos, según (Calva, 2012).

Nivel de comprensión literal.

Según (Calva, 2012), es una capacidad básica que se debe trabajar con los estudiantes, ya que esto permitirá extrapolar sus aprendizajes a los niveles superiores, además sirve de base para lograr una óptima comprensión. Es el reconocimiento de todo aquello que está explícito en el texto. El maestro estimulará a sus estudiantes a:

- A identificar detalles.
- Precisar el espacio, tiempo, personajes.
- Secuenciar los sucesos y hechos.
- Captar el significado de palabras y oraciones.
- Recordar pasajes y detalles del texto.
- Encontrar el sentido a palabras de múltiple significado.



- Identificar sinónimos, antónimos y homófonos.
- Reconocer y dar significado a los prefijos y sufijos de uso habitual, etc.

Mediante este trabajo el docente podrá comprobar si el estudiante puede expresar lo que ha leído con un vocabulario diferente, y si lo hace, le será fácil desarrollar el siguiente nivel de comprensión.

Nivel de comprensión interferencial.

Es establecer relaciones entre partes del texto para inferir información, conclusión o aspectos que no están escritos. Calva introduce los alegatos de (Pinzas, 2007), quien aduce que este nivel es de especial importancia, ya que la lectura permite ir más allá del texto, de manera que completado el ejercicio lograra agilizar su pensamiento y su proceso de análisis; por ello, es importante enseñar a los estudiantes:

- A predecir resultados.
- Deducir enseñanzas y mensajes.
- Proponer títulos para un texto.
- Plantear ideas fuerza sobre el contenido.
- Recomponer un texto variando hechos, lugares, etc.
- Inferir el significado de palabras.
- Deducir el tema de un texto.
- Elaborar resúmenes.
- Prever un final diferente.
- Inferir secuencias lógicas.
- Interpretar el lenguaje figurativo.



- Elaborar organizadores gráficos, etc.

Es necesario señalar que, si se hace comprensión inferencial a partir de una comprensión literal pobre, lo más probable es que se obtenga una comprensión inferencial también pobre (Calva, 2012).

Nivel de comprensión crítica.

Implica un ejercicio de valoración y de formación de juicios propios del lector a partir del texto y sus conocimientos previos, con respuestas subjetivas sobre personajes, autor, contenido e imágenes literarias. Es la elaboración de argumentos para sustentar opiniones, esto supone que los docentes promuevan un clima dialogante y democrático en el aula (Calva, 2012). Por consiguiente, es de necesidad enseñar a los estudiantes a:

- Juzgar el contenido de un texto
- Distinguir un hecho de una opinión
- Captar sentidos implícitos
- Juzgar la actuación de los personajes
- Analizar la intención del autor
- Emitir juicio frente a un comportamiento
- Juzgar la estructura de un texto, etc.

Se puede determinar que es indispensable desarrollar y fortalecer los tres niveles de comprensión en los estudiantes, más que nunca, ya que hoy en día se está enfrentando ante nuevas herramientas tecnológicas e innumerables fuentes de información; y ante este contexto es indispensable que se implemente de forma dinámica y digerible actividades que fortalezcan los procesos de razonamiento analítico en los estudiantes. Tomando en consideración el juego como estrategia lúdica y pedagógica.



4.5 El Juego

El juego como elemento esencial en la vida del ser humano, considera que es la actividad fundamental que ayuda a desarrollar y educar al niño en forma integral, de aprender, es un actividad exploradora de aventura es por excelencia la forma natural” (Jares Xesús R, 2000), o sea que es el medio de comunicación por el cual el niño liberar sus energías. Es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo.

La definición según el diccionario (Cerezo) de la real academia de la lengua española explica que el juego es la “acción y efecto de jugar, entretenerse o divertirse”. Es decir que al jugar nos divertimos y hacemos las acciones con los objetos, materiales o personas lo que nos llevará a una serie de resultados.

(Díaz, 1993), lo caracterizó como una actividad pura, donde no existe interés alguno simplemente el jugar es espontáneo, es algo que nace y se exterioriza. Es placentero y hace que la persona se sienta bien.

El juego y las acciones que este conlleva son la base para la educación integral, ya que para su ejecución se requiere de la interacción y la actividad social. Por otra parte, además de los objetivos efectivos y sociales ya nombrados, también están los cognoscitivos y motores, porque solo mediante el dominio de habilidades sociales, cognoscitiva, motrices y afectivas es posible lograr la capacidad de jugar (Sutto-Smith, 1978)

También se encontró según la (UNESCO, 1980) que “Los juegos proporcionan un medio excelente de aprendizaje de los valores culturales en la sociedad, los cuales son representados de manera simbólica: en las reglas del juego y mediante el empleo de motivos decorativos tradicionales” (p. 17). Esto hace referencia a que los juguetes en la época antigua, eran materiales que existían en los contextos en los que vivían los niños y las niñas, donde ellos les daban sentido y significados



específicos a partir de los juegos que se inventaban y la interacción que surgía con sus compañeros.

Es por ello, considerado como parte de la cultura el implementar instrumentos útiles ya que mucho de los materiales que los niños y las niñas tomaban eran las herramientas con las que el adulto realizaba tareas para sobrevivir. Con todo este significado se logró que los niños y niñas fueran aprendiendo a través del juego las tradiciones de sus propias culturas y los roles que los adultos realizaban en su sociedad.

Según (Rousseau, 1762) dice que “El juego es el modo de expresión del niño y su felicidad, es auto regulador de su conducta y ejercicio de su libertad” (p. 68). Es importante reconocer que el juego es la herramienta con la que los docentes se valen para intervenir en el aula, pero para los niños y las niñas es la forma de disfrutar y gozar lo placentero de la vida. Además, el juego es la manifestación más importante de los niños y las niñas, es su manera natural de aprender, de representar su mundo y de comunicarse con su entorno, manifestando sus deseos, fantasías y emociones.

Además, como bien dice (Borja M & Martín, M, 2007) “El juego involucra la persona entera: su cuerpo, sus sentimientos y emociones, sus inteligencias. Facilita la igualdad de posibilidades, permite ejecutar las posibilidades individuales y colectivas. Los niños que juegan mucho podrán ser más dialogantes, creativos y críticos con la sociedad” (p.14).

(Inmaculada, 2005) Nos dice que “el juego constituye la actividad propia del niño y es su forma de conocer el mundo, es indispensable para su crecimiento psíquico, intelectual y social del niño”, es decir que a través del juego explora el medio que le rodea, da rienda suelta a su imaginación y aprende a convivir con los demás, mediante el juego además el niño expresa sus emociones, alegría, sus deseos como: ser un hada, un rey, bombero o lo que su imaginación cree.



El juego no solo es una forma de diversión, sino también la mejor manera de aprendizaje, a través de el, los niños aprenden a afrontar situaciones diversas que deberán enfrentar a lo largo de su vida. Es indispensable para el desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo y social, con el se aprende a respetar normas, a tener metas y objetivos.

Por consiguiente, los juegos poseen características esenciales que a continuación detallamos:

- Es libre
- Produce placer
- Implica actividad
- Se puede practicar durante toda la vida
- Es algo innato
- Organiza las acciones de un modo propio y específico
- Ayuda a conocer la realidad.
- Permite al niño afirmarse
- Favorece el proceso socializador
- Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- Tiene unas reglas que los jugadores aceptan.

Los juegos son una actividad amena que permite a los niños desarrollar sus potencialidades físicas e intelectuales, les ayuda a formar su personalidad, adquiriendo valores y destrezas, es por eso, que el docente debe utilizarlo como estrategia fundamental para que le permita una enseñanza significativa y garantizando el éxito del aprendizaje.



4.6 El juego como estrategia didáctica.

Las estrategias son un conjunto de acciones que están orientadas a alcanzar un determinado fin o propósito. Es por ello, que (Sánchez, 2014) afirma: “Las estrategias son procedimientos que orientan acerca de la utilización de una habilidad o del conocimiento necesario para resolver un problema” (p. 46).

El criterio de Sánchez es muy acertado, ya que en realidad las estrategias son una guía de acciones y procedimientos que sirven como medio para organizar actividades innovadoras y significativas que permiten al estudiante apropiarse de diversos conocimientos para resolver sin dificultades cualquier problema que se presente en la vida cotidiana.

Por otra parte, al hablar de didáctica se puede decir que es aquella que contribuye a poner en ejecución las prácticas académicas de quienes aprenden y de quienes enseñan, es así que (Muñiz Alonso L. y Rodríguez L., 2013) afirman que: “La didáctica es la disciplina o tratado riguroso de estudio y fundamentación de la enseñanza en cuanto que propicia el aprendizaje formativo de los estudiantes en los diversos contextos” (p. 28).

En términos generales al hablar de estrategias didácticas se puede decir que son el conjunto de acciones que lleva a cabo el docente con clara y explícita intencionalidad pedagógica en la elección apropiada de las diversas técnicas y actividades para la enseñanza de todas las áreas de estudio, a fin de alcanzar de manera significativas y fructífera todos los indicadores educativos.

Según (Melo M. y Hernández R., 2014) “El juego como estrategia didáctica es un actividad de representación de nivel cognitivo que ayuda a desarrollar la habilidad para conservar las representaciones del entorno aun cuando el individuo se enfrente a estímulos que no ha reconocido (p. 43).

En la actualidad, el juego es considerado un proceso cognitivo que se da a partir de las actividades que el individuo realiza a su propia experiencia, es por ello, que el



juego como estrategia didáctica, tiene una importante función socializadora e integradora del conocimiento el mismo que en el ámbito educativo y social permite conocer y experimentar conductas interactivas e innatas de cada ser humano. Así, el juego ayuda a organizar un ambiente armónico y propicio para el proceso educativo sea agradable, efectivo y a la vez provechoso en el desarrollo de las diferentes capacidades intelectuales y morales del niño para fundar prácticas de sociabilidad, colectivismo, amor y respeto por los demás.

Los juegos como estrategia didáctica deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, y recreación a los niños. Además, permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en las actividades.

Así mismo (Mayer Sánchez, 1995) argumenta que: “El juego es una estrategia que el docente puede utilizar para facilitar el aprendizaje significativo en sus estudiantes” (p.27). Por tanto, no son simples actividades que puedan utilizarse una tras otra, sino que deben constituir actividades conclusivas o sea finales.

Es decir, para reforzar el aprendizaje en los estudiantes se hace necesario que el docente haga uso del juego como estrategias didácticas acordes a los intereses de los mismos.

Según (Guzmán, 1995) “El interés de los juegos en la educación no es solo divertir, sino más bien extraer de sus enseñanzas materiales concretos para impartir un conocimiento y lograr que los estudiantes piensen con cierta motivación”.

Con lo anterior, el docente debe utilizar el juego como estrategia didáctica, porque la particular visión en la escuela, es hacer que el material se ajuste a las necesidades concretas de los estudiantes que respondan a su interés y al mismo tiempo sirva de apoyo a las actividades y tareas que se proponen a los niños y niñas ajustándose a los respectivos programas.



Se valoran los criterios de los autores, donde el juego como estrategia didáctica realmente posibilita la práctica libre y la expresión creativa de cubrir todos los conocimientos y experiencias que se adquieren en el diario vivir, es así que más su carácter crítico el juego en contexto social y educativo se enfoca en la manera en la que el niño inicia animado, ejercita su lenguaje, se adapta al medio que lo rodea, descubre nuevas realidades, forma su carácter crítico-creativo y desarrolla su capacidad de interacción con el medio para apropiarse de conocimientos de forma libre y divertida.

Se considera que, el juego como estrategia didáctica es importante para el desarrollo integral del educando, a través de éste aprende auto dominarse y someter por sus propias decisiones sus impulsos y deseos, incidiendo la formación de su personalidad y su desenvolvimiento psíquico, físico, afectivo y social, con lo cual fortalece y descubre su autonomía e identidad personal.

4.7 La importancia que tiene el juego como estrategia didáctica.

(Bernabe, N y Goldstein, A., 2009) Establecen que el juego en el marco de la educación tiene una importancia sustantiva en todas las etapas de crecimiento del estudiante pues le permite desarrollar habilidades propias.

En todo caso, si los juegos se incluyen en la enseñanza de todas las áreas, facilitan la adquisición de conocimientos, ya que despiertan en el estudiante un auténtico interés en los temas propuestos. Igualmente, abordan situaciones en las que los valores están presentes gracias a las reglas que cada juego contiene.

Así como lo cita (Chacón P. , 2014) La importancia de esta estrategia radica en que no se debe de enfatizar en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a los y las estudiantes a construir su propio conocimiento dentro del cual el docente pueda conducir al niño o niña progresivamente hacia niveles superiores de independencia, autonomía y



capacidad para aprender, en un contexto de elaboración y sentido comunitario que debe respaldar y acentuar siempre todas las fases del aprendizaje.

Según (Barros R., Rodríguez & Barros, 2015), plantea al juego como “una actividad amena de recreación que sirve 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 feliz” (p.140).

El juego desde el aprendizaje niño es el primer acto creativo del ser humano, es por ello, que su importancia radica en que es un medio a través del cual los niños exploran y aprenden partiendo de una variedad de experiencia en diferentes situaciones y con distintos propósitos. El juego es una actividad muy importante y dinamizadora para el desarrollo de los individuos, puesto que no solo lo realiza por diversión o distracción, sino también para enseñar y aprender de manera agradable y significativa.

Hoy en día, el juego por su componente dinamizador de enseñanza y en base a la diversión, tiene un papel fundamental en el desarrollo integral del niño. Es por ello, que la pedagogía recurre a el, con fines educativos, siendo un elemento de motivación que hace más ameno y fácil el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En términos educativos, el juego es el principio de enseñar y aprender con entusiasmo, todo conocimiento se adquiere mucho más rápido y de manera mejor si lo hace de forma divertida.

Según (Martínez, 2016) afirma “Los niños juegan para divertirse, aprenden a socializar, a relacionarse entre ellos, reconocer sus habilidades, cualidades a desarrollar su imaginación, lenguaje y creatividad” (p. 8).

Así mismo y según con el criterio de Martínez, los juegos son importantes para los estudiantes, es aquí donde él, inicia animado su aprendizaje, ejercita su lenguaje, se adapta al medio que lo rodea, descubre nuevas realidades, forma su carácter,



creativo y sobre todo desarrolla su capacidad de entender lo importante que resulta saber aprender con diversión.

Ratificando lo manifestado por los autores, se indica que la importancia del juego como estrategia didáctica, radica a la vez en la capacidad que tenga el docente para implementar los diversos juegos que estén acordes a la edad y al nivel cognitivo del estudiante, con el propósito de inducirlos a dar los primeros pasos en el desarrollo de técnicas intelectuales y hábitos de razonamiento para fomentar su desarrollo integral, potenciar su pensamiento lógico y su forma de pensar la manera de intercambiar ideas y opiniones, así mismo desarrollar sus habilidades en la decodificación, fluidez, vocabulario que les permitan reforzar y adquirir nuevos conocimientos de manera adecuada y así poder dar solución a los diversos problemas presentado en el contexto educativo.

4.8 Tipos de juegos para el fortalecimiento de las habilidades y comprensión lectora.

No siempre se ha encontrado en las escuelas, el aprendizaje por medio del juego, la manera de unir actividades lúdicas y manuales con las actividades dedicadas a desarrollar el programa de estudios de las diversas disciplinas. El mundo del niño es el juego, en donde los intereses lúdicos abarcan por lo general todo su entorno de actividades. “Las investigaciones realizadas por los pedagogos y los psicólogos en lo referente a la educación, ha sido llevado a los docentes a que se den cuenta que el juego educativo es de gran ayuda, pues por medio de ellos enseñan a los niños a adquirir cambios conductuales, habilidades y destrezas” (N., 2009), el juego es un gran recurso educativo de influencia formativo para los estudiantes.

A este tipo de estrategias se le llama también juego educativo donde los docentes participan, seleccionan y dirigen esta actividad, aprovechando este recurso para comparar la diferencia entre realizar lectura por medio de este recurso, y el aprovechamiento de los mismos, para fomentar hábitos a la lectura a través del juego permite que los estudiantes puedan experimentar los conocimientos



adquiridos en forma indirecta y el docente sacar ventaja de ello, los maestros deben escoger los juegos acorde a las posibilidades, necesidades e interés del grupo, sin olvidar el objetivo de la enseñanza.

Según (Thorndike, 2005) la motivación hacia la lectura se realiza haciendo uso de los dos tipos de corrientes en donde el docente realiza los juegos acordes a los objetivos de la enseñanza y el estudiante participa de los mismos en forma dinámica y acorde a sus necesidades e intereses se cumpliría dicha función que en pocas oportunidades se ha considerado como instrumentos para una buena comprensión.

Tal como menciona (Chacón J. , 2010) un juego lúdico debe contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los estudiantes, así mismo establecer características para realizarlo de manera práctica, sin olvidar que debe contemplar lo siguiente:

- Intención didáctica
- Objetivo didáctico
- Reglas, limitaciones y condiciones
- Un número de jugadores
- Una edad específica
- Diversión
- Trabajo en equipo y competición

Existe varios juegos, pero la esencia de este es aprender jugando o enseñando un contenido jugando. En los juegos que se necesitan para el desarrollo intelectual, los educadores pueden utilizar juguetes, títeres, etc., para que dirijan la actividad ya que esto hace que aumente el interés del niño y la niña.

Además, existen muchos tipos de juegos y diversas clasificaciones, sin embargo se pueden tomar como referencia los que se pueden clasificar de acuerdo al número

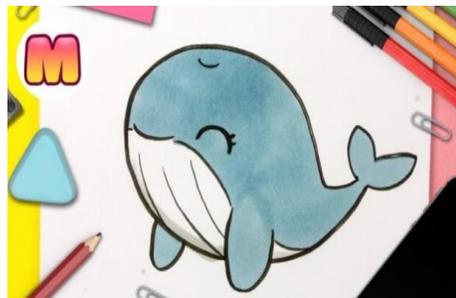
de jugadores, los cuales pueden ser individuales o colectivos, según la edad de ordenamiento lógico, secuencia temporales, de acción y razonamiento lógico (Yvern, 1998).

A continuación, detallamos los juegos que se pueden realizar en las aulas de clases con el objetivo de desarrollar y fortalecer las habilidades y niveles de comprensión lectora:

4.8.1. La ballena comelona

Objetivo:

Despertar el interés por la lectura a través de la participación activa, desarrollar la comprensión lectora, ampliar y enriquecer el vocabulario.



Descripción:

Se realiza un dibujo de una ballena según el tamaño que desee. Luego se le pega en la parte posterior una especie de cartera o bolsa para guardar tarjetas con las actividades a realizar los cuales pueden ser: formación de oraciones, ilustración de la lectura leída, el estudiante seleccionado tomará una tarjeta y ejecutará la actividad a desarrollar.

Materiales para diseñar la lámina del juego:

- Cartulina
- Hojas de color
- Lápices de grafitos
- Lápices de colores
- Bolsa
- Silicón líquido

4.8.2 La rana lengua larga

Objetivo:

Despertar en los estudiantes el hábito de la lectura en voz alta, la sociabilidad, la armonía y participación activa.



Descripción:

Se elabora una rana en cartulina, con una pequeña abertura tipo boca. Se prepara una tira de papel que será la lengua, donde se escriben palabras y oraciones cortas, según el texto y la rana se decora al gusto y creatividad del docente.

Materiales para la construcción de la rana:

- Cartulina
- Hojas de color
- Tijera
- Bolsa
- Hojas blancas
- Hilo nylon
- Silicón líquido

4.8.3 La rayuela lectora

Objetivo:

Enriquecer el conocimiento sobre la lectura e identificación de nombres de personas, animales y cosas, rescatando los juegos tradicionales.



Descripción:

Se dibujan tres rayuelas en el piso de manera dispersa, se ubican en cada lugar nombres de personas, animales y cosas, se escogen seis estudiantes, uno de ellos está en espera a que el otro niño dicte la parte que va crear, en orden juegan a la rayuela y al recoger sus prendas, dice si corresponde a persona, animal o cosa. De manera consecutiva van construyendo y dictando las oraciones cortas con cada palabra encontrada. Deben leer, crear y dictar bien para no equivocarse. Gana el equipo que llegue al número 10.

Materiales para desarrollar el juego:

- Tizas
- Prendas
- Lápices de grafitos
- Lápices de colores

4.8.4 El Crucigrama

- **Objetivo**

Desarrollar la creatividad el hábito de la lectura y escritura a través de dinámicas lúdicas para aplicar los niveles de comprensión literal, inferencial y crítico.

Descripción:

El docente entrega a los estudiantes una hoja con el crucigrama creado y dibujado, estos deben escribir el nombre del objeto, animal o lugar, según indique el dibujo, bien sea en forma vertical u horizontal.



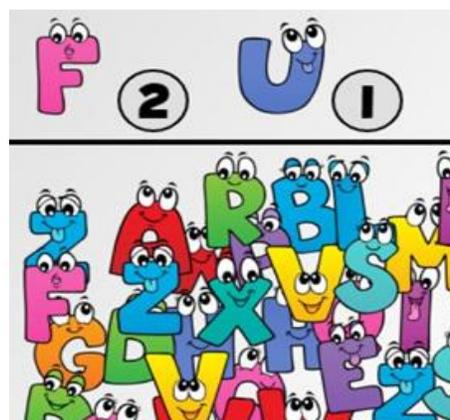
Materiales para la construcción del crucigrama.

- Hojas blanca
- Lápices de grafitos
- Lápices de colores
- Lapiceros

4.8.5 Muevo las letras

Objetivo:

Desarrollar la comprensión lectora a través de la formación de palabras, plantear ideas, agilizar el pensamiento y el proceso de análisis, para alcanzar el nivel inferencial.





Materiales para la construcción de foto lenguaje:

- Revistas
- Periódicos
- papelón
- Silicón líquido
- Tijeras

Existe variedad de juegos que facilitan el aprendizaje de los estudiantes, estos pueden variar según las necesidades y la forma de aprender de las personas, por tanto, se requiere que los docentes realicen estimulación en cada una de las etapas evolutiva de los estudiantes, generando que estos se motiven por aprender hacer y desarrollar las habilidades y destrezas de forma práctica.

V. DISEÑO METODOLÓGICO

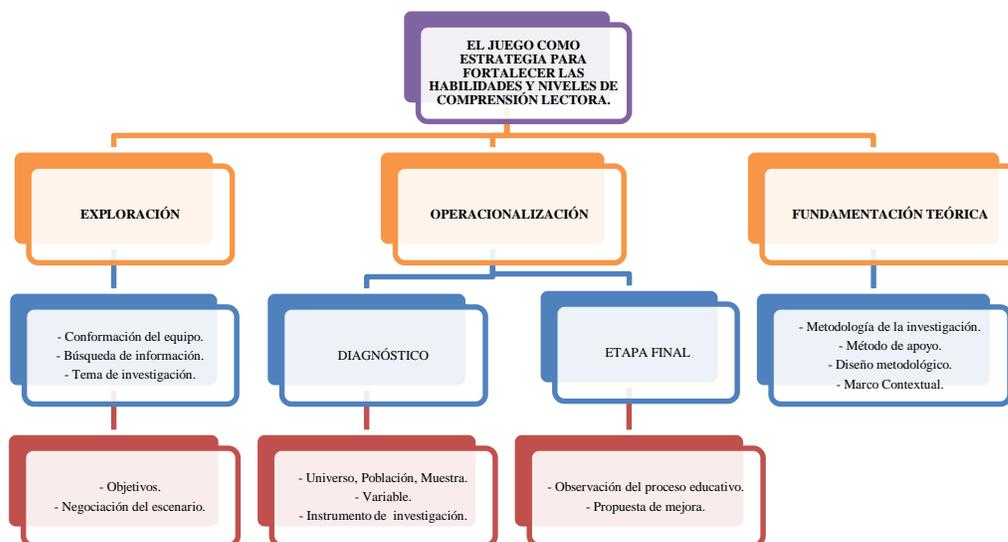
Según (Mario, 2003) define el diseño metodológico como un “conjunto de procedimientos que mediante el método científico procura obtener información relevante para entender, verificar, corregir o aplicar conocimiento” es decir que a través del diseño se dará respuesta al problema y se alcanzarán los objetivos de la investigación.

Franco (2011) Plantea diseño metodológico al conjunto de acciones destinadas a describir y analizar el fondo del problema planteado, a través de procedimientos específicos que incluyen las técnicas de observación y recolección de datos determinando el “como” se realizará el estudio.

A continuación se describe la estructura que se realizó para el estudio (ver esquema N°1)

Esquema N°1

Estructura y componentes del trabajo investigativo.



Fuente: Elaboración Propia 2020.



En cuanto al diseño metodológico de nuestra investigación se llevó a cabo mediante dos etapas; primeramente, la realización de un diagnóstico para determinar necesidades y posibles soluciones, en la segunda etapa se trabaja dando respuesta a las necesidades educativas identificadas, mediante el desarrollo y ejecución de la capacitación.

Cabe mencionar que, para las dos etapas realizadas, se solicitó autorización de la directora del Centro Educativo Hna. Maura Clarke, quienes abrieron las puertas de la institución cordialmente para el desempeño de nuestro trabajo.

Por lo tanto, se describieron las acciones realizadas durante todo el proceso investigativo que permitió hacer el levantamiento de todo el estudio.

5.1 Primera etapa de la investigación

5.1.1 Tipo de investigación

El enfoque que se llevó a cabo desde la primera etapa de la investigación fue la combinación del paradigma cualitativo y cuantitativo (mixto) por las características de los informantes y la necesidad de identificar un diagnóstico educativo.

Tomando en consideración que la mayor parte de los informantes son niños, esto demandó la aplicación de un instrumento objetivo, preciso e inductivo, con el propósito de identificar la necesidad y contrastar la veracidad de sus respuestas con la de los informantes docentes, subdirector y directora.

Siendo oportuna la aplicación de los siguientes instrumentos como: la entrevista, encuesta, guía de observación y test de evaluación diagnóstica, dado que los aspectos estudiados requerían la interpretación de estos, a fin de obtener una estructuración de resultados más objetivos y enfocados a revelar la esencia de la investigación.

Dicho de tal manera el estudio reúne las siguientes características que se detallan a continuación:



Es Cualitativo: Porque se centra en producir información desde la fase exploratoria a fin, de indagar sobre las características de los grados en estudio en un énfasis de la calidad misma, es decir, de sus propios significados y contenidos que emerjan de las fuentes de información. Por tanto, permitió establecer valoración del grado de dificultades en las habilidades y niveles de comprensión lectora.

Es cuantitativo: Por cuanto al procesar los datos de cada uno de los instrumentos aplicados en el alcance e interpretación de los mismos, se logró demostrar las dimensiones de los aspectos educativos de la investigación. Como resultado, la combinación de ambos paradigmas asociados, enriqueció el estudio.

Es retrospectivo: Porque según el tiempo de ocurrencia de los hechos y registros de la información se indaga en el pasado sobre aspectos observados en los estudiantes con dificultades en las habilidades y niveles de comprensión lectora.

Es corte transversal: Según el periodo y secuencia del estudio las variables seleccionadas, se plantearon en un tiempo y espacio determinado del proceso de ocurrencia del fenómeno estudiado, correspondiente al segundo semestre del año lectivo 2020.

Es descriptiva: Porque puntualiza las características de la población que se está estudiando, en ese sentido el análisis y el alcance de los resultados nos permitió conocer el efecto educativo de las dificultades en las habilidades y niveles de comprensión lectora en los estudiantes de tercer grado de primaria.

Cabe destacar que la investigación es de campo, puesto que se extraen datos e informaciones directamente de la realidad en su ambiente natural y propio de los terceros grados del Centro Educativo Hna. Maura Clarke.

Es una investigación aplicada, debido a que tiene por objeto encontrar una solución a la necesidad educativa identificada en el diagnóstico, mediante, el intercambio de conocimientos y la mediación pedagógica en la selección, adaptación de las



estrategias que fortalecerán el desarrollo de las habilidades y niveles de comprensión lectora, a través del desarrollo de la capacitación.

5.1.2 Técnicas e instrumentos para recopilar información

En la primera etapa, se hizo uso de diferentes instrumentos, con el propósito de acopiar toda la información pertinente, para llegar al diagnóstico educativo de necesidades.

En la segunda etapa se profundizó en el diseño mixto, ya que se incorporaron otros métodos, nuevos instrumentos y de forma más explícita la combinación de metodología cualitativa y cuantitativa modificando en los instrumentos los criterios según las necesidades investigativas.

En ese sentido se detallarán cada una de las técnicas que aportaron valor a la investigación.

Con relación a la primera etapa, se diseñaron y aplicaron instrumentos que permitieron recolectar toda la información sin perder el hilo conductor del estudio (objetivos).

Para ello, se aplicó la observación directa, mediante el llenado de una guía de observación y de forma indirecta aprovechando todas las oportunidades que se pudieron presentar respecto al comportamiento natural de los participantes involucrados, esta guía se desarrolló con el propósito de identificar las estrategias didácticas que aplican las docentes para fortalecer las habilidades y niveles de comprensión lectora.

Entrevista: Se recolectó información mediante una guía de entrevista dirigida a la directora, subdirector y maestras de los terceros grados, regulada por los mismos criterios a evaluar acerca de las estrategias utilizadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, a fin de contrastar la veracidad y objetividad de la misma.



Guía de encuesta: La guía de encuesta se aplicó a los estudiantes con el propósito de cotejar la información recopilada en la guía de observación, con el propósito de argumentar lo observado durante la clase con lo mencionado en la entrevista y encuesta.

Test de comprensión lectora: Mediante la corrección y análisis de una hoja de aplicación que favoreció al diagnóstico en cuanto a las habilidades y niveles de comprensión lectora de los terceros grados.

La aplicación de los instrumentos condujo a una mejor apreciación para la elaboración del diagnóstico educativo en la primera etapa del trabajo investigativo.

5.2. Segunda etapa de la investigación:

En la segunda etapa, se dio respuesta al diagnóstico de la necesidad identificada, mediante la planificación y desarrollo de la capacitación “El juego como estrategia didáctica para fortalecer las habilidades y niveles de comprensión lectora”, a través de la aplicación directa de estrategias relacionadas al tema de investigación, que aportasen información enriquecedora al trabajo. Seguidamente se detallan los instrumentos de recolección y análisis:

Árbol de las expectativas: Consistió en presentar la imagen del tronco de un árbol sin ninguna hoja, de aspecto devastado, al cual cada docente de forma creativa realizaría una hoja, sin hacer uso de tijera, para luego escribirle la expectativa de aprendizaje respecto a la capacitación.

Libreta parlanchina: Mediante esta estrategia se indagó en los pre saberes de los docentes, respecto al tema a desarrollar en la capacitación “El juego como estrategia didáctica para fortalecer las habilidades y niveles de comprensión lectora”, en la cual al docente que le quedase la libreta debía dar su aporte al contestar una de las interrogantes escritas en la libreta.



Baúl mágico: A través de este se conformaron los equipos de trabajo, los docentes debían tomar una tira de papel del baúl y luego juntarla según la figura que aparece en él, así quedarían organizados según el dibujo y nombre del juego, en total se conformaron tres que equipo de trabajo. Aquí se observó la agilidad y gestión de organización con actitud positiva al trabajo en equipo.

El primer equipo construyó una ruleta de la lectura, apoyándose de una lectura, elaboraron preguntas de nivel literal, crítico e inferencial. El segundo equipo elaboró un dominó de adivinanzas dibujando y diseñando adivinanzas enfocadas en animales, el tercer equipo preparó un criptograma, el cual contenía un mensaje oculto para ser descifrado, promoviendo así el fortalecimiento del nivel crítico de la lectura.

Rúbrica: Este instrumento es de gran importancia para el análisis del resultado, puesto que está estructurada con diferentes criterios que les permitirá a los participantes evaluar el desempeño como facilitadoras de principio a fin de la capacitación.

5.3 Universo, población y muestra.

Universo

Está constituido por un total de 402 estudiantes, siendo estos de la modalidad de primaria de los cuales 212 son mujeres y 190 son varones.

Población.

Está constituida por 64 estudiantes, de los cuales 38 son niñas y 26 corresponden al sexo masculino.

Muestra. En la primera etapa, para la elaboración del diagnóstico de necesidades educativas, se seleccionó una muestra de 20 estudiantes, equivalente al 31% de la población total de tercer grado (A y B).

Para la segunda etapa, se llevó a cabo la capacitación “El juego como estrategia didáctica para fortalecer las habilidades y niveles de comprensión lectora, se seleccionó una muestra de trece docentes, equivalente 87% respecto a la población general de docentes de primaria, de la misma forma se hizo partícipe la directora y subdirector.

Población y muestra de la primera etapa y la segunda etapa.

Diagnóstico				Capacitación			
Sujeto	Población	Muestra	%	Sujeto	Población	Muestra	%
Estudiantes	64	20	31%	-	-	-	-
Docentes	11	2	13%	Docente	11	11	100%
Subdirector	1	1	100%	Subdirector	1	1	100%
Directora	1	1	100%	Directora	1	1	100%
Total	81	24	29.6%	Total	13	13	100%

Fuente: Elaborada por las tutoras y ajustadas por las investigadoras 2020.

5.4 Escenario de la investigación

El estudio se realizó en el Centro Educativo Hna. Maura Clarke de perfil privado, fundado en 1998, en sus 22 años de servicio a la comunidad mantiene su población estudiantil, garantizando así la estabilidad laboral en los docentes y personal administrativo.



*Centro Educativo Hna.
Maura Clarke.*



El Centro Educativo se caracteriza por brindar una formación integral de calidad, preparando a niñas, niños, adolescentes y jóvenes de carácter social, emprendedor y vocacional dotándolos de habilidades técnicas para la vida, en las modalidades de educación inicial, primaria y secundaria vocacional.

Pabellón No2 CEHMAC

El Centro está conformado por 12 pabellones, dos de ellos se destacan por ser de dos plantas, en uno de estos se llevan a cabo las clases de danza y en el otro se ubica la biblioteca Simón Bolívar, la cual juega un papel importante en promover el hábito y pasión por la lectura, cada estudiante tiene acceso a la biblioteca y recibe una tarjeta para utilizar los recursos en ella disponibles.



El estudio se llevó a cabo en el tercer grado (A y B) el salón y el centro, en general cuenta con espacios educativos adecuados, que propician un óptimo aprendizaje, con una infraestructura tanto física y tecnológica necesaria para la operatividad educativa.

Estudiantes de tercer grado

El salón tiene forma geométrica de rectángulo, con ambientes adecuados y seguros para el aprendizaje y la recreación.

Como también ventanales que permiten el pase de la luz para una mejor iluminación natural, como el aire que ayuda a la climatización del salón, tomando en cuenta que fuera de los terceros grado tienen arborizaciones de laureles que dan frescura a las aulas de clase, así mismo, es un espacio adecuado para fomentar el trabajo en equipo en un ambiente libre y creador.



Área arborizada



Selección de los informantes

Para la realización del estudio se solicitó la autorización de la directora académica, a quien se le planteó el interés y propósito del estudio mostrando una actitud positiva y disposición de acceso al centro.

Cabe mencionar que al seleccionar la muestra se recurrió al método no probabilístico, puesto que se requirió elegir la muestra basados en la subjetividad, o sea a conveniencia de la información a recolectar. A continuación, se describe el papel de cada informante y el porqué de su selección.

- Directora: Porque es la máxima autoridad, quien tiene el control y responsabilidad de buscar diferentes alternativas para mejorar la calidad educativa y el buen desempeño laboral que fortalezcan un aprendizaje óptimo en los estudiantes.
- Subdirector: Siendo la segunda autoridad en el centro que vela por el cumplimiento y logros de objetivos de la educación, como también quien hace el acompañamiento de cerca para identificar las fortalezas y debilidades en la práctica docente reflejadas en los aprendizajes de los estudiantes.
- Docentes: Porque son los responsables directos de medir el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, como también de buscar y aplicar las mejores estrategias para superar las debilidades más sentidas en los estudiantes.
- Estudiantes: Porque son los sujetos en estudio, los cuales aportarán información valiosa del proceso educativo, de sus de sus dificultades en el aprendizaje, como las mejores alternativas de superación con base a sus propios criterios.

Contexto en que se ejecuta el estudio

El estudio se realizó en el Centro Educativo Hna. Maura Clarke, este es un Centro privado, fundado en 1998, con 22 años de servicio a la comunidad, bajo la dirección de la Lic. Nellys del Socorro Rodríguez Mendoza desde hace 21 años.

El centro está ubicado en el municipio de Ciudad Sandino, zona #9 en el barrio Bello Amanecer, séptima calle contiguo al Colegio Nuestra Sra. de Guadalupe; colinda al Oeste con la iglesia de los testigos de Jehová, al Este con Nuestra Señora de Guadalupe, al Norte y al Sur colinda con las casas de habitación de la población de Bello Amanecer.

Continuando con el contexto, el centro se caracteriza por brindar una formación integral e inclusiva de calidad, preparando a niños, niñas, adolescentes y jóvenes de carácter social, emprendedor, vocacional en habilidades técnicas para la vida, atiende las modalidades de educación Inicial, primaria regular y secundaria técnica.

Cabe destacar que la mayor parte de la población estudiantil son de medianos recursos, generalmente padres de formación profesional, en su mayoría población estudiantil son aledaños a las urbanizadoras del sector, sin embargo, el Centro cuenta con un programa de becas de diferentes categorías que beneficia a la comunidad educativa en general.



Plazoleta de recreación



Área de la Cancha

Este Centro Educativo está totalmente construido conformado por 12 pabellones, generalmente de 4 secciones por pabellón, dos de ellos son de dos plantas, el de la biblioteca Simón Bolívar y el pabellón de danza y música que corresponde a dos plantas, cuenta con espacios de esparcimientos adecuados, una



plazoleta donde los estudiantes de pueden jugar y compartir diversas actividades, como también, con la cancha entechada que le permite practicar algún deporte de su preferencia, de igual forma cuenta con parques asignados de forma independientes para el área de I Nivel, parque para II y III Nivel, de la misma forma está el área del parque exclusivo de primaria, como áreas de esparcimiento general, la infraestructura del centro cuenta con todas las condiciones necesarias de ambientes agradable de confort, no solo para el estudiante, sino para toda la comunidad educativa que frecuenta el centro.

Cabe resaltar que la institución educativa desarrolla un pensum completo para brindar una educación integral y personalizada, de primera instancia las clases asignadas por el ministerio de educación, como también teatro, danza, coro, inglés, computación, (todas desarrolladas a partir de educación inicial). De igual forma trabaja de la mano con Santillana la cual tiene múltiples beneficios en su programa educativo, en la que cada estudiante puede acceder a la plataforma Santillana compartir con su usuario asignado.

Actualmente el centro atiende a 950 estudiantes de los cuales 402 corresponden a la modalidad de primaria, sus aranceles son módicos en relación a los servicios que brinda el centro a la comunidad.

5.5 Criterios regulativos

Para este estudio se seleccionaron los criterios que dan el carácter científico a la investigación, tomando en cuenta las características de los informantes, el contexto y ambiente del mismo.

- **Criterios de veracidad o credibilidad:** Fue tomado en cuenta desde la primera fase del diagnóstico, puesto que los informantes eran directores, docentes y estudiantes, por tanto, se debía cotejar dicha información de las tres fuentes seleccionadas e identificar el grado de confianza que se obtuvo en los resultados de la investigación y en los procedimientos empleados.



La veracidad y credibilidad se logró mediante la aplicación de entrevista a la directora, subdirector, docentes y para obtener un resultado más objetivo se le aplico a los estudiantes una guía de encuesta y un test de comprensión lectora, una vez aplicados los instrumentos se compararon los datos con el propósito de contrastar la información recopilada.

- **Criterio de transferibilidad y aplicabilidad:** Este criterio determina la relevancia y las posibilidades de que las explicaciones e interpretaciones, como los resultados de la investigación se puedan adaptar a otros contextos, otros sujetos o problemas de investigación.

Para lograr la transferibilidad de esta investigación a otros contextos y otros sujetos, se procedió a recolectar suficientes datos descriptivos a través de las entrevistas realizadas, de igual forma la descripción detallada en el diario de campo como en la guía de observación.

Esta observación favoreció a realizar un mejor análisis como la comparación de lo expresado por los informantes en las entrevistas realizadas y lo vivenciado en la clase.

- **Criterio de neutralidad y confirmabilidad:** neutralidad se refiere a que los resultados de la investigación son el reflejo directo de los sujetos estudiados, y no producto de los sesgos o intereses del investigador. Para el cumplimiento del criterio de confirmabilidad, se realizaron preguntas directas donde, cada participante expresó y escribió sus respuestas con amplitud que consideró conveniente.

VI. DESARROLLO DEL SUBTEMA.

En este trabajo investigativo se desarrollaron diferentes momentos que permitieron un alcance total de los objetivos planteados y la temática abordada, por lo tanto, se describen a continuación:

6.1 Primer Momento

Para el desarrollo de esta investigación se generaron una serie de actividades que fueron organizadas por momentos, los cuales se detallan a continuación.

Primeramente, se realizó un diagnóstico educativo con el fin de identificar necesidades educativas, en el Centro Educativo Hna. Maura Clarke, para ello, se solicitó en dirección la autorización de aplicar instrumentos de investigación que permitieran obtener información por parte de los protagonistas del proceso educativo, recibiendo una cordial aceptación por parte de la directora y docentes a cargo del grado en estudio.

Así que, una vez obtenida la autorización de la directora se procedieron aplicar los siguientes instrumentos: Guía de entrevista a directora, sub director y docentes con el propósito de indagar el tipo de estrategias que aplican para fortalecer las habilidades y niveles de comprensión lectora; de igual manera, se aplicó una evaluación diagnóstica a los estudiantes de tercer grado, a fin de contrastar con la información brindada por las personas antes mencionadas, además de identificar el nivel de comprensión lectora de los discentes, también se realizó una encuesta con los estudiantes, para mantener una mayor valoración.

Luego de procesar la información obtenida a través de los instrumentos se concluyó que las estrategias utilizadas para desarrollar la comprensión lectora eran un poco monótonas y tradicionales, lo que con lleva a deducir que, para realizar un proceso didáctico más significativo, es necesario promover el uso de estrategias más activas que permitan la participación e integración de los estudiantes.



6.2 Segundo momento.

Después de haber analizado e identificado las necesidades encontradas, se procedió a proponer una solución que contribuya al mejoramiento del proceso enseñanza y aprendizaje, para ello se diseñó un plan de capacitación con tema “El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades y los niveles de comprensión lectora”.

Así que, para fomentar la interrelación de conocimientos entre todos los estudiantes de V año, las tutoras procedieron a formar las comunidades educativas de investigación, de acuerdo al tema en común y línea de investigación. Cabe destacar la importancia de la conformación de estas comunidades en el quehacer investigativo, siendo espacios de aprendizajes que nos permiten el intercambio de conocimiento para enriquecer nuestro trabajo y esclarecer dudas entre compañeros y comunicación fluida con las docentes.

6.3 Tercer momento.

Según (Chiavenato I. , 2007) “La capacitación es el proceso educativo de corto plazo, aplicado de manera sistemática y organizada, por medio del cual las personas adquieren conocimientos, desarrollan habilidades y competencias en función de objetivos bien definidos. Es decir, que la capacitación posibilita la adquisición de nuevos conocimientos fomentando la actitud hacia el logro de objetivos.

Ya estando claro, que es la capacitación y su propósito, se programó una cita previa con la directora del Centro Educativo Hna. Maura Clarke, para solicitar la autorización de llevar a cabo la capacitación “El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades y los niveles de comprensión lectora”, así mismo, coordinar fecha, hora y duración de la capacitación, como también el número de participantes a integrarse.



De la misma manera se dieron a conocer los propósitos de la capacitación, para dar respuesta a las necesidades identificadas en el diagnóstico educativo.

6.4 Cuarto momento.

Una vez coordinada y autorizada la capacitación, nos enfocamos en la búsqueda de toda la información, que aportara insumos en la elaboración del plan de capacitación, como la selección y análisis de cada una de las estrategias didácticas que contribuyeran al fortalecimiento de las habilidades y niveles de comprensión lectora, que se trabajarían con los docentes.

Por consiguiente, se realizó con anticipación una adaptación y mediación pedagógica en las estrategias seleccionadas para la capacitación, como también, las que se plantearían en el documento de apoyo, para ello, se tomó en consideración características y contexto de la comunidad educativa Hna. Maura Clarke.

Cabe mencionar, que cada una de las estrategias propuestas, se generaron a manera de dar respuestas a las necesidades educativas, identificadas en el diagnóstico.

Por lo tanto, la capacitación se planificó y organizó bajo los criterios de científicidad que aportaran en los docentes nuevos conocimientos para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En consecuencia, se llevaron a cabo un sin número de actividades que se detallan a continuación:

- Planificación de estrategias didácticas dirigidas al juego.
- Elaboración y organización del manual de apoyo
- Elaboración y clasificación de la información en el brochure.
- Elaboración de materiales didácticos a presentar durante la capacitación.

- Diseño del diploma de participación a los docentes.
- Elaboración del presupuesto de la capacitación (refrigerio, materiales didácticos).
- Organización de la logística para ejecutar la capacitación.

La anticipación y cumplimiento de cada uno de estos detalles con llevaron al éxito durante todo el proceso de la capacitación.

6.5 Quinto momento.

A continuación, se describen cada una de las etapas en la que se llevó a cabo la capacitación, como también los alcances obtenidos en el orden de su cumplimiento.

Primeramente, se dispuso llegar con anticipación de la hora programada al centro educativo, con el fin de preparar los detalles de logística y lograr el cumplimiento en lo planificado.

Apertura de la capacitación.



Inscripción de los participantes

Se dio inicio a la capacitación a las 9:00 am según lo agendado, con el levantamiento y control de la asistencia de la comunidad educativa Hna. Maura Clarke, en la que cada docente se registró detallando su nombre y grado a su cargo.

Seguidamente antes de ingresar al salón, se tomaron todas las medidas necesarias de higiene y prevención al COVID 19.



Protocolo de bioseguridad



Otro aspecto, que se tomó en cuenta fue facilitarle a cada docente el uso libre de papel de baños, servilletas, alcohol y jabón líquido en la mesa. Posterior, a las medidas de seguridad se procedió al formal inicio de la capacitación, mediante la invocación al altísimo, entonación del Himno Nacional, como palabras de bienvenidas, en el mismo orden se llevó a cabo el desarrollo de la estrategia de presentación e integración.

Cabe señalar que el desarrollo de la estrategia de presentación favoreció desde el inicio, y a lo largo de todo el proceso de la capacitación, captando la atención e interés de los docentes, de igual forma la integración de los mismos al resto de todas las actividades programadas.

Seguidamente, mediante la estrategia el árbol de las expectativas, se solicitó que dieran a conocer sus expectativas respecto a la capacitación, mediante, la simulación al elaborar una hoja de un árbol de manera creativa sin usar tijera, una vez elaborada, plasmaron en la hoja su expectativa, hasta completar “el árbol de las expectativas”

Las cuales se describen a continuación:

- Aprender nuevas estrategias que sean aplicables con los estudiantes.
- Desarrollar habilidades sociales.
- Adquirir nuevos conocimientos que fortalezcan mi labor docente.
- Conocer más sobre la comprensión lectora.
- Enriquecerme de conocimientos para luego ponerlos en práctica.
- Aprender y conocer nuevas estrategias.



Estrategia “El árbol de las expectativas”

- Adquirir nuevos conocimientos y sentirme motivada.
- Aprender nuevas dinámicas y nuevos aprendizajes.
- Aprender jugando.

En conclusión, los docentes manifestaron el interés por adquirir nuevos conocimientos, para aplicarlos en su práctica docente, con una actitud de aceptación y abiertos a la obtención de nuevos aprendizajes.

Si bien es cierto, los docentes mostraron interés en adquirir nuevos conocimientos, pero también evidenciaron, tener dominio de las estrategias al momento de compartir sus pre saberes a través de la estrategia la “**Libreta Parlanchina**”, que se desarrolló al son de la música pasando de maestro a maestro la libreta y al parar la música, al docente que quedase contestaría una de las preguntas que contiene la libreta parlanchina.



Estrategia “La libreta Parlanchina”

Compartiendo de esta manera sus pre saberes ante las siguientes interrogantes:



Compartiendo los pre-saberes

- ¿Qué son para usted estrategias didácticas?
- ¿Qué es para usted un juego?
- ¿Qué entiende usted por juego didáctico?
- Con base a su experiencia realice una demostración de un juego didáctico.
- Mencione al menos tres habilidades de la lectura.

f. ¿Cuáles son los niveles de comprensión lectora?

De acuerdo con los datos obtenidos en la indagación de los pre saberes, se logró constatar que once de los participantes, relacionan la teoría con la práctica,

expresando con claridad y dominio sus puntos de vista en cuanto a estrategias didácticas, juego didáctico y niveles de comprensión lectora, sustentando sus aportes con base a los criterios de la objetividad.

Sin embargo, dos de los participantes no estaba claro, en cuanto a las estrategias y niveles de comprensión lectora, por lo que sus aportes carecieron de coherencia y objetividad.

Dando continuidad con la fase de ejecución, profundizamos en el desarrollo de la capacitación dando a conocer los objetivos propuestos, a su vez, se explicaron los hallazgos encontrados en el diagnóstico educativo, con el propósito de dar sentido al porqué de la capacitación.



Dominó de adivinanzas

También, se expuso a través de un mapa conceptual los términos medulares de nuestra temática, tales como estrategia didáctica, juegos didácticos, habilidades y niveles de la comprensión lectora, por consiguiente, favoreció a la activación de conocimientos, siendo oportuno para esclarecer las dudas manifestadas en los pre saberes, mediante el intercambio de conocimientos entre facilitadoras y docentes.

Habiendo aclarado las dudas, se procedió a la conformación de equipos de trabajo, mediante la estrategia “el cofre misterioso” en la cual cada participante tomara del cofre una tarjeta que contiene una parte de las figuras de los juegos a desarrollar, cada participante deberá buscar las demás partes del juego, hasta completar la imagen, quedando así la conformación de cada equipo y según la imagen resultante será la estrategia a presentar.



Ruleta de la lectura.

Cada estrategia está adaptada a las necesidades y objetivos planteados, con el dominó se pretende desarrollar el nivel literal de la lectura, como la fluidez,

enriquecimiento del vocabulario y construcción de oraciones a su vez fortaleciendo los niveles de comprensión lectora.

Haciendo uso de la misma estrategia para la conformación del equipo de dominó de adivinanzas, se conformaron los equipos para la elaboración de la estrategia del criptograma y la ruleta.

Una vez organizado los tres equipos se orientó y facilitó, todo el material que pudieran utilizar para la elaboración de la estrategia ruleta de la lectura, dominó de adivinanzas y el criptograma, quienes redactaron sus propios textos y de manera voluntaria cada equipo paso al frente a presentar y desarrollar el juego que les correspondió explicando de qué manera ese juego fortalece las habilidades y niveles de comprensión lectora.

Cabe destacar que los docentes se integraron con una actitud positiva a cada una de las estrategias desarrollada, es decir que el juego y el trabajo en equipo aumento la motivación personal y el aprendizaje que se obtuvo fue mayor y más efectivo, siendo gratificante para el adulto, la aplicación del juego como estrategia en el aprendizaje, por consiguiente, será de mayor el impacto que generara



El Criptograma

en los estudiantes, tomando en cuenta que favorecerá su desarrollo, fomentara la creatividad, adquiriendo conocimientos que les permita disfrutar del mundo que les rodea.

Sin embargo, el trabajo debe ser continuo y proponerse un nuevo aprendizaje, mediante el intercambio de conocimientos sobre cada uno de los juegos presentados, una vez finalizada y presentada la estrategia correspondiente a cada equipo, se procedió a entregar a cada docente el diploma de reconocimiento, por la participación a la capacitación,



Entrega de documento de apoyo a la directora del centro.

titulada “El juego como estrategia didáctica, para el desarrollo de las habilidades y niveles de comprensión lectora”.

De igual forma se hizo entrega a las docentes de los terceros grados el documento de apoyo, puesto que son las maestras a cargo del grado en estudio.

Además, se realizó una rifa de un documento de apoyo entre todos los participantes y se facilitó de forma digital el material a todos los interesados en obtenerlo, también se dejó en dirección un documento de apoyo para posible consulta de los docentes.



*Culminación de la
Capacitación*

Finalmente concluimos la capacitación con la evaluación de todo el trabajo ejecutado, mediante el llenado de una rúbrica que permitirá al docente evaluar nuestro desempeño con base a los criterios de la logística, temática y metodología uso de medios materiales y recursos como la aplicabilidad y utilidad de lo expuesto por las facilitadoras.

Además, al final de la rúbrica los docentes pudieron libremente detallar los logros, dificultades, sugerencias y observaciones, siendo oportuna la información para el análisis de nuestros resultados.

En conclusión, la capacitación fue oportuna y exitosa en la que se establecieron vínculos e intercambios de conocimientos y aprendizajes tomando en cuenta la activación de conocimientos y la puesta en práctica favoreció a la integración activa y participativa docentes y facilitadoras.



VII. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

(Bisquerra, 1996) Plantea que “analizar datos supondrá examinar sistemáticamente un conjunto de elementos informativos para delimitar partes y descubrir las relaciones entre las mismas y las relaciones con el todo. Persigue alcanzar un mayor conocimiento de la realidad estudiada y, en la medida de lo posible, avanzar mediante su descripción y comprensión hacia la elaboración de modelos conceptuales explicativos”

En el siguiente apartado se detalla el análisis de los resultados obtenidos durante el proceso de la capacitación, desde la primera fase de iniciación hasta su culminación, tomando en cuenta que cada momento fue relevante para el análisis de los resultados.

Por lo tanto, se indagó en las expectativas de lo esperado por los docentes participantes a la capacitación, como también, en los pre saberes respecto a la temática expuesta, así mismo la evaluación realizada por los docentes a las facilitadoras mediante el llenado de una rúbrica que evalúa todo el proceso y desempeño en la capacitación.

Sin embargo, también fue importante evaluar el desempeño e integración como la actitud positiva de los participantes mediante una lista de cotejo.

Cabe mencionar que cada fase de la capacitación fue primordial para la construcción del análisis de resultados, por lo tanto, se procedió a triangular la información para su respectivo análisis (Ver tabla No. 1)

7.1 Expectativas de los docentes ante la capacitación

No.	DOCENTES	EXPECTATIVAS	ANÁLISIS
1	DOCENTE #1	Aprender nuevas estrategias que sean aplicables con los estudiantes.	Se puede identificar que el docente esperaba adquirir nuevas estrategias, en efecto el propósito era compartir nuevas estrategias que fortalecieran las habilidades y niveles de comprensión lectora aplicables con los estudiantes.
2	DOCENTE #2	Desarrollar habilidades sociales.	El docente pretendía desarrollar habilidades sociales, se puede decir que se logró puesto que a través del juego pudieron socializar e integrarse a las actividades de una manera activa y divertida.
3	DOCENTE #3	Adquirir nuevos conocimientos que fortalezcan el aprendizaje de los niños.	El docente pretendía adquirir nuevos conocimientos que fortalecieran el aprendizaje de los niños, si bien es cierto la planificación de la capacitación conllevó buscar estrategias innovadoras que promuevan dicho aprendizaje.
4	DOCENTE #4	Conocer más sobre la comprensión lectora.	Se activaron conocimientos en los docentes al recordarlos, aun siendo docentes de años la parte científica no estaban actualizados, tomado en cuenta que en los pre saberes dos de ellos sus respuestas fueron ambiguas.
5	DOCENTE #5	Enriquecerme de conocimientos para luego ponerlos en práctica	Se pudo cumplir con las expectativas, puesto que las estrategias presentadas, aparte de ser nuevas eran adaptadas al contexto.
6	DOCENTE #6	Aprender y conocer nuevas estrategias.	Se lograron presentar nuevas estrategias de aprendizajes durante la capacitación como también las descritas en el documento de apoyo.
7	DOCENTE #7	Adquirir nuevos conocimientos y sentirme motivada.	Este docente esperaba adquirir nuevos conocimientos y sentirse motivado. Se considera que se logró cumplir con las expectativas del docente, ya que antes de presentarles las estrategias estas



			fueron bien seleccionada, y adaptadas al contexto, también la temática de desarrollo se enfocó en el juego como estrategia o sea enseñar jugando y motivar a aprender.
8	DOCENTE #8	Aprender nuevas dinámicas y nuevos aprendizajes.	Este docente pretendía adquirir nuevas dinámicas y nuevos aprendizajes, a lo cual se orientaron y ejecutaron nuevas estrategias que promuevan aprendizajes más participativos.
9	DOCENTE # 9	Aprender jugando	Se logró dar respuesta a la expectativa, tomando en cuenta que todo el aprendizaje se llevó a cabo jugando.
10	DOCENTE # 10	Aprender nuevas cosas.	Este docente expreso de forma general aprender nuevas cosas, logrando dar respuesta a la expectativa puesto que la capacitación estaba guiada a la adquisición de nuevos aprendizajes.
11	DOCENTE #11	Adquirir nuevos conocimientos y practicarlos	Este docente esperaba la adquisición conocimientos y de practicarlos, partiendo que el propósito era facilitarles nuevos conocimientos saberes y que estos sean desarrollados con sus estudiantes.
12	DOCENTE 12	Jugar y aprender	El docente planteo como expectativa jugar y aprender, se considera que fue oportuna la capacitación ya que iba dirigida a la adquisición de nuevos aprendizajes mediante el juego.
13	DOCENTE 13	Pasarla bien y aprender.	Se puede concluir que se logró cumplir con las expectativa del docente, que esperaba pasarla bien y aprender y por la actitud de los mismos en la integración y desarrollo de las estrategias, se puede asegurar que se logró cumplir con dichas expectativas

Tabla No. 1
Fuente: Docente 2020

7.2 Interpretación de las expectativas de los docentes

Al indagar en las expectativas en los docentes participantes de la capacitación, “El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades y niveles de comprensión lectora”, se logró cotejar que, del cien por ciento de estos, un quince por ciento esperaban aprender sobre nuevas estrategias, otro treinta y ocho por ciento concordaron en



Gráfico No. 1
Fuente: Capacitación 2020

enriquecerse de conocimientos, sin embargo otro quince por ciento expresó que esperaban aprender jugando, así mismo un ocho por ciento manifestó que pretendían desarrollar habilidades sociales, de igual forma otro ocho por ciento referían en aprender más sobre comprensión lectora, al contrario del otro ocho por ciento que coincidieron en nuevas dinámicas, ahora bien, el ocho por ciento de los docentes restante expresaron aprender y pasarla bien (ver gráfico 1).

Cabe señalar que en su mayoría los docentes estaban dispuestos a la adquisición y enriquecimiento nuevos aprendizajes para fortalecer las habilidades y niveles de la comprensión lectora en sus estudiantes.

7.3 Pre saberes de los docentes.

Resultados de la estrategia la libreta parlanchina.

En la siguiente fase de la capacitación, se procedió a explorar en los pre saberes de los docentes respecto a la temática de la capacitación, tomando en cuenta seis aspectos que están relacionados al tema del estudio, como a las necesidades educativas identificadas en el diagnóstico, tales como, definición de: estrategia

didáctica, juego, juego didáctico, demostración de juego didáctico, habilidades de la lectura y niveles de comprensión lectora. Seguidamente se describe la información recopilada mediante tablas y gráficos que argumenten lo expuesto anteriormente (Ver tabla No. 2)

¿Qué son para usted estrategias didácticas?	Frecuencia	Porcentaje
Acciones planificadas con un propósito	7	54%
Proceso pedagógico con un plan de acción	4	31%
Todos los recursos implementados para enseñar	2	15%
Total	13	100 %

Tabla No. 2
Fuente: Capacitación 2020

De acuerdo a lo expresado por los docentes participantes de la capacitación, el quince por ciento coincide que estrategia didáctica son todos los recursos implementados para enseñar (ver gráfico No. 2).

El treinta y uno por ciento concuerdan que es un proceso pedagógico con un plan de acción. Sin embargo, el mayor índice con el cincuenta y cuatro por ciento coincide en que son acciones planificadas con un propósito.

Conforme a los datos obtenidos se infiere que, más del cincuenta por ciento de los docentes están claros de lo que son las estrategias didácticas, tomando en cuenta que para (Tobón, 2010) las estrategias didácticas son “un conjunto de acciones que se proyectan y se ponen en marcha de forma ordenada para alcanzar un determinado propósito”.



Gráfico No. 2
Fuente: Capacitación 2020.

Sin embargo, el resto de los aportes expresados por los docentes no están lejos de la realidad, puesto que las estrategias son los medios y los recursos que se ajustan para lograr aprendizajes a partir de la intencionalidad del proceso educativo.

Por tanto, los docentes tienen dominio de lo que son las estrategias didácticas como proceso de enseñanza y aprendizaje. Ver tabla No. 3

¿Qué es para usted un juego?	Frecuencia	Porcentaje
Acción de recrearse para divertirse	3	23%
Actividad libre y espontánea para divertirse	5	38.5%
Son todas las actividades que se realizan con fines recreativos	5	38.5%
Total	13	100 %

Tabla No. 3
Fuente: Capacitación 2020.

Con base a los datos obtenidos de los docentes, el veintitrés por ciento de los participantes concuerdan que el juego es una acción de recrearse para divertirse, sin embargo, treinta y ocho por ciento coinciden que es una actividad libre y espontánea para divertirse. De igual forma, el otro por ciento expresan que son todas las actividades que se realizan con fines recreativos (Ver gráfico No. 3)



Gráfico No. 3
Fuente: Capacitación 2020.

En efecto son muchos los autores que hablan del juego considerándolo como un elemento imprescindible, en la vida de todo niño. Así mismo (Jael Flores Flores, Jorge Ávila Ávila, Constanza Rojas Jara, Fernando Sáez González, Robinson Acosta, Claudio Díaz Larenas, 2016) afirman que el juego es “Una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos

propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado, como el mismo proceso del juego”, por tanto, las docentes concuerdan que es una actividad libre y espontánea para divertirse, sin embargo, el juego es mucho que una actividad de recreación el juego atraviesa la inteligencia humana (Ver tabla No. 4)

¿Qué entiende por juego didáctico?	Frecuencia	Porcentaje
Técnicas de enseñanza para que los estudiantes aprendan de forma lúdica.	5	38%
Técnica participativa con el fin de estimular el aprendizaje	4	31%
Forma de aprender jugando	4	31%
Total	13	100 %

Tabla No. 4

Fuente: Capacitación 2020.

En lo referente a los resultados obtenidos acerca del juego didáctico, el treinta y ocho por ciento de los docentes concuerdan que son técnicas de enseñanza para que los estudiantes aprendan de forma lúdica, el treinta y uno por ciento, consideran que son técnicas participativas con el fin de estimular el aprendizaje, y el treinta y uno por ciento restante infiere en que son formas de aprender jugando (ver gráfico No. 4).



Gráfico No.4

Fuente: Capacitación 2020

De acuerdo con (H., 2009) define juego didáctico como “una técnica participativa encaminada a desarrollar en los estudiantes, métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación, por lo tanto, se puede afirmar que las docentes tienen

conocimiento del juego didáctico y la función que ejerce el proceso de enseñanza y aprendizaje (ver tabla No. 5).

Demostración de un juego didáctico	Frecuencia	Porcentaje	
El repollo	3	23.1%	
La papa caliente	5	38.5%	
Stop	2	15.4%	
Lápiz hablante	3	23%	
Total		13	100 %

Tabla No. 5

Fuente: Capacitación 2020.

Con base a los datos obtenidos y evidenciados durante el desarrollo de la capacitación, se constató que el veintitrés por ciento de los participantes, consideran la estrategia del repollo, como un juego didáctico, así mismo, el treinta y ocho por ciento coinciden que la papa caliente también es un juego didáctico, el otro veintitrés por ciento infieren que el lápiz hablante es un juego didáctico y el quince por ciento restante implementa el juego del Stop de forma didáctica para incentivar la motivación de los estudiantes (ver gráfico No. 5).

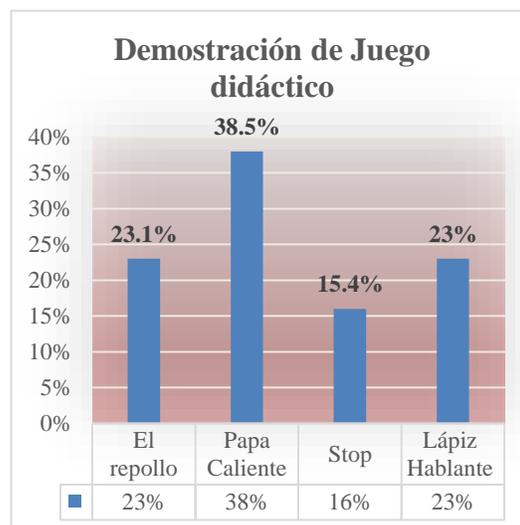


Gráfico No. 5

Fuente: Capacitación 2020

Es importante destacar que las docentes demuestran alternativas de estrategias que desarrollan forma didáctica, para promover el interés y atención en los discentes, sin embargo, los juegos demostrados son muy populares, puesto que el

tradicionalismo desmotiva y genera un impacto negativo en los estudiantes y es reflejado en la falta de interés y desatención en las actividades escolares.

Según (Brodova, E., Deborah, L, 2003) Consideran que el juego didáctico no solo busca desarrollo de competencias sociales, sino también promueven el aprendizaje de destrezas y aspectos pre didáctico, es decir que el docente debe apropiarse de diversas estrategias enfocadas en el juego para fortalecer de forma continua los aprendizajes de los estudiantes (ver tabla No. 6).

Habilidades de la lectura	Frecuencia	Porcentaje
Razonamientos y conocimientos previos	4	31%
Comprender lo leído	3	23%
Descodificación	2	15%
Fluidez y vocabulario	4	31%
Total	13	100 %

Tabla No.6

Fuente: Capacitación 2020

Con base, a los resultados obtenidos el treinta y uno por ciento de los participantes coincide que son habilidades de la lectura, el razonamiento y los conocimientos previos, el veintitrés por ciento considera que comprender lo leído también es habilidad lectora, así mismo el quince por ciento concuerdan que la descodificación es otra habilidad lectora, y el treinta y uno por ciento restante expresan que la fluidez y el vocabulario son habilidades lectoras (ver gráfico No. 6).

Cada uno de los diferentes puntos expresados por las docentes respecto a las habilidades de la lectura, son significativas puesto que para comprender se deben

desarrollar cada una de estas habilidades de forma gradual en cuanto al nivel e la formación del estudiante y la intencionalidad que aplica el docente para sumergirlos en el placer de la lectura.

Es importante tener presente, que la lectura es una actividad que comprende un conjunto de procesos cognitivos de orden superior, que deben aprender a desarrollar las personas cuando comienzan a leer. No obstante, desde

hace algunas décadas, existe la concepción de que no se trata solamente de procesos relacionados con la decodificación, esta va mucho más allá, comprende procesos más complejos, por ejemplo, la evaluación y análisis de los textos, que significa extraer el sentido global del mismo y situarlo en el contexto sociocultural en que fue escrito, para comprenderlo apropiadamente (Cassany, 2003) De este modo, la enseñanza de la lectura no se debe limitar solo a los primeros años de escolaridad, sino que debe ser un proceso continuo y gradual (ver tabla No. 7).



Gráfico No. 6

Fuente: Capacitación 2020

¿Cuáles son los niveles de comprensión lectora?	Frecuencia	Porcentaje
Literal inferencial y crítico	11	85%
Apreciativa, lectura rápida y mecánica.	2	15%
Total	13	100 %

Tabla No. 7

Fuente: Capacitación 2020

Según, los resultados obtenidos de los capacitados de los capacitados, el ochenta y cinco por ciento expresó que los niveles de comprensión lectora son literal, inferencial y crítico. Sin embargo, el quince por ciento restante concuerdan que los niveles son apreciativos, lectura rápida, mecánica (ver gráfico No. 7).

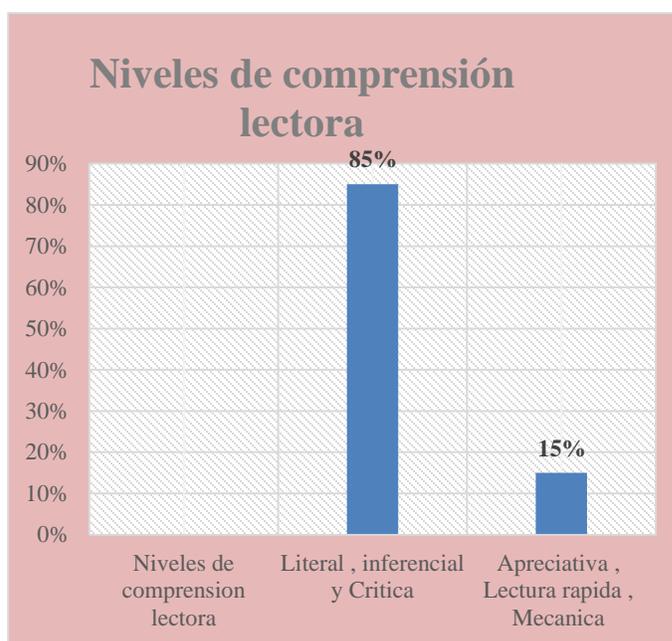


Gráfico No. 7
Fuente: Capacitación 2020



VIII. ANÁLISIS DE LA RÚBRICA EVALUATIVA DE LA CAPACITACIÓN POR PARTE DE LOS DOCENTES A LAS FACILITADORAS.

Con base, a los resultados obtenidos mediante el llenado de la rúbrica, se logró conocer los rangos evaluativos designados por los participantes a las facilitadoras en cuanto al desarrollo y desempeño de toda la capacitación, tomando en cuenta los criterios de logística, entre ellos la temática, metodología, como también los medios, materiales, y recursos, de igual manera, el criterio aplicabilidad y utilidad.

A continuación, se presentan los resultados de la evaluación mediante gráficos con su respectivo análisis.

Cabe destacar, que los resultados obtenidos y evidenciados en logística, el setenta y siete por ciento de los participantes consideraron, que el ambiente físico cumplió con los requisitos de seguridad e higiene, adaptados al COVID-19 evaluándolo de excelente, el otro quince por ciento valoró este criterio como muy Bueno, en cuanto al ocho por ciento restante lo calificó de bueno.

En cuanto, al escenario el cien por ciento de los participantes expresaron, que el salón prestaba las condiciones para el desarrollo de cada una de las actividades considerando, que su ambientación estaba acorde a la temática desarrollada, valorando este criterio como excelente. No obstante, el noventa y dos por ciento, infieren en que el salón contó con la ventilación y luminosidad adecuada lo que les pareció excelente, a diferencia del ocho por ciento restantes que evaluó de muy bueno, mientras que el criterio de puntualidad y cumplimiento de horario fue valorado de excelente, correspondiente al noventa y dos por ciento de los participantes sin embargo el otro ocho por ciento, consideró estar muy bueno.

Es importante, mencionar que todos los criterios que englobaron la logística de la capacitación, alcanzó una valoración de excelente y muy bueno, tomando en cuenta que cada detalle fue bien planificado para obtener los resultados esperados (Ver gráfico No.8)

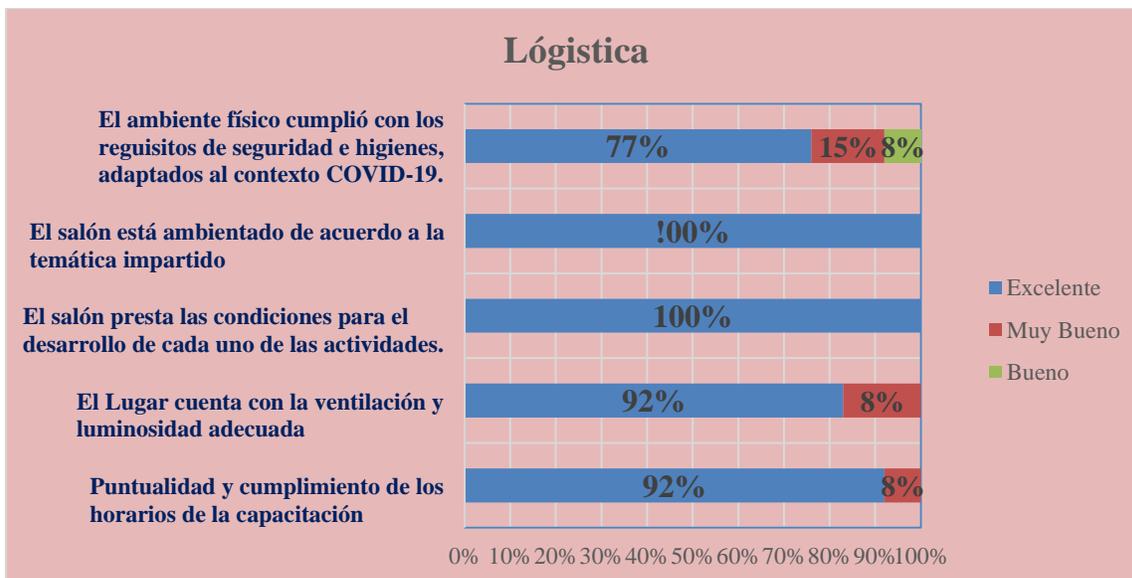


Gráfico No. 8

Fuente. Capacitación 2020

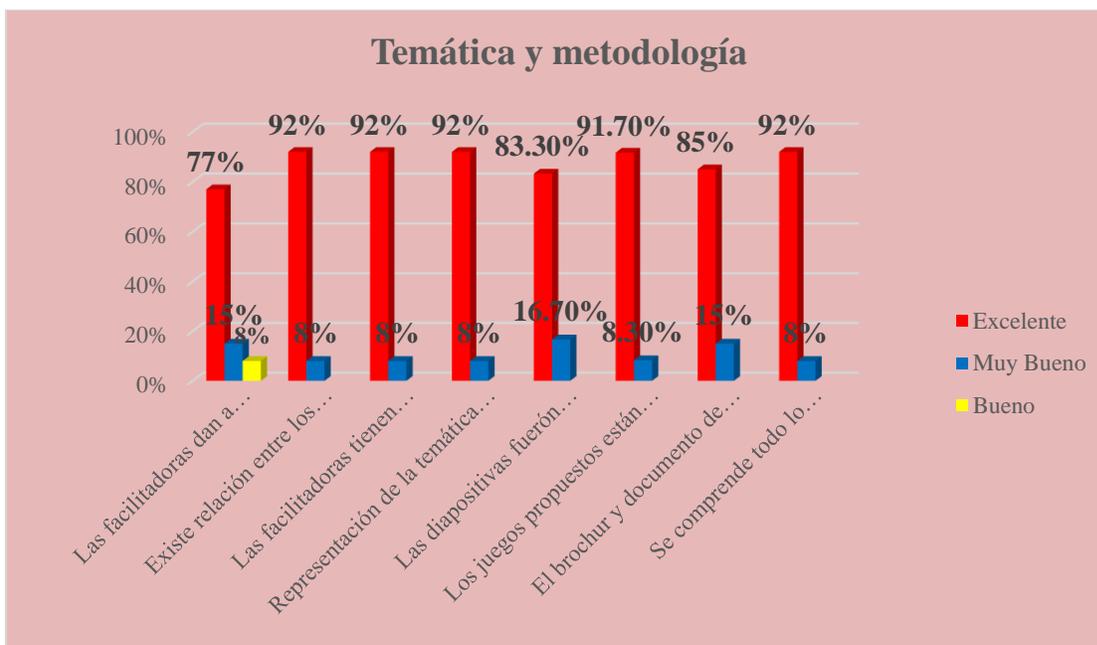


Gráfico No.9 Temática y metodología

Fuente. Propia capacitación 2020.

De acuerdo, a los resultados obtenidos, respecto al criterio que engloba medios, materiales y recursos, se deduce que el cien por ciento de los docentes expresaron, que los materiales empleados en la elaboración del juego didáctico son accesibles y fáciles de adquirir. También el cien por ciento, de los capacitados evaluaron de excelente el buen uso de medios audiovisuales durante la capacitación puesto que facilitó la comprensión. Además, el noventa y uno por ciento expresó que al facilitarles todo el material necesario para la elaboración del juego didáctico fue más productiva la actividad, considerándola de excelente, al contrario de nueve por ciento que estimó la facilitación del material como muy bueno. Así mismo, los participantes coincidieron que los recursos presentados en la capacitación estaban bien elaborados e intencionados evaluándolos de excelente, sin embargo, el dieciocho por ciento lo considero como muy bueno. (Ver gráfico No. 10).



Gráfico No. 10

Fuente: Capacitación 2020.

Con respecto a los datos obtenidos, se puede identificar en el gráfico de aplicabilidad y utilidad, que el noventa y dos por ciento de los participantes expresaron que la experiencia de aprendizaje cumplió con sus expectativas que tenían respecto a la capacitación, evaluando de excelente este criterio. Sin embargo, el ocho por ciento restante consideraron como muy buena su experiencia de aprendizaje, puesto que la capacitación les aportó nuevos conocimientos que serán aplicados a su práctica docente, fortaleciendo las habilidades y niveles de comprensión lectora (Ver gráfico No. 11).

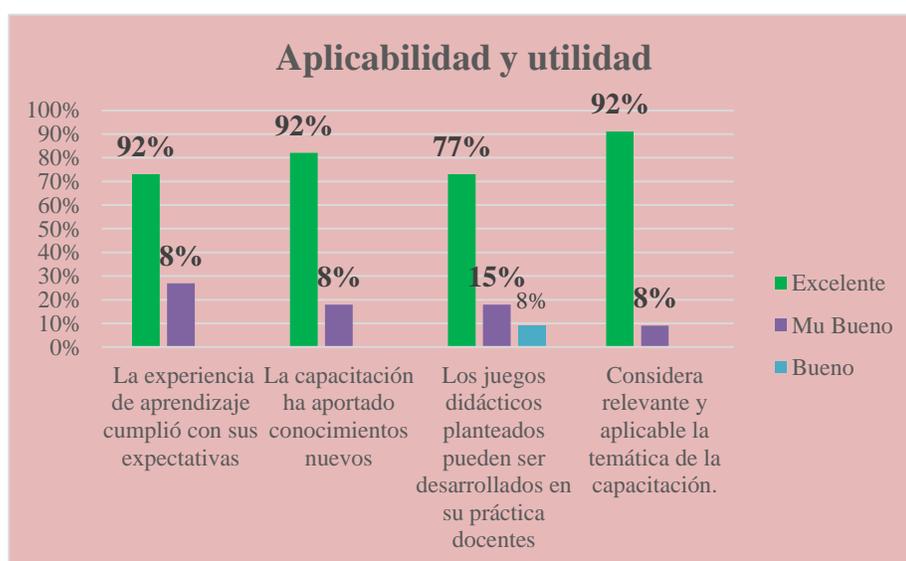


Gráfico No. 11

Fuente: Capacitación 2020



IX. CONCLUSIONES

Durante la realización de este estudio se obtuvieron grandes conocimientos que derivaron en las siguientes conclusiones:

- El juego es una actividad didáctica que debe estar presente en la etapa escolar de cada estudiante, no solo para la recreación, sino también para cumplir con una intención pedagógica.
- Se fundamentó con sustentos didácticos la relevancia e importancia que tiene el juego en el fortalecimiento de las habilidades y los niveles de comprensión lectora.
- El diagnóstico permitió determinar las necesidades educativas más presente en los estudiantes y con base a eso se desarrollaron estrategias que el docente puede implementar en su aula de clase.
- El proceso de capacitación permitió a los docentes vivenciar y recrear juegos didácticos novedosos para fortalecer las habilidades y los niveles de comprensión lectora.
- Se logró organizar y desarrollar con éxito el proceso de capacitación logrando integración y participación activa de los docentes.
- Presentación detallada y elaboración de juegos didácticos por equipos de trabajo integrados por facilitadoras y docente.
- Puesta en práctica de juegos didácticos novedosos relacionados con la temática.
- Se obtuvo buena aceptación por parte del personal administrativo y personal docente del centro escolar.
- El documento de apoyo es un material de gran ayuda para que el docente analice diversos juegos que a su vez puede adecuarlos a su realidad educativa.
- Se logró cumplir con cada uno de los objetivos planteados en dicho estudio, dando una gran satisfacción por la aceptación que se obtuvo en los demás docentes.



X. LECCIONES APRENDIDAS

- Adquisición y mejora de habilidades investigativas para recabar y seleccionar información relevante que aportara al estudio.
- Integración y participación a clases virtuales promovidas por las tutoras.
- Trabajar desde las comunidades de investigación en el intercambio de experiencias durante el proceso investigativo.
- Elaboración de instrumentos de evaluación para cada proceso de la capacitación.
- Diseño y ejecución de plan de capacitación con su estructura correspondiente.
- Adecuación de juegos didácticos para dar salida a la temática y objetivo de la capacitación.
- Elaboración de manual de apoyo con todos los requerimientos que este necesita.
- Creación de diplomas y brochure con información relevante de la capacitación.
- Realización de trabajo investigativo bajo un enfoque mixto.
- Mejor dominio de las herramientas de Word, Excel, power point y la elaboración de índice.
- Creación de gráficos para representar datos numéricos de la capacitación.
- Realización de edición de videos a través de aplicaciones sencillas, para mostrar el desarrollo de la capacitación.



XI. BIBLIOGRAFÍA

- Alzate Yopez, T. (2008). Huellas que marcan el gusto y el rechazo por la literatura. *Iberoamericana para la Educación, la Ciencia y la Cultura*, 3-10.
- Anderson, R., C., & Freebody P. . (1991). Comprehension and teaching. En J. Guthrie, *Vocabulary knowledge* (págs. 77-117). New York: International Reading Association.
- Barros R., Rodríguez & Barros. (2015). *Técnicas y juegos pedagógicos*. México: Artemisa.
- Beck, I. L. & Mckeown, M. G.; Cain, K., Oakhill, J. & Lemmon K. (2007). Different ways for different goals, but keep your eye on the higher verbal goals. En R. K. Tannenbaum, *Implications for reading comprehension* (págs. 182-204). New York: The Guilford.
- Bernabe, N y Goldstein, A. (2009). El juego como herramienta pedagógica. En N. y. Bernabe, *Creatividad y Aprendizaje* (págs. 26-47). España: Publicaciones Narcea.
- Betto, F. (2015). Educación Crítica y protagonismo cooperativo. En B. F. Bogotá - Colombia: Lirik.
- Bisquerra. (1996). En Bisquerra, *Aportaciones Metodológicas* (pág. 208). Barcelona: Praxis.
- Borja M & Martín, M. (2007). La intervención Educativa a partir del juego. En M. Borja M & Martín, *Participación y Resolución de conflictos* (pág. 202). Barcelona: Minon.
- Brejo, T. (2016). Enfoque didáctico desarrollador. En B. T, *¿Como enseñar y cómo aprender?* (págs. 134-162). La Habana Cuba: Universidade Santanderd.
- Brodova, E., Deborah, L. (2003). The Importance of Being Playful. *The first years of school*, 50-57.
- Calva, A. P. (2012). *Los niveles de comprensión lectora* . Obtenido de <https://molayay.blogspot.com/>
- Cassany, D. (2003). Aproximaciones a la lectura crítica. *Revista de Investigación e Innovación Educativa*, 113-132.
- Cerezo, T. G. (s.f.). *Diccionario Larousse* . México.
- Chacón, J. (2010). El juego didáctico como estrategia de enseñanza aprendizaje. *Revista universitaria "Pedagogía Experimental Libertador"*, 12-17.
- Chacón, P. (2014). ¿Cómo crearlo en el aula? En P. Chacón, *El juego didáctico como estrategia de enseñanza aprendizaje*. (pág. 132). Madrid: Grupo Didáctico.
- Chiavenato, I. (2002). Gestión del Talento Humano. En M. G. Hill. España: Edigrafos, S.A.
- Chiavenato, I. (2007). Administración de recursos humanos. En M. Hill. España: Edigrafos, S. A.
- Díaz, A. (1993). En A. Díaz, *Desarrollo curricular para la formación de maestros en Educación física* (pág. 150). España: Gymnos.



- Dole, J. A., Nokes, J. D., & Drits, D. (2009). Handbook of research on reading comprehension. En D. & Israel, *Cognitive strategy instruction*, In. G. G., (págs. 347-372). New Jersey: Erlbaum.
- Froebel, F. (1987). Obtenido de <http://www.biografiasyvidas.com>
- Garaigordobil, M. (2002). Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil. *Conducta prosocial y creatividad*, 24-36.
- Gimeno, J., Rodrigo Rodríguez y Matrer. (1988). *Paradigmas críticos reflexivos en la formación de profesores*. México: UPN.
- Gutiérrez-Braojos, C & Salmerón, P.C. (2012). Estrategias de comprensión lectora. Enseñanza y Evaluación en Educación Primaria. *Revista del currículo y formación del profesorado*, Vol. 16 No. 1, 1- 6.
- Guzmán, J. (1995). Iniciación al deporte. En J. Guzmán, *Juegos Deportivos* (págs. 22-35). México: Trillas.
- H., F. (2009). El juego como estrategia alternativa para mejorar la lectura. En M. J. Othón, *La voluntad de aprender* (pág. 249). México: Axta.
- Inmaculada, L. (2005). Corrientes Pedagógicas . En L. Inmaculada, *Antología Básica* (pág. 265). Bogotá: Pax.
- J, M. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego*. Aljibe.
- Jael Flores Flores, Jorge Ávila Ávila, Constanza Rojas Jara, Fernando Sáez González, Robinson Acosta, Claudio Díaz Larenas. (2016). *Estrategias Didácticas para el aprendizaje significativo* . Chile: Trama Impresores, S. A.
- Jares Xesús R. (2000). *El placer de jugar juntos*. España: CCS.
- Kim, A., Vaughn, S., Wanzek, J., & Wei, S. . (2004). Graphic organizers and their effects on the reading comprehension of students. *Journal of Learning Disabilities*, 105-118.
- Kohlberg, L. (12 de Febrero de 2019). *Actualidad en Psicología*. Obtenido de https://www.actualidadenpsicologia.com/desarrollo_moral_lawrence_kohlberg/
- Lee, M. I. (s.f.). Obtenido de <https://www.understood.org/es-mx/learning-thinking-differences/child-learning-disabilities/reading-issues/6-essential-skills-needed-for-reading-comprehensionh>
- Mario, T. &. (2003). En *El proceso de la investigación científica* (pág. 175). Limusa.
- Martín Haro, A. (2014). Gestión e innovación en contextos educativos. En A. M. Haro. España: Everest.
- Martínez, M. (2016). El juego como estrategia para desarrollar el pensamiento lógico. *Educación Primaria 1*, 1-27.



- Maruny. (s/f de Julio de 1989). *Fundamentaciones y Orientaciones*. Obtenido de [//www.mineducación.gor/1621/articulos213769_archivo_evaluación](http://www.mineducación.gor/1621/articulos213769_archivo_evaluación)
- Mayer Sánchez, M. (1995). Actividades Didácticas. En M. Sánchez, *Aprende Jugando* (págs. 66-80). México: Negi.
- Mayor Juan, Suengas, Aurora y Javier González. (1995). *Estrategias Metacognitivas* (Vol. 1 Edición). Madrid: AIQUE.
- Melo M. y Hernández R. (2014). El juego sus posibilidades en la enseñanza de las Ciencias Naturales. *Innovación Educativa*, 19-33.
- Muñiz Alonso L. y Rodríguez L. (2013). El uso de juegos como recursos didácticos para la enseñanza y el aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Educación en Lengua y Literatura*, 19-33.
- N., H. J. (2009). Investigación sobre al dimensión lúdica del maestro en formación. *Revista de Investigación Educativa*, 10-22.
- Nunes. (2002). *Técnica y juego pedagógico*. Bogotá: San Pablo.
- Paris, S. G., Wasik, B.A. & Turner , J. C. (1991). *The development of strategic readers*, (Vol. 2, p. 609-640). New York: Longman.
- Pearson, P.D. & Fielding, I. (1991). Comprehension instruction. En B. M. R., *Handbook of reading research, Vol. II* (págs. 77-117). New York: International Reading Association.
- Restrepo, L. M. (2001). . *Revista de Ciencias Humanas*, 47-60.
- Rousseau, E. J. (1762). La Educación. En .. E. J. Buenos Aires: Centro Editor de América.
- Sánchez, M. (2014). *La Lúdica como estrategia didáctica*. Bogotá : Alinza.
- Schmitt, M. C. & Baumann, J. F. (1990). Reading and instruction. *Metacomprehension during basal reading instruction*, 1-13.
- Silvestre Oramas, M. (2000). Enseñanza y Aprendizaje desarrollador. En J. R. Zilberstein, *Enseñanza y Aprendizaje desarrollador* (págs. 226-252). Cuba: Portela.
- Sutto-Smith. (1978). Desarrollo del niño. En Sutto-Smith, *El desarrollo del niño* (pág. 120). México: Limusa.
- Tamayo, M. T. (08 de Agosto de 2019). *El proceso de la investigación científica*. Obtenido de <https://www.univermedios.com/wp-content/uploast>
- Thorndike. (12 de 12 de 2005). *Club de Libros.com*. Obtenido de La animación de la lectura a través de los cuentos : <http://www.club de libros.com/profo/21.htm/la animación de la lectura a través de los cuentos/publicación semanal #199>
- Tobón, S. T. (2010). *Secuencias Didácticas*. México: Pearson.



Trabasso, T & Bouchard E. . (2002). *Teaching readers how to comprehend text strategically*, In C. C. Block & M Pressley *Comprehension instruction: Research-based best practices* . New York: Guilford Press.

UNESCO. (1980). El niño y el juego. *Estudios y documentos de Educación*, 5-33.

Vargas, F. (2004). *Aprender jugando*. Latina.

Yvern, A. (1998). *¿A que jugamos?* Buenos Aires: Bonum.



XII. ANEXOS

12.1 Descripción del proceso de capacitación

Titulo

El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades y los niveles de comprensión lectora.

Alcance

La presente capacitación está enfocada en potenciar los conocimientos habilidades y destrezas del personal docente y administrativo del Centro Educativo Hna. Maura Clarke, a través de la presentación e implementación de juegos que fortalezcan las habilidades y niveles de comprensión lectora de manera más activa y dinámica.

Fines del plan del plan de capacitación

Dotar a los docentes de nuevas estrategias didácticas relacionadas al juego, con el propósito de fortalecer las habilidades y niveles de comprensión lectora.

Incidir en el fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje mediante la integración del juego como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades y niveles de comprensión.

Implementar juegos didácticos innovadores para enriquecer el progreso de las habilidades y niveles de comprensión lectora en los estudiantes.

Fortalecer la práctica docente a través de la implementación de juegos didácticos que favorezcan las habilidades y los niveles de comprensión lectora.

Objetivos del plan de capacitación

Objetivo General

Promover en los docentes de Educación Primaria la implementación del juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento de las habilidades y los niveles de comprensión lectora en los estudiantes del Centro Educativo Hna. Maura Clarke.



Objetivos específicos

Reflexionar sobre la importancia que tiene el juego como estrategia didáctica en el fortalecimiento de las habilidades y niveles de comprensión lectora de los estudiantes.

Aplicar diversos juegos didácticos que favorecen el desarrollo de las habilidades y los niveles de comprensión lectora.

Asumir compromisos para integrar el juego como estrategia didáctica y que promueva el desarrollo de habilidades y los niveles de comprensión lectora de los estudiantes.

Metas

- Cumplir con los objetivos y actividades programadas en la capacitación.
- Lograr la integración y participación activa del personal docente y administrativo en cada una de las actividades programadas durante la capacitación.

Estrategias a utilizar en la capacitación

El proceso de capacitación se llevará a cabo a través de la implementación de diversas estrategias de inicio, desarrollo y culminación todas ellas enfocadas en juegos didácticos; entre las cuales están:

- **¿Me quieres?:** Estas estrategias se implementó con el objetivo de promover la integración y muestra de afecto entre los participantes, así como, generar un ambiente de confianza y reflexión sobre la utilidad y el valor del juego.
- **El árbol de las expectativas:** Dicha estrategia tenía el objetivo de conocer lo que esperaban los docentes de la capacitación, para luego al final saber si se cumplirían o no.



- **La libreta parlanchina:** El propósito de esta estrategia era indagar en los pre saberes de los docentes acerca de la temática de capacitación, para así introducir la temática tomando en cuenta los conocimientos previos de los docentes.
- **El cofre misterioso:** Esta estrategia tenía la finalidad de conformar los equipos de trabajo al azar, a través de la conformación de una figura de un juego didáctico, mismo que a su vez sería elaborado y ejecutado por ellos mismos.
- **Trabajo en equipo:** Este se realizó de manera constante durante todo el proceso de capacitación.

Materiales, medios y recursos

A continuación se detallarán los materiales, medios y recursos que permitieron la ejecución de la capacitación:

- **Material**

N° Materiales utilizados

- 1 Manual de apoyo
- 2 Brochure
- 3 Frases en foami

- **Medios**

N° Medios utilizados

- 1 Data show
- 2 Computadora
- 3 Memoria USB
- 4 Celular
- 5 Reproductor



- **Recursos**

Cabe destacar que el recurso humano lo conforman los participantes, comunidad educativa del Centro Educativo Hna. Maura Clarke y facilitadoras estudiantes del quinto año de la licenciatura en la carrera de Pedagogía con mención en Educación Primaria de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua (UNAN-Managua).

N° Recursos utilizados

- 1 Pizarra
- 2 Lápices
- 3 Colores
- 4 Marcadores
- 5 Papel bond
- 6 Hojas de colores
- 7 Masking tape, entre otros



12.2 Diseño Metodológico de la capacitación

Tipo de capacitación: Académica.

Nombre de la capacitación: El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades y los niveles de comprensión lectora.

Fecha de ejecución: 30 de octubre del 2020.

Participantes: 11 Docentes, 1 Directora, 1 subdirector

Nombre del Centro Escolar donde se lleva a cabo la capacitación: Centro Educativo Hna. Maura Clarke.

Municipio: Ciudad Sandino. **Departamento:** Managua

Objetivo General de la capacitación:

Promover la implementación del juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento de las habilidades y los niveles de comprensión lectora.



12.3 Plan de capacitación

No	Objetivo por actividad	Temática	Actividades a realizar	Medios y materiales	Tiempo	Forma de evaluación	Responsables	Participantes	Observaciones
1	Brindar una cálida bienvenida y promover un ambiente agradable entre los participantes.	Bienvenida y presentación de los participantes	<p>Bienvenida, entrega de distintivos e inscripción de los participantes.</p> <p>Oración al altísimo.</p> <p>Escuchar las notas sagradas del Himno Nacional.</p> <p>Se solicita a los docentes formen un círculo con sus sillas para participar en el juego: ¿Me quieres?, todos estarán sentados en círculo y una de las facilitadoras estará de pie en el centro. Esta se acercará aleatoriamente al docente que esté de primero y le preguntará: ¿Me quieres? - A lo que el otro docente le responderá: -¡Claro que sí!, pero también quiero a... (Nombra al docente 2) En este momento los que están a ambos lados del docente uno deben intercambiar su silla con los de ambos lados del docente dos. El que ha preguntado, que estaba de pie, aprovecha entonces para sentarse rápidamente, quedando de pie uno de los cuatro jugadores que se han levantado, quien deberá</p>	<p>Reproductor</p> <p>Computador</p> <p>Data show</p> <p>Distintivos</p> <p>Formato de asistencia</p>	<p>9:00 a 9:20</p> <p>20 minutos</p>	Observación directa en la integración y participación de cada uno de los presentes.	<p>Jennifer</p> <p>Martha</p> <p>Milagros</p>	<p>Facilitadoras</p> <p>Docentes</p> <p>Directora</p> <p>Subdirector</p>	Llevar el registro de la asistencia a medida que se integran los maestros



2	Identificar las expectativas que tienen los docente con la capacitación	Expectativas	Presentación de "El árbol de las expectativas", se les entrega a los docentes hojas de colores y se le orienta que haciendo uso de su creatividad e imaginación elaboren una hoja para pegar en el árbol, en la cual deben escribir sus expectativas de la capacitación, de manera voluntaria cada docente pasará a pegar su hoja al árbol y comentar lo que el espera de la capacitación y sobre la actividad realizada, ¿Cómo se sintieron? ¿Qué pudiste observar? ¿Eran iguales todas las hojas? Reflexionar en ¿Cómo crees que se sienten los niños cuando les imponemos algo? ¿Qué sucede cuando hacemos eso?	Árbol de las expectativas Hojas de colores. Sellador	9:20-9:30 10 min	Árbol de las expectativas	Jennifer Martha Milagros	Facilitadoras Docentes Directora Subdirector	
3	Exponer el tema y los objetivos de la capacitación.	Presentación de tema y objetivos	Presentación de tema y objetivos de la capacitación.	Computadora Data show Diapositivas	9:30-9:35 5 min		Jennifer Martha Milagros	Facilitadoras Docentes Directora Subdirector	Elaboración de papelones con la temática y objetivos de la capacitación



4	Explicar los hallazgos encontrados en el diagnóstico.	Presentación de los resultados del diagnóstico	Presentación y análisis de los resultados	Computadora Data show	9:35-9:45 10 min		Milagros	Facilitadoras Docentes Directora Subdirector	Papelones que contienen información relevante del diagnóstico
5	Indagar los conocimientos previos de los participantes	Exploración de conocimientos previos	Exploración de conocimientos previos a través de la estrategia "La libreta parlanchina": Se solicita a los participantes formar un círculo, al son de la música, harán circular la libreta, cuando la música deje de sonar, la persona abrirá la libreta y responderá una de las interrogantes que contiene cada hoja, entre ellas: ¿Qué son para usted estrategias didácticas? ¿Qué es para usted un juego? ¿Qué entiende usted por juego didáctico? Con base a su experiencia realice una demostración de un juego didáctico. Mencione al menos tres habilidades de la lectura	Libreta parlanchina Música Computadora Reproductor Data show	9:45-10:00 15 min	Cuestionario	Martha Jennifer Milagros	Facilitadoras Docentes Directora Subdirector	Al finalizar la estrategia cada participante escribirá al reverso de la hoja la respuesta a la interrogante



			¿Cuáles son los niveles de comprensión lectora? Aclaración de dudas y comentarios						
6	Explicar la temática a desarrollar	Abordaje de la temática	Presentación de diapositivas que contienen las temáticas abordadas en el punto anterior y otras como: "El juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento de las habilidades y los niveles de comprensión lectora". "Definición de comprensión lectora" "Explicación de cada una de las habilidades y los niveles de comprensión lectora"	Computadora Data show	10:00-10:15 15 min	Conversatorio y comentarios sobre la temática	Jennifer Martha Milagros	Facilitadoras Docentes Directora Subdirector	Elaboración de papelones con información sintetizada de la temática
		RECESO			10:15-10:40 25 min				
7	Recrear algunos juegos didácticos que desarrollan las habilidades y los niveles de comprensión lectora.	Implementación de juegos didácticos	Conformación de equipos de trabajo a través del juego "El cofre misterioso", cada participante tomará del cofre una tarjeta que contiene la parte de una figura de los juegos a desarrollar, los participantes deberán completar la imagen que	Cofre misterioso Brochure Cartulina sulfito Marcadores punta fina y punta gruesa	10:40-11:40 60 min	Guía de observación	Martha Jennifer Milagros	Facilitadoras Docentes Directora Subdirector	Cada capacitadora estará a cargo de un equipo de trabajo.



			representa al juego y de esta manera quedarán conformados los equipos. Con ayuda de las facilitadora y el Brochure, cada grupo trabajará en la organización y preparación del juego Asignado.	Lápiz de grafito Borrador Tijeras Tajador sellador Caja de cartón alargada Poroplas spiner Silicón líquido					
			Juego 1: Dominó de adivinanza. Juego 2: La ruleta de la lectura Juego 3: Criptograma De manera voluntaria cada grupo pasará al frente a presentar y desarrollar el juego que les correspondió y explicará de qué manera ese juego fortalece las habilidades y los niveles de comprensión lectora. Al culminar la actividad se realizará un pequeño conversatorio sobre cada juego presentado Presentación del documento de apoyo:	de y en barra Temperas Brochas Reglas Tape doble contacto Hojas de color Lapiceros					



			“Juegos didácticos que fortalecen las habilidades y los niveles de comprensión lectora”.						
8	Obtener una evaluación objetiva del desarrollo de la capacitación.	Evaluación de la capacitación.	Evaluación de la capacitación a través del llenado de una rúbrica que contiene aspectos generales del desarrollo de la capacitación. Palabras de agradecimiento y despedida.	Rubrica Lapicero	11:40-12.00 20 min	Rúbrica	Jennifer Martha Milagros	Facilitadoras Docentes Directora Subdirector	Dar tiempo suficiente para el llenado del instrumento.



**RECINTO UNIVERSITARIO RUBÉN DARÍO
FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMA
DEPARTAMENTO DE PEDAGOGÍA
CARRERA DE PEDAGOGÍA CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

12.4 Agenda de la capacitación

Hora	Actividades
9:00-9:20	Bienvenida y presentación de los participantes.
9:20-9:30	Expectativas
9:30-9:35	Presentación de tema y objetivos
9:35-9:45	Presentación de resultados del diagnóstico
9:45-10:00	Exploración de conocimientos previos
10:00-10:15	Abordaje de la temática
10:15-10:40	Receso
10:40-11:40	Implementación de juegos didácticos
11:40- 12:00	Evaluación



**RECINTO UNIVERSITARIO RUBÉN DARÍO
FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMA
DEPARTAMENTO DE PEDAGOGÍA
CARRERA DE PEDAGOGÍA CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

Fecha: 30 de Octubre, 2020

12.5 Formato de asistencia

Nº	Nombre de los participantes	Grado
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		



**RECINTO UNIVERSITARIO RUBÉN DARÍO
FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMA**

DEPARTAMENTO DE PEDAGOGÍA

CARRERA DE PEDAGOGÍA CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN PRIMARIA

12.6 Lista de cotejo

Nombre: _____ **Cargo:** _____

Objetivo: Valorar la integración y participación los docentes en cada una de las actividades propuestas.

Lee detenidamente cada ítems y marca con una "X" la casilla que consideres conveniente, tomando en cuenta si se cumple o no cada aseveración.

No	Criterios a evaluar	Cumple	
		SI	NO
1	Muestra actitud positiva		
2	Se integra a las actividades programadas		
3	Participa activamente en el proceso de capacitación		
4	Tiene conocimiento previo de la temática abordada		
5	Trabaja de manera organizada y ordenada		
6	Practica el trabajo colaborativo y cooperativo		
7	Hace buen uso de los materiales		
8	Demuestra imaginación y creatividad		
9	Se expresa de manera fluida		
10	Tiene dominio de la temática		
11	Relaciona la teoría con la práctica		
12	Realiza aporte en la organización del juego		
13	Adecua el juego al grado correspondiente		
14	Integra en el juego la temática de capacitación		



**RECINTO UNIVERSITARIO RUBÉN DARÍO
FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMA
DEPARTAMENTO DE PEDAGOGÍA
CARRERA DE PEDAGOGÍA CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

12.7 Rúbrica

Nombre: _____ **Cargo:** _____

Grado que atiende: _____

Objetivo: Evaluar de manera objetiva el proceso de capacitación desde el inicio hasta su culminación.

Estimados docentes solicitamos su colaboración para el llenado del siguiente instrumento, para lo cual solicitamos lea detenidamente cada ítems y asigne el puntaje que estime conveniente, tomando en cuenta las siguientes valoraciones, E: excelente, MB: muy bueno, B: bueno, R: regular, D: deficiente.

No	Criterios a evaluar	Escala de valoración				
		E	MB	B	R	D
	LOGISTICA					
	Puntualidad y cumplimiento de los horarios de la capacitación.					
	El lugar cuenta con la ventilación y luminosidad adecuada.					
	El salón presta las condiciones para el desarrollo de cada una de las actividades.					
	El salón está ambientado acorde a la temática impartida.					
	El ambiente físico cumplió con los requisitos de seguridad e higiene adaptados al contexto COVID-19.					



TEMÁTICA Y METODOLOGÍA						
Las facilitadoras dan a conocer el tema y objetivos de capacitación.						
Existe relación entre objetivos, temas y desarrollo de la capacitación.						
Las facilitadoras tienen dominio científico del tema.						
Presentación de la temática se realizó de manera creativa y dinámica.						
Las diapositivas fueron comprensibles.						
Los juegos propuestos están relacionados a la temática.						
El brochure y documento de apoyo está relacionado a la temática						
Se comprende todo lo contenido en el Brochure y documento de apoyo.						
MEDIOS, MATERIALES Y RECURSOS						
Se hizo uso de medios tecnológicos.						
Se auxilió de recursos audiovisuales.						
Los recursos presentados están bien elaborados.						
Se les facilitó el material necesario para desarrollar cada uno de los juegos.						
Los materiales empleados en la elaboración del juego son accesibles.						
Considera relevante la temática de capacitación						

Logros: _____



Dificultades: _____

Sugerencias: _____

Observaciones: _____

Firma del docente



Recinto Universitario Rubén Darío
Facultad de Educación e Idiomas
Departamento de Pedagogía
Carrera Pedagogía con mención en Educación Primaria

12.8 PRESUPUESTO

CAPACITACIÓN "EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA"					
No	DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	COSTOS TOTAL	FACTOR/CAMBIO T.C \$ (34.76)
1	Cancelación Facilitadoras	3	C\$1,402.80	C\$4,208.40	\$121.07
2	Transporte	3	C\$60.00	C\$180.00	\$5.18
3	Documento de apoyo	3	C\$200.00	C\$600.00	\$17.26
4	Brochure	13	C\$10.00	C\$130.00	\$3.74
5	Certificado de Participación	13	C\$18.00	C\$234.00	\$6.73
6	Impresión/Agenda	1	C\$150.00	C\$150.00	\$4.32
7	Materiales P/construcción juegos didácticos	1	C\$500.00	C\$500.00	\$14.38
8	Material/ ambientación salón	1	C\$350.00	C\$350.00	\$10.07
9	Cuadro de selfie	1	C\$300.00	C\$300.00	\$8.63
10	Productos de higiene (alcohol, jabón, papel baño)	1	C\$185.00	C\$185.00	\$5.32
11	Refrigerio (Café, jugo, Pizza)	1	C\$1,020.00	C\$1,020.00	\$29.34
COSTO TOTAL				C\$7,857.40	\$226.05
AJUSTE AL VALOR TOTAL DEL 10%				C\$785.74	\$22.60
TOTAL				C\$8,643.14	\$248.65



12.9 PRESENTACIÓN DE LA INNOVACIÓN PEDAGÓGICA DIDÁCTICA.

El presente documento de apoyo contiene una serie de juegos didáctico previamente adaptado por las estudiantes del V año de la carrera de Pedagogía con mención en Educación Primaria, dicho documento tiene por objetivo el fortalecimiento de las habilidades y los niveles de comprensión lectora.

En cada juego se detalla el objetivo, es decir las habilidades y el nivel de comprensión que se potencia al practicar dicho juego, así como una breve descripción del desarrollo del mismo, también se especifica los materiales a utilizar en la implementación de estos.



FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMA
DEPARTAMENTO DE PEDAGOGÍA
CARRERA DE PEDAGOGÍA CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Documento de apoyo

Juegos didácticos para el fortalecimiento de las habilidades y niveles de comprensión lectora.

Jugar no es un descanso del aprendizaje. Es un aprendizaje interminable, encantador, profundo, atractivo y práctico. Es la puerta al corazón del niño.

Vince Gowmon





Autoras:

Tec. Sup. Jennifer de los Ángeles Alemán Cruz.

Tec. Sup. Martha Lorena Ampié Rodríguez.

Tec. Sup. Milagros del Socorro Mairena Castro.

Estudiantes de Pedagogía con mención en de Educación Primaria

Departamento de Pedagogía

UNAN - Managua

Coautoras:

Msc. Nohemy Scarleth Aguilar Chávez.

PhD. María del Carmen Fonseca Jarquín.

Docentes del Departamento de Pedagogía

UNAN - Managua



ÍNDICE

1. PRESENTACIÓN.....	4
2. OBJETIVO GENERAL.....	5
3. BASES TEÓRICAS.....	6
3.1 Estrategia didáctica.....	6
3.2 El juego según diferentes autores.....	7
3.3 Importancia del juego como estrategia didáctica.....	8
3.4 Características del Juego.....	8
4. COMPRENSIÓN LECTORA.....	10
4.1 Habilidades de Comprensión Lectora.....	10
4.2 Niveles de comprensión lectora.....	12
5. JUEGOS DIDÁCTICOS.....	14
5.1 Dominó de Adivinanzas	15
5.2 Ruleta de la lectura.....	16
5.3 El pasapalabras.....	5
5.4 El criptograma.....	6
5.5 Adivina el titulo.....	8
5.6 Se me han olvidado las gafas.....	9
5.7 La charla del eco.....	10
5.8 Investigación psicológica del personaje.....	11
5.9 Rastreado.....	12
5.10 VEO, VEO.....	13
5.11 Busca el personaje.....	14
5.12 La libreta parlanchina.....	15
5.13 El baúl mágico.....	16
5.14 El dado de la comprensión.....	17
5.15 Pintor chapucero.....	18
6. CONCLUSIÓN.....	19
7. Bibliografía.....	20

1. PRESENTACIÓN

El presente documento, tiene como finalidad proponer diversos juegos didácticos y que estos sean incorporados en la práctica docente, para fortalecer las habilidades y los niveles de comprensión lectora en los estudiantes.

Posteriormente encontrará descrito las bases teóricas de algunos conceptos básicos relacionados al juego como estrategia didáctica, su importancia, habilidades y niveles de comprensión lectora, como también la propuesta de juegos didácticos que fortalecerán sus habilidades, sus competencias sociales y destrezas educativas.

Cabe señalar, que las ventajas al incorporar el juego en las clases son múltiples, siempre y cuando este, tenga propósitos educativos, tales como juegos reglados, que incluyen momentos de acción pre reflexivo y simbolización del objetivo que se pretende alcanzar.

En conclusión, el juego como estrategia didáctica tiene como función primordial motivar a los estudiantes a que desarrollen de forma creativa la construcción de los conocimientos, garantizando el desarrollo cognitivo y praxiológico en los estudiantes.





2. OBJETIVO GENERAL:

- Contribuir al fortalecimiento de habilidades y niveles de comprensión lectora a través de la implementación del juego como estrategia didáctica.



3. BASES TEÓRICAS

A continuación, se establecen las referencias teóricas en las cuales se fundamentan, definición de estrategia didáctica, importancia de los juegos como estrategia didáctica, para fortalecer las habilidades y niveles de comprensión lectora en los estudiantes.

3.1 Estrategia didáctica:

Para **Schunk (1991)** las estrategias didácticas son las acciones planificadas por el docente con el objetivo de que el estudiante logre la construcción del aprendizaje y se alcancen los objetivos planteados, es decir, que la estrategia didáctica en sentido estricto es un procedimiento organizado, formalizado y orientado a la obtención de una meta claramente establecida, su aplicación en la práctica diaria requiere del perfeccionamiento en los procedimientos y de técnicas cuya elección son responsabilidad del docente en la cual implica una planificación del proceso de enseñanza aprendizaje.

Por su parte (**Díaz, 1998**) define estrategia didáctica, como los procedimientos y recursos que utiliza el docente para promover aprendizajes significativos facilitando intencionalmente un procesamiento del contenido nuevo de manera más profunda y consciente, o sea que el aprendizaje del niño por ser divertido lo fijara de forma más rápida y permanente en su memoria.

Desde el punto de vista de (**Rivero, Gómez y Abrego, 2013**), señalan que “las estrategias didácticas son el conjunto de procedimientos, apoyados en técnicas de enseñanza, que tienen por objeto llevar a buen término la acción didáctica, para alcanzar los objetivos de aprendizaje”.



3.2 El juego según diferentes autores.

De acuerdo con (Nunes, 2002)) los juegos son parte de la vida de los niños permiten desarrollar sus habilidades, destrezas y aptitudes, contribuyen a enriquecer el desarrollo intelectual, potenciando su aprendizaje de manera integral, es decir que el juego como estrategia didáctica es una herramienta fundamental, dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje de forma agradable y divertida facilitando la interacción con su contexto social dando, lugar a nuevos conocimientos que favorezcan sus procesos de aprendizajes.

Es por ello, que muchos autores consideran el juego un elemento imprescindible en la vida de todo ser humano, especialmente en la de los y las niñas siendo una actividad innata, que surge de forma natural; en la que se comunican, exploran, fomentan sus habilidades sociales y capacidades intelectuales.

Como afirma **Vygotsky L. S (1933)** en su teoría, el juego como una actividad social, en la que el niño construye su aprendizaje, su propia realidad social y cultural, además dicho autor afirma que, en el juego el pensamiento del niño funciona un eslabón más arriba que en las actividades serias, por tanto, las incorporaciones del juego en las actividades educativas favorecerán exitosamente su aprendizaje.

Según (**Montessori, M, 1977**) el juego son los cimientos más importantes en el desarrollo del niño, por medio de éste el niño pone su cerebro a trabajar de diferentes formas, abre la mente a nuevos conocimientos, dando gran importancia al juego como estrategia didáctica, de manera, que mediante en el juego se desarrollan las bases del aprendizaje, los sentidos de confianza, seguridad y amistad en el ambiente del niño.



3.3 Importancia del juego como estrategia didáctica

Desde el punto de vista de (Froebel, 1987) Considerado el precursor de la educación de preescolar, planteó la importancia del juego como estrategia didáctica, para desarrollar una educación integral, a través del juego espontáneo que favorece el desarrollo de la personalidad a diversos niveles utilizándolos en su metodología para formular nuevos métodos y materiales educativos que impulsó creación del kindergarter.

Es decir que el juego como estrategia didáctica facilita el acercamiento entre compañeros y docentes, promueve actitudes positivas y permite la concentración despertando el interés en los estudiantes por el quehacer educativo.

Según (J, 2002) considera importante el juego didáctico en la educación, como fuente trascendental de progreso en el aprendizaje de los niños y niñas, en la que su valor psicopedagógico posibilita un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, creatividad y sociabilidad, en definitiva, es la clave para el desarrollo de la personalidad del niño y la niña en todas sus facetas.

3.4 Características del Juego

El juego es un elemento importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje como factor motivador por tanto es importante conocer cuáles son las funciones que cumple el juego Según (Vargas, 2004)

- **Satisfacción emocional:** Es beneficioso ya que el niño experimenta una sensación placentera al realizar esa actividad.
- **Sentido de eficacia:** Cuando el niño logra hacer una actividad educativa, durante el juego, este se siente capaz de hacer cosas, que puede superar obstáculos.
- **Adquisición de destrezas:** Durante el desarrollo del juego, el niño se va creando exigencias, que a su vez lo presionaran para ser más diestro. El



placer que esto implica hará que el niño se comprometa así mismo adquirir nuevas destrezas.

- **Mejor coordinación mano-ojo:** Esta coordinación es imprescindible para realizar cualquier actividad que se dé dentro del juego.
- **Mejora la concentración:** En su afán lógico de obtener un resultado satisfactorio en la actividad que realiza, necesita concentrarse tiene que observar todas las situaciones que lo hagan más eficiente que los otros jugadores. La satisfacción que sienten con un buen resultado hace que se mantenga la actitud y la refuerza.
- **El juego es libre espontaneo y voluntario:** El niño sabe que está realizando una actividad libre y espontánea que no será enjuiciado con los parámetros habituales y en la que dispone de un espacio personal de un margen de error que no son permitidas en otras actividades.
- **El juego es un modo de expresión:** Le permite con más claridad expresar sus intereses, motivaciones, actitudes durante el juego.
- **El juego es una actividad vivencial:** En la que el niño se invierte íntegramente, el niño es un único que de manera integrada se dan actitudes deseos, creencias capacidades relacionadas, con el desarrollo físico, afectivo, cognitivo entre otros.
- **El juego requiere de determinadas actitudes y escenarios:** Los niños encuentran de forma rápida, las actitudes y los escenarios adecuados para desarrollar un juego.



4. COMPRENSIÓN LECTORA

De acuerdo con **(Romeu,1992)** la comprensión lectora es un proceso mental de razonamiento, solución de problemas que no puede descomponerse en diversos elementos, es decir que es un proceso que se construye y se desarrolla gracias a los aportes del texto asociándolos al conocimiento del lector previamente, o sea que el lector activa la construcción o reconstrucción del significado intencionado por el autor, poniendo en juego una serie de procesos mentales, en la que se complementa la interacción que posee el lector con el texto bajo un determinado argumento.

De igual forma **(Pinzás 2001)** afirma que la comprensión lectora es un proceso interactivo, estratégico, metacognitivo y constructivo por su proceso activo de elaboración de interpretaciones del texto, es interactivo por la información previa del lector con la que ofrece el texto, fusionándose para la formación del significado, ésta a su vez es estratégica porque varía según la naturaleza del material y la familiaridad del lector con el tema.

4.1 Habilidades de Comprensión Lectora

Para Solé I, (1994) La comprensión lectora es la habilidad que se tiene que entender, el lenguaje escrito, desde la descodificación del texto hasta hablar un diálogo entre lo que presenta el autor y los saberes previos del lector, a través del uso de intercambio de ideas. Para ello se distingue las siguientes habilidades que se deben desarrollar en el proceso lector.

- **Decodificación:** Se basa en una habilidad del lenguaje llamada conciencia fonética, que permite escuchar cada uno de los sonidos que forman las palabras (conocido como fonemas) también, se basa en poder conectar sonidos individuales con las letras correspondientes.



- **Fluidez:** Para leer con fluidez los niños necesitan reconocer las palabras de forma instantánea, incluidas aquellas que no pueden deletrear (conocidas como palabras familiares simple vista) La fluidez aumenta la rapidez a la que pueden leer y entender un texto, ideas experiencias
- **Vocabulario:** Para comprender lo que está leyendo es necesario entender la mayoría de las palabras en el texto. Tener un vocabulario amplio es esencial para la comprensión lectora. A los estudiantes se les puede enseñar vocabulario, pero generalmente aprenden el significado de las palabras a través de la experiencia diaria y leyendo.
- **Construcción de oraciones y cohesión:** Entender cómo se construyen las oraciones podría parecer que es una habilidad de la escritura, también lo parecía conectar ideas dentro y entre oraciones lo que se conoce como cohesión, sin embargo, estas habilidades son importantes para la comprensión lectora.
- **Razonamiento y conocimiento previo:** La mayoría de los lectores relacionan lo que han leído con lo que saben. Por ello es importante que los niños tengan experiencia y conocimientos previos del mundo cuando leen. También necesitan ser capaces de leer entre líneas, es decir, extraer el significado cuando no está expresado de manera literal.
- **Memoria funcional y la atención:** Estas dos habilidades son parte de un grupo de habilidades conocidas como la función ejecutiva, son diferentes, pero están estrechamente relacionadas.

Cuando los niños leen, la atención les permite captar la información del texto. La memoria funcional les permite retener esa información y usarla para entender el significado, y así adquirir conocimientos a partir de lo que está leyendo.



4.2 Niveles de comprensión lectora.

Los niveles de comprensión lectora pueden definirse como la gradualidad en que se clasifican los diferentes procesos de comprensión que intervienen en la lectura, partiendo desde lo básico hasta lo más complejo. Según **(Pinzás 2001)** para llegar a la comprensión lectora, inicialmente se debe desarrollar el nivel literal, inferencial y crítico. Al respecto se detallan las características de cada nivel

Nivel literal:

Para Pinzás **(2001)**, la comprensión lectora literal, parte de efectuar una lectura de la superficie del texto, sean estos textos narrativos, descriptivos o informativos (ofrecen información, datos, descripciones objetivas) es decir, que se trata de una comprensión local de sus componentes como es la identificación de personajes, hechos y/o acontecimientos en un determinado tiempo y espacio, explícitos en el texto.

Dentro de este marco el lector tiene la capacidad de reconocer y recodar información explícita, así como escenas tal cual aparecen en el texto; esto le facilita encontrar las ideas principales y secundarias en orden de las acciones.

Eje. Preguntas para explorar el nivel literal: **¿Qué...? ¿Cuáles...? ¿Cómo...? ¿Dónde es...? ¿Quién...? ¿Cómo se llama...?**

Nivel inferencial o interpretativo:

Pinzás (2007), plantea en este nivel la exploración que posibilidad realizar deducciones o establecer conclusiones que no están dichas de manera explícita en el texto, o sea que establece relaciones y asociaciones entre los significados, en la construcción del texto relacionándolo con sus experiencias personales y conocimientos previos para realizar sus propias conjetura e hipótesis.



Eje. Preguntas para explorar en nivel de comprensión inferencial. **¿Por qué...?**
¿Cómo podría...? ¿Qué otro título...? ¿Qué pasaría...? ¿Qué conclusiones...?

Nivel Crítico:

De acuerdo a Pinzás (2007), señala que es el nivel más elevado de conceptualización, se pretende indagar en la posibilidad que tiene el lector de tomar distancia del contenido del texto y asumir una posición respecto a dicho contenido. Es aquí donde se trata de apreciar la elaboración de un punto de vista con respecto al contenido del texto. Además de reconocer los hechos reales, objetivos, donde sus opiniones reflejen el sentir o las creencias de una persona, para ello es necesario identificar las intenciones de los textos y de sus autores, es decir que en este nivel de comprensión se requiere que el lector emita un juicio valorativo al momento de confrontar el significado del texto con sus experiencias e información previa.

Eje. Preguntas para explorar el nivel de comprensión crítico. **¿Qué opinas...? ¿Qué piensas...? ¿Cómo podría clasificar...? ¿Por qué...? ¿Cómo debería...?**





5. JUEGOS DIDÁCTICOS



5.1 Dominó de Adivinanzas

Objetivo:

Desarrollar el nivel literal de la lectura, la fluidez, el vocabulario, construcción de oraciones y cohesión, razonamiento y conocimiento previo, la memoria funcional y la atención.



Descripción:

Al igual que en el juego clásico, cada jugador tiene varias fichas. En este caso las fichas tienen una imagen de la persona, animal o cosa que representa la adivinanza. Así, hay que unir los dibujos con los rasgos que le corresponden.

Materiales:

- Cartulina
- Marcadores
- Lápiz de grafito.
- Borrador
- Tajador
- Tijeras
- Sellador



5.2 Ruleta de la lectura

Objetivo

Responder preguntas de manera oral relacionada al contenido de una lectura. Desarrollar el nivel Literal, Inferencial y Crítico de la comprensión lectora, fluidez, vocabulario, construcción de oraciones y cohesión, razonamiento y conocimiento, la memoria funcional y la atención

Descripción

Para realizar este juego los estudiantes deben leer previamente una lectura, luego pasaran a girar la ruleta que contiene preguntas relacionadas al texto leído y contestar la interrogante que le indique la ruleta.

Materiales

- Caja de cartón
- Poroplas o cartón
- Cartulina
- Spiner
- Sellador
- Hoja de color
- Silicón en barra y liquido
- Tijeras
- Marcadores
- Reglas

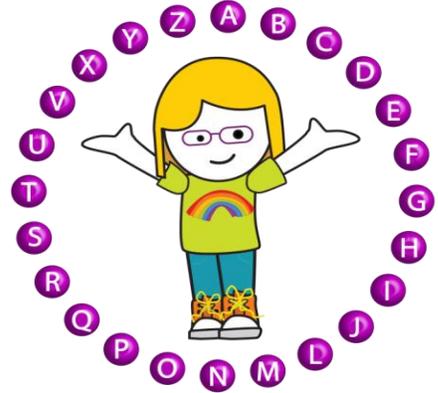
La ruleta de la LECTURA



5.3 El pasapalabras

Objetivo

Afianzar y reforzar los contenidos de una manera más divertida y eficiente. Desarrollar la habilidad de fluidez para reconocer las palabras de forma instantánea.



Descripción:

El profesor dividirá la clase en dos grupos y llevará una lista de definiciones relacionadas a uno o varios temas, una para cada grupo. Estas definiciones serán de términos que van de A a la Z. Ganará el estudiante o grupo que tenga mayores aciertos.

Materiales:

- Hojas de colores
- Marcadores
- Reglas
- Tijeras
- Lapiceros





5.4 El criptograma



10 18 12 15 19 12 7 21 13 9 2 25 19 23 24 19

15 23 13 17 13 25 13 18 25 14 9 19 16 4 23

22 1 16 11 14 21 23 5 14 2 6 7 25

3 26 3 9 11 18 25 13 13 1 18 13 7 20 20 11 12 22

16 15 19 4 4 2 11 3 21 6 23 9 7 11 8 19 9 7 11

12 26 15 1 14 24 4 8



Objetivo

Desarrollar la concentración y la memoria.

Fortalecer la construcción de oraciones y cohesión.

Descripción:

El estudiante deberá observar detenidamente la estrella de letras y los números que aparecen abajo, para descubrir la frase oculta empieza a contar 1 por la letra "A" hasta obtener la letra que le corresponde el primer número escribe la letra sobre la línea.

Deberán repetir la misma operación, pero tomando en consideración que debes iniciar con el número 1 a partir de la letra siguiente la última que encuentre, repetirá esto y así descubrirás la frase en el criptograma.

Materiales

- Cartulina
- Silicón líquido
- Hoja de color
- Tijera
- Lápiz de grafitos



5.5 Adivina el título

Objetivos

Desarrollar la capacidad de atención y memoria.

Conocer obras de su interés.

Descripción

A partir de diversas ilustraciones, la docente explica brevemente la trama de algunos libros y su título. Los estudiantes deben tratar de retener toda la información.

Se colocan las manos en la espalda y al mostrarles una ilustración deben adivinar el título al que pertenecen. Quien acierta pulsa el interruptor imaginario que tiene sobre la mesa.

Materiales

Ilustraciones pertenecientes a diversos libros.



5.6 Se me han olvidado las gafas



Objetivo

Desarrollar la capacidad de atención y concentración.

Fortalecer el razonamiento y conocimiento previo.

Descripción

La docente les dice que ha dejado las gafas en casa y que le va a leer un libro. Evidentemente ella se equivoca y los niños le deben corregir.

Materiales

Libro de lectura.



5.7 La charla del eco



Objetivos

Desarrollar la creatividad, la concentración, la atención y la decodificación.

Descripción

Se trata de dialogar con el eco. Han de elaborar una serie de preguntas de manera que la última palabra nos de la respuesta, por ejemplo: “¿Cuánto tiempo tardan en estar dulce las moras?”, a lo que el eco responde: “Horas, horas, horas”. “¿Quién bajó la estrella?”, a lo que el eco responde: “Ella, ella, ella”.

Materiales

- Lápiz de grafitos
- Hojas de papel bond



5.8 Investigación psicológica del personaje

Objetivo

Profundizar en el análisis de los personajes de una lectura y así desarrollar el nivel crítico.



Descripción

A partir de la información que poseemos sobre un personaje de la lectura, proporcionaremos situaciones distintas a las que aparecen en el libro. ¿Qué pediría a los reyes magos?, ¿Cuál sería su cuento preferido?, ¿Qué haría en un castillo encantado?, ¿Dónde pasaría las vacaciones?, ¿Qué harías si ves a alguien robar en un supermercado?

Materiales

- Fichas en las que aparece las nuevas situaciones con un espacio para escribir la respuesta.



5.9 Rastreando

Objetivo

Ejercitar la memoria y desarrollar la comprensión lectora para alcanzar el nivel inferencial.

Descripción

El docente reparte fotocopias con personajes, objetos, animales pertenecientes a diversos libros. Cada grupo de estudiantes tiene sobre la mesa una cartulina con el título de uno de los libros; deben recortar y pegar las figuras que pertenezcan al cuento que les ha tocado. Al final cuentan la historia.

Materiales.

- Fotocopias de ilustraciones de diversos libros.
- Tijeras.
- Resistol
- Lápices de Colores



5.10 VEO, VEO

Objetivo

Desarrollar la comprensión lectora.

Ampliar y enriquecer el vocabulario.



Descripción

Consiste en el clásico juego “Veo, veo”, con algunas variantes.

- Veo, veo.
- ¿Qué ves?
- Un personaje
- ¿Qué personaje es?
- Empieza por la...
- Qué será, qué será, qué será...

El docente empieza el juego hasta que los estudiantes se familiarizan con la estrategia. Progresivamente, el docente pierde protagonismo y pasa a los estudiantes. Únicamente intervendrá para ayudarles a determinar la letra por la que empieza el nombre del personaje y para moderar el orden de las respuestas del resto del grupo.

Materiales

- Libro de lectura



5.11 Busca el personaje

Objetivo

Diferenciar datos relevantes.

Respetar el turno de palabras en las intervenciones.

Fortalecer la memoria funcional y la atención.



Descripción

El docente piensa en un personaje, un objeto o un lugar del libro. Los estudiantes deberán hacer preguntas para conseguir las pistas hasta adivinarlo. El docente solo debe contestar sí o no a las preguntas. No se puede preguntar si se trata de una persona, de una cosa o de un lugar. Antes de dar una solución deben haber reunido, como mínimo, cinco pistas.

Materiales

- Fotocopias de ilustraciones de diversos libros.
- Tijeras
- Resistol
- Lápices de colores.



5.12 La libreta parlanchina



Objetivo

Desarrollar los niveles de comprensión lectora (literal, inferencial y crítico).

Descripción

Los estudiantes se organizan en círculo, y al son de una música hacen circular una libreta, cuando la música deje de sonar la persona a la cual le quedó la libreta debe responder una de las preguntas relacionadas a un cuento, lectura o fábula que se leyó con anterioridad. Si la respuesta a la interrogante es incorrecta los demás participantes del juego pueden contestar para hacer circular de nuevo la libreta, si la respuesta es correcta se continua con el juego hasta que se acaben las preguntas planteadas en cada hoja de la libreta.

Materiales

- Reproductor
- Música
- Libreta
- Lápiz
- Preguntas de nivel literal, inferencial y crítico



5.13 El baúl mágico

Objetivo

Desarrollar los niveles de comprensión lectora (literal, inferencial y crítico).

Descripción

La maestra coloca en el extremo delantero del aula el baúl mágico, organiza a los estudiantes en dos grupos, los cuales estarán ubicados en el extremo opuesto al baúl, a la señal del silbatazo un integrante por equipo correrá hacia el baúl el que llegue primero sacará una hoja que contiene una pregunta relacionada a una lectura, cuento o leyenda que se leyó con anterioridad, si su respuesta es correcta ganará un punto para su equipo, si su respuesta es errada su contrincante tiene la oportunidad de responder y si lo hace de manera acertada se llevará el punto para su equipo.

El juego concluye hasta que se acaben las preguntas del baúl, el equipo ganador será el que acumule la mayor cantidad de puntos.

Materiales

- Baúl mágico
- Tarjetas con preguntas de nivel literal, inferencial y crítico
- Silbato



5.14 El dado de la comprensión



Objetivo

Fortalece la construcción de oraciones, la cohesión, razonamiento, memoria funcional y atención. Nivel literal, inferencial y crítico de la lectura.

Descripción

Una vez finalizada la lectura de un texto, la docente organizará a sus estudiantes en círculo y seleccionará al azar a uno de ellos para que lance el dado, este estudiante deberá contestar la pregunta que el dado indica, se repetirá la misma acción hasta que se den respuestas a todas las interrogantes que tiene el dado. Algunos ejemplos pueden ser: ¿De qué trata la lectura?, ¿Quiénes son los personajes?, ¿Qué otro título le darías a la lectura? ¿Qué fue lo que más te gustó de la lectura?, ¿Qué opinas del te personaje principal de la lectura?, ¿Qué te parece el final de la lectura?

Materiales

- El dado de la comprensión.



5.15 Pintor chapucero



Objetivo

Desarrollar la creatividad, expresión oral y descripción de imágenes.

Nivel Crítico.

Descripción

La maestra toma un libro de cierta asignatura, selecciona un tema que previamente ya han leído los estudiantes de una página ilustrada. Posteriormente pasa al frente a uno de los participantes y en la pizarra pide que dibuje y pinte parte de una imagen, la cual indicará algunas pistas y el resto de los estudiantes estarán con la mayor atención posible hasta que logren identificar el contenido específico que indique dicho dibujo.

Materiales

- Libro de lectura.



6. CONCLUSIÓN

Leer es tan necesario como saber escribir, ya que por medio de la lectura se adquiere los aprendizajes, además porque es una competencia necesaria en todos los ámbitos de la vida, ya sea para comprender instrucciones como para hacer inferencias sobre texto.

Este documento de apoyo muestra por medio de estrategias de juegos prácticos como se pueden ejercitar la comprensión lectora, así también a través de las mismas identificar, combinar, construir y facilitar el aprendizaje de los niveles y habilidades en la lectura.

La importancia de este documento tiene gran relevancia porque hemos adecuado el proceso y desarrollo de creación de los juegos partiendo de ciertos datos aportados por la web, con el propósito de transmitir la información que pueda ser de utilidad para realizar las tareas diarias que se realiza con los niños cuando se tiene un texto en las manos.





7. Bibliografía

Froebel, F. (1987). Obtenido de <http://www.biografiasyvidas.com>

J, M. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego*. Aljibe.

Montessori, M. (s.f.). *webs.ucm.es*. Recuperado el 21 de 09 de 2012, de <http://www.aprenderjugandoen familia.com>

Nunes. (2002). *Técnica y juego pedagógico*. Bogotá: San Pablo.

S., V. L. (1995). *Antología Básica*. México D. F: Grijalbo.

S., V. L. (1995). *El papel del juego en el desarrollo del niño*. México D. F.: Grijalbo, Barcelona.

Vargas, F. (2004). *Aprender jugando*. Latina.

<https://www..voeaeditorial.com/blog/juegos-compresion-lectora-hijos/>

<https://www.slideshare.net/YESSICACORREAMARTINEZ/juegos-y-actividades-de-animación-a-la-lectura>

<https://www.aulapt.org/2019/09/22/pasapalabras-juego-de-vocabulario/>

<https://www.actiludis.com/2017/01/16/criptograma-letras-y-numeros-en-las-extrellas/>

<https://www.aulapt.org/2015/03/15/juegos-populares-para-estimular-el-lenguaje/>



APLICACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS PARA EL DIAGNÓSTICO



Estudiantes de 3er grado



Estudiantes 3er. grado



Estudiantes de 3er, grado



**Aplicación de Instrumento
a maestra de 3er grado**



**Aplicación de
Instrumento a maestra de
3er grado**



**Aplicación de
Instrumento a sub
director**

BIENVENIDA, PRESENTACIÓN DEL TEMA Y ÁRBOL DE LAS EXPECTATIVAS



**Presentación del
Tema**



Bienvenida



**Medidas de higiene y
prevención**



Árbol de las expectativas



Lista de asistencia

EXPLORACIÓN DE CONOCIMIENTOS PREVIOS Y RECESO



**Estrategia de inicio
"Te quiero, Me quieres"**



**Estrategia "La libreta
Parlanchina"**



Receso y compañerismo



Receso y compañerismo

IMPLEMENTACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS



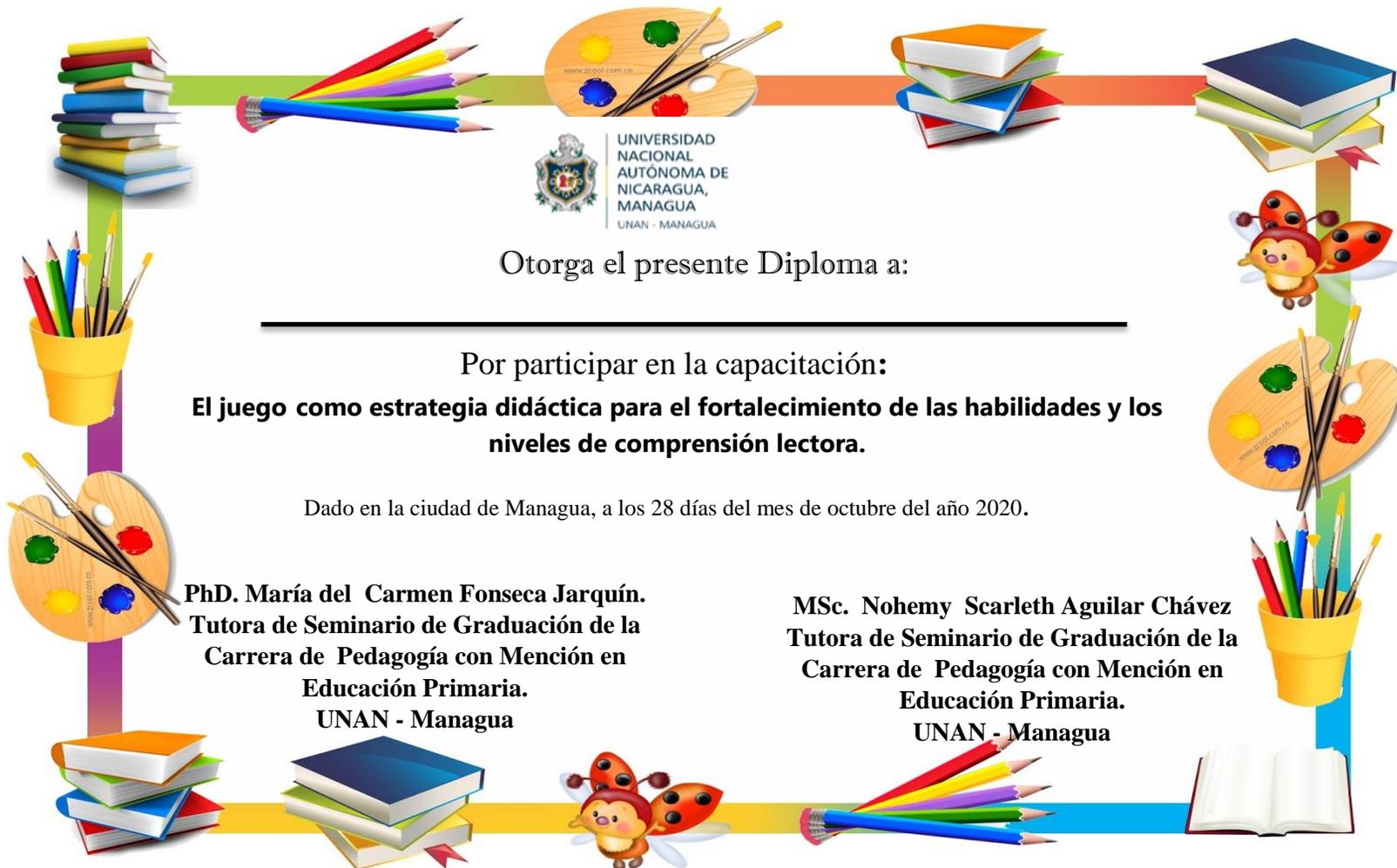
Estrategia "Ruleta de la lectura"



Estrategia "El Criptograma"



Estrategia "Dominó de adivinanza"



Otorga el presente Diploma a:

Por participar en la capacitación:

El juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento de las habilidades y los niveles de comprensión lectora.

Dado en la ciudad de Managua, a los 28 días del mes de octubre del año 2020.

PhD. María del Carmen Fonseca Jarquín.
Tutora de Seminario de Graduación de la
Carrera de Pedagogía con Mención en
Educación Primaria.
UNAN - Managua

MSc. Nohemy Scarleth Aguilar Chávez
Tutora de Seminario de Graduación de la
Carrera de Pedagogía con Mención en
Educación Primaria.
UNAN - Managua



12.10 Artículo Científico

Fortalecimiento de las habilidades de la lectura y niveles de comprensión lectora.

Strengthening of reading skills and levels of reading comprehension.

Autoras:

Alemán Cruz, Jennifer de los Ángeles¹; Ampie Rodríguez, Martha Lorena²; Mairena Castro, Milagros del Socorro³

Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Recinto Universitario Rubén Darío.
Managua, Nicaragua

¹ alemancruz91@gmail.com / <https://orcid.org/0000-0003-1874-8124>

² mampie021171@gmail.com / <https://orcid.org/0000-0002-8990-5812>

³ milymaire@gmail.com / <https://orcid.org/0000-0002-1518-6413>

Coautoras:

PhD. María del Carmen Fonseca Jarquín

MSc. Nohemy Scarleth Aguilar Chávez

¹ mfonseca@unan.edu.ni / <https://orcid.org/0000-0001-8885-0955>

Resumen | Los procesos que modelan y configuran las habilidades y niveles de comprensión lectora, se enmarcan desde la Educación Primaria como un factor clave para el correcto desarrollo de los estudiantes. Leer es esencial para adquirir una buena educación, así mismo para formarse culturalmente y desarrollar por tanto la inteligencia, sin embargo, este proceso requiere más allá que solamente aprender a leer, sino también un proceso de mayor amplitud en el que conecta la comprensión más allá de lo que se lee.

Bajo esta temática se han determinado estrategias para el fortalecimiento de las habilidades de la lectura y niveles de comprensión lectora a partir de la problemática educativa detectada en el Centro Educativo Hna. Maura Clarke, misma que a su vez se refleja en las aulas de clases a nivel nacional, motivando aún más el desarrollo de la temática enfocada en “El juego como estrategia didáctica para fortalecimiento de las habilidades y niveles de comprensión lectora”, sabiendo, que el juego es una estrategia didáctica importante para conducir al estudiante en el mundo del conocimiento, siempre y cuando se realicen adecuaciones según la edad, necesidades, intereses, expectativas del contenido y asignatura.



Para su correcta aplicabilidad; el trabajo es presentado como culminación de estudios para el grado de Licenciatura en Pedagogía con Mención en Educación Primaria. Cabe señalar que la investigación realiza aportes significativos a la estructuración de estrategias que mejoren los procesos de enseñanza y aprendizaje, para las habilidades de la lectura y los niveles de comprensión lectora, según las necesidades que se presenten en el caso.

PALABRAS CLAVE | Comprensión lectora, habilidades de la lectura, didáctica, estrategias didácticas, educación primaria, juegos.

Abstract | The processes that model and configure the skills and levels of reading comprehension are framed from primary education as a key factor for the correct development of students. Reading is essential to acquire a good education, also to train culturally and therefore develop intelligence, however this process requires more than just learning to read, but also a broader process in which it connects understanding beyond what that is read.

Under this theme, strategies have been determined to strengthen reading skills and levels of reading comprehension based on the educational problems detected at the Hna. Maura Clarke, which in turn is reflected in classrooms nationwide, further motivating the development of the theme focused on "The game as a didactic strategy to strengthen skills and levels of reading comprehension", knowing that the Game is an important didactic strategy to lead the student into the world of knowledge, as long as adjustments are made according to age, needs, interests and expectations of the content and subject for its correct applicability; this work is presented as a culmination of studies for the Bachelor's degree in Pedagogy with a Mention in Primary Education. It should be noted that the research makes significant contributions to the structuring of strategies that improve the teaching processes for reading and writing levels according to the needs that arise in the case.

KEYWORDS | Reading comprehension, reading skills, didactics, didactic strategies, primary education, games.



• **METODOLOGÍA**

En cuanto al diseño metodológico de la investigación se llevó a cabo mediante dos etapas: Primeramente, la realización de un diagnóstico para determinar necesidades y posibles soluciones, y en la segunda etapa se trabaja dando respuesta a las necesidades educativas identificadas, mediante el desarrollo y ejecución de la capacitación. Cabe mencionar que para las dos etapas realizadas se ha solicitado la autorización de la directora del Centro Educativo Hna. Maura Clarke, quienes abrieron las puertas de la institución cordialmente para el desempeño de nuestro trabajo. Por lo tanto, se describieron las acciones realizadas durante todo el proceso investigativo que permitió hacer el levantamiento de todo el estudio.

1.1 Primera etapa de la investigación

El enfoque que se llevó a cabo desde la primera etapa de la investigación fue la combinación del paradigma cualitativo y cuantitativo (mixto), el cual consistió en la observación directa mediante el llenado de una guía de observación y de forma indirecta aprovechando todas las oportunidades que se pudieron presentar en la observación del comportamiento natural de los participantes involucrados, esta guía se desarrolló con el propósito de identificar las estrategias didácticas que aplican las docentes para fortalecer las habilidades y niveles de comprensión lectora.

Por otra parte, se recolectó información mediante una guía de entrevista dirigida a la directora, subdirector y maestras de los terceros grados, junto a una encuesta que se aplicó a los estudiantes con el propósito de cotejar la información recopilada en la guía de observación; de manera que el proceso de recopilación de datos esté regulada por los mismos criterios a evaluar acerca de las estrategias utilizadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, a fin de contrastar la veracidad y objetividad de la misma a través de la realización de test de comprensión lectora.

1.2. Segunda etapa de la investigación.

En la segunda etapa se dio respuesta al diagnóstico de la necesidad identificada en la primera etapa, mediante la planificación y desarrollo de la capacitación “El juego como estrategia didáctica para fortalecer las habilidades y niveles de comprensión lectora” mediante la aplicación directa de estrategias relacionadas al tema de investigación y su vez que aportasen



información enriquecedora al trabajo. Seguidamente se detallan los instrumentos de recolección y análisis.

Árbol de las expectativas: Consistió en presentar la imagen del tronco de un árbol sin ninguna hoja, de aspecto devastado, al cual cada docente de forma creativa realizaría una hoja para el árbol, sin hacer uso de tijera, mediante la cual le transmitiría vigorosidad al árbol ubicándole su hoja con el mensaje con su expectativa de aprendizaje acerca de la capacitación.

Libreta parlanchina: Mediante esta estrategia se indagó en los pre saberes de los docentes, respecto al tema a desarrollar en la capacitación “El juego como estrategia didáctica para fortalecer las habilidades y niveles de comprensión lectora” en la cual al docente que le quedase la libreta debía dar su aporte al contestar una de las interrogantes escritas en esta.

Baúl mágico: A través de este se conformaron los equipos de trabajo, los docentes debían tomar una tira de papel del baúl y luego juntarla según la figura que aparece en el, así quedarían organizados según el dibujo y nombre del juego, en total se conformaron tres que equipo de trabajo. Aquí se observó la agilidad y gestión de organización con actitud positiva al trabajo en equipo.

Rúbrica: Este instrumento es de gran importancia para el análisis del resultado, puesto que está estructurada con diferentes criterios que les permitirá a los participantes evaluar el desempeño como facilitadoras de principio a fin de la capacitación.

De esta manera, todo el proceso ha permitido al docente evaluar el desempeño de recolección de información con base a los criterios de la logística, temática y metodología de uso de medios materiales y recursos como la aplicabilidad y utilidad; por tanto, para el análisis de resultados se ha logrado una construcción de información oportuna y exitosa en la que se establecieron vínculos e intercambios de conocimientos y aprendizajes tomando en cuenta la activación de conocimientos y la puesta en práctica a favor de la integración activa y participativa docentes y facilitadoras.

• RESULTADOS Y DISCUSIÓN.

En el siguiente apartado se detalla el análisis de los resultados obtenidos durante el proceso de la capacitación, desde la primera fase de iniciación hasta su culminación, tomando en cuenta que cada momento fue relevante para el análisis de los resultados.

Por lo tanto, se indagó en las expectativas de lo esperado por los docentes participantes a la

capacitación, como también, en los pre saberes respecto a la temática expuesta, así mismo la evaluación realizada por los docentes a las facilitadoras mediante el llenado de una rúbrica que evalúa todo el proceso y desempeño en la capacitación. Sin embargo, también fue importante evaluar el desempeño e integración como la actitud positiva de los participantes mediante una lista de cotejo.

Al indagar en las expectativas en los docentes participantes de la capacitación, “El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades y niveles de comprensión lectora”, tal como se muestra en el gráfico se logró cotejar que en su mayoría los docentes estaban dispuestos a la adquisición y enriquecimiento nuevos aprendizajes para fortalecer las habilidades y niveles de la comprensión lectora en sus estudiantes (**Ver gráfico No. 1**).

En la siguiente fase de la capacitación, se procedió a explorar en los pre saberes de los docentes respecto a la temática de la capacitación, tomando en cuenta seis aspectos que están relacionados al tema del estudio, como a las necesidades educativas identificadas en el diagnóstico, tales como definición de: estrategias didácticas, juego, juego didáctico, demostración de juego didáctico,



Gráfico. 1
Fuente: Capacitación 2020



Gráfico No. 2
Fuente: Capacitación 2020

habilidades de la lectura y niveles de comprensión lectora, reflejando los resultados en el gráfico (**Ver gráfico No. 2**).

De acuerdo a lo expresado por los docentes participantes de la capacitación, se infiere que, más del cincuenta por ciento de los docentes están claros de lo que son las estrategias didácticas, tomando en cuenta que para (Tobón, 2010) las estrategias didácticas son “un conjunto de acciones que se proyectan y se ponen en marcha de forma ordenada para alcanzar un determinado propósito”.

Sin embargo, el resto de los aportes expresados por los docentes no están lejos de la realidad, puesto que, las estrategias son los medios y recursos que se ajustan para lograr aprendizajes a partir de la intencionalidad del proceso educativo. Por tanto, los docentes tienen dominio de lo que son las estrategias didácticas como proceso de enseñanza y aprendizaje.

Posteriormente, en lo que respecta a los pre-saberes y la juego los docentes presentan opiniones variadas en lo que respecta a la percepción de la aplicación de los juegos dentro de la actividad diaria en los estudiantes de primaria, tal como se aprecia en el siguiente gráfico (**Ver gráfico No. 3**).

En efecto son muchos los autores que hablan del juego considerándolo como un elemento imprescindible, en la vida de todo niño. Así mismo (Jael Flores Flores, Jorge Ávila Ávila, Constanza Rojas Jara, Fernando Sáez González, Robinson Acosta, Claudio Díaz Larenas, 2016) afirman que el juego es “Una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado, como el mismo proceso del juego” Por tanto las docentes concuerdan que es una actividad libre y espontánea para divertirse, sin embargo, el juego es mucho que una actividad de recreación el juego atraviesa la inteligencia humana.



Gráfico No. 3
Fuente: Capacitación 2020

En lo referente a los resultados obtenidos acerca del juego didáctico, los docentes coinciden en que es una herramienta fundamental para el aprendizaje, tal como menciona (H., 2009) quien define al juego didáctico “una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación, por lo tanto, se puede afirmar que las docentes tienen conocimiento del juego didáctico y la función que ejerce el proceso de enseñanza y aprendizaje (Ver Gráfico No. 4).

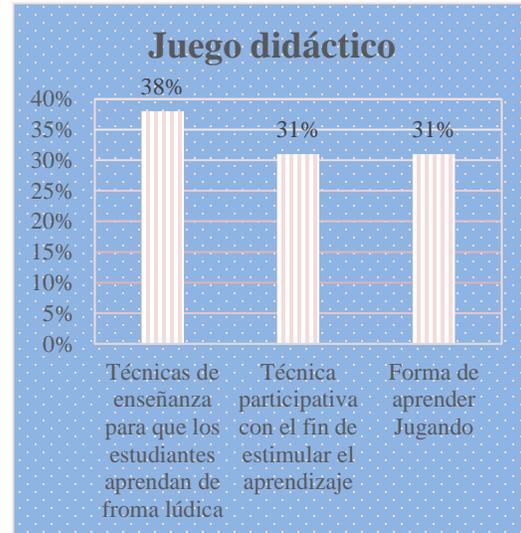


Gráfico No. 4
Fuente: Capacitación 2020



Gráfico No. 5
Fuente: Capacitación 2020

En lo que respecta a las habilidades de lectura, en el siguiente gráfico (Ver gráfico No. 5) refleja los diferentes puntos expresados por las docentes respecto a las habilidades de la lectura, coincidiendo con la premisa de que no se trata solamente de procesos relacionados con la decodificación, sino también la evaluación y análisis de los textos, del mismo y situarlo en el contexto sociocultural en que fue escrito, para comprenderlo apropiadamente (Cassany, 2003). De este modo permite definir que el proceso de la enseñanza a la lectura no se debe limitar solo a los primeros años de escolaridad, sino que debe ser un proceso continuo y gradual.

Por otra parte, en lo que respecta a los niveles de comprensión lectora, los resultados obtenidos determinan que los niveles de comprensión lectora son literal, inferencial y crítica. Sin embargo, también concuerdan que los niveles son apreciativos, lectura rápida, mecánica (Ver gráfico No. 6).

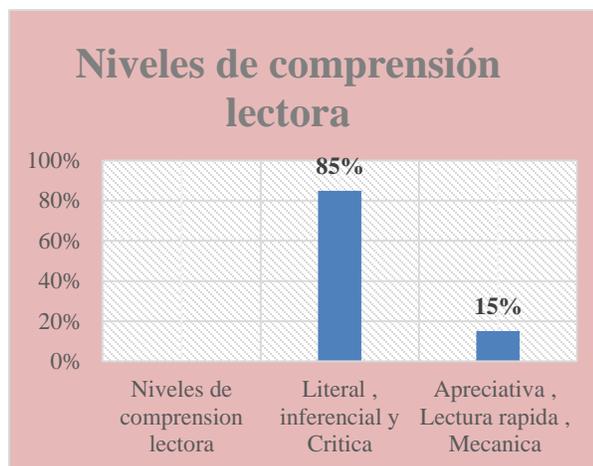


Gráfico No. 6
Fuente: Capacitación 2020

En otro apartado, los resultados obtenidos y evidenciados a partir de conocer los rangos evaluativos designados por los participantes a las facilitadoras en cuanto al desarrollo y desempeño de toda la capacitación, tomando en cuenta los criterios de logística, entre ellos la temática, metodología, como también los medios, materiales, y recursos, como también manera el criterio aplicabilidad y utilidad. Resultando un nivel de aceptación destacable, los cuales permitirán al cuerpo docente aplicarlos en su labor diaria a sus estudiantes, aplicando las medidas de higiene preventivas frente al COVID-19, (Ver Gráficos No. 7, 8, 9, 10)

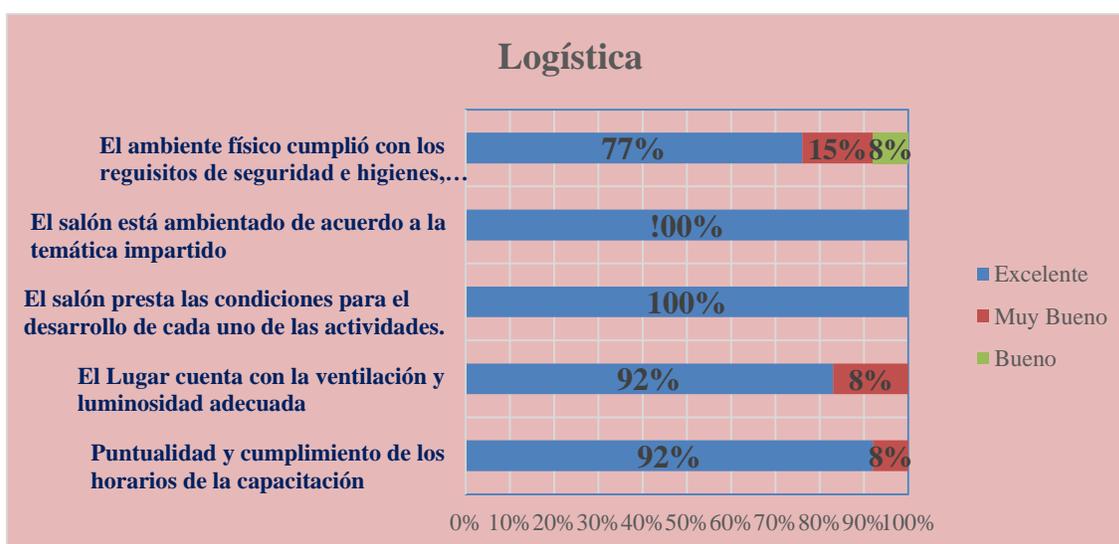


Gráfico No. 7
Fuente: Capacitación 2020

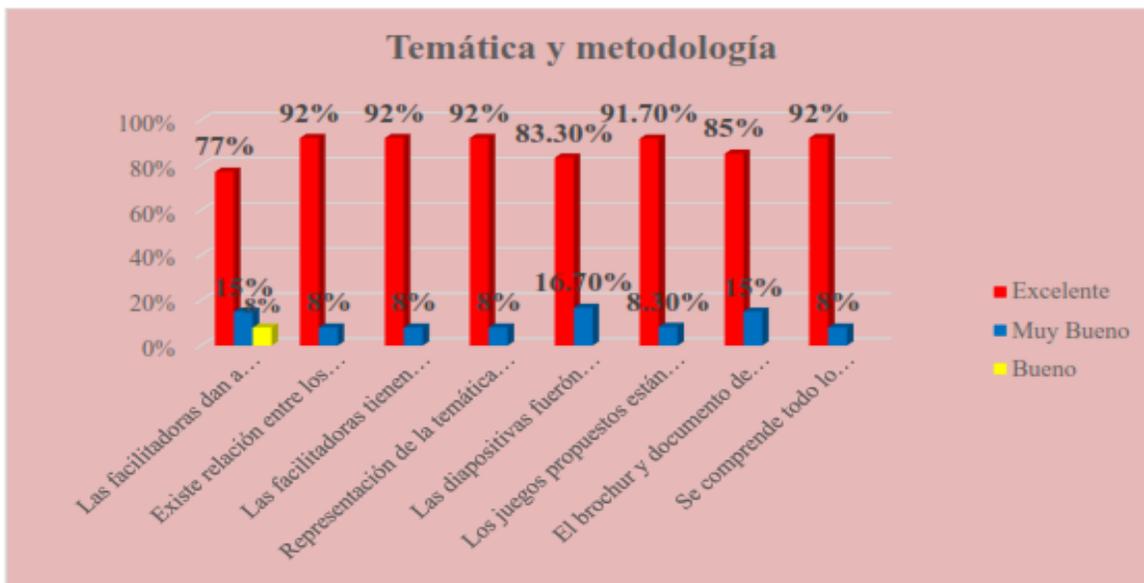


Gráfico No. 8

Fuente: Capacitación 2020



Gráfico No. 9

Fuente: Capacitación 2020

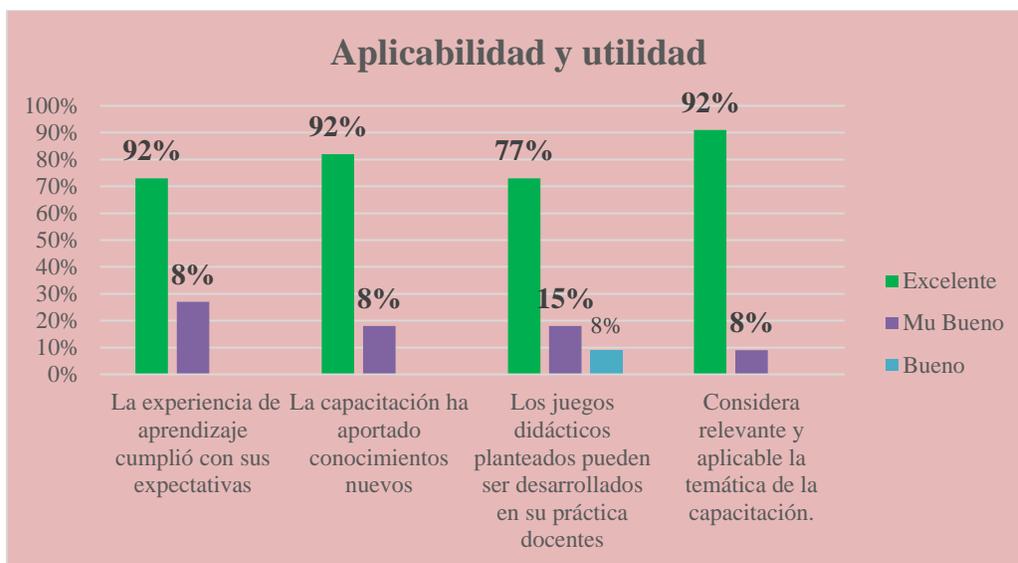


Gráfico No. 10

Fuente: Capacitación 2020

3. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Durante la realización de este estudio se obtuvieron grandes conocimientos que derivaron en las siguientes conclusiones:

- Se fundamentó con sustentos didácticos la relevancia e importancia que tiene el juego en el fortalecimiento de las habilidades y los niveles de comprensión lectora, de manera que debe estar presente en la etapa escolar de cada estudiante no solo para la recreación, sino también para cumplir con una intención pedagógica.
- Se permitió determinar las necesidades educativas más presente en los estudiantes y junto al proceso de capacitación permitió a los docentes vivenciar y recrear juegos didácticos novedosos para fortalecer las habilidades y los niveles de comprensión lectora.
- Se logró organizar y desarrollar con éxito el proceso de capacitación logrando integración y participación activa de los docentes, logrando una presentación detallada y elaboración de juegos didácticos por equipos de trabajo integrados por facilitadoras y docentes.
- Se obtuvo buena aceptación por parte del personal administrativo y personal docente del centro escolar, de manera que el documento de apoyo es un material de gran ayuda para que el docente analice diversos juegos que a su vez puede adecuarlos a su realidad educativa.



A manera de recomendación, para la mejora de habilidades investigativas para recabar y seleccionar información tanto en los estudiantes como en los docentes, el centro educativo debe habilitar una biblioteca virtual que les permita tener un acceso más amplio no solamente a los libros de estudios, sino también con otros documentos de apoyo.

Aparte de la elaboración de instrumentos de evaluación para cada proceso de capacitación, de manera que el diseño y ejecución del plan de capacitación sea acorde con la estructura correspondiente de cada grupo de clase.

La adecuación de juegos didácticos para dar salida a la temática y objetivo de la capacitación durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, de tal forma que para comprender se deben desarrollar cada una de estas habilidades de forma gradual en cuanto al nivel de la formación del estudiante y la intencionalidad que aplica el docente para sumergirlos en el placer de la lectura, y aplicarla de cara a la actualidad y a las siguientes generaciones.

3. BIBLIOGRAFÍA

Cassany, D. (2003). Aproximaciones a la lectura crítica. *Revista de Investigación e Innovación Educativa*, 113-132

Jael Flores Flores, Jorge Ávila Ávila, Constanza Rojas Jara, Fernando Sáez González, Robinson Acosta, Claudio Díaz Larenas. (2016). *Estrategias Didácticas para el aprendizaje significativo*. Chile: Trama Impresores, S. A.

H., F. (2009). *El juego como estrategia alternativa para mejorar la lectura*. En M. J. Othón, *La voluntad de aprender* (pág. 249). México: Axta.

Tobón, S. T. (2010). *Secuencias Didácticas*. México: Pearson.