

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



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

Seminario de graduación para optar al título Técnico Superior en Pedagogía con mención en Educación Primaria.

Foco de investigación:

Estrategias lúdicas para estimular la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de tercer grado en la disciplina de Lengua y Literatura en el colegio Marvin Francisco Martínez Solís en el municipio de ciudad Sandino departamento de Managua del primer semestre del año 2018.

Autores:

Bra. Heydi del Carmen Leiva.

Bra. Mery Celeste Montalvan Rocha.

Bra. Beyda del Socorro Zamora Ortiz

Tutor: MSc. Nohemy Scarleth Aguilar Chávez.

Managua, 13 de abril del 2019

Resumen

Las estrategias lúdicas para la motivación en la lectoescritura ha llamado la atención de muchos investigadores desde hace muchas décadas, es por esto que se seleccionó el foco “estrategias lúdicas para estimular la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en la disciplina de Lengua y Literatura”, fomentando el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad ya que facilita la expresión, la espontaneidad y la socialización haciendo que el proceso de lectoescritura sea de manera práctica y fácil.

Entre los principales resultados obtenidos:

- La docente si aplica estrategias lúdicas, pero son poco motivadoras para los estudiantes y muchas de ellas no son acorde a los contenidos impartidos en la hora de clase, los juegos lúdicos eran repetitivos, la docente no implementaba estrategias nuevas que captara la atención del educando.
- Las estrategias lúdicas deben ser pertinentes a las edades e intereses de los educandos y deben realizarse con objetivos pedagógicos previamente visionados por el docente, no deben ser tradicionales ni al azar producto de una planificación bien pensada, que estimulen los procesos cognitivos, afectivos y sociales en los estudiantes y los ayuden a ser mejores ciudadanos con competencias que contribuyan a su desarrollo armónico.
- Referente a lo que entiende por estrategia lúdicas, son las actividades encaminada a promover un aprendizaje creativo y motivar a través de dinámicas, juegos de ronda, uso de recursos didácticos, permiten en al estudiante el desarrollo de habilidades, el compañerismo, respeto, empatía, y disposición al trabajo y mejora las dificultades que se presentan en el aula de clase, promoviendo la motivación y permanencia escolar.

El presente estudio tiene como propósito Analizar las estrategias lúdicas para estimular la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de 3er grado en la disciplina de lengua y literatura en el colegio Marvin Francisco Martínez Solís en el municipio de Ciudad Sandino, departamento de Managua.

En el diseño metodológico se tomó en cuenta: el enfoque de estudio es cualitativa con implicaciones cuantitativo, el tipo de estudio es descriptivo porque describe las estrategias lúdicas que deben ser aplicadas en el proceso de enseñanza - aprendizaje para desarrollar la lectoescritura en los estudiantes y de corte transversal porque se realizó en los meses de Enero- Abril 2019, se usó frecuencias y porcentajes estadísticos, elaborándose gráficas, con el propósito de interpretar y analizar la investigación de dicho estudio.

La población de los estudiantes es de 36 y se tomó una muestra al azar de 26 estudiantes que eran los que estaban presentes al momento de aplicar los instrumentos, 1 directora y una docente, los instrumentos aplicados, fueron: guía de observación, guía de entrevista dirigida a docentes, directora y estudiantes y guía de encuesta a estudiantes.

Índice

Contenido

Introducción	2
Justificación	3
Antecedentes:	4
Planteamiento del problema:	5
Foco de investigación	6
Propósitos de investigación	7
Cuestiones de investigación	8
Matriz de descriptores:	9
Marco Teórico	12
9.1 El proceso de enseñanza-aprendizaje	12
9.2 Proceso de aprendizaje	12
9.3 Definición de lúdica:	13
9.4 Estrategias	14
9.5 Definición de estrategias lúdicas	15
9.6 Importancia de las estrategias lúdicas	16
9.7 Actividades lúdicas para fomentar la lectoescritura.	17
9.8 Motivación:	21
9.9 Principios motivacionales	22
9.10 Importancia de la motivación en el proceso de aprendizaje.	25
9.11 Lectoescritura	26
Análisis e interpretación de resultados	33
CONCLUSIONES	41
RECOMENDACIONES	44
Bibliografía	46
Anexos.	

Introducción

La lúdica se traduce como juego, diversión o broma. A través de las actividades lúdicas se puede mejorar el nivel motivacional y la interacción de los estudiantes con el canto, los juegos y todo aquello que les genere simpatía por el estudio como estrategia pedagógica, a fin de optimizar su proceso de enseñanza aprendizaje.

Para Díaz y Hernández (2002, p. 234), citado por Guerrero, R. Las estrategias lúdicas “son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas”. Cuando el docente emplea diversas estrategias se realizan modificaciones en el contenido o estructura de los materiales, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión. Son planificadas por el docente para ser utilizadas de forma dinámica, propiciando la participación del educando.

Se evidenció que la metodología aplicada por la docente es tradicional y poca motivadora para los procesos de lectura y escritura en el aula; sus actividades consisten principalmente en dinámicas con poca participación, transcripción de la pizarra al cuaderno, juegos y canciones repetidas que en muchas ocasiones no generan ningún significado, comprensión y utilidad en el proceso escolar.

El propósito de este estudio es proponer estrategias lúdicas que favorezcan la motivación de la lectoescritura en estudiantes de tercer grado en la disciplina de lengua y literatura. Porque la motivación contribuye al aprendizaje significativo también permitirá que la docente realice diversas actividades y estrategias que motivan cambios significativos en el aula; con estas estrategias los estudiantes mejorarán los procesos de lectoescritura mediante actividades lúdicas que despierten el interés por la asignatura de lengua y literatura.

Justificación

El siguiente informe de investigación pretende mejorar el trabajo en el aula, a través de actualización a los docentes, para que puedan trabajar las estrategias lúdicas las cuales contribuyen a convertir la enseñanza en un momento creativo, dinámico y divertido que logre atraer la atención del estudiante y crear una actitud positiva tanto para el docente como para el estudiante.

Es importante proponer estrategias lúdicas para motivar el aprendizaje de la lectoescritura armoniza el ambiente escolar, contribuye al fortalecimiento de la personalidad, y sean los educandos quienes tomen la iniciativa, descubran sus propias capacidades, desarrollen sus habilidades, respeten a los demás y puedan socializar el uno con el otro.

Esta investigación permitirá que la docente realice diversas actividades y estrategias que motivan cambios significativos en el aula, aporta conocimientos de juegos sencillos y novedosos que despiertan la imaginación y la creatividad. De esta manera se logran cambios en la forma de enseñanza de los docentes por lo que se demostró que el enseñar no sólo se trata de transmitir conocimientos dentro de un espacio de cuatro paredes sino de cambiar el contexto, tener vivencias propias, participar activamente y facilitar la adquisición de conceptos y actitudes a través de actividades lúdicas que produzcan gozo a quienes las practican. Los estudiantes mejorarán los procesos de lectoescritura mediante actividades lúdicas que despierten el interés por la asignatura de lengua y literatura y mejore los resultados académicos de los discentes, fortaleciendo sus habilidades: Habla, escucha, expresión oral y escrita, expresión gestual y vocabulario.

Antecedentes:

Como parte de la revisión bibliográfica se encontraron en el centro de documentación (CEDOC) del departamento de pedagogía UNAN-Managua los siguientes trabajos:

A nivel Nacional

1. Solano Flores y García Muñoz (2015) realizaron la siguiente investigación con el foco: acompañamiento pedagógico a la educadora para la implementación de estrategias lúdicas y motivacionales que favorezcan los procesos de la lectoescritura, con las gemelas Ana y Claudia del II nivel de educación inicial del CDI Mildred Abauza de la ciudad de Managua del Distrito VI durante el primer semestre 2015.

Este trabajo tiene un enfoque de investigación que, pretende tratar de forma simultánea conocimientos y cambios sociales de manera que se vea la teoría con la práctica.

De acuerdo a los resultados obtenidos en la investigación se concluyó que la mayoría de los estudiantes asumió que la motivación en la lectoescritura alcanzó un nivel medio.

Planteamiento del problema:

A partir del contexto del aula de clase del 3er grado, del colegio Marvin Francisco Martínez Solís se logró identificar que los estudiantes presentaban dificultades en los procesos de lectura y escritura. En el proceso escrito se identificaron algunos estudiantes con un bajo desempeño en producción de un texto escrito, concordancia y ortográfica. Uso inadecuado de acentuación, mayúsculas, signos de puntuación entre otros. En el proceso lector los estudiantes presentan una baja comprensión e interpretación de textos, se les dificulta la resolución de tareas tanto en casa así también en clases. También se evidenció que la metodología aplicada por la docente es tradicional y poca motivadora para los procesos de lectura y escritura en el aula; sus actividades consisten principalmente en dinámicas con poca participación, transcripción de la pizarra al cuaderno, juegos y canciones repetidas que en muchas ocasiones no generan ningún significado, comprensión y utilidad en el proceso escolar.

Todo lo anterior es lo que nos motivó a plantearnos el siguiente problema de investigación

¿Cuáles son las estrategias lúdicas para estimular la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de tercer grado en la disciplina de Lengua y Literatura en el colegio Marvin Francisco Martínez Solís en el municipio de ciudad Sandino departamento de Managua del primer semestre del año 2019?

Foco de investigación

Estrategias lúdicas para estimular la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de tercer grado en la disciplina de Lengua y Literatura en el colegio Marvin Francisco Martínez Solís en el municipio de ciudad Sandino departamento de Managua del primer semestre del año 2018.

Propósitos de investigación

6.1 Propósito general:

- ✓ Analizar las estrategias lúdicas para estimular la motivación en el proceso de Enseñanza Aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de 3er grado en la disciplina de la Lengua y Literatura en el colegio Marvin Francisco Martínez Solís en el municipio de ciudad Sandino departamento de Managua del primer semestre de año 2018.

6.2 Propósitos específicos:

- ✓ Identificar las estrategias lúdicas para estimular la motivación en el proceso de enseñanza de lectoescritura en los estudiantes de 3er grado en la disciplina de lengua y literatura del colegio Marvin Francisco Martínez Solís en el municipio de Ciudad Sandino departamento de Managua del primer semestre del año 2018.
- ✓ Determinar si la docente desarrolla estrategias lúdicas que favorezcan la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de tercer grado de la disciplina de lengua y literatura en el Colegio Marvin Francisco Martínez Solís en el Municipio de Ciudad Sandino Departamento de Managua del primer semestre del año 2018.
- ✓ Proponer estrategias lúdicas que favorezcan la motivación de la lectoescritura de tercer grado en la disciplina de lengua y literatura en el Colegio Marvin Francisco Martínez Solís Municipio de Ciudad Sandino Departamento de Managua del primer semestre del año 2018.

Cuestiones de investigación

- a. ¿Qué estrategias lúdicas son necesarias para estimular la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura?
- b. ¿Cómo desarrolla la docente estrategias lúdicas para favorecer la motivación en el proceso enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de tercer grado?
- c. ¿Qué estrategias lúdicas favorecen la motivación de la lectoescritura en los estudiantes de tercer grado?
- d. ¿Qué estrategias lúdicas se proponen para favorecer la motivación de la lectoescritura de los niños de tercer grado?

Matriz de descriptores:

Propósitos de investigación.	Cuestiones de investigación.	Descriptores	Técnicas para recoger información.	Fuentes de información.
Identificar las estrategias lúdicas para estimular la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de tercer grado.	¿Cuáles son las estrategias lúdicas para estimular la motivación en el proceso de enseñanza de la lectoescritura en los estudiantes?	<p>-¿Qué son estrategias?</p> <p>-¿Qué son estrategias lúdicas?</p> <p>-¿Qué estrategias lúdicas utiliza la maestra para despertar la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de tercer grado?</p> <p>-¿De qué manera influyen las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje?</p>	<p>- Observación.</p> <p>-Entrevista.</p> <p>- Encuesta.</p>	<p>-Clase de lengua y literatura.</p> <p>-Docente, director.</p> <p>-Estudiante.</p>

<p>Determinar si la docente desarrolla estrategias lúdicas que favorezcan la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de tercer grado de la disciplina de lengua y literatura.</p>	<p>¿Valorar si la docente aplica estrategias lúdicas que favorezcan en el proceso de enseñanza aprendizaje?</p>	<p>-¿De qué manera motiva la docente a sus estudiantes?</p> <p>-¿Qué recursos utiliza la docente al aplicar las estrategias lúdicas de la lectoescritura con sus estudiantes?</p> <p>-¿Qué estrategias lúdicas utiliza la docente para favorecer la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje en la lectoescritura?</p> <p>-¿Integra la docente a sus estudiantes en todas las actividades lúdicas de la lectoescritura?</p>	<p>-Observación.</p> <p>-Entrevista.</p>	<p>-Asignatura de lengua y literatura.</p> <p>-Docente.</p> <p>-Estudiantes.</p>
---	---	--	--	--

<p>Proponer estrategias lúdicas que favorezcan la motivación de la lectoescritura en el tercer grado.</p>	<p>¿Cuáles son las estrategias lúdicas que favorecen la motivación de la lectoescritura en el tercer grado?</p>	<p>-¿Qué estrategias lúdicas sugiere para desarrollar la enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en tercer grado?</p> <p>-¿Cómo aplicar las estrategias lúdicas para la lectoescritura en el tercer grado?</p> <p>¿Qué beneficios aportan las estrategias lúdicas al proceso de la lectoescritura en los estudiantes de tercer grado?</p> <p>¿De qué manera mejora las estrategias lúdicas al proceso de aprendizaje de la lectoescritura?</p>	<p>-Revisión documental.</p> <p>-Entrevista.</p>	<p>-Tutoriales, libros de trabajo, páginas web.</p> <p>-Docentes, directores y estudiantes.</p>
---	---	---	--	---

Marco Teórico

9.1 El proceso de enseñanza-aprendizaje

Según el modelo que aporta la Teoría General de Sistemas Aprendizaje es el cambio en la disposición del sujeto con carácter de relativa permanencia y que no es atribuible al simple proceso de desarrollo (maduración). Como proceso: es una variable que interviene en el aprendizaje, no siempre es observable y tiene que ver con las estrategias metodológicas y con la globalización de los resultados. Hay varias corrientes psicológicas que definen el aprendizaje de formas radicalmente diferentes. En este texto, aun respetando todas las opciones y posiciones, por lo que tienen de valioso y utilizable didácticamente, he seguido la que a mi juicio más se adecua a los tiempos y a la Teoría General de Sistemas.

Proceso de enseñanza-aprendizaje es el procedimiento mediante el cual se transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia, sus dimensiones en el fenómeno del rendimiento académico a partir de los factores que determinan su comportamiento.

El proceso de enseñanza-aprendizaje escolarizado es muy complejo e inciden en su desarrollo una serie de componentes que deben interrelacionarse para que los resultados sean óptimos. No es posible lograr la optimización del proceso si estos componentes no se desarrollan de manera óptima.

9.2 Proceso de aprendizaje

De acuerdo con Enrique Martínez (2003) "Llamamos Aprendizaje al cambio que se da, con cierta estabilidad, en una persona, con respecto a sus pautas de conducta. El que aprende algo, pasa de una situación a otra nueva, es decir, logra un cambio en su conducta".

El proceso de aprendizaje es individual, aunque se lleva a cabo en un entorno social determinado. Para el desarrollo de este proceso, el individuo pone en marcha diversos mecanismos cognitivos que le permiten interiorizar la nueva información que se le está ofreciendo y así convertirla en conocimientos útiles.

Esto quiere decir que cada persona desarrollará un proceso de aprendizaje diferente de acuerdo a su capacidad cognitiva. Esto no implica que la posibilidad de aprendizaje ya esté determinada de nacimiento: desde cuestiones físicas como la alimentación hasta asuntos psicológicos como la estimulación, existen numerosos factores que inciden en la capacidad de aprendizaje de un sujeto.

Para que el proceso de aprendizaje sea exitoso, no alcanza con que la persona en el rol de estudiante memorice aquello que se le enseña. Tras tomar conocimiento de la información, debe comprenderla, analizarla y juzgarla para estar en condiciones de aplicar los datos. Si el proceso es exitoso, el individuo habrá adquirido conocimientos y valores que pueden incluso modificar su conducta.

9.3 Definición de lúdica:

según la Real Academia Española El concepto lúdico proviene del idioma latín, específicamente de la palabra ludus que se traduce como juego, diversión o broma.

La actividad lúdica debe lograr una satisfacción física, mental y espiritual. Debe promover el desarrollo de aptitudes físicas y sociales, mejorar el sentido del humor, desarrollar el conocimiento y la adquisición conceptos. Se puede entender por actividades lúdicas a los juegos de mesa, salida con amigos, ir a un parque de diversiones, todo lo que resulte placentero a las personas puede ser considerado juego u ocio lúdico.

9.3.1 Las experiencias de carácter lúdico deben tener ciertas características como:

- ✓ Fomentar y permitir la expresión de la imaginación
- ✓ Mejorar la capacidad creativa
- ✓ Estimular la concentración Fomentar la relación con otras personas si el juego es grupal
- ✓ Ayudar a conformar la personalidad
- ✓ Debe ayudar a liberar tensiones

- ✓ Debe generar alegría, diversión y entretenimiento en las personas
- ✓ Tener la libertad para entrar o salir del juego cuando se desee

9.4 Estrategias

9.4.1 Definición de estrategias

Las estrategias didácticas, según Tenutto y otros (2011), son "una forma de encarar las prácticas de aula enfrentando sus problemas y buscando los mejores caminos para resolverlos" (pág. 769). Se puede interpretar la definición anterior, como formas específicas de organizar los recursos para obtener resultados consistentes al llevar a cabo el proceso educativo.

Dentro de ese contexto, Camilloni, (2011), define las estrategias didácticas como "las formas en que el docente crea una situación que permita al alumno desarrollar la actividad de aprendizaje, recomendándose planificar una para cada situación didáctica concreta y su variedad depende de la creatividad del profesor" (pág. 32).

En otras palabras, las estrategias didácticas manifiestan la relación entre las concepciones, supuestos, metodologías que posee el profesor sobre el proceso de enseñanza, en un momento dado de su desarrollo profesional.

9.4.2 Tipos de estrategias

Si bien la definición original de la palabra estrategia se relaciona con la guerra y su dirección, hoy en día es entendido como aquellas ideas planeadas con el fin de alcanzar un determinado objetivo.

Las estrategias pueden ser clasificadas según el ámbito donde sea utilizado en:

9.4.2.1 Estrategias de aprendizaje: a la hora de aprender los seres humanos no son todos iguales por distintos motivos, por la inteligencia, los conocimientos adquiridos anteriormente, el estímulo, etc. Es por ello que se utilizan distintas técnicas, medios y estrategias. Estas pueden ser clasificadas en estrategias de:

- ✓ **Organización:** estas estrategias reúnen la información para que resulte más sencillo recordar los datos.
- ✓ **Elaborar:** en este caso se busca relacionar los conocimientos que se pretenden enseñar con otros ya adquiridos previamente.
- ✓ **Ensayo:** estas estrategias consisten en repetir de manera activa los conocimientos que se intentan enseñar.
- ✓ **Evaluación:** estas se encargan de comprobar los conocimientos adquiridos. Generalmente son llevados a cabo una vez finalizado el proceso, aunque muchas veces también son realizados durante el mismo. Al individuo.

9.5 Definición de estrategias lúdicas

Para Díaz y Hernández (2002, p. 234), citado por Guerrero, R. Las estrategias lúdicas “son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas”. Cuando el docente emplea diversas estrategias se realizan modificaciones en el contenido o estructura de los materiales, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión. Son planificadas por el docente para ser utilizadas de forma dinámica, propiciando la participación del educando.

Según García (2004, p. 80) citado por Guerrero, R., por medio de estas estrategias se invita a la: “exploración y a la investigación en torno a los objetivos, temas, contenidos. Introduce elementos lúdicos como imágenes, música, colores, movimientos, sonidos, entre otros. Permite generar un ambiente favorable para que el alumnado sienta interés y motivación por lo que aprende”.

A través de las actividades lúdicas se puede mejorar el nivel motivacional y la interacción de los estudiantes del grado 3º “A” del colegio Público Marvin Francisco Martínez Solís, el canto, los juegos y todo aquello que les genere simpatía por el estudio como estrategia pedagógica, a fin de optimizar su proceso de enseñanza aprendizaje.

La actitud lúdica no es algo que se pueda aprender en un curso, esta es el resultado de la constante reflexión del maestro, de tener una postura acertada frente a la vida. Para llegar a este estado es necesario ser un docente más humano, darle cabida a estrategias didácticas y amenas en la escuela. Por tal razón se puede afirmar que la lúdica produce en el estudiante, motivación en el proceso de aprendizaje, confianza, apertura mental y seguridad.

Las estrategias lúdicas es una metodología de enseñanza de carácter participativo impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consiste de técnicas, ejercicios y juegos didácticos creados específicamente para generar aprendizaje significativo en sus estudiantes, esto dependerá de la creatividad que tenga el maestro para motivar los hábitos de lectura y que los estudiante desarrollen estas competencias para tener éxito en su vida escolar ya que se le facilitara la comprensión lectora y el análisis de textos. También obtendrán buenos resultados al expresarse y plantear sus ideas en público.

9.6 Importancia de las estrategias lúdicas

La importancia de las estrategias lúdicas consiste en propiciar la libre expresión de los niños y niñas a través de juegos, dramatizaciones, cantos, poesías que sean referente a las actividades lúdicas. Dentro de las estrategias lúdicas se encuentra el juego que es una acción o actividad voluntaria que se desarrolla sin interés material, realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría.

Según Dávila (2003), María Montessori fue una de las primeras en utilizar juegos básicos y ejercicios lúdicos para desarrollar la discriminación perceptiva y táctil. Para ella, el juego es "una actividad libre, ordenada de tal manera que conduzca a una finalidad definida". (P. 9). Es por ello que es de importancia implementar las estrategias lúdicas y el uso adecuado de estas en el aula de clase para despertar la motivación e interés de la lectoescritura, creando un ambiente apropiado a la diversidad de cada estudiante.

9.7 Actividades lúdicas para fomentar la lectoescritura.

1ªACTIVIDAD

ELABORAR ÁLBUNES

Materiales: Los materiales que se utilizarán en esta actividad serán, la cartulina, tijeras, barra de pegamento, la cuadrícula, el lápiz y las pinturas.

Procedimiento: El profesor entrega a los alumnos una cuadrícula de cartulina, en la que el alumno dibujará y pintará sus cromos del tema que él haya elegido, y luego los pegará en cada recuadro donde esté el nombre.

Finalidad: Se pretende aumentar la creatividad, motivar la lectura y reforzar la motricidad.

2ªACTIVIDAD

CREAR HISTORIETAS

Materiales: Los materiales que hay que usar para llevar a cabo esta actividad serán, una hoja con figuras, tijeras, barra de pegamento, un cuaderno, un lápiz y pinturas.

Procedimiento: El profesor entrega a los alumnos una hoja con varias figuras relacionadas, éstos las recortarán y las pegarán en el cuaderno en el orden en el que ellos crean que sucedieron los hechos y enumerando las figuras. Después escribirán una historia o un cuento.

Finalidad: Con esta actividad queremos aumentar la creatividad, motivar la escritura, reforzar la motricidad y también la escritura de números.

3ªACTIVIDAD

FORMAR ORACIONES

Materiales: En esta actividad los materiales a usar son; cartón, tijeras, pinturas y papel contact transparente.

Procedimiento: El profesor prepara unas tarjetas en las que escribirá palabras y otras tarjetas en las cuales dibujará objetos.

Los alumnos tienen que ordenar las tarjetas para formar una oración completa.

Finalidad: Con esta actividad se pretende incentivar la lectura de una manera divertida.

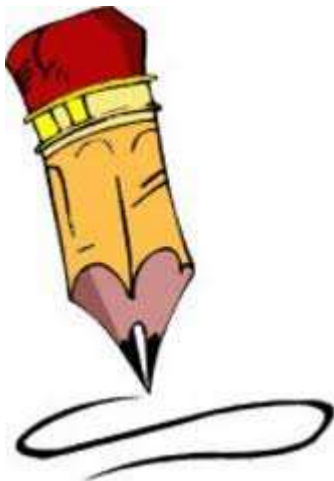
4ªACTIVIDAD

LOS DADOS

Materiales: Para trabajar esta actividad tenemos que preparar cartón, tijeras, papel contact transparente y los marcadores.

Procedimiento: El profesor prepara dos dados escribiendo en lugar de los números sílabas. Si al tirar los dados, las sílabas que salen sirven para formar una palabra conocida, el alumno la dirá y se apuntará un punto. Después se lo pasa al siguiente compañero que hará lo mismo y así hasta que todos los niños participen. El alumno que acumule mayor número de puntos ganará.

Finalidad: Además de acumular el mayor número de palabras queremos reforzar la lectura haciéndola de una manera más divertida.



5ªACTIVIDAD

LA MEMORIA

Procedimiento: Se elaborará conjuntamente entre alumnos y profesores diez fichas con figuras y otras diez con los nombres, utilizando material reusable. Se organizará a los alumnos en grupos de tres, se reparten las fichas sobre una mesa y cada niño tiene que buscar la pareja (figura-nombre). Y ganará aquel que acumule mayor número de fichas.

Finalidad: En esta actividad además de reforzar e incentivar la lectura se quiere aprovechar los materiales reusables. También se pretende fortalecer la concentración.



6ªACTIVIDAD

CADA OVEJA CON SU PAREJA

Materiales: Es una actividad que requiere muy pocos materiales. Se utilizará la fotocopia en el que vienen las figuras y los nombres, lápiz y las pinturas.

Procedimiento: El profesor entrega a los alumnos una fotocopia en la que aparecerán distintas figuras y el nombre de cada una de éstas de manera dispersa.

Los niños tienen que observar la lámina, leer las palabras y unir cada palabra con su figura correspondiente.

Finalidad: Además de fomentar la lectura, la finalidad es fijar la concentración de los niños, y afianzar la motricidad al trazar las líneas

7ª ACTIVIDAD

CRUCIGRAMA

Materiales: Crucigrama, pinturas y lápiz.

Procedimiento: El profesor entrega a los alumnos una hoja fotocopiada con el crucigrama. Éstos deben escribir el nombre del objeto o animal que indique el dibujo bien sea de forma vertical (ascendente, descendente) y horizontal (de izquierda a derecha o viceversa).



Finalidad: Los crucigramas es un juego que aumentará la creatividad, se quiere fortalecer la lectura y escritura y reconocer la literalidad.

8ª ACTIVIDAD

SOPA DE LETRAS

Materiales: Sopa de letras, pinturas, lápiz, cuaderno.

Procedimiento: El profesor le entrega a cada uno de los alumnos una sopa de letras. Éstos tienen que buscar cada una de las palabras que le son sugeridas y después dibujarán en el cuaderno objetos relacionados con la sopa de letras, escribiendo una oración con cada dibujo.

Finalidad: Como en la actividad anterior la sopa de letras es un juego para aumentar la creatividad, también incentivar la lectura y escritura y para reforzar la motricidad y concentración

9.8 Motivación:

El término motivación se deriva del latín motus “que significa movimiento, motivación, lo que mueves. Construye una de las grandes claves explicativas en la conducta humana, en general se refiere al comportamiento de la persona representando lo que hace que una persona inicie una actividad objeto en sus tentativas por alcanzar”.

La motivación es esencial en el proceso de enseñanza aprendizaje porque trata de que hace el alumno que se comporte de determinada manera en su proceso de docentes deben tomar muy en cuenta en los momentos a desarrollar cada una de las clases que se les imparte a los estudiantes el interés que el alumno proyecta en su aprendizaje o por las actividades que les gustan a los ya mencionados.

“La motivación implica la existencia de alguna necesidad, ya sea absoluta, relativa, de placer o de lujo. Cuando alguien está motivado, considera que aquello que lo entusiasma es imprescindible o inconveniente. Por lo tanto, la motivación es el laso que hace posible una acción en pos de satisfacer una necesidad” (Pérez Porto & Merino, 2008). Cuando alguien está motivado en el trabajo o en sus estudios se le facilita y disfruta más de lo que hace, llevándolo a realizar con éxito lo que le gusta ya que lo hace por vocación.

9.8.1 Motivación Extrínseca:

Es extrínseca cuando el alumno solo trata de aprender no tanto porque le gusta la asignatura o carrera si no por las ventajas que esta ofrece. La motivación extrínseca pertenece a una variedad de conducta las cuales son medias para llegar a un fin, y no el fin en sí misma.

La motivación extrínseca proviene de exterior. Es el tipo de motivación que nos lleva hacer algo que no queremos mucho porque sabemos que al final habrá una recompensa. Piensen en las cosas de su vida que hacen para lograr una meta en particular: quizás estudian mucho en la universidad no porque les guste estudiar, sino porque quieren obtener un título. O quizás trabajan en algún trabajo aburrido porque quieren la paga. Es probable que limpien su casa a diario porque

probablemente quieren vivir en un lugar placentero y no porque les guste limpiar en sí mismo.

A veces las personas piensan que la motivación extrínseca es superficial o vacía, pero puede ser una fuerza muy poderosa. Las mayorías de las cosas difíciles se vuelven más tolerables cuando tenemos algo que obtener al final.

Con la motivación extrínseca encontraremos que: Nos resulta más difícil concentrarnos- vamos a estar tentados a retrasar la tarea.

9.8.2 Motivación intrínseca:

Es intrínseca cuando la persona fija sus intereses por el estudio o trabajo demostrando siempre superación y personalidad en la consecución de sus fines aspiraciones y sus metas.

Definida por el hecho de realizar una actividad por el placer y la satisfacción que uno experimenta mientras aprende, explora o trata de entender algo nuevo. Aquí se relacionan varios constructos tales como la exploración, la curiosidad, los objetivos de aprendizaje, la intelectualidad intrínseca.

La motivación intrínseca proviene del interior de uno mismo. Es la clase de motivación que aparece cuando hacemos algo que disfrutamos; cuando la tarea en sí misma es la recompensa. Piensen en algo que aman hacer quizás los videos juegos, tocar la guitarra, cocinar, pintar... Cualquier actividad que disfruten. Nunca lo retrasan o evitan hacer, ¿no? Hasta parece tonto si quiera preguntarlo- ¡Po supuesto que no! ¡De hecho, lo más probable es que dejen de hacer otras tareas para poder disfrutar estas!

9.9 Principios motivacionales.

No existen fórmulas de motivación adecuadas, sino que se trata de un esfuerzo permanente y creativo que propicia el deseo y el disfrute por aprender

Sean propuestos algunos principios que puedan ayudar en el aprendizaje para que los niños(as) valoren más una meta que otras para que aprendan a afrontar las

tareas y evitar el efecto negativo del fracaso, ya que se requiere sobre todo es la creatividad del maestro en su labor de guía en el aprendizaje.

Primer principio: Activar la curiosidad de los estudiantes por el contenido o la tarea.

Para conseguir y despertar esta curiosidad pueden usarse las siguientes estrategias.

Primero:

1. Presentar información nueva sorprendente, congruente con los conocimientos previos de los estudiantes.
2. Plantear problema.
3. Variar las actividades: demostraciones, ejercicios, experimentos, diálogos, lecturas, simulaciones, juegos de roles y estudios de casos.

Segundo: Mostrarla la relevancia o sentido del contenido o tareas para los estudiantes.

1. Relacionar el aprendizaje usando el lenguaje y ejemplos familiares, con sus experiencias, con sus conocimientos previos y con sus valores (por ejemplo, no poner contexto de la ciudad en el área rural).
2. Elaborar en conjunto las metas de las actividades, mostrando la utilidad de lo que se aprenderá (por ejemplo, para enseñar los principios de los lentes de aumento aprovechar el experimento de encender juego con ellos).

Tercero: Dar el máximo de opciones de actuación.

1. Propiciar que sea el estudiante el que más actúe que sea el que haga, piense y exprese (por ejemplo, realizar proyectos como cultivar plantas en ciencias naturales o inventar comerciales en el lenguaje).
2. Ofrecer variadas alternativas para estimular la creatividad (Por ejemplo, proponer diversas maneras de presentar los resultados de una investigación: carteles, dramatizaciones).

Cuarto: Organizar las actividades en grupos cooperativos.

Por ejemplo, en la clase se forman subgrupos y a cada uno se les da una parte de un rompecabezas, para armar todos deben recurrir a la ayuda de los otros subgrupos.

Quinto: Antes, durante y después de las actividades, orientar la atención de los estudiantes hacia el proceso.

Antes: Hacia el proceso de solución más que hacia el resultado.

Durante: hacia la búsqueda de posibles medios para enfrentar las tareas dividiéndolas en pasos para que se sientan que pueden superarlas.

Después: informar sobre lo correcto o incorrecto de los resultados centrados.

1. En el proceso seguido,
2. En lo que sea aprendido tanto si es el resultado fue un éxito o un fracaso.
3. En la importancia de aprender de los resultados.

Sexto: Promover la confianza en mejorar y la responsabilidad sobre los resultados.

Para esto hay que dar mensajes dirigidos a:

1. La concepción de la inteligencia como algo modificable.
2. Atribuir los resultados a causas percibidas como internas, modificables y controlables.
3. La toma de conciencia de los factores que los hacen estar más o menos motivados.
4. Por ejemplo “¿vez? Cuando te esfuerzas y piensas un poco en cómo hacerlo, lo consigues”.

Síntesis y Principio que motivan la motivación.

No.	Principio
1ro	Activar la curiosidad de los estudiantes por el contenido o tarea,
2do	Mostrar la relevancia o sentido del contenido o tarea para los estudiantes.
3ro	Dar el máximo de actuación.
4to	Organizar las actividades en grupos cooperativos.
5to	Antes, durante y después de las actividades, orientar la atención de los estudiantes hacia el proceso.
6to	Promover la confianza en mejorar y la responsabilidad sobre los resultados

9.10 Importancia de la motivación en el proceso de aprendizaje.

La motivación es el impulso que nos lleva a actuar y a conseguir lo que nos proponemos, juega un papel fundamental en nuestro aprendizaje.

Según un estudio de la Universidad de Finlandia del Este una atmósfera positiva y cálida en el aula, creada por el profesor, aumenta la motivación del niño por aprender.

La motivación es muy importante, porque nos lleva a buscar activamente los recursos para garantizar nuestra subsistencia.

Los educadores que insisten en el uso de diferentes tipos de motivación suelen ver un aumento en el registro de asistencia en su salón de clases. Los estudiantes que disfrutan de la escuela y tienen un sentido de la motivación por estar ahí son más propensos a ir a la escuela. Si un alumno está motivado para aprender, será menos

probable que les ruegue a sus padres para quedarse en casa por un problema menor, como la tos. Los estudiantes no querrán estar lejos de la escuela si están muy motivados.

9.11 Lectoescritura.

La lectoescritura es el proceso consistente en conocer el modo de leer y escribir en una lengua determinada. Como tal, tiene una aparición tardía con respecto a la aparición de la raza humana sobre la faz de la tierra. La lectoescritura tuvo un impacto notable en la sociedad por el hecho de permitir que un determinado mensaje quedase vigente más allá e de un momento determinado en el tiempo; esta circunstancia hizo que en las sociedades primitivas aquellos que se dedicaban a utilizar la escritura tuviesen una alta valoración social como mediadores de la comunicación entre las autoridades y el pueblo en general. Hoy en día, la lectoescritura es una competencia esencial que se enseña en etapas tempranas de la vida y que sirve como medio para el desarrollo de otras aptitudes.

9.11.1 Importancia de la lectoescritura.

La lectura y la escritura, cumplen uno de los papeles más importantes en el progreso de los estudiantes de cualquier nivel educativo, porque incrementa una mejor expresión oral y escrita, facilita en el lector un lenguaje más fluido, aumenta su vocabulario y mejora su ortografía; es indispensable para el estudiante ya que potencializa su capacidad de juicio y análisis.

Estas constituyen habilidades básicas en el aprendizaje de todo ser humano, no sólo desde el punto de vista cognitivo con el desarrollo de las operaciones mentales, estrategias cognitivas y meta cognitivas, sino también físico por la maduración o nivel de desarrollo físico que se debe poseer, afectivo por la emoción y la motivación por el deseo de leer y escribir, y de igual manera lo social pues, permiten intercambiar ideas, conocimientos y saberes como integrantes participes en una sociedad.

9.11.2 Hábitos de la escritura.

9.11.2.1 La postura del cuerpo:

La espalda tiene que estar recta y ligeramente inclinada hacia adelante. La cabeza alineada con el cuerpo (ni torcida, ni apoyada en la mesa). Para escribir a mano, los antebrazos deben reposar sobre la mesa formando un ángulo recto. El antebrazo de la mano dominante debe estar dentro del papel y la mano debe ir por debajo de la línea de escritura. Hay que prestar especial cuidado en el caso de los zurdos, que tienden a pasar la mano por encima del renglón en el que están escribiendo. La mano no dominante debe sujetar el papel. Los pies, apoyados en el suelo. Si no llega puede utilizar un reposapiés. Las piernas formar un ángulo recto con el cuerpo.

9.11.2.2 La sujeción del lápiz:

El lápiz se sujeta con los dedos pulgar e índice semiflexionados, a una distancia aproximada de dos centímetros de la punta, y se apoya en el dedo corazón. Es necesario no ejercer una presión excesiva con los dedos, porque se pierde en precisión y en velocidad, y se aumenta el cansancio de la mano.

9.11.2.3 La posición del papel:

A la hora de colocar el papel debemos diferenciar entre zurdos y diestros. Para los diestros colocaremos el papel en el lado derecho de la mesa y ligeramente inclinado hacia la izquierda. Los zurdos lo colocarán en lado izquierdo, inclinándolo hacia la derecha.

9.11.3 Hábitos de la lectura.

9.11.3.1 Hacerse socio de una biblioteca

Este es probablemente uno de los primeros hábitos de lectura para quienes empiezan de cero. El ambiente a veces mágico de las bibliotecas te envolverá y hará muy especial cada una de tus visitas.

La variedad de títulos de sus catálogos hace que siempre encuentres libros relacionados con tus gustos.

Y además, te ahorrará bastante dinero: en la mayoría, la inscripción y el préstamo son gratuitos.

9.11.3.2 Encuentra tu espacio para leer

No siempre leerás en el mismo lugar, pero uno de los hábitos de lectura que más te agradará será abrir el libro en tu rincón favorito.

Ese rincón puede ser un parque, la terraza de casa, el sofá más cómodo del salón o cualquier lugar en el que te encuentres a gusto y favorezca la concentración de verdad.

9.11.3.3 Acomódate aún más

Pero la comodidad no solo la conseguirás con el espacio y el asiento en el que te encuentres, sino también con otros 'extras'.

Puedes poner un hilo musical de fondo, especialmente si es música clásica o relajante, puedes servirte un té calentito en un día frío o una bebida refrescante en verano, puedes sentar tu mascota en tu regazo o puedes hacer cualquier otra cosa que te haga sentir verdaderamente cómodo.

9.11.3.4 Leer en la cama, uno de los hábitos de lectura más extendidos

Es difícil encontrar a un buen lector que no se lleve un libro a la cama. De hecho, se trata de uno de los hábitos de lectura más extendidos entre los amantes de la literatura.

Pero cada uno lo hace a su manera: los que tienen más dificultades para conciliar el sueño suelen continuar por la noche la novela que tienen a medias.

Pero los que llegan rendidos al momento de la cama y se duermen rápido suelen optar por libros de consulta, poesía o cualquier obra que sea ligera.

Lo importante es tener un libro entre manos: te ayudará a familiarizarte con la lectura y te servirá para desconectar del estrés diario, condición imprescindible para conseguir un sueño verdaderamente reparador.

9.11.3.5 Hábitos de lectura, también con los dispositivos electrónicos

Los libros, como todo lo que nos rodea, van cambiando al ritmo de las nuevas tecnologías.

El e-book y los Smartphone cada vez tienen más presencia en nuestro día a día.

A algunos no les gusta, pero otros muchos se acaban acostumbrando. A no ser que seas un profundo romántico del libro físico, es recomendable tener uno electrónico o descargar una App de lectura en tu teléfono móvil.

Verás que algunas de sus funciones son muy cómodas y, sobre todo, hará que ya no tengas excusa para dejar de leer: ¡llevarás tu libro siempre encima!

9.11.3.6 Rodéate de lectores

Aunque la lectura es una actividad principalmente individual y solitaria, tener amigos, familiares o pareja que también amen la lectura te animará a seguirles.

Podrás intercambiar libros con ellos, recibir recomendaciones, comentar tus propias conclusiones, descubrir nuevos puntos de vista.

9.11.4 Estrategias lúdicas para favorecer la lectoescritura

9.11.4.1 Cuenta cuentos:

Esta estrategia despierta en los estudiantes la imaginación, la creatividad, fomenta el hábito de la lectura y escritura. Se realizará una lámina elaborada con materiales del medio, estos deben ser móviles y de acorde al cuento que vamos a contar, se prepara la escenografía y se narra el cuento.

Edades: Nivel elemental; se sugiere para los grupos de kínder a tercer grado.

Evaluación: Participación y motivación de los estudiantes ante la actividad, cantidad de estudiantes que participan en la elaboración y presentación del cuento.

9.11.4.2 La caja de los libros secretos:

Es una técnica de presentación, es importante saber presentar un libro para crear interés por su lectura. En esta, se toma una caja de cartón y se adorna llamativamente. Se le deja una rendija o se le llena de agujeros. Dentro se coloca el libro a presentar, sin que los estudiantes lo vean y se cierra. Luego, de uno en uno, a través de la rendija, los estudiantes van viendo, y diciendo características del que se escriben en la pizarra: forma, tamaño dibujos, título, color, muchas o pocas páginas, entre otros. Al final se saca el libro y se presenta; comparándolo con las características que están escritas en la pizarra. Acabada la técnica se les pregunta a los estudiantes quien tiene la curiosidad o desea saber de qué trata el libro.

Edades: Nivel elemental; se sugiere para los grupos de kínder a tercer grado.

Evaluación: participación y motivación de los estudiantes ante la actividad, cantidad de estudiantes que leen o hojean el libro.

9.11.4.3 De la palabra a la imagen:

Estrategia que trabajar la lectura, la expresión, la narración, la escritura y la creatividad a través del arte de contar y escribir historias, utilizando las ilustraciones y otro tipo de imágenes impresas o fotográficas, para estimular y motivar a los alumnos participantes a la lectura, y al mismo tiempo, ayudarles a entender cómo una narración contiene una estructura determinada que es un elemento primordial para apreciar el valor de un texto, para comprenderlo, y para despertar y fomentar el arte de la creación de historias a través de la expresión oral y escrita.

Edades: Todos los niveles; se sugiere para los grupos de tercer grado en adelante.

Evaluación: participación y motivación de los estudiantes ante la actividad, cantidad de estudiantes que comienzan a leer y a escribir sobre lo que observan.

9.11.4.4 Narración oral de cuentos:

Contar un cuento como actividad de expresión representa un conjunto de trabajos que van desde la comprensión y memorización de las ideas argumentadas en una historia. Como elemento de animación a la lectura ejercen una influencia en la difusión de los distintos géneros de expresión lingüística.

La narración de cuentos anima a la lectura por su capacidad de crear sorpresa e interés por la palabra escrita. Es una actividad receptiva, que en la escuela estimulará las actitudes literarias de los estudiantes.

Edades: Todos los niveles; se sugiere para los todos los grupos con modificaciones en el procedimiento de acuerdo a los distintos niveles.

Evaluación: participación y motivación de los estudiantes ante la actividad, cantidad de estudiantes que comienzan a leer y a hacer narraciones.

9.11.4.5 Escritura creativa:

Técnica que ayuda a enseñar de forma organizada, con una presentación muy atractiva y con la garantía de ofrecer resultados en forma de textos escritos por los propios alumnos y alumnas participantes. Hace posible la necesidad de expresión que tienen niños y niñas, y de poder canalizarla a través de la escritura. Al mismo tiempo la creación ayuda a que haya motivación para otros estudiantes a realizar éste tipo de trabajo, ya que trabaja a partir de la imitación y del descubrimiento de los elementos del lenguaje literario, en los diferentes géneros. También, ayuda a conocer distintos mecanismos que nos conducen a la creación literaria de una forma lúdica, creativa y placentera. Además, ayuda a los estudiantes a descubrir y profundizar en los distintos géneros narrativos; y a mostrar la transmisión de experiencias, valores y aptitudes a través de la escritura. Fomenta la comunicación escrita. Trabaja la realidad propia y ajena a través de la escritura. Profundizar en la ortografía y semántica del lenguaje, entre otras cosas.

Edades: Todos los niveles; se sugiere para los grupos de tercer grado en adelante.

Evaluación: participación y motivación de los estudiantes ante la actividad, cantidad de estudiantes que lee para escribir u escriben para que lean sus obras.

9.11.4.6 El teatro en la escuela:

El arte del Teatro nos permite desarrollar, a partir de un texto, múltiples tareas. Se crean escenarios y representaciones de la obra, se caracterizan los personajes de la obra dándole vida y despertando el interés por la obra escrita en otros, entre otras cosas.

Edades: Todos los niveles; se sugiere para los grupos de tercer grado en adelante, los cuales, a su vez, pueden presentarles la obra a los grados más bajos.

Evaluación: participación y motivación de los estudiantes ante la actividad, cantidad de estudiantes, lectores, participantes en las obras.

Análisis e interpretación de resultados

10.1. Describir las estrategias lúdicas para estimular la motivación en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de tercer grado en la disciplina de Lengua y Literatura en el Colegio Marvin Francisco Martínez Solís en el municipio de Ciudad Sandino departamento de Managua durante los meses de enero a abril 2019.

Una vez aplicado los instrumentos: guía de observación y guía de entrevistas a las distintas fuentes (Docentes, estudiantes y director se procede a realizar el análisis de resultados.

La docente expresó referente a lo que entiende por estrategias lúdicas: “son las actividades encaminadas a promover un aprendizaje creativo, y motivador a través de dinámicas juegos de rondas, juegos didácticos, etc. “además manifestó que dichas estrategias contribuyen a promover la motivación en los estudiantes en las distintas clases. También permiten desarrollar el compañerismo, respeto, empatía, disposición al trabajo, la atención en la clase, y mejorar dificultades de aprendizaje que se presenten.

Por lo que la maestra considera que motivar a los estudiantes con estas estrategias lúdicas permite una mayor asistencia a clases e interés en la disciplina de Lengua y Literatura.

Referente a las estrategias lúdicas la directora manifestó que el juego constituye el medio por el cual el niño desarrolla sus habilidades, destrezas y conocimientos con relación a la disciplina lengua y literatura que imparte. También destacó que las estrategias lúdicas son relevantes en todo momento del proceso de enseñanza-aprendizaje, tales como lluvias de ideas con dinámicas, integración, uso de material abstracto y concreto según los contenidos a trabajar permitiendo desarrollar en los niños la comprensión, el análisis, la síntesis en cuento, leyenda, enriquecimiento de vocabulario, la creatividad y nuevas ideas en los niños.

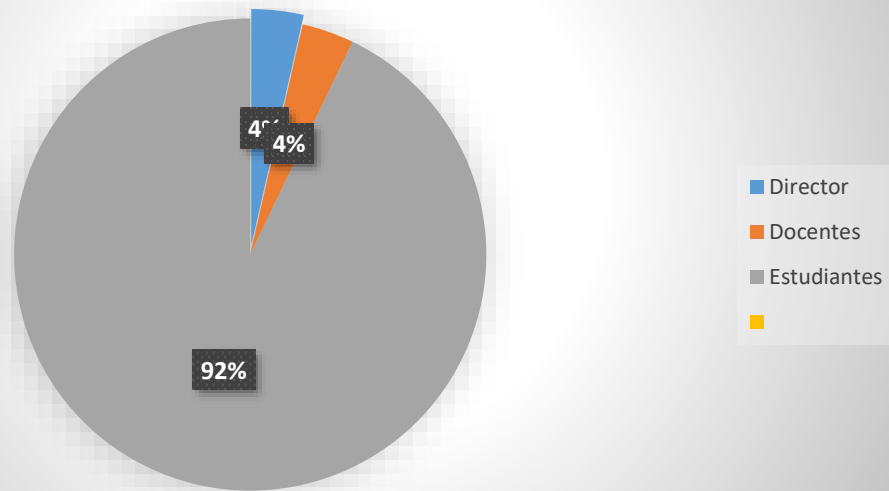
Con relación a este mismo aspecto los estudiantes comentaron que la docente los integra en las actividades lúdicas, para despertar la motivación en la lectoescritura y también utiliza recursos didácticos como apoyo para el desarrollo de las clases. Esto les permite demostrar sus habilidades destrezas, actitudes positivas y de esta manera logran a leer analizar crear y comprender lo que se le enseña de manera significativa.

Según Julián Pérez (2018) se llama las estrategias lúdicas que se aplican en el ámbito de la educación contribuyen a que los estudiantes aprendan en el marco de una convivencia en armonía. De este modo se busca que el proceso de aprendizaje se facilite a través de juegos que incluyan contenidos curriculares.

De acuerdo con la teoría de Julián Pérez los juegos lúdicos forman parte indispensable para el proceso de enseñanza aprendizaje; la docente al momento de desarrollar una actividad lúdica debe de tomar en cuenta la diversidad existente en el aula de clases, su contexto social, cultural y etnia.

Durante las observaciones que realizamos en el aula del 3er grado de educación primaria se logró constatar que la maestra realizaba al inicio de cada clase una dinámica en la que los estudiantes interactuaban y expresaban sus inquietudes, recordaba el tema anterior a través de preguntas cortas, realizaba las mismas dinámicas haciendo que la clase fuese monótona, tradicional y los estudiantes demostraban poco interés de la clase. Cabe mencionar que en el aula de clases se encontraban estudiantes de diferentes edades y existía mucha diversidad en el aula concerniente a los ritmos y estilos de aprendizaje, y las actividades no estaban acordes a las edades de cada estudiante y no todos se integraban a las actividades desarrolladas. La docente realizaba lluvia de ideas, recordaba el tema anterior y luego procedía a escribir en la pizarra para que los estudiantes transcribían, entregaban a la docente y eso era todo

Instrumentos aplicados a la comunidad educativa



Fuente: Entrevista dirigida a director, docente y estudiantes.

En el instrumento aplicado a la Comunidad Educativa, se pudo obtener los siguientes resultados. El director está de acuerdo con las estrategias lúdicas para un mejor aprendizaje educativa, representando un 4%.

El maestro aplica estrategias lúdicas para un mejor aprendizaje estudiantil, representando un 4%

El 92% de los estudiantes, aprenden a través de estrategias lúdicas.

10.2. Determinar si la docente desarrolla estrategias lúdicas que favorezcan la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de tercer grado de la disciplina de lengua y literatura en el Colegio Marvin Francisco Martínez Solís en el Municipio de Ciudad Sandino Departamento de Managua durante los meses de enero a abril 2019.

Con relación a la implementación de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de lengua y literatura la docente manifestó que sí las aplica a través de cuentos con movimientos, adivinanzas, juegos tradicionales, competencias

relacionadas a las clases. También expresó que conoce las siguientes estrategias; rondas, juegos con fichas (chalupas con fonemas) con tarjetas numéricas, cantos, adivinanzas y competencias.

Referente a la implementación de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de lengua y literatura la directora expresó que la docente las aplica para motivar el desarrollo de la clase y de esa manera lograr que cada estudiante adquiera nuevos conocimientos. De igual manera manifestó que conoce las estrategias del repollo, el lápiz hablante, cantos con movimientos, adivinanzas y juegos de competencias.

Los estudiantes comentaron que la maestra implementa estrategias lúdicas y que les gusta la disciplina de lengua y literatura porque su maestra les motiva con diferentes dinámicas, cuentos, dramatizaciones, cantos etc.

Según Piaget el valor del juego en su Teoría estructuralista. Incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia. Por lo que el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener que aceptar las limitaciones de su adaptación.

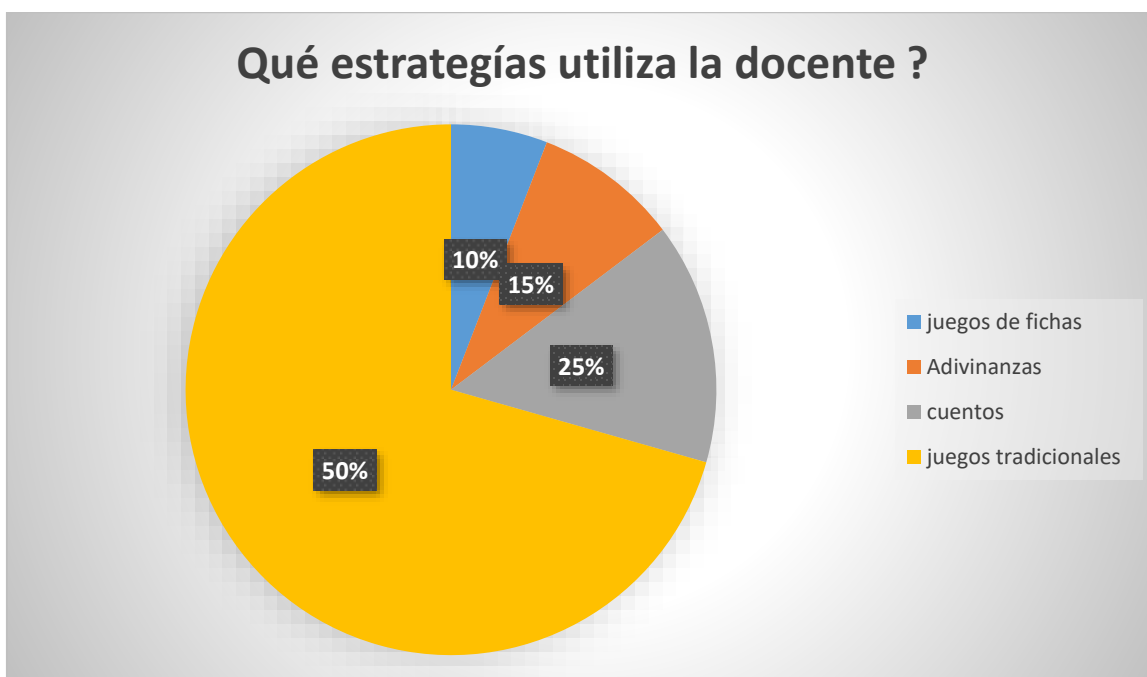
Sin embargo, Para Freud, a través del juego el niño consigue dominar los acontecimientos, pasando de una actitud pasiva para intentar controlar la realidad.

De acuerdo con la teoría de Piaget y Freud el juego intenta controlar la realidad y forma parte de la inteligencia del estudiante, por lo que es de gran importancia hacer uso de los juegos lúdicos para desarrollar la motivación en la lectoescritura ya que permite que el estudiante desarrolle habilidades y destrezas que sean de utilidad para que el estudiante cree sus propios conceptos actitudinales, procedimentales en el área cognitiva.

Durante la observación se pudo constatar que la docente si aplica estrategias lúdicas, pero son poco motivadoras para los estudiantes y muchas de ellas no son acorde a los contenidos impartidos en la hora de clase, en ocasiones no las hacía y directamente desarrollaba el contenido sin tomar en cuenta que cuando aplicamos estrategias lúdicas la clase se convierte más dinámica y motivadora obteniendo

resultados más satisfactorios; los estudiantes estaban poco motivados e interesados en la clase porque las dinámicas y juegos lúdicos eran repetitivos, la docente no implementaba estrategias nuevas que captara la atención del educando y como resultado había una inasistencia irregular, poco interés en la asignatura y mucha dificultad en la lectoescritura.

10.3. Proponer estrategias lúdicas que favorezcan la motivación de la lectoescritura de tercer grado en la disciplina de lengua y literatura en el Colegio Marvin Francisco Martínez Solís Municipio de Ciudad Sandino Departamento de Managua durante los meses de enero a abril 2019.



El 10 % de las estrategias lúdicas que los estudiantes sugieren: juegos de fichas, permitiendo que los estudiantes desarrollen sus habilidades de lecto-escritura.

El 15% mencionó las estrategias lúdicas, Adivinanzas, aplicada en el desarrollo de la lecto-escritura.

El 25% de los estudiantes dijeron que el cuento les gusta, es aplicada en el desarrollo de la lecto-escritura.

Y el resto, el 50% de las estrategias lúdica que aplica la maestra es los juegos tradicionales, esto le permite obtener un buen aprendizaje estudiantil.

Con relación al tipo de estrategias que los estudiantes prefieren como juegos lúdicos que utilice las docentes se encuentran fichas, adivinanzas y cuentos. la docente se

La docente mencionó que se le dificultaba la tecnología y que no conocía muchas estrategias ya que solo aplicaba las que ella conocía, por lo que le gustaría que se le facilitaran otras estrategias lúdicas que le faciliten el proceso de enseñanza aprendizaje para que sus estudiantes estén más motivados en la clase.

La directora comentó que la docente aplica las mismas estrategias convirtiéndose en una clase monótona y que le gustaría que se dieran tutorías de estrategias lúdicas que sean novedosas para que la maestra pueda implementarlas en el desarrollo de sus clases.

Los estudiantes expresan que les gustaría que la docente desarrollara nuevas estrategias en la clase de lengua y literatura sobre el contenido de lectoescritura tales como: clases al aire libre, uso de medios audiovisuales, nuevas dinámicas, cantos y bailes.

Según García (2004, p. 80) citado por Guerrero, R., por medio de estas estrategias se invita a la: “exploración y a la investigación en torno a los objetivos, temas, contenidos. Introduce elementos lúdicos como imágenes, música, colores, movimientos, sonidos, entre otros. Permite generar un ambiente favorable para que el alumnado sienta interés y motivación por lo que aprende”.

García afirma que a través de los juegos lúdicos la adquisición de nuevos saberes se logra desarrollando diferentes estrategias tanto dentro como fuera del aula de clase permitiendo que cada uno de los estudiantes se sienta motivados e interesados por aprender más y luego aplicarlo en el entorno donde convive fortaleciendo el respeto y la convivencia diaria. Durante lo observado se constató que la docente tenía poco dominio de las TIC y se le dificultaba investigar sobre

nuevas estrategias, de igual manera los estudiantes expresaban que necesitaban nuevas dinámicas, juegos, cantos, cuentos, dibujos, clases al aire libre para no sentirse aburridos durante la asignatura de lengua y literatura.

Se proponen estrategias lúdicas como:

Componentes de expectativas.

El auto concepto es el resultado de un proceso de análisis valoración e integración de la información derivada de la *propia* experiencia y de la retro alimentación de los otros significativos como compañeros, padres y profesores.

Una de las funciones más importantes del auto concepto es la de regular la conducta.

Mediante un proceso de autoevaluación o autoconciencia de modo que la conducta de un estudiante.

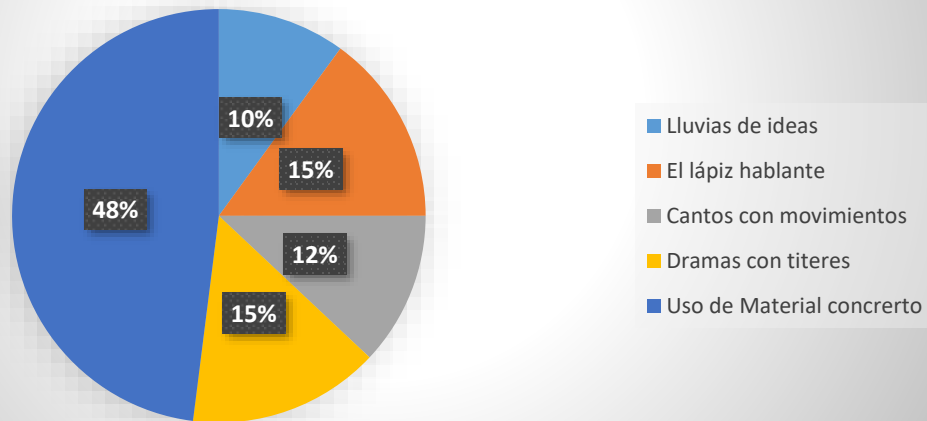
La perspectiva didáctica de la estimulación motivacional en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Este material nos dice que en el aula de clases no existen estudiantes motivados; si no con diferentes niveles de integración y efectividad de su motivación para realizar las tareas del proceso de enseñanza – aprendizaje, así como determinadas potencialidades de desarrollo motivacionales.

En el aula de clases existe la diversidad, variabilidad y potencialidad, encontramos alumnos que les gusta trabajar en grupos, individuales, otros que no les gusta la matemática o lengua y literatura u otras clases en especial, alumnos con gran potencial, otros que les faltan que les expliquen varias veces, otro que con una sola explicación entienden la clase, otros que deben de manipular objetos concretos para poder entender la clase.

La motivación es una realidad psicológica que funciona desde la personalidad de los estudiantes; que no es algo que hay que introducirlo.

Estrategias lúdicas que motivaron a los estudiantes en el aprendizaje de la lectoescritura



El 48 % de los estudiantes aprenden con uso de materiales concretos.

El 12 % de los estudiantes aprenden a través de cantos.

El 15 % de los estudiantes aprenden con la dinámica el lápiz hablante.

El 15 % de los estudiantes aprenden con la dinámica drama de títeres.

El 10 % de los estudiantes aprenden con la dinámica lluvias de ideas.

CONCLUSIONES

Las estrategias lúdicas para estimular la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura son necesarias sin embargo se pudo constatar que la docente no aplica las suficientes, ya que utiliza una metodología tradicional y no están acordes a los propósitos y a los contenidos

- Con relación a las estrategias lúdicas para favorecer la motivación en el proceso enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de tercer grado carecen de metodología ya que según las estrategias lúdicas deben despertar el interés por aprender, ser espontáneas y contribuir a la creatividad de los estudiantes y mejorar la convivencia. Se pudo observar la forma tradicional y las mismas actividades que realizaba con los estudiantes Transcribir de la pizarra al cuaderno y dinámicas repetitivas como lápiz hablante y lluvia de ideas.
- Las estrategias lúdicas que favorecen la motivación de la lectoescritura en los estudiantes de tercer grado deben ser pertinentes a las edades e intereses de los educandos y deben realizarse con objetivos pedagógicos previamente visionados por el docente, no deben ser tradicionales ni al azar producto de una planificación bien pensada, que estimulen los procesos cognitivos, afectivos y sociales en los estudiantes y los ayuden a ser mejores ciudadanos con competencias que contribuyan a su desarrollo armónico.

Las estrategias lúdicas que se proponen son las siguientes:

- ✓ Cuenta cuentos: Esta estrategia despierta en los estudiantes la imaginación, la creatividad, fomenta el hábito de la lectura y escritura. Se realizará una lámina elaborada con materiales del medio, estos deben ser móviles y de acorde al cuento que vamos a contar, se prepara la escenografía y se narra el cuento.

- ✓ La caja de los libros secretos: Es una técnica de presentación, es importante saber presentar un libro para crear interés por su lectura. En esta, se toma una caja de cartón y se adorna llamativamente. Se le deja una rendija o se le llena de agujeros. Dentro se coloca el libro a presentar, sin que los estudiantes lo vean y se cierra. Luego, de uno en uno, a través de la rendija, los estudiantes van viendo, y diciendo características del que se escriben en la pizarra: forma, tamaño dibujos, título, color, muchas o pocas páginas, entre otros. Al final se saca el libro y se presenta; comparándolo con las características que están escritas en la pizarra. Acabada la técnica se les pregunta a los estudiantes quien tiene la curiosidad o desea saber de qué trata el libro.

- ✓ De la palabra a la imagen: Estrategia que trabajar la lectura, la expresión, la narración, la escritura y la creatividad a través del arte de contar y escribir historias, utilizando las ilustraciones y otro tipo de imágenes impresas o fotográficas, para estimular y motivar a los alumnos participantes a la lectura, y al mismo tiempo, ayudarles a entender cómo una narración contiene una estructura determinada que es un elemento primordial para apreciar el valor de un texto, para comprenderlo, y para despertar y fomentar el arte de la creación de historias a través de la expresión oral y escrita.

- ✓ Narración oral de cuentos: Contar un cuento como actividad de expresión representa un conjunto de trabajos que van desde la comprensión y memorización de las ideas argumentadas en una historia. Como elemento de animación a la lectura ejercen una influencia en la difusión de los distintos géneros de expresión lingüística.

- ✓ La narración de cuentos anima a la lectura por su capacidad de crear sorpresa e interés por la palabra escrita. Es una actividad receptiva, que en la escuela estimulará las actitudes literarias de los estudiantes.

- ✓ Escritura creativa: Técnica que ayuda a enseñar de forma organizada, con una presentación muy atractiva y con la garantía de ofrecer resultados en forma de textos escritos por los propios alumnos y alumnas participantes. Hace posible la necesidad de expresión que tienen niños y niñas, y de poder canalizarla a través de la escritura. Al mismo tiempo la creación ayuda a que haya motivación para otros estudiantes a realizar éste tipo de trabajo, ya que trabaja a partir de la imitación y del descubrimiento de los elementos del lenguaje literario, en los diferentes géneros. También, ayuda a conocer distintos mecanismos que nos conducen a la creación literaria de una forma lúdica, creativa y placentera. Además, ayuda a los estudiantes a descubrir y profundizar en los distintos géneros narrativos; y a mostrar la transmisión de experiencias, valores y aptitudes a través de la escritura. Fomenta la comunicación escrita. Trabaja la realidad propia y ajena a través de la escritura. Profundizar en la ortografía y semántica del lenguaje, entre otras cosas.

- ✓ El teatro en la escuela: El arte del Teatro nos permite desarrollar, a partir de un texto, múltiples tareas. Se crean escenarios y representaciones de la obra, se caracterizan los personajes de la obra dándole vida y despertando el interés por la obra escrita en otros, entre otras cosas.

RECOMENDACIONES

Al director:

- Brindar acompañamiento a los docentes para mejorar la aplicación de las estrategias lúdicas en la disciplina de lengua y literatura.
- Según el curricular brindar las diferentes estrategias para mejorar el aprendizaje en el aula de clases.
- Dar respuestas a las necesidades educativas existentes que se presentan en cada aula de clase.
- Diseñar capacitaciones sobre la aplicación de las estrategias lúdicas para mejorar los procesos de lectoescritura en los estudiantes.

A la docente:

- Actualizarse sobre el uso de nuevas estrategias lúdicas que favorezcan el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes.
- Establecer un espacio en donde los estudiantes se motiven y se interesen en leer, analizar, observar, manipular libros para enriquecer la lectura.
- Fomentar de manera consciente que la práctica de la lectura es de mucha importancia para enriquecer el conocimiento cognitivo.
- Fomentar confianza en los estudiantes para una mayor comunicación entre maestro y estudiante partiendo de las necesidades que presentan los estudiantes en la lecto-escritura.
- Brindar acompañamiento a los docentes para constatar el seguimiento que debe tener el maestro al impartir la clase de lengua y literatura.
- Capacitarse en las TIC para un mejor desarrollo de los contenidos facilitando el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura.

- Involucrar a los padres de familia en las asignaciones de tareas, con la finalidad de que los estudiantes mejoren en el proceso de lectoescritura.
- Formar grupos monitores con el propósito de mejorar las dificultades que presentan el resto de los estudiantes en relación a la lectoescritura.
- Se recomienda la aplicación de las siguientes estrategias lúdicas:

Crear club de lectores fomentando la lectura y la escritura a través de cuentos, fabulas, leyendas de forma coral e individual.

- Participar en capacitaciones sobre estrategias lúdicas que favorezcan la motivación en la lectoescritura de sus estudiantes.

Bibliografía

- ACERO, G., FERNÁNDEZ, A. & ZAPATA, G. 1996. Una aproximación crítica al Juego como estrategia para el desarrollo infantil integral en el grado obligatorio. Bogotá. Universidad Nacional de Colombia
- Defensa de la normal “motivación en la lectura en los niños y niñas de 6to grado”.
La lúdica como estrategia didáctica
Regis Posada González
- educomunicacion.es/didactica/0014procesoaprendizaje.htm
<https://irenegomezcaro.blogspot.com/2013/01/actividades-ludicas-para-fomentar-la.html>
- <https://bibliotecaescolarpr.blogspot.com/2006/05/estrategias-para-motivar-la-lectura.html>
- <https://definicion.mx/lectoescritura/>
- <https://www.tiposde.org/general/671-estrategias/#ixzz5l00KkFrA>
- LA LÚDICA COMO ESTRETEGIA PEDAGÓGICA, PARA POTENCIALIZAR LA LECTURA Y ESCRITURA, EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO SEGUNDO, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN LUIS GONZAGA SEDE URIBE, DE LA CIUDAD DE IBAGUÉ. Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título Licenciado en Pedagogía Infantil.
- Leer mas: <https://www.hacerfamilia.com/educacion/aprender-escribir-escritura-colegio-profesora-20170424151814.html>
- "METODOLOGÍA LÚDICA PARA LA MOTIVACIÓN DEL APRENDIZAJE (Estudio dirigido a docentes del Colegio Privado Mixto Americano, San Antonio Suchitepéquez)"
- Trabajo final presentado como requisito parcial para optar al título de: Magister en Educación con Énfasis en Ciencias de la Salud

Anexos



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

Facultad de Educación de Idiomas
Departamento de Pedagogía
2019: "Año de la Reconciliación"

Guía de observación.

Centro educativo "Marvin Francisco Martínez Solís".

Datos generales:

Dirección: De donde fue el Alcalá ½ al este. _____

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

Disciplina observada: Lengua y Literatura.

Grado: 3ro **Turno:** Vespertino.

Nombre del docente: Guillermina Sequeira.

Tiempo observado: _____

Números de estudiantes observados: _____ **niños:** _____ **niñas:** _____

- ✓ **Propósito General :** Analizar las estrategias lúdicas para estimular la Motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de tercer grado en la disciplina de lengua y literatura en el colegio Marvin Francisco Martínez Solís, en el municipio de ciudad Sandino departamento del primer semestre del año 2019

Aspectos a observar	Observaciones
Antes	
La docente utiliza la motivación dentro de su trabajo docente.	
Utiliza estrategias que garanticen la motivación del aprendizaje.	
Planifica de acuerdo al Currículo Nacional Básico del MINED.	

Durante

Realiza actividades lúdicas.	
Utiliza material adecuado para el desarrollo de sus clases.	
Brinda espacios lúdicos que armonicen el aprendizaje.	
Comunicación docente- estudiante durante el desarrollo de la lectoescritura.	
Integración de los estudiantes en las diferentes actividades lúdicas para desarrollar la lectoescritura.	
Muestra dominio en el conocimiento de las Estrategias lúdicas.	
En la Planificación de lengua y literatura refleja estrategias lúdicas.	

Después

Aclara dudas y responde preguntas realizadas por los estudiantes.	
La docente evalúa a sus estudiantes después de cada dinámica, para garantizar el aprendizaje.	
Los estudiantes participan activamente a las actividades de la maestra.	



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

Facultad de Educación de Idiomas
Departamento de Pedagogía
2019: "Año de la Reconciliación"

Encuesta de estudiantes

Datos Generales:

Nombre del centro: _____ Fecha: _____

Sección: _____

Estimados estudiantes a continuación se les presenta una serie de preguntas por lo que estamos solicitando su valiosa cooperación en brindarnos sus comentarios sobre la forma en que te motiva la docente para desarrollar la disciplina de Lengua y Literatura, con tus respuestas quedaremos totalmente agradecidas.

Propósito General:

Analizar las estrategias lúdicas para estimular la motivación en el proceso de Aprendizaje de la lectoescritura en la disciplina de Lengua y Literatura con los estudiantes de tercer grado en el colegio Marvin Francisco Martínez Solís del municipio de ciudad Sandino departamento de Managua, durante el I semestre del año 2018.

1. ¿Qué estrategias lúdicas utiliza la docente para despertar tu motivación en la lectoescritura?
 - Dinámicas _____ - Competencias _____ -Juegos _____ -Otras _____
 - Ninguna _____
2. ¿Te gusta la disciplina de lengua y literatura? ¿Por qué?
3. ¿De qué manera te estimula la docente cuando participas en la disciplina de Lengua y Literatura?
 - Te aplaude _____ - Felicita _____ - Da obsequios _____ - otras _____

4. ¿Qué recursos didácticos utiliza la docente para motivarte en la disciplina de Lengua y Literatura y con qué frecuencia?

-Libros _____ - Diccionarios _____

-Paleógrafo _____ - Láminas _____

-Ninguno _____

Frecuencia: _____

5. ¿Crees que el ambiente de tu aula te motiva durante la disciplina de Lengua y Literatura? ¿cómo?

6. ¿Integra la docente a todos los estudiantes en las actividades lúdicas para el desarrollo de la clase de Lengua y Literatura?

- Siempre _____ - Algunas veces _____ - Nunca _____

7. ¿Qué estrategias lúdicas te gustaría que tu docente desarrollará en el proceso de aprendizaje en la lectoescritura?

- Juegos _____ - Dinámicas _____ - Uso de láminas _____

- Clases al aire libre _____ - Uso de las TIC _____ - Otras _____

8. ¿Cómo consideras la disciplina de Lengua y Literatura?

- Buena _____ Muy buena _____ - Excelente _____

9. ¿Cómo te sientes en clase?

Alegre _____ Cansado _____ Aburrido _____

10. ¿Qué es lo que más te gusta hacer?

Jugar _____ Pintar _____ Bailar _____ Otros _____



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

Facultad de Educación de Idiomas
Departamento de Pedagogía
2019: "Año de la Reconciliación"

Entrevista a Docente

Datos Generales:

Nombre del centro: _____ **Fecha:** _____

Sección: _____

A continuación se le presentan una serie de preguntas acerca de la motivación en el desarrollo de estrategias lúdicas de la lectoescritura en los estudiantes de 3er grado de educación primaria, agradeceremos su cooperación.

- ✓ **Propósito General** : Analizar las estrategias lúdicas para estimular la Motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de tercer grado en la disciplina de lengua y literatura en el colegio Marvin Francisco Martínez Solís, en el municipio de ciudad Sandino departamento del primer semestre del año 2019

- 1) ¿Qué son las estrategias lúdicas?
- 2) ¿Mencione las estrategias lúdicas que conoce?
- 3) ¿Implementa estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de lengua y literatura? ¿Cómo las aplica?
- 4) ¿Para su quehacer pedagógico, cree importante la implementación de la lúdica como estrategia pedagógica para, el desarrollo de competencias lecto-escriturales, en sus alumnos? ¿por qué?
- 5) ¿Ha participado en capacitaciones sobre estrategias lúdicas?
- 6) ¿Considera usted que el MINED orienta a través de los programas las estrategias lúdicas en la disciplina de Lengua y Literatura para niños de tercer grado?

- 7) ¿Cómo contribuyen las estrategias lúdicas a la motivación de los estudiantes hacia la disciplina de lengua y literatura?
- 8) ¿Qué habilidades y destrezas desarrollan los estudiantes mediante la implementación de estrategias lúdicas en la disciplina de lengua y literatura?
- 9) ¿Qué estrategias lúdicas considera pertinente para motivar el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes hacia la disciplina de lengua y literatura?
- 10) ¿Cuál cree usted que sea la principal causa del fracaso escolar en cuanto a los proceso de lectura y escritura en los niños?
- 11) ¿Desde su experiencia pedagógica, cuál cree usted que sería la mejor estrategia para incentivar el desarrollo de la lectura y escritura en sus alumnos?
- 12) ¿Cómo es el acompañamiento escolar de los padres de familia en el proceso escolar de sus hijos?
- 13) ¿De qué manera los directivos podrían mejorar el apoyo a su labor docente, en la implementación de la lúdica?



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

Facultad de Educación de Idiomas
Departamento de Pedagogía
2019: "Año de la Reconciliación"

Entrevista a Director

Datos Generales:

Nombre del centro: _____ **Fecha:** _____

Sección: _____

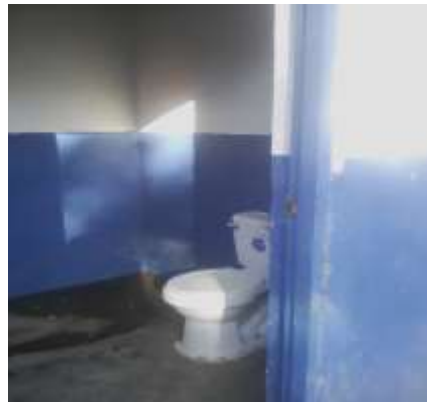
Estimado entrevistado a continuación se le presentan una serie de preguntas acerca del desarrollo de estrategias lúdicas implementadas por la docente de 3er grado en la disciplina de Lengua y Literatura, sus respuestas serán de gran utilidad.

- ✓ **Propósito General** : Analizar las estrategias lúdicas para estimular la Motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de tercer grado en la disciplina de lengua y literatura en el colegio Marvin Francisco Martínez Solís, en el municipio de ciudad Sandino departamento del primer semestre del año 2019

- 1) ¿Qué son estrategias lúdicas?
- 2) ¿Qué importancia tiene la implementación de la lúdica en el currículo escolar de la institución educativa?
- 3) ¿Mencione las estrategias lúdicas que conoce?
- 4) ¿Qué estrategias lúdicas considera pertinente para motivar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes hacia la disciplina de lengua y literatura?
- 5) ¿Cómo contribuyen las estrategias lúdicas a la motivación de los estudiantes hacia la disciplina de lengua y literatura?

- 6) ¿Qué habilidades y destrezas desarrollan los estudiantes mediante la implementación de estrategias lúdicas en la disciplina de lengua y literatura?
- 7) ¿Para usted son suficiente los espacios, recreativos y lúdicos en la institución educativa?
- 8) ¿Con qué frecuencia realiza acompañamiento pedagógico a la docente de 3er grado en la disciplina de Lengua y Literatura?
- 9) ¿Implementa la docente de 3er grado estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de lengua y literatura? Ejemplifique.
- 10) ¿Considera usted que la docente brinda espacios lúdicos que armonizan con el aprendizaje de los estudiantes de tercer grado?
- 11) ¿Cómo motiva la docente a los estudiantes de 3er grado en la disciplina de Lengua y Literatura?
- 12) ¿Cómo valora el desempeño de la docente de tercer grado con relación a la implementación de estrategias Lúdicas para motivar el aprendizaje en los estudiantes?

Entrada del colegio



Servicios higiénicos.

Pasillo de tercer grado.



Salón de tercer grado.



