



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

2022: "Vamos por más victorias educativas"

**RECINTO UNIVERSITARIO RUBÉN DARÍO
FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS
DEPARTAMENTO DE PEDAGOGÍA
CARRERA DE 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: Aprendizaje a lo largo de toda la vida.

Tema de investigación: Estrategias Lúdicas.

Subtema de investigación: Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la lectura y la escritura, en los estudiantes del tercer grado "A" del Centro Escolar Público 12 de septiembre en el municipio de Managua durante el segundo semestre del año 2022.

Autores:

- Téc. Sup. Noelia Auxiliadora Hurtado Mendoza
- Téc. Sup. Yharen Jassel Arauz Calderón
- Bra. Jeysel Guadalupe Hernández Iglesia

Tutores:

Lic. Teresa de Jesús Manzanares Sanarrusia

MSc. Nohemy Scarleth Aguilar Chávez

Managua, Nicaragua enero de 2023.



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: Aprendizaje a lo largo de toda la vida.

Tema de investigación: Estrategias Lúdicas.

Subtema: Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la lectura y la escritura, en los estudiantes del tercer grado "A" del Centro Escolar Público 12 de septiembre en el municipio de Managua durante el segundo semestre del año 2022.

Autoras:

- Téc. Sup. Noelia Auxiliadora Hurtado Mendoza
- Téc. Sup. Yharen Jassel Arauz Calderón
- Bra. Jeysel Guadalupe Hernández Iglesia

Cumple con los requisitos técnicos, metodológicos y científicos de la investigación educativa y la normativa orientada por el departamento de Pedagogía.

En calidad de docentes tutoras, extendemos en la ciudad de Managua, la presente Carta Aval, a las ocho de la mañana, del día sábado 10 de diciembre del año dos mil veintidós.

Atentamente

M.Sc. Nahemy Scarlett Aguilar Chávez
Docente Tutora

Lic. Teresa De Jesús Manganaves Sanarrusia
Docente Tutora

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	
AGRADECIMIENTO.....	
RESUMEN.....	
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. JUSTIFICACIÓN.....	2
III. OBJETIVOS.....	3
3.1 Objetivo General.....	3
3.2 Objetivos específicos.....	3
IV PERSPECTIVA TEÓRICA.....	4
4.1 Estrategias didácticas.....	4
4.2 Estrategias lúdicas.....	5
4.3 Competencias básicas en la educación.....	6
4.4 Elementos de la lectura.....	9
4.5 Contexto de la asignatura de Lengua y Literatura en la Educación Primaria	11
4.6 Enfoque comunicativo funcional: Lengua y Literatura de acuerdo con el MINISTERIO DE EDUCACIÓN (MINED, 2009).....	11
4.7 Comprensión escrita: proceso de Lectura y Expresión escrita: Proceso de producción textual.....	15
4.8 Ejes Temáticos de la disciplina de Lengua y Literatura:.....	17
4.9 La expresión escrita: Proceso de Producción textual.....	18
4.10 Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la lectura y escritura.....	19
El tren de las palabras.....	19
Readshake.....	20
Bolso viajero.....	21
Quitaypon.....	21
Moldéalas.....	22
Tirar al dado.....	22
Tronar globos.....	23
V. DISEÑO METODOLÓGICO.....	24
5.1 Primera etapa de la investigación.....	24

5.1.1. Tipo de investigación.....	24
5.1.2. Población y muestra	25
5.1.3. Método, técnica e instrumentos.....	25
5.2 Segunda etapa de la investigación	26
5.2.1. Tipo de investigación.....	26
5.2.2. Técnicas e instrumentos para recolectar información	27
5.2.3. Población y muestra	28
5.3 Descripción geográfica de población	28
5.4 Criterios regulativos	29
VI. DESARROLLO DEL SUBTEMA.....	31
6.1 Primer Momento, Hallazgos obtenidos en el diagnóstico educativo.....	31
6.2 Segundo Momento, Cronograma de trabajo.....	32
6.3 Tercer momento, Planificación de la propuesta didáctica.....	33
6.4 Cuarto momento, Aplicación de la propuesta didáctica (Implementación)	34
6.5 Quinto momento	37
VII. ANÁLISIS DE RESULTADOS	39
Primera intervención:	39
Segunda intervención:	41
Tercera intervención:.....	42
Cuarta intervención:	42
VIII. CONCLUSIONES.....	45
IX. LECCIONES APRENDIDAS.....	46
X. BIBLIOGRAFÍA	47
XI. ANEXOS.....	49
Anexo 1: aplicación de las estrategias lúdicas.....	
Anexo2: Dosificación didáctica.....	
Anexo 3: guía de observación	
Anexo 4: manual de estrategias lúdicas.....	

DEDICATORIA

Téc. Superior. Noelia Auxiliadora Hurtado Mendoza

Primeramente, dedico esta investigación a Dios, por haberme guiado en su camino, por darme salud y sabiduría en este proceso de mi carrera.

A mi hijo, Joshua Vásquez, por ser mi inspiración a seguir adelante.

A mi esposo, Karell Vásquez, por haber estado conmigo en este proceso y por el apoyo incondicional.

A mi madre, María Mendoza, quien ha sido un ejemplo a seguir y enseñarme a no rendirme.

A mis suegros, Melba Méndez y José Vásquez, por su apoyo y sus consejos.

A mis compañeras, Yharen Arauz y Jeysel Hernández, por estar en el proceso de nuestro trabajo apoyándonos mutuamente y motivándonos.

Todos ellos merecen estar en esta dedicatoria ya que no me han dejado sola en este largo proceso.

Téc. Superior. Yharen Jassel Arauz Calderón

Este trabajo investigativo está dedicado primeramente a Dios, por brindarme el don de la perseverancia y sabiduría en este arduo camino, para alcanzar la meta.

Y a todas las personas que me han apoyado incondicionalmente y desinteresadamente brindándome los mejores consejos y enseñanzas.

Bra. Jeysel Guadalupe Hernández Iglesia

A mi hijo, Cristopher Alexander Martínez Hernández, porque ha sido mi mayor motivación, en cada momento de mi formación profesional.

Y a mis padres porque fueron el apoyo incondicional en todos los aspectos, sin ellos no lo hubiese podido lograr.

AGRADECIMIENTO

Al finalizar esta etapa maravillosa, queremos expresar nuestros agradecimientos a quienes hicieron posible este sueño:

En primer lugar, agradecemos infinitamente a Dios, por su amor, por proveernos sensatez y sabiduría para superar cada uno de los obstáculos que fueron surgiendo en el camino y así poder lograr concluir el trabajo de Seminario de Graduación.

A nuestros tutores: Lic. Teresa de Jesús Manzanares Sanarrusia y MSc. Nohemy Scarleth Aguilar Chávez agradeciendo su apoyo incondicional, ya que estuvieron siempre dirigiendo todo el proceso de investigación y motivando al grupo para alcanzar nuestras metas.

Al Centro Escolar Público 12 de septiembre, por disponer sus instalaciones, a los estudiantes, a la docente, por participar en esta investigación y brindarnos aportes que fortalecieron las metas propuestas para el desarrollo de este trabajo investigativo.

RESUMEN

Este trabajo investigativo contempla las diferentes estrategias lúdicas para la enseñanza y aprendizaje de la lectura y escritura en la asignatura de Lengua y Literatura con los estudiantes del tercer grado "A" del turno matutino del Centro Escolar Público 12 de septiembre, Distrito I, del departamento de Managua.

Esta investigación se realizó en dos etapas, la primera etapa mediante un diagnóstico que permitió identificar necesidades educativas tales como: incumplimiento de tareas, inasistencia, dificultad en la lectura, escritura y problemas conductuales que influyen en el proceso de enseñanza y aprendizaje. En la segunda etapa, se llevó a cabo una intervención didáctica para dar respuesta a la necesidad educativa encontrada, priorizando la enseñanza de la lectura y escritura.

Este estudio ha sido de vital importancia porque benefició a los estudiantes de tercer grado, quienes presentaban dificultades en la lectura y escritura como es falta de fluidez, equivalencia fonológica en palabras y ortografía. Así mismo, favoreció a la docente en su labor, contribuyendo con estrategias lúdicas a desarrollar con los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura.

El escenario de investigación es el Centro Escolar Público 12 de septiembre; todo el proceso se desarrolló bajo el enfoque cualitativo, porque de los resultados generados, se procedió al análisis interpretativo del evento en estudio, en el cual se identificó desmotivación en los estudiantes para leer y escribir. La investigación se llevó a cabo con la finalidad de mejorar el proceso de adquisición de la lectura y escritura de los estudiantes a través de estrategias lúdicas; que les permitió desarrollar habilidades cognitivas, lingüísticas y ampliar su vocabulario.

Para la recopilación de la información se utilizaron instrumentos como la observación al desarrollo de las clases, entrevista dirigida a la directora, lista de cotejo y presentación de las intervenciones didácticas. Entre los principales resultados generados se destaca que el uso de estrategias lúdicas generó el entusiasmo en los estudiantes, propiciando un ambiente activo y participativo, por lo cual, la inmersión de estas estrategias favorece los procesos de lectura y escritura.

Palabras claves: estrategias lúdicas, lectura y escritura.

I. INTRODUCCIÓN

Las estrategias lúdicas según la autora (Cañizales, 2008) son métodos de enseñanza de carácter interactivo y dialógica, estimulada para el uso ingenioso y pedagógicamente consiste, de métodos, ejercicios y juegos didácticos, establecidos específicamente para formar aprendizaje significativo, tanto en términos de conocimientos, como en habilidades o competencias sociales, como por ejemplo la incorporación de valores.

El informe generado dentro del proceso de Seminario de Graduación que se desarrolló en el semestre X de la carrera de Pedagogía con mención en Educación Primaria, corresponde a un proceso de investigación basada en estrategias lúdicas para la enseñanza de la lectura y la escritura, con estudiantes de tercer grado "A" del Centro Escolar Público 12 de septiembre. Con la finalidad de generar un ambiente creativo, motivador y obtener resultados positivos de la adquisición de este proceso de lectura y escritura

La población tomada para este informe fueron todos los estudiantes del tercer grado "A" del centro escolar antes mencionado, donde se aplicaron entrevistas tanto a la docente como a la directora, fue así que surgió la problemática de la investigación. Dado que la temática son las estrategias lúdicas, se pretendió que la motivación del grupo al momento de trabajar el proceso la lectura y escritura fuera más divertida y así ellos lograron apropiarse de un aprendizaje satisfactorio en donde se desarrolló un tipo de investigación aplicada y cualitativa.

Este estudio está estructurado de la siguiente manera: objetivo general y específicos, perspectiva teórica que describe los temas y subtemas de la investigación, al igual, se presenta el diseño metodológico, seguidamente de las etapas que se llevaron a cabo en cada momento de las intervenciones, descripción de los resultados del proceso de aplicación de la propuesta didáctica, conclusiones, lecciones aprendidas, las referencias bibliográficas consultadas durante la realización del informe y posteriormente anexos.

II. JUSTIFICACIÓN

Las estrategias lúdicas son fundamentales para crear un ambiente estimulante y motivador en el desarrollo cognitivo y social en los estudiantes. Por lo que, en los últimos años se ha venido implementando la lúdica en todas las modalidades y asignaturas como pieza fundamental para complementar el aprendizaje en los educandos, pero que muchas veces esta parte no es de interés para los mediadores que están frente a este proceso educativo.

Es por ello que surge el tema de esta investigación, donde al realizar la primera visita a estudiantes de tercer grado “A” al centro Escolar Público 12 de septiembre, se observó que en el proceso de enseñanza no se implementan estrategias lúdicas, que propicien el desarrollo de habilidades, destrezas, conocimientos, aptitudes, valores y pensamiento lógico. Por lo cual, el estudiante predispone la atención y motivación en el aprendizaje. Para mejorar la problemática se dio a conocer a la docente la importancia de utilizar estrategias lúdicas durante el proceso de enseñanza de la lectura y la escritura.

Tomando en cuenta lo antes mencionado, esta investigación tiene como objetivo brindar estrategias lúdicas que favorezcan el aprendizaje de la lectura y escritura en los estudiantes, apoyadas por un manual de dichas estrategias en donde algunas de ellas se implementaron en los momentos de intervención del proceso pedagógico.

Por lo tanto, esta investigación pretende beneficiar a los estudiantes de tercer grado “A” propiciando el desarrollo de las aptitudes, atención y motivación para su aprendizaje en la lectura y escritura. Así mismo, favorecer a la docente a través de estrategias lúdicas a desarrollar en la asignatura de Lengua y Literatura, al equipo de investigadoras en la adquisición de nuevos conocimientos y ponerlos en práctica. También servirá como referente teórico en futuras investigaciones relacionadas con esta temática. De la misma manera, valorar la importancia de hacer de la lectura y escritura un momento ameno, activo, participativo y dinámico.

III. OBJETIVOS

3.1 Objetivo General

- Analizar estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la lectura y la escritura en los estudiantes del tercer grado “A” del Centro Escolar Público 12 de septiembre, en el municipio de Managua durante el segundo semestre del año 2022.

3.2 Objetivos específicos

- Describir la importancia de las estrategias lúdicas durante el proceso de enseñanza de la lectura y la escritura.
- Proponer estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza que permita al desarrollo de la lectura y escritura.
- Valorar la efectividad de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza de la lectura y escritura.

IV PERSPECTIVA TEÓRICA

A continuación, se aborda la importancia de involucrar el carácter lúdico en el ambiente pedagógico en diferentes asignaturas, de manera particular, estrategias relacionadas al mejoramiento de la lectura y la escritura en el área de Lengua y Literatura. Para ello, se recurrió al apropiamiento de las diferentes conceptualizaciones, destacando la importancia que tiene la ejercitación de este tipo de estrategias en el campo de la enseñanza y aprendizaje. Ya que estas permiten, tanto a los discentes como al facilitador, la apropiación de conocimientos pertinentes según los currículos educativos que prevalezcan en los entornos académicos.

4.1 Estrategias didácticas

Como expresa Tobón (2010) citado por (Gimenez, 2016) las estrategias didácticas son “un conjunto de acciones que se proyectan y se ponen en marcha de forma ordenada para alcanzar un determinado propósito”, por ello, en el campo pedagógico específica que se trata de un “plan de acción que pone en marcha el docente para lograr los aprendizajes.

De acuerdo con Tobón se puede decir que las estrategias didácticas se refieren al procedimiento o serie de pasos definidos con anticipación en el que se establecen pautas para alcanzar un propósito educativo.

Según Díaz Barriga (2010) mencionado por (Robles, 2016) dice que:

Para enriquecer el proceso educativo, las estrategias de enseñanza y las estrategias de aprendizaje se complementan. Señala que las estrategias de enseñanza son “procedimientos que se utilizan en forma reflexible y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos. Las estrategias son los medios y los recursos que se ajustan para lograr aprendizajes a partir de la intencionalidad del proceso educativo.

Con respecto a Díaz, las estrategias didácticas deben de ser flexibles para lograr atender y alcanzar cualquier cambio necesario al entorno educativo, mediante alternativas en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

4.2 Estrategias lúdicas

Según Dinello (2011), dicho por (Rubicela, 2018) lúdica proviene de los términos, divertido y juegos, la cual puede ser definida como una expresión de actividades interactivas con la finalidad de motivar, generar expectativas e interés hacia el aprendizaje.

Es por eso que, (Sarmiento, 2021) señala que las estrategias lúdicas son un excelente elemento en la educación ya que ayuda a los estudiantes a su creatividad, a la sociabilidad y en su enseñanza-aprendizaje; son métodos de enseñanza de carácter interactivo, dialógicos, estimulantes ingeniosos, pedagógicamente consistentes, para el desarrollo de ejercicios y juegos didácticos. De esta forma, se reconoce la importancia de la inserción de estas estrategias lúdicas para la formación de seres humanos integrales que puedan desarrollarse de manera competente en el entorno social en el que se desenvuelven. Pues se les estimula de manera dinámica para distanciarse de modelos de enseñanza mecanizados en los que el aprendizaje es almacenado en memorias de corto plazo y no es funcional.

En otras palabras, las estrategias lúdicas fortalecen el aprendizaje de los estudiantes en todos los ámbitos, siempre y cuando los docentes tengan la capacidad de innovar adecuando los juegos orientados a los temas de estudio, de acuerdo con su edad, necesidades y ritmo de aprendizaje. No obstante, a pesar del impacto positivo en los procesos de enseñanza y aprendizaje gracias a las innovaciones de las estrategias lúdicas, hay opiniones contrarias acerca de su funcionalidad.

Como expresa Melo Herrera (2014) mencionado por (Briceño, 2018) Plantea que entre los aspectos negativos de dichas estrategias está el aislamiento, las adicciones, el poco esfuerzo, la pérdida de tiempo y el

aprendizaje nulo. Sin embargo, cuando se promueve el aprendizaje mediante juegos, aparte de los aspectos conceptuales que se deben aprender en cada clase, se fomentan relaciones integrales entre diferentes miembros del entorno y es más fácil recordar las experiencias de aprendizaje mediante una estimulación positiva, facilitando la lectura y escritura.

Tomando en cuenta lo que plantea Briseño, se puede considerar que las estrategias lúdicas basadas en el aprendizaje, no siempre se obtendrá el resultado esperado, porque los aprendices tienden a tomar el juego sin una finalidad educativa, siendo este un tiempo no aprovechado y un aprendizaje momentáneo y no útil a lo largo de la vida.

4.3 Competencias básicas en la educación

Relacionado a **la escritura**, (Cassany, 2015) deduce que es:

Una manifestación de la actividad Lingüística humana que comparte los rasgos de intencionalidad y de contextualidad de la creatividad verbal. Asimismo, constituye un hecho social que se hace manifiesto en un tiempo y en unos espacios determinados y que es compartido por una comunidad específica. (p. 112)

Este proceso creador está regido por normas gramaticales modeladoras que con el paso del tiempo o se modifican, caen en desuso o se amplían con el fin de transmitir el mensaje de manera adecuada. Es por ello que, se debe instruir de manera oportuna sobre los aspectos léxicos y gráficos que implica la escritura y sobre la importancia que tiene es hacerlo correctamente tanto en ambientes académicos y extra académicos.

Citando a (Ferreiro, 2014) la escritura no es un producto escolar, sino un objeto cultural resultado del esfuerzo colectivo de la humanidad. Como objeto cultural, la escritura cumple con diversas funciones sociales y tiene modos concretos de existencia (especialmente en las concentraciones urbanas). Lo escrito aparece frente al niño como objeto con propiedades

específicas y como soporte de acciones e intercambios sociales. Hay muestras numerosas de inscripciones en los más diversos contextos (letreros, envases, TV, ropa, periódicos, etc.). Los adultos hacen anotaciones, leen cartas, comentan el periódico, buscan un número de teléfono, etcétera. Es decir, producen e interpretan escrituras en muy variados contextos.

Desde el punto de vista de Ferreiro la escritura es un sistema de representación gráfica de un idioma, por medio de signos trazados o grabados sobre un soporte para conservar y transmitir información.

Al transmitir información, necesitamos de otra competencia básica que es la **lectura**, es por ello que se presentan algunas concepciones de diferentes autores:

Es un proceso complejo y multifacético que implica un alto grado de abstracción por parte de los sujetos que se plantean realizar este proceso mental. Dado que esta implica el “comprender y envuelve el ejercicio de habilidades mentales superiores tales como: predecir, inferir, analizar, y sintetizar determinada información. (Herazo, 2015)

Dicho de otra manera, requiere a un individuo dinámico mentalmente, que sea capaz de reconocer las particularidades tanto textuales, fonéticas como interpretativas que surgen a medida que se lee el texto de manera efectiva.

Cabe destacar que, la lectura no es una cuestión que se deba abordar y manejar a la ligera por parte de las instituciones educativas, ya que es mediante esta que se dota a los estudiantes de herramientas cognitivas, sociales e interactivas. Tal como afirman (Cedeño, 2019) la lectura:

Ayuda al desarrollo y perfeccionamiento del lenguaje. Mejora la expresión oral y escrita y hace el lenguaje más fluido. Aumenta el vocabulario y mejora la ortografía. La lectura mejora las relaciones humanas, enriqueciendo los contactos personales, da facilidad para exponer el propio pensamiento y posibilita la capacidad de pensar.

De tal manera que, se debe enseñar a los estudiantes la importancia de la lectura. En otras palabras, lectura es la que forma y da sentido al continuo aprendizaje, por lo cual no se debe realizar actividades que no contribuyan a fomentar el gusto por la lectura, pues, provocaría un déficit que afecte los conocimientos del discente o no desarrollaría su pensamiento crítico durante el proceso lector, no aprenderá a procesar información, ni a construir el significado de las ideas.

Ahora bien, a pesar de reconocer que la lectura es un aspecto imprescindible en la formación académica e integral del ser humano, especialmente en sus primeros años de escolaridad, es bien sabido que existe una baja motivación por la misma.

Es preciso contar con los medios y los instrumentos que permitan, por una parte, lograr una verdadera motivación, esto es, los libros y otros materiales de lectura y, por otra, conocer los elementos, circunstancias y estrategias que el docente y el bibliotecario deben manejar para crear las condiciones favorables al aprendizaje y a la formación del lector. (Castrillón, 2017)

Entonces, si se quiere introducir al estudiantado al hábito lector se debe empezar por conocer los intereses, inclinaciones y gustos estéticos que atraen al mismo, de esa manera el estudiante se sentirá identificado con lo que lee e inducido a desarrollar hábitos lectores. Sin embargo, cuando al estudiante se le ofusca con lecturas no aptas para sus destrezas o fuera de su contexto socio cultural, solo caerá en el tedio y será forzado a leer un texto que no comprende.

Es aún de mayor complejidad desarrollar el gusto literario en niños, sobre todo, cuando el entorno social se ve influenciado por costumbres no lectoras y de consumo rápido sin conocimiento, lleno de desinformación. Por tal motivo, “los profesores no deben dejar de lado la estimulación de la imaginación de los niños a través de la lectura, pues esta es imprescindible para la adecuada formación de la personalidad; aporta herramientas cognitivas” (Martinez, 2019). Cuando se incentiva al jovencito a leer, se tiene que apelar a aspectos subjetivos y connotativos, a su imaginación para formar a sujetos integrales mediante la lectura y escritura.

4.4 Elementos de la lectura

Para tener éxito en el proceso lector, este se auxilia de momentos y niveles que facilitan la comprensión jerárquica de cualquier lectura. Ya que, la comprensión lectora abarca aparte de tres momentos (lo que se hace antes, durante y después de cada lectura), tres niveles en los que se detalla la información según la asimilación y destreza mental que se exija. A continuación, se explican cada uno de los niveles iniciando con el nivel más básico de la comprensión lectora:

Nivel literal:

En relación con el nivel literal, (Rendón, 2015) plantea que consiste en leer al pie de la letra el texto sin otorgarle un significado individual a cada proposición que este presenta, y hace una distinción entre cuatro de las maneras de dicha categoría de comprensión; la lecturas originales, en las que se realizarán observaciones subjetivas; malas lecturas, cuando se hace uso del texto pero no la interpretación de él; las lecturas al pie de letra cuando la literalidad es lo que sobresale; leer bien, dejándose guiar por principios hermenéuticos en lo que interpretar equivale a comprender y a explicar el escrito. Por lo que, se plantea que el lector es un sujeto activo con relación al texto desde sus primeras lecturas.

Conviene aclarar que, el escrito, independientemente a la categoría a la que pertenezca dentro de los géneros literarios, tendrá interpretaciones polisémicas dado a las diferentes asociaciones semánticas que el lector realice, el nivel cognitivo de relacionamiento analógico que ejerza sobre la información y las herramientas con las que cuente para el ordenamiento de los aspectos importantes a destacar.

Nivel inferencial:

En segundo lugar, se encuentra el nivel inferencia en el cual se espera que el lector demuestre sus habilidades y destrezas mentales al relacionar, comparar, ejemplificar, desarrollar y formular nuevas ideas con base en la información que está obteniendo. Al respecto, (Montaña, 2019) afirman que:

Requiere un alto grado de abstracción por parte del lector, se construye cuando se comprende por medio de relaciones y asociaciones el significado local o global del texto; implica describir las ideas del texto más allá de lo leído o manifestado explícitamente en él, sumando información y experiencias anteriores a los saberes previos para llegar a formular hipótesis y producir nuevos conceptos.

Como resultado, se deben activar procesos cognitivos que faciliten este momento de la comprensión, teniendo en mente que los textos ofrecen diferentes interpretaciones y quienes hacen uso de ello deben validarlas. De manera consecuente, se exige al lector a avanzar de lo literal que contiene el escrito para crear distintas variables de la realidad que se lee, realizar un proceso de autoevaluación de comprensión en el que se aplique interrogantes abiertas y cerradas para recordar las proposiciones claves y asociarlas con vivencias contextuales.

Nivel crítico:

Por último, el nivel crítico, en lo que respecta a (Castro, 2016) menciona que en este nivel “el lector es capaz de tomar posición frente a lo que dice el texto, a fin de identificar su intencionalidad y reconocer su relación con el contexto y con otros textos” (p. 82). Sin embargo, al momento de leer y que los estudiantes realizan este ejercicio, se encuentran con dificultades para entender lo que analizan y no se apropian del texto, creando vacíos mentales en cuanto a significado, estructuración de ideas, relación implícita de detalles, entre otros aspectos.

Por ello, el docente promoverá elementos para facilitar el entendimiento de las lecturas, permitiendo el juego de la intertextualidad para que el discente logre relacionar las producciones escritas. También, se suma a ello los procesos inferenciales que previamente ha realizado para destacar las ideas más importantes que engloben temáticas o modelos conductuales que puedan ser eslabones claves en la comprensión del código escrito.

4.5 Contexto de la asignatura de Lengua y Literatura en la Educación Primaria

(Bañuls, 2018) Menciona que la asignatura de Lengua y Literatura, trata de ofrecer al alumnado del Grado de Educación Primaria, información adecuada y estrategias de actuación encaminadas a conseguir el desarrollo suficiente de las competencias necesarias para el desarrollo eficaz de la actividad educativa referida a la Lengua y a la Literatura Castellanas en el contexto educativo de la Enseñanza Primaria.

Se relaciona directamente con las asignaturas de Didáctica Específica determinadas en el currículo y con el margen de optativa que se ofrece al alumnado interesado en la profundización de los aspectos relacionados con la enseñanza de las destrezas básicas y de las habilidades de comunicación escrita y oral.

También se relaciona con la formación general en las destrezas comunicativas del alumnado como individuo social integrado en un grupo uno de cuyos fundamentos es el uso del lenguaje como capacidad diferencial del ser humano, y de sus manifestaciones artísticas y culturales como elemento de especificidad y reconocimiento.

4.6 Enfoque comunicativo funcional: Lengua y Literatura de acuerdo con el MINISTERIO DE EDUCACIÓN (MINED, 2009)

Cualquier aprendizaje escolar debe ser significativo y funcional, es decir, debe tener sentido para quien lo aprende y debe ser útil más allá del ámbito escolar. En el caso de la enseñanza de la lengua, el alumnado tiene que entender que lo que se le enseña le va a ser útil en su vida personal y social, es decir no sólo a la hora de aprobar la materia al finalizar el curso, por tanto, tiene que aprender a usar de una manera competente la lengua, no porque exista la lingüística o las clases de lengua, sino porque la lengua tiene al ser usada un determinado valor de cambio social, y que, por tanto, puede ser un instrumento de él.

Esa conciencia lingüística sobre el valor de la lengua y de sus usos en las actuales sociedades, es esencial para que cualquier aprendizaje tenga sentido a los ojos del estudiantado.

El Enfoque Comunicativo Funcional de la disciplina de Lengua y Literatura está centrado en el desarrollo de la Competencia Comunicativa, la que igual que la competencia lingüística, desarrollan las habilidades, capacidades, destrezas, conocimientos y aptitudes necesarias, que debe poseer el hablante, para utilizar todos los sistemas de la lengua y que están a su disposición como miembro de una comunidad sociocultural.

Es importante destacar, que la competencia comunicativa se desarrolla dentro de un contexto e involucra el conocimiento de las reglas por medio de las cuales se realiza el acto del habla, es decir, que el hablante además de conocer las reglas gramaticales, conoce lo que se puede expresar de acuerdo con el propósito, las circunstancias y el receptor.

En cuanto a la adquisición de la **competencia comunicativa** esta se alcanza cuando se usan de forma apropiada un conjunto de conocimientos, destrezas y normas que son hoy esenciales para comportarse comunicativamente no sólo de una manera correcta sino también, y, sobre todo, adecuada a las características del contexto y de la situación en que tiene lugar el intercambio comunicativo.

O sea, cuando se posee una **competencia lingüística**, entendida como capacidad innata para hablar una lengua y a la vez como conocimiento de la gramática de esa lengua: el dominio de esta competencia favorece la corrección expresiva de los enunciados lingüísticos.

Una **competencia sociolingüística**, referida al conocimiento de las normas socioculturales que condicionan el comportamiento comunicativo en los diferentes ámbitos del uso lingüístico. La competencia sociolingüística está asociada a la capacidad de adecuación de las personas a las características del contexto y de la situación de comunicación.

Una **competencia discursiva o textual**, relativa a los conocimientos y habilidades que se precisan para poder comprender y producir diversos tipos de textos con cohesión y coherencia.

Una **competencia estratégica**, que se refiere al conjunto de recursos que podemos utilizar para reparar los diversos problemas que se pueden producir en el intercambio comunicativo (desde los malentendidos hasta un deficiente conocimiento del código), y cuya finalidad es hacer posible la negociación del significado entre los interlocutores.

Quizá fuera adecuado añadir a estas competencias otros dos tipos específicos de competencias que, aunque cabe incluirlos en el ámbito de la competencia textual, tienen una especial significación pedagógica: la competencia literaria (que incluye los conocimientos, las habilidades y los hábitos que hacen posible el uso y disfrute de los textos literarios) y la competencia semiológica (que incluye los conocimientos, las habilidades y las actitudes que favorecen una interpretación crítica de los usos y formas de los medios de comunicación de masas y de la publicidad).

Ahora bien, este enfoque se caracteriza por ser activo, creativo, crítico, personalizado, significativo, funcional y autónomo; contribuyendo a que el estudiante descubra, comprenda y conozca las convenciones de uso, de estructura, de forma y las posibilidades de comunicarse a través del lenguaje escrito, oral y no verbal, además de que se apropien, comprendan, practiquen e integren las cuatro habilidades básicas (hablar, escuchar, leer y escribir); tan necesarias para un efectivo aprendizaje.

Por consiguiente, el enfoque Comunicativo Funcional de la disciplina de Lengua y Literatura, trata de desarrollar comprensiones y capacidades lingüísticas, entendidas como capacidades globales que permitan convertir la lengua en un instrumento útil para la vida; esto significa, reconocer su valor como elemento ordenador del pensamiento, que contribuye al desarrollo de las habilidades expresivas y receptoras del lenguaje en las actividades de enseñanza de todas las

áreas, como instrumento de aprendizaje y como una herramienta indispensable de la comunicación en el mundo actual, sin dejar de tener en consideración su valor científico.

El **enfoque moderno del componente de Lengua y Literatura**, pretende desarrollar habilidades cognitivas que integran en un proceso comunicativo de forma sistemática y continua, la interrelación y desarrollo de las macro habilidades de la lengua: hablar, escuchar, leer y escribir.

En este enfoque, la comunicación oral es evidentemente una vía para el desarrollo del lenguaje, de la comprensión y del pensamiento lógico e involucra dos procesos: Expresión oral (habla) y Comprensión oral (escucha), en la cual el intercambio de papeles entre el emisor y el receptor es constante.

La expresión oral como forma de comunicación, tiene gran relevancia en el uso de los elementos del discurso, es más natural y espontánea; resulta ser la más expresiva porque se auxilia y enriquece con gestos, mímicas, entonación, postura corporal, desplazamiento y matices, que contribuyen poderosamente a que la transmisión del mensaje resulte más real. También se considera un instrumento válido en la relación interpersonal y se caracteriza por tener una combinación de todos los factores que conducen a la unidad textual del discurso: adecuación, coherencia, cohesión y corrección gramatical.

La comprensión oral o escucha, Como habilidad importante de la comunicación, en este enfoque, tiene un objetivo determinado y unas expectativas concretas sobre lo que vamos a escuchar. Por consiguiente, escuchar es comprender el mensaje oral, que implica poner en acción un proceso cognitivo de construcción de significados y de comprensión e interpretación del discurso oral.

Es importante recordar que la escucha es parte de un proceso de comprensión: reconoce, selecciona, anticipa, infiere, retiene en su memoria e interpreta el propósito y el tema, en cada una de las situaciones comunicativas que se le presentan.

Para la enseñanza de la comprensión y la expresión oral, la escuela debe fomentar el aprendizaje autónomo y el aprendizaje cooperativo, el cual fortalece la interacción oral como pauta para la construcción del conocimiento, sobre todo, porque todas las personas deben aspirar a expresarse de manera coherente, clara y con una mínima corrección.

La comunicación escrita es una habilidad compleja debido a que la lengua tiene una variedad expresiva para distintas funciones y circunstancias, cada una tiene sus propias características de formalización, de ahí que sea necesario abordarla desde dos ámbitos:

4.7 Comprensión escrita: proceso de Lectura y Expresión escrita: Proceso de producción textual.

Comprensión escrita: proceso de Lectura.

El desarrollo de las capacidades de comprensión de textos escritos exige, por una parte, adquirir una serie de recursos específicos (estrategias y conocimientos) que permiten a quien lee operar con la información contenida en el texto.

Por otra parte, exige aprender a enfrentarse a una situación de comunicación específica, caracterizada por la ausencia del interlocutor, a quien no se puede apelar de una manera directa.

Finalmente, exige ser conscientes de que la lectura y la comprensión de textos es una actividad a la que debe enfrentarse cada lector y cada lectora con un grado de autonomía elevado. En cualquier caso, la mejora de las capacidades de comprensión de los diferentes tipos de textos exige una enseñanza de la comprensión lectora orientada a favorecer el aprendizaje de estrategias y conocimientos específicos. El dominio de estas estrategias y de estos conocimientos permitirá mejorar las habilidades relacionadas con la identificación de la idea principal del texto y de la intención del autor o autora, con la distinción entre tema y argumento del texto, con la consciencia sobre el papel de los conectores y de los recursos estilísticos, con la identificación de la estructura textual, del tipo de texto que se trate y del contexto al que se dirige.

Ahora bien, la lectura es un proceso cognoscitivo muy complejo que requiere de ciertas, nociones y conceptos acerca de la lengua, la cultura y el mundo, además de los textuales y lingüísticos. El uso de la lengua implica el manejo de conceptos que pueden o no estar en el conocimiento del lector, de igual forma involucra la competencia lingüística y la competencia literaria.

Los conocimientos de la cultura permiten que el lector comprenda: los significados implícitos, las formas retóricas, la ideología y sus roles. Finalmente, el conocimiento del mundo supone una experiencia vital del sujeto que lo pone en contacto con su entorno físico, social y cultural.

La lectura es un proceso interactivo entre el emisor y el receptor, que no avanza en una secuencia estricta desde las unidades perceptivas básicas hasta la interpretación global del texto. Al contrario, el lector competente deduce e infiere de manera simultánea de distintos niveles contextuales de la información.

La lectura bien dirigida, activa el desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas que contribuyen a la comprensión lectora de diversos textos (científicos, literarios, prescriptivos, informativos, expositivos y argumentativos).

Ahora bien, la lectura por su complejidad, implica el desarrollo de varios momentos en el proceso de comprensión:

La Percepción de los signos gráficos, la descodificación, la comprensión (parte del reconocimiento global que transmite el texto, utiliza estrategias como la predicción o anticipación a partir del conocimiento previo de los estudiantes, plantea interrogantes que permitan la comprensión e interpretación del texto en los niveles inferencial :literal e interpretativo; aplicativo: recreativo y apreciativo; descubre las estructuras lógicas a través de la inducción y la deducción.), la inferencia y la retención.

En cuanto al contexto social en que nos desenvolvemos, éste exige el análisis de diferentes tipos de textos. Asimismo, es importante aclarar que la lectura se puede realizar con fines de investigación, información, revisión, estudio o recreación. El

acto de leer consiste, por lo tanto, en el procesamiento de información de un texto escrito, con la finalidad de comprenderlo, interpretarlo y aplicarlo en situaciones comunicativas concretas. Así a partir de la información del texto y de sus propios conocimientos, el lector construye el significado según el propósito.

En el enfoque comunicativo de lengua y literatura, es importante considerar dentro de la comprensión lectora, la competencia literaria, la cual debe estar centrada en una recepción activa del sujeto, potenciando su habilidad y su libertad como lector; para valorar, apreciar, disfrutar, crear, comentar e interpretar la literatura, según su sensibilidad estética y su subjetiva capacidad de asimilación de las obras de creación artística; ya que la literatura ni se aprende ni se estudia; se vive, se experimenta, se asimila.

4.8 Ejes Temáticos de la disciplina de Lengua y Literatura:

Esta disciplina presenta cuatro grandes ejes temáticos:

Expresión Escrita (proceso), agrupa conocimientos procedimentales relacionados con el proceso de escritura y composición, aspectos gramaticales (morfosintaxis, ortografía y vocabulario) y con una variedad de textos, fundamentales para la creación y desarrollo de la lingüística del discurso o mejor conocida como la lingüística textual.

En el proceso de composición se aplican las formas básicas de elocución, los recursos expresivos, para desarrollar la imaginación creadora, la retórica y el estilo y el estilo personal.

Comprensión Escrita o Comprensión Lectora, agrupa los conocimientos del proceso cognoscitivo de la lectura, por medio del cual el lector será capaz de reconstruir la información transmitida. En otras palabras, comprenderá en toda su dimensión el significado del texto con valoraciones, finalidades y expectativas muy diferentes. Además, le permitirá valerse de estrategias de lectura y técnicas de estudio, que le facilitarán al estudiante interpretar una variedad de textos y desarrollar habilidades para recolectar información de suma importancia tanto para el ámbito escolar como para la vida en general.

Expresión Oral (habla) y Comprensión oral (escucha), agrupa conocimientos relacionados con el desarrollo de los elementos del discurso en el proceso del habla y la escucha, contempla: los recursos lingüísticos y extralingüísticos, los actos del habla y la función de las relaciones interpersonales, la comunicación y construcción de significados y la comprensión e interpretación del discurso oral.

Finalmente cabe mencionar que la disciplina de Lengua y Literatura, persigue que el estudiante desarrolle habilidades básicas para el ejercicio y desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo, que aprenda a elaborar sus propias estrategias de aprendizaje, que desarrolle un espíritu de investigador permanente, que resuelva situaciones problemáticas, que forme su carácter, el pensamiento autónomo, entre otros criterios.

4.9 La expresión escrita: Proceso de Producción textual

La **expresión escrita** es un proceso complejo, dinámico y sistemático que requiere de una planificación cuidadosa y que involucra una serie de acciones organizadas en una amplia y variada gama de estrategias de composición, escritura de borradores, recursividad, estrategias de apoyo de edición y datos complementarios; que les permiten expresar inteligiblemente sus ideas; en la cual, la producción textual se considera no como un todo acabado; sino, como un proceso activo donde se generan, enriquecen y organizan ideas para un lector, que luego se traducen al código escrito, donde es necesario tener en cuenta las características (carácter comunicativo, carácter pragmático y estructura propia) y propiedades textuales (adecuación, coherencia, cohesión y corrección).

De igual manera, se ha ampliado la frontera conceptual del texto, donde se consideran no sólo los géneros literarios tradicionales (lírico, épico y dramático), sino también, los más sencillos y variados que se emplean en la comunicación coloquial.

4.10 Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la lectura y escritura

A continuación, se presentan algunas estrategias lúdicas para fortalecer el proceso de enseñanza de la lectura y la escritura en el área de Lengua y Literatura, en estudiantes de Educación Primaria, destacando la definición, metodología y competencias a desarrollar de las mismas.

El tren de las palabras

Definición: Divertido juego para crear oraciones y conocer palabras, con el objetivo que los estudiantes jueguen con diferentes tipos de palabras con la finalidad de apropiarse de un concepto basado en el contenido que se pretende enseñar utilizando ejemplos, aquí se practica bastante la ejercitación.

Metodología: Se les entrega a los estudiantes unas fichas de imágenes a color donde ellos recortan y forman oraciones y palabras atendiendo al criterio de lo estudiado (uso de V después de la sílaba inicial Pri-pro), luego de esto escriben y leen las oraciones y palabras que forman.

Fue un excelente resultado porque se le facilitó al estudiante distinguir el concepto a través de lo lúdico, no solo en este contenido se puede realizar esta estrategia también se puede usar en, gramática, saber diferenciar un artículo, sustantivos, verbos, adjetivos y preposiciones muy útiles para trabajar reglas generales de acentuación (palabras agudas, graves, esdrújulas) y funcionales para cualquier asignatura, en matemática, por ejemplo, con las tablas de multiplicar, en Ciencias Naturales, con los estados del agua y así sucesivamente un juego muy flexible para su adecuación de acuerdo a los intereses y necesidades de cada grupo al que se atiende.

Competencias a desarrollar:

- Enriquecen su vocabulario
- Facilita el afianzamiento en los contenidos
- Fomenta la lectura

Readshake

Definición: Es un juego que consiste en cuatro columnas con seis círculos de diferentes colores con un fondo blanco y se puede jugar en parejas o equipos esto le permite al estudiante que tenga un mayor interés o motivación en la lectura de manera divertida.

Metodología: La facilitadora extiende una sábana blanca teniendo 6 columnas con figuras de círculos de diferentes colores (la forma de figura puede ser opción de cada docente) en el piso del aula. Se les orienta a los estudiantes que deben estar descalzos, ya sea con o sin medias. ¡Tener las medias puestas añade un desafío deslizante! Ellos se colocan en extremos opuestos de la cartulina (a lo largo) ¡Comienza! La facilitadora menciona el concepto del contenido a trabajar que se encuentran en los círculos (Textos descriptivos) y la parte del cuerpo que debe de utilizar para tocar lo mencionado por la facilitadora tiene que ser con manos o pies.

Los estudiantes mantienen las manos y los pies en la sabana. Teniendo en cuenta que pueden levantar una mano o pie para dejar que la parte del cuerpo del otro educando pase a través de él. En este caso, el estudiante menciona por anticipado que levantará su mano o pie de la sabana, y debe reemplazarlo apenas el otro jugador pase. No anunciar que se moverá resulta una eliminación y otra regla del juego es eliminar los jugadores que se caigan, toquen la sabana con cualquier otra parte del cuerpo que no sean manos, pies o se rindan.

Competencias a desarrollar:

- La motricidad gruesa
- La coordinación y el equilibrio
- La lateralidad
- La atención y la concentración
- Los límites del cuerpo
- La resistencia, flexibilidad, la noción de espacio
- Saber trabajar en equipo y sobre todo enriquecer la lectura

Bolso viajero

Definición: Se trata de un bolso de tela que se cierra con cordones en la cual los estudiantes encuentran diferentes figuras, objetos o palabras. El Propósito es de incitar la lectura, escritura y aumentando la creatividad.

Metodología: Se orienta a los estudiantes que se formen en círculo, al son de una música el primer estudiante se coloca el bolso viajero para pasear o bailar con él. Luego, escoge a otro estudiante para darle el bolso al detener la música al que le quedó, introdujo la mano en el bolso viajero y sacan una palabra, la observan y pasa a la pizarra a escribir el nombre, características, o formar oraciones esto enlazado al contenido visto (La exposición).

Competencias a desarrollar:

- Incentiva la curiosidad
- Desarrolla el sentido del tacto
- Mejora el vocabulario

Quitaypon

Definición: Consiste en una lectura con pictogramas despegables para que el estudiante sustituya las imágenes con letras, el objetivo de la estrategia es fomentar la lectura y escritura a través de lo observado de una manera creativa (con pictogramas).

Metodología: Se ubica en la pizarra la lectura pictográfica, la facilitadora hace mención de que podrán pasar voluntariamente, cada uno realiza la lectura con pictogramas en voz alta, seguidamente el estudiante quita el pictograma y escribe la palabra.

Competencias a desarrollar:

- Desarrollo de vocabulario y lenguaje
- Mejora la expresión oral
- Trabaja la memoria y atención

Moldéalas

Definición: Consiste en formar palabras, frases u oraciones con plastilina con el motivo de propiciar la lectura de una manera alegre, acumular el mayor número de palabras, frases u oraciones correctamente y rápidamente.

Metodología: La facilitadora les indica a los estudiantes que se ubiquen en equipos o bien sea en parejas, ya establecido el orden en que participaran se les facilita unas plastilinas. Comienzan a moldear la plastilina hasta obtener las letras formando las palabras pedidas por la facilitadora, el equipo o pareja que hace el escrito correctamente y rápidamente gana puntos. Esto genera un impacto de habilidad y creatividad.

Competencias a desarrollar:

- La coordinación
- Habilidades motrices
- Potencia la creatividad

Tirar al dado

Definición: Es una estrategia para trabajar la valoración de los conocimientos adquiridos acerca de un contenido o asignatura de una forma diferente y entretenida con la finalidad de mantener la motivación durante la ejecución de tareas y el entusiasmo de generar la participación activa.

Metodología: Se elabora un dado de caja de cartón, forrado con papel blanco en cada cara se pegan preguntas escritas en cinta de papel de color relacionadas al contenido en estudio (La descripción), se forran con cinta adhesiva para que al tirarlo no se dañe. Los estudiantes esperan su turno para tirar el dado y responder las preguntas o asociar la imagen con el contenido. Esta estrategia permite a las facilitadoras verificar el grado de conocimiento que han adquirido del contenido. Todas las respuestas ante el juego según su turno dan las pautas necesarias a las

facilitadoras para calificar si hubo un aprendizaje o no. Puede ser usado para diferentes contenidos y asignaturas y se le puede asignar el nombre al dado de acuerdo al interés u objetivo a alcanzar.

Competencias a desarrollar:

Facilita el desarrollo cognitivo

Estimula la imaginación, la creatividad y el interés por la lectura

Tronar globos

Definición: Consiste en trasladar el globo en diferentes distancias con el fin de evaluar los aprendizajes que han logrado los estudiantes.

Metodología: Primeramente, la facilitadora introduce una pregunta dentro del globo, este se pasa de mano en mano entre los educandos, al que le quede revienta el globo con la única regla de no utilizar las manos ni los pies, también se les informa que pueden apoyarse con un compañero. Ya explotado el globo leen la pregunta, para participar en la evaluación de la clase.

Competencias a desarrollar:

- Participación de todos los estudiantes
- Favorece la motivación

V. DISEÑO METODOLÓGICO

En este apartado se detallan algunos aspectos referidos al tipo de investigación que se utilizó en las diferentes etapas del estudio.

El diseño metodológico de la investigación consiste en realizar las etapas de los procedimientos métodos, técnicas, enfoques y los tipos de investigación que se tomarán en cuenta para llevar a efecto el proceso de recopilación de la información tanto, para el diagnóstico realizado como la planificación y ejecución de la intervención didáctica, en respuesta a las necesidades encontradas en el Colegio Público 12 de septiembre.

Para ello se detalla a continuación lo que fue utilizado para la construcción de este estudio:

5.1 Primera etapa de la investigación

En esta primera etapa, el enfoque desarrollado en el diagnóstico es de tipo cualitativo porque se recolectó e interpretó la información sin mediación numérica suministrada por los agentes claves de manera holística a través de los diferentes instrumentos aplicados, para descubrir preguntas de investigación, así como experiencias vividas, emociones y comportamientos de las personas.

5.1.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación es aplicada, porque se basa en encontrar mecanismos o estrategias que permitan lograr un objetivo concreto, no se trata de explicar una amplia variedad de situaciones, sino que se intenta abordar un problema específico.

De acuerdo con (Murillo, 2008) se caracteriza porque busca la aplicación o utilización de los conocimientos adquiridos, a la investigación aplicada recibe el nombre de “investigación práctica o empírica”. El uso del conocimiento y los resultados de investigación da como resultado una forma rigurosa, organizada y sistemática de conocer la realidad.

El presente estudio también se ubica dentro del tipo de corte transversal, en vista que se realizó en un tiempo determinado, correspondiente al primer semestre del año lectivo 2022.

La investigación es de campo, ya que se realizó dentro del espacio pedagógico en contacto directo con los estudiantes y docente, siendo el centro escolar el escenario pedagógico, el aula del tercer grado del Colegio Público 12 de septiembre.

5.1.2. Población y muestra

La población con la que se trabajó esta investigación fueron los 16 estudiantes de tercer grado "A" del Centro Escolar 12 de septiembre, de igual manera la cantidad antes mencionada es la muestra.

5.1.3. Método, técnica e instrumentos

Durante la primera etapa del estudio se utilizó el método deductivo porque se sustenta en el razonamiento lógico, partiendo de lo general a lo particular, además permite establecer un vínculo de la unión entre la teoría y la observación.

Seguidamente, se presentan las técnicas e instrumentos que se utilizaron en la investigación:

5.1.3.1. Observación directa

Se aplicó esta técnica con el objetivo de observar y valorar el desempeño pedagógico de la docente con respecto a las estrategias utilizadas en el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura y decretar la problemática didáctica más sentida en los estudiantes.

5.1.3.2. Guía de observación

Este instrumento incluye indicadores que fueron estudiados durante la observación en las diferentes asignaturas con el propósito de identificar las necesidades educativas.

5.1.3.3. Entrevista Semiestructuradas

Esta técnica fue utilizada para obtener información primeramente de la directora sobre cuáles eran las necesidades didácticas más urgentes en ser atendidas en el centro escolar, partiendo en el proceso de diagnóstico de necesidades educativas, para la definición del tema de investigación.

5.1.3.4. Guía de entrevista

Esta guía comprende una serie de preguntas que permitieron recolectar datos acerca de la problemática planteada, para buscar alternativas de solución y obtener resultados satisfactorios.

5.2 Segunda etapa de la investigación

El enfoque utilizado en esta segunda etapa de investigación es cualitativo, de acuerdo con el autor (Perez, 2007) señala que la investigación cualitativa estudia la realidad en su contexto natural y cómo sucede, sacando e interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicadas.

Por tanto, en este estudio se utilizó una variedad de instrumentos para recoger información como las entrevistas, imágenes, observaciones, en los que se describen las rutinas, dificultades y realidades dentro del proceso de aprendizaje.

5.2.1. Tipo de investigación

Según el período de tiempo de la investigación, es de corte transversal porque se desarrolla en un tiempo específico que abarca el segundo semestre en el año lectivo 2022.

Según el alcance y su nivel de profundidad el tipo de investigación es descriptiva debido que en un primer momento se ha descrito cada una de las variables de estudio, necesidades educativas, ambiente pedagógico, infraestructura, etc. Seguidamente, se ha valorado la efectividad de las estrategias lúdicas en los estudiantes de tercer grado de primaria.

Según el (Arias, 2012) autor, define: La investigación descriptiva consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer

su estructura o comportamiento. Los resultados de este tipo de investigación se ubican en un nivel intermedio en cuanto a la profundidad de los conocimientos se refiere.

De igual forma, es una investigación de tipo aplicada dado que, tiene como objetivo identificar las necesidades educativas más relevantes en la población del Centro Escolar 12 de septiembre, sobre todo, llevar a cabo alternativas de solución ante las mismas.

Se utilizó el método deductivo porque es un proceso para la obtención de conocimiento que consiste en desarrollar aplicaciones o consecuencias concretas a partir de principios generales. Este mismo permitió la recopilación de información pertinente a través de la aplicación de instrumentos utilizados en el proceso de intervención didáctica para dar solución a la necesidad educativa.

5.2.2. Técnicas e instrumentos para recolectar información

Se aplicó la técnica de observación directa, con el objetivo de observar y valorar el desempeño pedagógico de la docente con respecto a las estrategias utilizadas en el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura y decretar la problemática didáctica más sentida en los estudiantes.

En la guía de observación incluye indicadores que fueron estudiados durante la observación en las diferentes asignaturas con el propósito de identificar las necesidades educativas.

De igual forma, se aplicó una entrevista semiestructurada para obtener información primeramente de la directora sobre cuáles eran las necesidades didácticas más urgentes en ser atendidas en el centro escolar, partiendo en el proceso de diagnóstico de necesidades educativas, para la definición del tema de investigación.

Se aplicó también una guía de entrevista que comprende una serie de preguntas que permitieron recolectar datos acerca de la problemática planteada, para buscar alternativas de solución y obtener resultados satisfactorios.

5.2.3. Población y muestra

La población con la que se trabajó esta investigación fueron los 16 estudiantes de tercer grado “A” del Centro Escolar 12 de septiembre, de igual manera la cantidad antes mencionada es la muestra.

5.3 Descripción geográfica de población

El presente trabajo de investigación se ha desarrollado en el Centro Escolar Público 12 de septiembre del departamento Managua, municipio de Managua Comarca Jocote Dulce, distrito I, ubicada del Comedor Central de la UNAN-MANAGUA 2 km al sur.



Ilustración 1 Centro Escolar Público 12 de Septiembre.

El Centro fue fundado en el año 1957.

Cuenta con una población estudiantil de 244 estudiantes. Atiende las modalidades de Educación Inicial, Primaria Regular y Secundaria. En la actualidad el centro escolar cuenta con un director, 14 docentes activos, una bibliotecaria.

En su infraestructura, el Centro Escolar cuenta con un terreno propio, es de una sola planta, está compuesta por cuatro pabellones, tres de ellos cuenta con dos aulas, también hay una bodega, tiene una biblioteca, la dirección ocupa un espacio dentro de la biblioteca, el kiosco que abastece de alimentos saludables a los estudiantes en horarios de receso.

El Centro Escolar cuenta con tres baños sanitarios, incluyendo el de preescolar que es de uso exclusivo para estos estudiantes, pero no están en buen estado, hay tres bebederos de agua y un lavadero para los lampazos y otro que es utilizado por trabajadores del kiosco.

En cuanto a los servicios básicos de luz y agua potable se encuentran activos para solventar las necesidades del estudiantado. Tiene una plazoleta, en donde se realizan los matutinos y actos culturales.

En cuanto al plan de protocolo de bioseguridad, se reconocen espacios designados para el lavado de manos y señalización de las rutas de evacuación con sus áreas rotuladas ante eventos telúricos.

Tomando en cuenta otro aspecto importante como lo es el ambiente pedagógico de las aulas de clases, se encuentran en un estado medio, ya que en algunas de ellas el techo está en mal estado, pero sí las vías de acceso son fluidas, la ambientación va acorde con el nivel de cada grado según las necesidades de los estudiantes, en recursos educativos. Cuenta con una sala TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) donde estudiantes se apoyan para su aprendizaje.

5.4 Criterios regulativos

En este informe se determinó como **criterio de aplicabilidad**, ya que la investigación es con base a estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura y escritura, tomando en cuenta que dichas estrategias, se pueden aplicar no solo en Lengua y Literatura; sino también en otras asignaturas y otras situaciones de enseñanza y aprendizaje, similares a las descritas en el planteamiento del problema.

De la misma manera, se empleó el **criterio de veracidad**, puesto que las estrategias aplicadas fueron satisfactorias, puesto que los instrumentos aplicados, permitieron confirmar el alcance de la investigación, el cumplimiento de los objetivos y el nivel de satisfacción obtenidos desde el desarrollo de las estrategias que integraron el plan de acción, mediante el cual se dirige esta investigación. Todo se evidenció en la adquisición de las competencias básicas desarrolladas en los estudiantes, vista de que, al momento de ser partícipe, de las clases demostrativas manifestaron entusiasmo por leer y escribir.

Otro criterio regulativo, que se ve reflejado en esta investigación, es el **criterio de neutralidad**, porque el tema en estudio, no fue seleccionado por los intereses de

la parte investigadora; sino de lo que se reflejó en los resultados obtenidos por medio de los instrumentos aplicados en los informantes (directora, docente, estudiantes).

Por otra parte, el **criterio de sistematicidad metodológica** tiene relación con la investigación, porque se tomaron decisiones metodológicas (estrategias, técnicas, los tipos de informantes seleccionado para cada uno de ellos). De igual manera, los argumentos y razones que se exponen, ayudaron a llegar a las conclusiones, donde se muestran los resultados obtenidos, el avance de la investigación y las condiciones en que se realizaron.

VI. DESARROLLO DEL SUBTEMA

6.1 Primer Momento, Hallazgos obtenidos en el diagnóstico educativo.

Dado los resultados de los instrumentos de recopilación de información se continuó a realizar el siguiente análisis.

Al aplicar la guía de entrevista, se pudieron constatar diferentes necesidades educativas, pero tomando en cuenta la opinión de la directora surgió la problemática mayor como lo es la falta de estrategias lúdicas para motivar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura y escritura en los estudiantes de tercer grado.

Una vez seleccionado el escenario de investigación se dio pase a la aplicación de una guía de observación en la clase de Lengua y Literatura, que desarrollaba la docente; donde se corroboró lo expuesto por la directora y es que en la asignatura antes mencionada no se implementan estrategias lúdicas que le permitan al estudiante la adquisición creativa en el proceso de la lectura y escritura.

Del mismo modo, se notó en los estudiantes poco interés por leer textos y escribir frases y/o palabras. Por lo que se dedujo, que las estrategias que se utilizan en el proceso de enseñanza son tradicionales, lo que genera indisciplina y poco interés de los estudiantes por participar, limitando las oportunidades de la construcción de los nuevos saberes y aplicación de los mismos.

Luego de haber aplicado los instrumentos, se revisó, analizó e interpretó los resultados obtenidos, procesando la información mediante las herramientas de Word, lo que dio origen a la construcción del presente informe.

6.2 Segundo Momento, Cronograma de trabajo

Ya analizadas la principal necesidad educativa, los resultados del trabajo están encaminado a brindar posibles soluciones, es por ello que se ha puesto en marcha la estrategia de conformación de equipos de trabajo según línea de la carrera, con el fin de intercambiar información entre los miembros como espacio de interacción, consulta, ayuda mutua, etc. Favoreciendo el trabajo colaborativo, compartir experiencias y buscar alternativas de mejoras ante las necesidades encontradas.

Esta conformación se llevó a cabo con el objetivo de contribuir al avance del conocimiento y compartir experiencias de cada uno de los integrantes para dar respuesta a los retos que plantea la investigación en un área específica.

Para las investigadoras fue fácil el acceso al Centro Escolar Público 12 de septiembre, porque anteriormente se realizaron visitas a dicho centro. Posteriormente, se hizo presencia ante la docente del tercer grado "A" con la intención de llevar a cabo la investigación de acción. Manteniendo un diálogo y conocer un poco de su experiencia docente. Al igual, se le solicitó el horario de clase y documentación curricular. El equipo se organizó de la siguiente manera:

Primeramente, el día 05 de septiembre del año 2022 a las 7 de la mañana se ingresó al centro escolar para dar a conocer el objetivo de nuestra visita, referido al aporte pedagógico a través de Seminario de Graduación donde se dio una atención con amabilidad por la directora del centro.

Una vez ya obtenido el permiso el día 07 de septiembre realizamos la segunda visita para aplicar los instrumentos como los fueron: guía de observación, entrevista a la docente, entrevista a director, lista de cotejo todas a cargo del equipo investigador. Ya logrando aplicar los instrumentos se procedió a ejecutar el día 12 de septiembre la primera intervención a la clase aplicando una prueba diagnóstica, con el objetivo de investigar el nivel de lectura y escritura que poseen los estudiantes.

El día 12 de octubre se llevó a cabo la segunda intervención, en un bloque que comprende de las 7:45 – 9:15 apoyándose de una de las estrategias lúdicas abordadas en el manual como lo es el tren de palabras. Luego el día 26 de octubre se realizó la tercera intervención en el aula de clase basándose en la misma frecuencia horaria de la anterior, se trabajó con la estrategia Quitaypon también reflejada en el manual de estrategias lúdicas.

La última visita se realizó el día 04 de noviembre acompañada de la estrategia el dado de palabras y oraciones, culminando de esta manera las intervenciones al escenario pedagógico.

6.3 Tercer momento, Planificación de la propuesta didáctica

Para llevar a cabo la propuesta didáctica, se procedió a la planificación y organización de los planes didácticos, centrados en estrategias lúdicas para fortalecer la lectura y escritura, según los contenidos programados en la asignatura de Lengua y Literatura, facilitada por la docente de tercer grado “A” del Centro Escolar Público 12 de septiembre.

Por tanto, se logra constar que la planeación didáctica implementando estrategias lúdicas en un plan de clase, hace que el estudiante desarrolle su pensamiento lógico, habilidades, destrezas y adquiriendo conocimientos a través de la lúdica.

Así que, para fortalecer el proceso de enseñanza de la lectura y escritura se elaboró un manual de estrategias lúdicas que cumpliera con la secuencia didáctica, con el propósito de contribuir directamente con el docente al brindarle un recurso didáctico para desarrollar en los estudiantes habilidades en las competencias básicas de Lengua y Literatura.

Luego, se elaboró la estructura del plan de clase con todos los elementos necesario y aprobados por las tutoras, para poder ejecutarlo se inició desde la unidad, contenido, competencia de grado, estrategias metodológicas y evaluación de cada estudiante, todo esto se facilitó con la maestra ya que brindó el apoyo con la programación didáctica.

Para llevar a cabo la ejecución de los planes didácticos se elaboraron diferentes materiales educativos tales como: la vuelta del conocimiento, el tren de palabras y oraciones, Readshake, Quitaypon, el dado, el bolso viajero, globos tronadores, plastilinas.

6.4 Cuarto momento, Aplicación de la propuesta didáctica (Implementación)

En el siguiente acápite se describe cada una de las intervenciones que se realizaron, en cada uno de los momentos de la aplicación didáctica donde a continuación se muestra un análisis detalladamente:

Primera intervención

Una vez elaborados los planes didácticos y materiales educativos, se procedió a ejecutar la primera intervención de evaluación diagnóstica. Iniciando la clase con una estrategia de integración llamada “El Baile del Cuerpo”, donde la investigadora bailo con todos los estudiantes. Luego, se indagaron los conocimientos previos de los educandos a través de la estrategia de “La Vuelta del Conocimiento” aquí se reflejaban



Ilustración 2: Estudiantes realizando la prueba diagnóstica.

diferentes imágenes sobre el contenido a estudiar, los aportes brindados por los estudiantes dieron la pauta para introducir el contenido “La leyenda”. Durante el desarrollo de la clase, se aplicó una prueba diagnóstica, con el objetivo de investigar el nivel de lectura y escritura que poseen los estudiantes, dicha prueba contenía ejercicios prácticos como identificar palabras desconocidas, formar palabras y redactar oraciones.

Para finalizar la clase se implementó la estrategia de evaluación El Bolso Viajero, qué consistía en pasar el bolso al son de la música a otros compañeros, a quien le quedaba introdujo la mano y sacaba la palabra a discutir.

Segunda intervención



Ilustración 3 Facilitadora impartiendo la clase "la leyenda"

El día 12 de octubre se desarrolló la segunda intervención. Primeramente, se inició con una actividad de integración el baile "La Taza". Para explorar los pre saberes de los estudiantes se presentó una imagen generadora acompañada de su respectivo texto, donde se llevó a cabo los momentos de la lectura según la estructura del plan, primeramente, una lectura modelo por parte de la facilitadora, luego la lectura oral de tres estudiantes y por último la lectura silenciosa realizada en parejas.

De igual manera, en dicha lectura identificaron palabras con la regla en estudio aplicando la estrategia "El Tren de Palabras y Oraciones" con el contenido "uso de V después de las sílabas pri – pro" donde además de apropiarse de la regla general del uso de V, lograron identificar leer y escribir palabras y formar oraciones utilizando cada uno de los vagones del tren que contenían palabras de manera desordenada y aplicando la regla en estudio.

Para evaluar la clase, la investigadora les orientó a los estudiantes que se formaran en equipos para entregarles unas tarjetas de colores con palabras escritas donde seguidamente, ordenaron oraciones que mostraron pegándola en cada vagón del tren.

Tercera intervención

El día de 19 de octubre se llevó a cabo el tercer momento de intervención, llevando a cabo una actividad de integración "La Escoba Bailarina". Luego, la facilitadora pegó en la pizarra una imagen que reflejaba a una niña exponiendo delante de sus compañeros, esto sirvió para explorar los conocimientos previos de los estudiantes, a través de preguntas orales como: ¿Qué observas?...

Seguidamente, se procedió a trabajar con la estrategia Moldéala, donde los estudiantes se formaron en dos grandes equipos; uno de niñas y el otro de niños,

a cada equipo se le facilitó plastilinas, que con ellas debían de escribir el contenido a estudiar "La exposición" el equipo que terminó de escribir la palabra fue el ganador y así con esta estrategia se introdujo el contenido.

Después, mediante la estrategia Quitaypon se desarrollaron actividades relacionadas al tema donde los estudiantes pasaron a sustituir imágenes por palabras. Las secuencias didácticas de culminación y evaluación se realizaron por medio de las estrategias de "Tirar el Dado" acá los estudiantes participaron voluntariamente, ellos lanzaron el dado que contenía preguntas de consolidación de contenido como: ¿Qué es la exposición?...



Ilustración 4 Estudiante ejecutando la estrategia "Quitaypon"

Por último, con la estrategia "Tronar Globos" se evaluó la clase, aquí los educandos formaron un círculo, la maestra les dio un globo que debía de pasarse de mano en mano en lo que sonaba la música, al parar la canción, al estudiante que le quedó explotó el globo con la única regla de no utilizar las manos y los pies. Una vez escogido con que parte del cuerpo sería explotado, procedieron a leer las preguntas de cada globo, por ejemplo: ¿Te gustó la clase de hoy? ¿Qué aprendiste?

Cuarta intervención



Ilustración 5 Estudiante en la estrategia Readshake

El día 26 de octubre se desarrolló la cuarta intervención, con el contenido "Textos descriptivos". Se dio inicio con la actividad de integración "El baile del gorila". Para conocer los conocimientos previos e introducción de contenido se utilizó la estrategia "Imagen generadora" para la ejercitación se empleó la estrategia "Readshake" que consistió en ubicar una sábana blanca en el piso con diferentes círculos que contenían palabras, aquí los estudiantes participaron en equipos, ellos debían de ir seleccionando cada palabra que le indicaba la facilitadora hasta que formaran la definición del contenido abordado.

Para culminar, se utilizó la estrategia “falso y verdadero”, aquí cada estudiante tenía dos fichas, una de color verde que decía verdadero y otra de color roja que decía falso, la docente hizo preguntas según lo estudiado y ellos levantaban una ficha según su criterio.

En síntesis, se debe tomar en cuenta que no todos los estudiantes tienen el mismo ritmo de aprendizaje y de continuar aplicando estas estrategias lúdicas en este proceso de tan importancia, se obtendrá un mejor resultado en la adquisición de las competencias básicas.

6.5 Quinto momento

Para llevar a cabo la validación del proceso de la intervención didáctica, se le entregó a la docente los instrumentos de evaluación, con el objetivo de evaluar el desempeño de las investigadoras, eficacia y efectividad de la propuesta didáctica.

En la primera guía de observación, el equipo investigador se desempeñó en un rango superior al esperado obteniendo una puntuación de 5 puntos, con relación a las características del docente, así como, puntualidad, presentación personal, trabajo con estética y mediador en el aula.

Por consiguiente, en la Etapa de Evaluación diagnóstica los criterios se alcanzaron satisfactoriamente, porque se dio a conocer los indicadores de logro, el contenido de la clase, al igual que, se promovió la participación de los estudiantes obteniendo en general una calificación de 5 puntos.

En la siguiente etapa de introducción al contenido, se pudo observar dominio del tema de forma científica, uso de vocabulario técnico-científico, la estimulación de la participación de los estudiantes, la pertinencia de los materiales didácticos, el tacto pedagógico y la correspondencia del plan con la intervención. Se logró alcanzar un desempeño en un rango superior al esperado, ya que se obtuvieron 5 puntos.

En la ejercitación del contenido las estrategias lúdicas y materiales didácticos estaban vinculados con los indicadores propuestos en el plan didáctico. Por otra

parte, el uso efectivo de los medios tecnológicos (TIC) se obtuvo 4 puntos que demuestran un desempeño en el rango esperado a la escala de valoración.

Finalmente, en la última intervención, se logró obtener 5 puntos de calificación, ya que, se evaluaron los aprendizajes obtenidos de forma sistemática realizando preguntas orales, para consolidar y sintetizar el trabajo realizado.

VII. ANÁLISIS DE RESULTADOS

En el siguiente acápite se muestran los resultados obtenidos en cada uno de los momentos de la intervención y secuencia didáctica (exploración de saberes previos, desarrollo y evaluación) las cuales fueron un análisis de interpretación de los instrumentos utilizados:



Ilustración 6 Estrategia la Vuelta del conocimiento

Primera intervención:

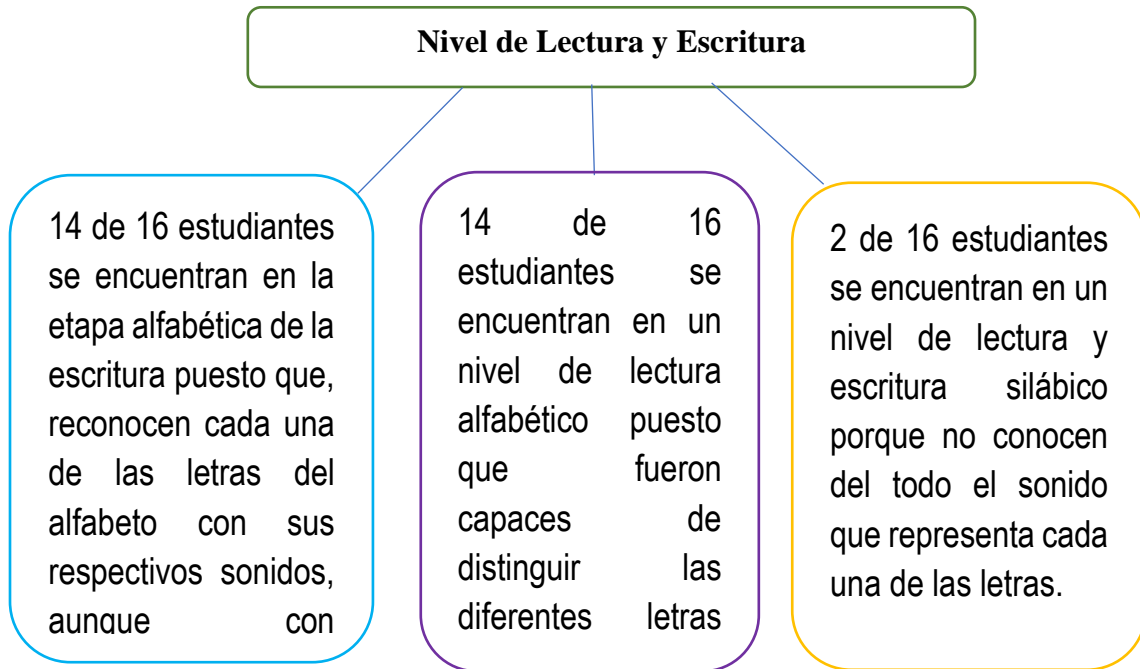
Durante las actividades iniciales se realizó una actividad de integración, en donde las facilitadoras pidieron a los participantes que se organizaran en filas de cuatro bloques de estudiantes. Luego al ritmo de la música “el baile del cuerpo”, se logró la participación de todos. Seguidamente se aplicó una prueba diagnóstica (hoja de aplicación), con el objetivo de investigar el nivel de lectura y escritura que poseen los estudiantes, con ejercicios prácticos

como identificar palabras desconocidas, formar palabras y redactar oraciones.

Se procedió a indagar los conocimientos previos de los educandos a través de la estrategia “La Vuelta del Conocimiento” lo que dio la pauta para introducir el contenido en estudio “La Leyenda”, ya que se mostró interés en los estudiantes instalando una conversación entre docente y compañeros.

Con la aplicación de una lista de cotejo como instrumento de evaluación dio como resultado que los estudiantes se integran activamente a las actividades dentro del aula de clase y son capaces de predecir el contenido de lo que se hablará guiándose únicamente con imágenes siendo esta una característica primordial en la estrategia, demuestran conocimientos previos de lo que se va a estudiar, donde ellos proponen alternativas de conversación entre compañeros y docente lo que motiva la participación y la habilidad de redactar conceptos y oraciones de manera verbal y escrita. A continuación, se muestra un esquema gráfico donde se

representa el resultado de la prueba diagnóstica que reflejo en qué nivel de lectura y escritura se encuentran los estudiantes.



De los 16 estudiantes a quienes se les aplicó la prueba diagnóstica 14 de ellos se encuentran en la etapa alfabética de la escritura puesto que reconocen cada una de las letras del alfabeto con sus respectivos sonidos y tiene la habilidad de combinarlas de manera adecuada. Si bien es cierto pueda que por la falta de práctica vayan leyendo y escribiendo un poco lento, pero la idea es que se constató que saben leer y escribir, aunque con dificultad.

De igual forma, de los 16 estudiantes que se les aplicó la prueba diagnóstica 14 de ellos se encuentran en un nivel de lectura alfabético puesto que fueron capaces de distinguir las diferentes letras entre si e interpretar sus sonidos, leyendo lo que realmente estaba escrito, con dificultad en la fluidez y velocidad lectora.

De acuerdo a los resultados de la prueba diagnóstica aplicada a 16 estudiantes que son la muestra, dos de ellos se encuentran en un nivel de lectura y escritura silábico porque no conocen del todo el sonido que representa cada una de las letras, se observó que son capaces de dividir palabras y hacer una escritura poco aproximada

pero la relación entre las letras escritas y el sonido y en la lectura fueron capaces de diferenciar el tamaño de la palabra escrita, pero no el significado de cada una de las letras.

Los niveles de escritura son casi los mismos que los encontramos en la lectura, los retos a los que los niños se enfrentan durante el camino de la adquisición de la escritura son muy similares a los de la lectura como podemos observar en el gráfico anterior los estudiantes que ya relacionan todas las letras del alfabeto con sus respectivos sonidos, por ende son capaces de codificar signos convirtiéndolas a letras que posteriormente da origen a la interpretación del texto que se lee y se escribe.

Segunda intervención:

En el desarrollo de la segunda intervención. Primeramente, se inició con la actividad de integración el baile “La Taza”, para explorar los pre saberes de los estudiantes se presentó una imagen generadora acompañada de su respectiva lectura, donde identificaron palabras con la regla en estudio aplicando la estrategia “El tren de palabras y oraciones” con el contenido uso de V después de las sílabas pri – pro, generando en los estudiantes una participación activa, cumpliendo con el objetivo propuesto ya que los estudiantes además de apropiarse de la regla general del uso de V, lograron identificar, leer, escribir palabras y formar oraciones utilizando cada uno de los vagones del tren que contenían palabras de manera desordenada y aplicando la regla en estudio.



Ilustración 7 Estrategia “El tren de palabras y oraciones”

Para evaluar se formaron en equipos y se les entregó tarjetas de colores con palabras escritas donde seguidamente, ordenaron oraciones que mostraron pegándola en cada vagón del tren. Los educandos mostraron disponibilidad para organizarse en equipos, manipularon con mucho cuidado y seguridad el material que se les brindó, formaron oraciones y frases cortas en orden lógico de la misma manera, en su mayoría leyeron de manera fluida y escribieron oraciones con letra legible.

Tercera intervención:

Siempre en el marco de dar cumplimiento a los objetivos propuestos se llevó acabo la cuarta intervención, donde se implementó la estrategia 'Quitaypon' donde mediante una lista de cotejo como instrumento de evaluación aplicada arrojó como resultado que los estudiantes se motivaron al momento de realizar la lectura y escritura donde todos querían participar , comprendieron conceptos del tema en estudio , formaron oraciones , escribieron palabras , se mostraron concentrados al momento de realizar la actividad y mostraron retención de memoria.



*Ilustración 8 Estrategia
Quitaypon*

Se puede constatar que mediante algunas estrategias que se aplicaron se logró mejorar la dificultad en la mayoría de los estudiantes evidenciándose esto en cada uno de los instrumentos aplicados después de cada sesión de clases. En síntesis, las estrategias lúdicas utilizadas fueron de gran placer y provecho tanto para la docente como para los estudiantes, donde se aplicaron cada una de las ellas antes mencionadas, promoviendo un aprendizaje activo y significativo.

Cuarta intervención:

*Ilustración 9 Estrategia
"Readshake"*

Conforme se analizó cada uno de los resultados de las intervenciones al aula de clase, se procedió a preparar el tercer momento de intervención, dando inicio con una actividad de integración "El baile del Gorila" donde los estudiantes se integraron con facilidad y entusiasmo en el baile. Seguidamente, la facilitadora pegó en la pizarra unas imágenes con lectura aquí ellos comenzaron a criticar dando la oportunidad de explorar sus conocimientos previos, en donde se vieron participativos en todo momento. Por medio de la estrategia 'Readshake' los educandos formaron la definición del contenido en estudio acá los estudiantes mostraron emoción por participar en dicha estrategia, se puede decir que las estrategia dieron buen resultado en el proceso de enseñanza de la lectura y escritura, esto se puede

aseverar a través del instrumento de evaluación que sea aplicó como lo es una lista de cotejo donde los estudiantes fueron capaces de redactar pequeños conceptos, identificar vocabulario desconocido, leer y escribir palabras y oraciones.

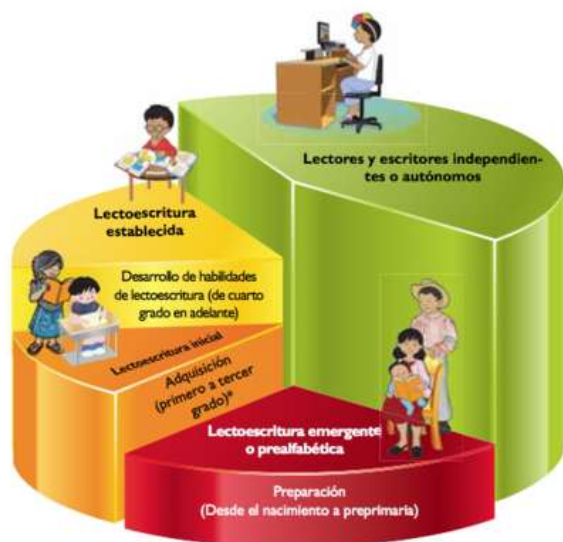


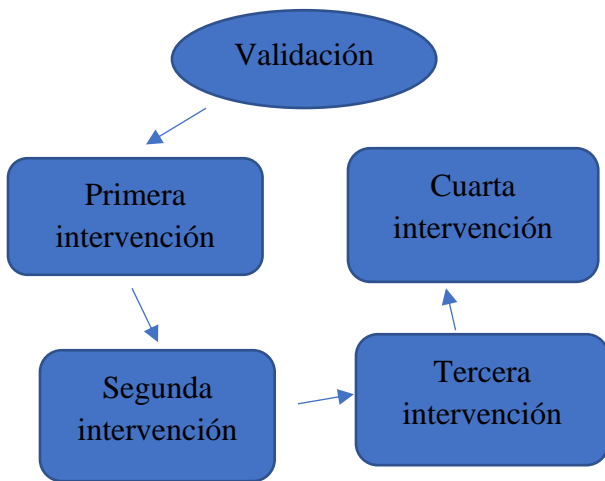
Figure 1 Etapas del proceso de la lectura y escritura. Imagen de sitio web

Una vez finalizada la cuarta intervención, se procedió a valorar los resultados obtenidos en cuanto al avance de la lectura y escritura de los estudiantes, haciendo una comparación de la primera prueba diagnóstica, con la última de evaluación.

Se puede decir, que los estudiantes anteriormente se encontraban en la etapa emergente o alfabética e inicial, que quiere decir que los

educandos lograban desarrollar su lenguaje oral, conocían las convenciones de la lectura, lograban nombrar objetos reconociendo los sonidos de las letras, aunque no lograban desarrollar todos los aspectos de la lectura y escritura inicial, como lo es, la conciencia fonológica, conocimiento del principio alfabético y fluidez.

Ahora bien, al realizar las intervenciones didácticas con estrategias lúdicas se constató que los discentes alcanzaron otros aspectos y algunas habilidades en el proceso de lectura y escritura. Se observó, que alcanzaron las habilidades y destrezas, tales como; ampliación de vocabulario, fluidez a la hora de leer textos variados, producción del lenguaje escrito y en generar ideas usando el pensamiento reflexivo y crítico. Así mismo, se evidenció un mejoramiento en el uso de las convenciones de la escritura como lo es la gramática y ortografía. Por lo tanto, los estudiantes deben fortalecer la lectura y escritura a través de estrategias lúdicas que ayuden a afianzar creativamente este proceso.

Validación de la intervención didáctica

De acuerdo con el instrumento de evaluación aplicado por la docente a las investigadoras, estas se desempeñaron en un rango superior al esperado en las diferentes intervenciones didácticas, dado que obtuvieron entre 5 y 4 de puntuación.

La maestra felicita a las investigadoras por el dinamismo, amor, interés y positividad con que llevaron a cabo cada intervención, evidenciada en la actitud de los estudiantes y el significativo avance de los mismos en la lectura y escritura, dando respuesta de esta manera a los objetivos planteados en este estudio.

VIII. CONCLUSIONES

Con los resultados obtenidos a través de la intervención didáctica realizada en el Centro Escolar Público 12 de septiembre, ubicado en Managua. Se constató las siguientes conclusiones tomando en cuenta los objetivos específicos planteados:

- Las estrategias lúdicas son de vital importancia porque los estudiantes adquieren hábitos de lectura y escrituras convenidos y así logran desarrollar su lenguaje oral y escrito de manera significativa.
- Las estrategias lúdicas generan un efecto positivo en el proceso de la lectura y escritura, ya que los estudiantes muestran aceptación, dando las pautas para lograr una participación activa.
- Al proponer estrategias lúdicas se fortalecieron los conocimientos, habilidades y destrezas de la docente para fortalecer el proceso de enseñanza en la asignatura de Lengua y Literatura mediante un manual e intervenciones didácticas.
- La implementación de estrategias lúdicas provocó resultados satisfactorios evidenciados en el avance de los estudiantes, ya que el momento de leer y escribir lo hicieron de manera creativa y motivadora.
- Incrementar estrategias lúdicas constituyen un eje fundamental en el proceso de enseñanza de la lectura y escritura debido a que les permite a los docentes dinamizar el proceso de enseñanza y aprendizaje con calidad y calidez.
- Se fortalecieron los conocimientos, habilidades y destrezas de los estudiantes en el proceso de enseñanza de la lectura y escritura, mediante la implementación de estrategias lúdicas.

IX. LECCIONES APRENDIDAS

A lo largo de este proceso de Seminario de Graduación, se obtuvieron lecciones aprendidas que han contribuido a mejorar el quehacer profesional y sobre todo la parte humana. Así pues, a continuación, se presentan algunas de ellas:

- El ser humano está en aprendizaje continuo.
- Los docentes incitan los valores de compañerismo, tolerancia y trabajo en equipo.
- Diseño de un manual basado en estrategias lúdicas.
- Generar confianza promueve el interés y motivación en los estudiantes.
- El avance de la TIC promueve cambios en la forma de enseñar y aprender.
- Utilizar los avances tecnológicos para una mayor preparación y adquisición de nuevas competencias educativas.
- Fomentar el trabajo activo, participativo, críticos que ayuden a compartir experiencias de aprendizaje en los estudiantes.
- La organización y disciplina del equipo crean la cláusula para los resultados.
- Asumir la responsabilidad compartida y compromiso para gestionar los procesos para el bien común.
- Dedicar más tiempo a las actividades de estudio.
- Aprendimos a optimizar los recursos existentes.
- Aflorar la creatividad para alcanzar mejores resultados.

X. BIBLIOGRAFÍA

- Arias, F. G. (2012). *Library*. Obtenido de <https://1library.co/article/investigaci%C3%B3n-descriptiva-tipos-de-investigaci%C3%B3n.zlg3ng6y#:~:text=Investigaci%C3%B3n%20Descriptiva%20Seg%C3%BAn%20el%20autor%20Fidias%20G.%20Arias,el%20fin%20de%20establecer%20su%20estructura%20o%20comportamiento>.
- Bañuls, M. R. (2018). *LENGUA Y LITERATURA ESPAÑOLA PARA LA ENSEÑANZA PRIMARIA*. Obtenido de <https://cvnet.cpd.ua.es/Guia-Docente/?wlengua=es&wcodasi=17514&scaca=2018-19>
- Briceño, L. (noviembre de 2018). *actividades ludicas* . Obtenido de <https://repositorio.unan.edu.ni/10400/1/99202.pdf>
- Cañizales. (2008). *Estrategias lúdicas* . Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20187/1/UPS-CT009080.pdf>
- Cassany, D. (22 de julio de 2015). *Escribir bien es comunicar bien* . Obtenido de <https://www.uasb.edu.ec/daniel-cassany-34escribir-bien-es-comunicar-bien-con-eficacia-34-ID1797243/>
- Castro. (2016). *Mildred Esperanza*. Obtenido de <https://revistas.unanleon.edu.ni/index.php/REBICAMCLI/article/view/49>
- Cedeño, D. C. (2019). *Impacto de la lectura en la formación académica*. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/caribe/2020/10/bibliotecologo.html>
- EDUCACIÓN. (20 de 05 de 2020). Obtenido de <https://www.unir.net/educacion/revista/actividades-expresion-oral/>.
- Ferreiro, E. (2014). *La comprensión del sistema de escritura: construcciones*. Obtenido de http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a2n1/02_01_Ferreiro.pdf
- Gimenez. (Marzo de 2016). *Las estrategias didácticas y su papel en el desarrollo del proceso de enseñanza*. Obtenido de <http://192.100.162.123:8080/bitstream/123456789/1439/1/Las%20estrategias%20didacticas%20y%20su%20papel%20en%20el%20desarrollo%20del%20proceso%20de%20ense%C3%B1anza%20aprendizaje.pdf>
- Herazo. (2015). *REVISTASCURN*. Obtenido de <https://revistas.curn.edu.co/index.php/portaldelaspalabras/article/view/589>
- lectura vedoque* . (s.f.). Obtenido de <https://www.vedoque.com/html5/lectura/lectura1/>

- Lugo., M. D. (11 de enero de 2022). <https://www.parabebes.com/>. Obtenido de <https://www.parabebes.com/como-se-juega-al-juego-del-veo-veo-5713.html>
- Martinez. (2019). *Habitos lector en estudiantes de primaria*. Obtenido de https://scholar.google.com/nl/scholar?q=martinez+2019+motivacion+lectura&hl=es&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholar
- MINED. (2009). *Enfoques pedagógicos y didácticos*. Obtenido de <http://biblioteca.univalle.edu.ni/files/original/458db01e14cdb4659537ae445cf02b5467aea020.pdf>
- Montaña, O. (2019). *Educacion y Ciencia*. Obtenido de https://revistas.uptc.edu.co/index.php/educacion_y_ciencia/article/view/8918
- Murillo. (2008). *Investigacion cientifica e investigacion aplicada*. Obtenido de <file:///C:/Users/Harol/Downloads/54-177-1-PB.pdf>
- Perez, B. y. (2007). *eumed.net*. Obtenido de https://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/mirm/enfoque_cualitativo.html#:~:text=4.3.2%20Enfoque%20cualitativo,acuerdo%20con%20las%20personas%20implicadas.
- Quicios, B. (4 de mayo de 2017). <https://www.guiainfantil.com/>. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/la-importancia-del-juego-en-la-escuela/>
- Rendón, A. (2015). *Library*. Obtenido de <https://1library.co/title/agudelo-rendon-defensa-lectura-literal-interpretacion-textualidad-versidad>
- Robles, F. J. (Marzo de 2016). *Educar conciencia*. Obtenido de <https://tecnocientifica.com.mx/volumenes/V9N10A7.pdf>
- Rubicela, W. (10 de octubre de 2018). *ESTUDIO DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INFLUENCIA*. Obtenido de https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14_70_80.pdf
- Sarmiento, P. (2021). *Estrategias ludicas para mejorar el comportamiento*. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20187/1/UPS-CT009080.pdf>
- (s.f.). Obtenido de Compartamos Banco:
<https://www.compartamos.com.mx/compartamospiensaenti/ninos-pequenos/desarrolla-su-mente/beneficios-de-ensenar-canciones-a-los-ninos>
- Toriggia, J. (12 de mayo de 2022). Obtenido de GuiaInfantil.com:
<https://www.guiainfantil.com/blog/educacion/escritura/por-que-los-ninos-no-deben-comenzar-a-leer-y-a-escribir-antes-de-los-6-anos/>

XI. ANEXOS

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA FORTALECER LA LECTURA Y ESCRITURA

Anexo 1: aplicación de las estrategias lúdicas



Figure 1 Actividad de integración



Figure 2 Estudiantes descifrando oraciones



Figure 3 Estudiantes con estrategia del tren



Figure 4 Estudiante participando en escritura de palabras



Figure 5 y 6 Estudiantes formando oraciones en el Tren de palabras

Investigador a aplicando la estrategia el tren de palabras y oraciones...

Aplicación de estrategias: moldéalas, quitaypon, bolso viajero...



Figure 1 Equipo de niñas con la estrategia Moldéalas



Figure 2 Equipo de niños en la estrategia Moldéalas

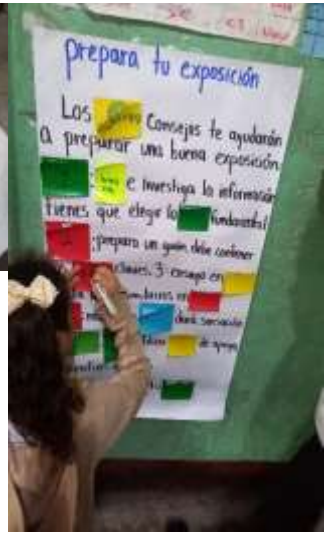


Figure 6 Estudiante ejecutando la estrategia Quitaypon



Figure 3 y 4 Estudiantes participando en estrategia El bolso viajero



Figure 5 Investigadora realizando lectura modelo con la estrategia Quitaypon

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA FORTALECER LA LECTURA Y ESCRITURA



Figure 1 imágenes generadoras para exploración de conocimientos previos de los estudiantes



Figure 2 Introducción de contenido



Figure 3 Elaboración de ejercicios prácticos



Figure 4 Participación en la estrategia Readshake



Figure 5 y 6 Estrategia el Dado de palabras y oraciones

Aplicación de estrategias: readshake, el dado...



Figure 1 Investigadoras haciendo entrega del manual de estrategias lúdicas



Figure 4 Docente y estudiantes en compartir



Figure 3 Estudiante participando en la piñata

Entrega del manual y despedida de la intervención



Figure 2 Estudiantes y docente del 3er grado A

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA FORTALECER LA LECTURA Y ESCRITURA

Anexo2: Dosificación didáctica

Unidad 1	Contenido	Actividad	Objetivo
Unidad 1: El mundo de los cuentos	Comprender el texto y la intención del autor en los cuentos.	Leer y escuchar los cuentos.	1. de
	Comprender la estructura de los cuentos.	Identificar los personajes y el conflicto.	2. de
Unidad 2: El mundo de los poemas	Comprender el texto y la intención del autor en los poemas.	Leer y escuchar los poemas.	1. de
	Comprender la estructura de los poemas.	Identificar los recursos literarios.	2. de
Unidad 3: El mundo de los textos informativos	Comprender el texto y la intención del autor en los textos informativos.	Leer y escuchar los textos informativos.	1. de
	Comprender la estructura de los textos informativos.	Identificar la información principal.	2. de

Unidad 4	Contenido	Actividad	Objetivo
Unidad 4: El mundo de los textos literarios	Comprender el texto y la intención del autor en los textos literarios.	Leer y escuchar los textos literarios.	1. de
	Comprender la estructura de los textos literarios.	Identificar los recursos literarios.	2. de
Unidad 5: El mundo de los textos científicos	Comprender el texto y la intención del autor en los textos científicos.	Leer y escuchar los textos científicos.	1. de
	Comprender la estructura de los textos científicos.	Identificar la información principal.	2. de

Figure 2 y 2 Dosificación didáctica facilitada por la docente de aula

Anexo 3: guía de observación



FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDOMAS
DEPARTAMENTO DE PEDAGOGÍA

Guía de observación

Objetivo: Verificar la aplicación y pertinencia de las estrategias aplicadas siguiendo la secuencia didáctica en cada una de las asignaturas seleccionadas.

DATOS GENERALES

Nombre de la Escuela: _____

Fecha: _____ Hora: _____

Semestre: _____ Turno: _____ Modalidad: _____ grado: _____

Asignatura: _____

Cantidad de estudiantes presentes: _____ Cantidad de estudiantes según lista:

_____ Mujeres _____ Varones _____

Nombre del Docente que evalúa las estrategias:

Nombre del Estudiante investigador:

Señalar con un Shec los indicadores que se cumplen. La escala de valoración se sitúa entre máxima y mínima puntuación de: 5 (se desempeña en un rango superior al esperado). 4(se desempeña en el rango de manera esperada) 3(se desempeña en un rango inferior a los esperado)2 (se inicia rango inferior a los esperado)1(No se observó el rango y tuvo dificultades para lograrlo)

I. Características del docente	5	4	3	2	1	Observaciones.
1.1. Puntualidad.						
1.2. Presentación personal.						
1.3. Trabaja con estética						
1.4. Es mediador en el aula						
II. Etapa de Evaluación diagnóstica						
2.1. Da a conocer el indicador de logro y el contenido						
2.2. Realiza diagnóstico de los saberes previos de los estudiantes						
2.3. Utiliza estrategias didácticas para evaluar los aprendizajes previos						
2.4. Promueve la participación de los estudiantes						
2.5. Promueve la socialización						
2.6. Vincula el contenido con la realidad						
2.7. Utiliza estrategias didácticas activas e interactivas						
2.8. Atiende a la diversidad						
2.9. Cumple con el tiempo asignado						
2.10. Contextualiza los procesos de enseñanza y aprendizaje						
2.11. Cumple con el propósito de la estrategia						
2.12. La estrategia es pertinente al contenido y a la asignatura						

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA FORTALECER LA LECTURA Y ESCRITURA

2.13. La estrategia tiene un instrumento para valorar la funcionalidad de la misma					
2.14. Correspondencia entre el plan didáctico y las estrategias aplicadas					
III. Introducción del contenido					
3.1. Domina el contenido de forma científica					
3.2. Utiliza vocabulario técnico-científico					
3.3. Presenta ejemplos asequibles a los estudiantes					
3.4. La estrategia propicia los saberes de los estudiantes					
3.5. La estrategia estimula la participación activa de los estudiantes					
3.6. La estrategia utilizada es innovadora					
3.7. Generó nuevos aprendizajes en los estudiantes					
3.8. Se relaciona con el contenido en estudio					
3.9. Se utilizó el material didáctico adecuado					
3.10. Cuenta con instrumento de evaluación pertinente					
3.11. Existe coherencia entre el propósito, metodología y la forma de evaluación de la estrategia aplicada.					
3.12. El tiempo de aplicación es pertinente					
3.13. Propicia el debate y la reflexión.					
3.14. Dominio del idioma español de forma oral y escrito.					
3.15. Propicia la interacción docente-estudiante.					
3.16. Aclara dudas e inquietudes.					
3.17. Utiliza un lenguaje adecuado.					
3.18. Tiene tacto pedagógico con los estudiantes					
3.19. Verifica la participación de todos los integrantes de equipos.					
3.20. Correspondencia entre el plan didáctico y las estrategias aplicadas					
IV. Ejercitación del contenido					
4.1. Los medios o materiales didácticos utilizados promueven el aprendizaje.					
4.2. Utiliza el material para realizar ejercicios acordes al tema.					
4.3. Facilita material para la realización de los ejercicios.					
4.4. Uso efectivo de los medios tecnológicos (TIC).					
4.5. Demuestra creatividad en la presentación de la clase.					
4.6. Utiliza variedad de recursos naturales, humanos y otros					
4.7. Afianza el contenido					
4.8. Son pertinente las estrategias didácticas					
4.9. Las estrategias didácticas permiten la atención a la diversidad					
4.10. Las estrategias didácticas favorecen el desarrollo de competencias					
4.11. Las estrategias se vinculan con los indicadores de logros propuestos					
4.12. Las estrategias didácticas tienen un instrumento para validar la efectividad					
4.13. Correspondencia entre el plan didáctico y las estrategias aplicadas					
V. Evaluación de los aprendizajes					
5.1. Las estrategias didácticas permiten el cierre de las actividades					
5.2. Evalúa la temática desarrollada de forma sistemática.					

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA FORTALECER LA LECTURA Y ESCRITURA

5.3. La evaluación está acorde con los propósitos de las estrategias y los indicadores de logros						
5.4. Utiliza instrumentos para evaluar las estrategias						
6.5 Realiza preguntas orales a los estudiantes.						
6.6 Consolida y sintetiza el trabajo realizado.						
5.5. Promueve la crítica y autocrítica						
5.6. Promueve el respeto hacia las ideas de los demás						
5.7. Propicia la solidaridad y el compañerismo						
5.8. Existen relaciones interpersonales.						
5.9. Orienta actividades para el estudio independiente de los estudiantes en función de su preparación para próximo encuentro.						
5.10. Establece una cultura del aprendizaje consciente						
5.11. Correspondencia entre el plan didáctico y las estrategias aplicadas						
VI. El entorno del aula						
6.1. Organiza el espacio físico						
6.2. Propicia un ambiente adecuado para abordar la temática						
6.3. Genera un clima adecuado para el desarrollo de la clase.						
6.4. Existe un clima de agrado a la clase						
6.5. La clase se aborda según planificación						

Anexo 4: manual de estrategias lúdicas



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

**FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS
DEPARTAMENTO DE PEDAGOGÍA**

CARRERA DE PEDAGOGÍA CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN PRIMARIA

**MANUAL DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA FORTALECER EL PROCESO
DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA LECTURA Y LA ESCRITURA**

Elaborado por:

- Tec. Sup. Noelia Auxiliadora Hurtado Mendoza
- Tec. Sup. Yharen Jassel Arauz Calderón
- Bra. Jeysel Guadalupe Hernández Iglesia

Revisado por:

Msc. Jorge Luis Rodríguez Mercado.

Msc. Nohemí Scarleth Aguilar Chávez

Lic. Teresa de Jesús Manzanares Sanarrusia

Managua, 05 de noviembre del 2022

JUEGA APRENDE



*Todos los aprendizajes más importantes de la vida,
se hacen jugando*

-Francesco Tonucci



Tema: Estrategias lúdicas para la lectura y la escritura.

Objetivo General:

Compartir con los docentes del colegio Público 12 de septiembre y lectores interesados en general un repertorio de estrategias lúdicas que puedan poner en práctica para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura y escritura en los diferentes grados y asignaturas de la modalidad de Educación Primaria.

Índice

<u>PRESENTACIÓN</u>	12
<u>DESARROLLO</u>	13
<u>2.1 Marco referencial</u>	13
<u>Estrategias didácticas</u>	13
<u>Estrategias lúdicas</u>	13
<u>Estrategias didácticas, según secuencia didáctica:</u>	16
<u>Estrategias para indagar sobre los conocimientos previos o Evaluación</u>	
<u>Diagnóstica.</u>	
1. <u>La vuelta del conocimiento</u>	16
2. <u>El dado de imágenes y frases:</u>	19
3. <u>Analogías:</u>	21
4. <u>El tren de las palabras:</u>	23
5. <u>La perla valiosa</u>	25
6. <u>Imagen Generadora</u>	27
7. <u>Anagramas:</u>	29
<u>Estrategias para introducción de contenido.</u>	
1. <u>Cantar y aprender canciones</u>	31
2. <u>Trabalenguas.</u>	33
3. <u>El Ovillo de lana</u>	35
4. <u>Jugar el Veo veo</u>	37
5. <u>Leer y descifrar adivinanzas.</u>	39
6. <u>Bote preguntón.</u>	41
7. <u>Acróstico</u>	43
8. <u>Rumorología</u>	45
<u>Estrategias para ejercitación.</u>	
1. <u>Readshake</u>	47
2. <u>Memorias</u>	49
3. <u>Bolso viajero</u>	51
4. <u>Popwrite</u>	53
5. <u>Quitaypon</u>	55

6.	<u>¡Descifra!</u>	57
7.	<u>Moldéalas</u>	59
8.	<u>Bingo de palabras</u>	61
9.	<u>Tutty Frutty</u>	63
	<u>Estrategias de evaluación.</u>	65
1.	<u>Tirar al dado</u>	65
2.	<u>Garabatos desafiantes:</u>	67
3.	<u>Tronar globos</u>	69
4.	<u>Falso-verdadero</u>	70
5.	<u>Los seis sombreros.</u>	72
	<u>BIBLIOGRAFÍA</u>	77

PRESENTACIÓN

El presente manual se genera con el propósito de dar a conocer la necesidad de crear espacios lúdicos que fortalezcan el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura y la escritura en estudiantes en edades de Educación Primaria y logren mejores competencias lectoras para un mejor desempeño en la continuidad escolar basadas en el marco que establece el currículo nacional.

Al diseñar este manual se pretende crear oportunidades que favorezcan la decisión de desplazarse por los diferentes espacios lúdicos y tenga la orientación formadora y educativa al ser los partícipes fundamentales al ejecutar las diferentes estrategias presentadas por la docente, así mismo, satisfacer sus necesidades de socialización y establecer vínculos en su entorno cultural, potenciar sus habilidades comunicativas y creativas al utilizar los materiales en los espacios de aprendizaje.

Este documento es una propuesta que favorece la recreación formativa en los estudiantes y la lúdica como metodología pone al participé como objetivo principal de la estimulación y fortalecimiento que se provoca en el manual.

Noelia Hurtado, Yharen Arauz, Jeysel Hernández; Como estudiantes de quinto año de la carrera de Pedagogía con Mención en Educación Primaria de la Unan-Managua les presentamos esta compilación de estrategias lúdicas para fortalecer la lectura y la escritura, mismas que pueden ser aplicadas no solo en la disciplina de Lengua y Literatura, sino también en las demás asignaturas, son adaptables al nivel de complejidad y grado que se atiende.

DESARROLLO

2.1 Marco referencial

En el presente marco referencial se abordó la importancia de involucrar el carácter lúdico en el ambiente pedagógico en diferentes asignaturas, de manera particular, estrategias relacionadas al mejoramiento de la lectura y la escritura en el área de Lengua y Literatura. Para ello, se recurrió al apropiamiento de las diferentes conceptualizaciones, destacando la importancia que tiene la ejercitación de este tipo de estrategias en el campo de la enseñanza y aprendizaje. Ya que estas permiten, tanto a los discentes como al facilitador, la apropiación de conocimientos pertinentes según los currículos educativos que prevalezcan en los entornos académicos.

Estrategias didácticas

Como expresa Tobón (2010) citado por (Gimenez, 2016) las estrategias didácticas son “un conjunto de acciones que se proyectan y se ponen en marcha de forma ordenada para alcanzar un determinado propósito”, por ello, en el campo pedagógico específica que se trata de un “plan de acción que pone en marcha el docente para lograr los aprendizajes”

Estrategias lúdicas

(Sarmiento, 2021) Señala que las estrategias lúdicas son un excelente elemento en la educación ya que ayuda a los estudiantes a su creatividad, a la sociabilidad y en su enseñanza-aprendizaje; son métodos de enseñanza de carácter interactivo, dialógicos, estimulantes ingeniosos, pedagógicamente consistentes, para el desarrollo de ejercicios y juegos didácticos. De esta forma, se reconoce la importancia de la inserción de estas herramientas pedagógicas para la formación de seres humanos integrales que puedan desarrollarse de manera competente en el entorno social en el que se desenvuelven. Pues se les estimula de manera

dinámica para distanciarse de modelos de enseñanza mecanizados en los que el aprendizaje es almacenado en memorias de corto plazo y no es funcional.

No obstante, a pesar del impacto positivo en los procesos de enseñanza y aprendizaje gracias a las innovaciones de las estrategias lúdicas, hay opiniones contrarias acerca de su funcionalidad. Como expresa Melo Herrera (2014) mencionado por (Briceño, 2018) Plantea que entre los aspectos negativos que favorecen dichas estrategias está el aislamiento, las adicciones, el poco esfuerzo, la pérdida de tiempo y el aprendizaje nulo. Sin embargo, cuando se promueve el aprendizaje mediante juegos, aparte de los aspectos conceptuales que se deben aprender en cada clase, se fomentan relaciones integrales entre diferentes miembros del entorno y es más fácil recordar las experiencias de aprendizaje mediante una estimulación positiva que mediante un amaestramiento mecanizado.

Relacionado a la escritura, (Cassany, 2015) deduce que es:

Una manifestación de la actividad Lingüística humana que comparte los rasgos de intencionalidad y de contextualidad de la creatividad verbal. Asimismo, constituye un hecho social que se hace manifiesto en un tiempo y en unos espacios determinados y que es compartido por una comunidad específica. (p. 112)

Este proceso creador está regido por normas gramaticales modeladoras que con el paso del tiempo o se modifican, caen en desuso o se amplían con el fin de transmitir el mensaje de manera adecuada. Es por ello que, se debe instruir de manera oportuna sobre los aspectos léxicos y gráficos que implica la escritura y sobre la importancia que tiene es hacerlo correctamente tanto en ambientes académicos y extra académicos.

Por su parte, la lectura es un proceso complejo y multifacético que implica un alto grado de abstracción por parte de los sujetos que se plantean realizar este proceso mental. Dado que esta implica el “comprender [y envuelve] el ejercicio de habilidades mentales superiores tales como: predecir, inferir, analizar, [y]

sintetizar [determinada información]" (Herazo, 2015, p. 12). Dicho de otra manera, requiere a un individuo dinámico mentalmente, que sea capaz de reconocer las particularidades tanto textuales, fonéticas como interpretativas que surgen a medida que se lee el texto de manera efectiva.

Cabe destacar que, la lectura no es una cuestión que se deba abordar y manejar a la ligera por parte de las instituciones educativas, ya que es mediante esta que se dota a los estudiantes de herramientas cognitivas, sociales e interactivas. Tal como afirman (Cedeño, 2019) la lectura:

Ayuda al desarrollo y perfeccionamiento del lenguaje. Mejora la expresión oral y escrita y hace el lenguaje más fluido. Aumenta el vocabulario y mejora la ortografía. La lectura mejora las relaciones humanas, enriqueciendo los contactos personales, da facilidad para exponer el propio pensamiento y posibilita la capacidad de pensar. (p. 12)

De tal manera que, se debe enseñar a los estudiantes la importancia de la lectura. En otras palabras, lectura es la que forma y da sentido al continuo aprendizaje, por lo cual no se debe realizar actividades que no contribuyan a fomentar el gusto por la lectura, pues, provocaría un déficit que afecte los conocimientos del discente o no desarrollaría su pensamiento crítico durante el proceso lector, no aprenderá a procesar información, ni a construir el significado de las ideas.

Ahora bien, a pesar de reconocer que la lectura es un aspecto imprescindible en la formación académica e integral del ser humano, especialmente en sus primeros años de escolaridad, es bien sabido que existe una baja motivación por la misma.

Entonces, si se quiere introducir al estudiantado al hábito lector se debe empezar por conocer los intereses, inclinaciones y gustos estéticos que atraen al mismo, de esa manera el estudiante se sentirá identificado con lo que lee e inducido a desarrollar hábitos lectores. Sin embargo, cuando al estudiante se le ofusca con lecturas no aptas para sus destrezas o fuera de su contexto socio cultural, solo caerá en el tedio y será forzado a leer un texto que no comprende.

Es aún de mayor complejidad desarrollar el gusto literario en niños, sobre todo, cuando el entorno social se ve influenciado por costumbres no lectoras y de consumo rápido sin conocimiento, lleno de desinformación. Por tal motivo, “los profesores no deben dejar de lado la estimulación de la imaginación de los niños a través de la lectura, pues esta es imprescindible para la adecuada formación de la personalidad; aporta herramientas cognitivas” (Martinez, 2019). Cuando se incentiva al jovencito a leer, se tiene que apelar a aspectos subjetivos y connotativos, a su imaginación para formar a sujetos integrales mediante la lectura.

Estrategias didácticas, según secuencia didáctica

A continuación, se muestran a través de un pequeño ejemplar, estrategias didácticas para indagar los conocimientos previos de los estudiantes tomando en cuenta diferentes estrategias lúdicas puestas en práctica y que favorecerán al desarrollo de habilidades y destrezas en diversas disciplinas en las que sean empleadas, en este caso van dirigidas especialmente a la disciplina de Lengua y Literatura con su temática principal la lectura y la escritura.

Estrategias para indagar sobre los conocimientos previos o Evaluación Diagnóstica.

La vuelta del conocimiento

Definición: Este es un juego divertido que se introduce para abordar contenidos en las diferentes áreas o materias de aprendizaje. En la asignatura de Lengua y Literatura la podemos utilizar para trabajar los cuatro bloques como son la expresión oral, escrita, ortografía, gramática y lectura.



Propósito: Permite la participación de los estudiantes de manera directa e indirecta, al igual que los conduce a seguir instrucciones y que expresen sus conocimientos de manera espontánea, despierta el interés y la atención y los mantiene activo en constante participación a responder las preguntas que se hace, se promueve el interés en leer y escribir.

Ventajas: Participación activa, interacción socioemocional, aprendizaje significativo, retroalimentación de los saberes previos.

Desventajas: se puede generar indisciplina

Metodología: Se recortan imágenes a color referentes al tema que se va a estudiar, luego se pegan en espacios en forma triangular de modo que cubra toda la ruleta, los estudiantes pasan a girarla y de acuerdo donde la flecha les indique expresar lo que sabe de ella (conocimientos previos) de esta manera harán una predicción de lo que se va a estudiar relacionándolo con el contenido en estudio.

Material Didáctico: cartón, pega, tijera, base de madera o plástico, imágenes

Evaluación: Técnica de observación

Instrumento: Lista de cotejo

Instrumento de evaluación

Lista de Cotejo

Objetivo: Verificar la habilidad del sentido de predicción y las destrezas de lectura y escritura.

Contenido: La Leyenda

Nombre del Estudiante: _____ **Grado:** _____ **Fecha:** _____

Criterios a valorar	SI	NO	Observación
Se integra activamente en las actividades de juego.			
Predijo el tema con solo ver la imagen.			
Demostró conocimientos previos del contenido.			
Lee con buena entonación.			
Encontró más de 4 palabras desconocidas.			
Escribe más de 10 palabras con buena caligrafía			
Expresa su sentido crítico ante la clase.			

El dado de imágenes y frases



Definición: Material manipulativo para trabajar la predicción de un contenido en general, es un juego divertido con el apoyo visual de imágenes, palabras y oraciones escritas que los participantes podrán leer y asociarlas para descubrir de lo que estudiará, también hará la función que por medio de él escribirán las frases para formar oraciones lógicas.

Propósito: Este juego Ayudará a los estudiantes en aumentar su comprensión lectora y expresión verbal y escrita.

Ventajas: mejora la atención y concentración Fomenta la creatividad el interés y la responsabilidad en los estudiantes.

Desventajas: daño del material (según el material elaborado)

Metodología: A través de este juego los estudiantes lanzarán el dado donde podrán leer, sílabas, palabras, frases y oraciones que posteriormente relacionarán con imágenes, que serán tomadas en cuenta al momento exploración de conocimientos y también de actividad de desarrollo donde tendrán la oportunidad de leer y escribir hasta formar conceptos de lo que se pretende aprender. Con esto se puede trabajar gramática, el cuento, reglas generales de acentuación, entre otros contenidos que comprende la disciplina de Lengua y Literatura.

Material didáctico: caja de cartón, imágenes a color, pega, tijera, hojas de color, marcadores

Evaluación: Técnica de observación

Instrumento: Lista de Cotejo

Instrumento de evaluación

Lista de Cotejo

Objetivo: Identifica sustantivos y adjetivos en escritos de frases y oraciones.

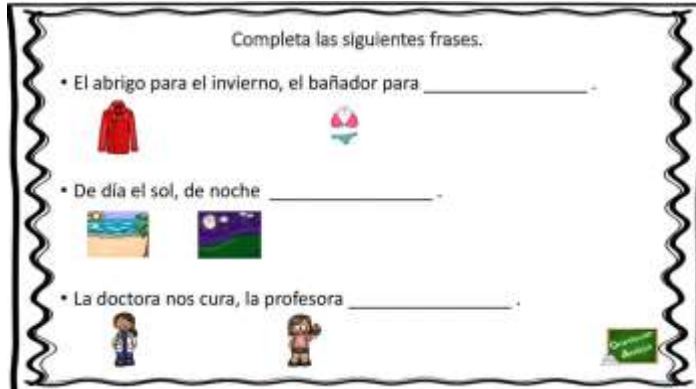
Contenido: sustantivos y adjetivos.

Grado: _____

Fecha: _____

Nombres y apellidos	Criterios a valorar						Observaciones
	Identifica el sustantivo en oraciones dadas.		Al lanzar el dado lee palabras e identifica adjetivos.		Ubica el adjetivo en oraciones dadas.		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Zoe Mara Maltéz							
Rechell Hernández							
Ruth Molinares.							
Alex Flores							
Dereck Cruz							

Analogías



Definición: Son un procedimiento lingüístico mediante el cual se crean palabras o expresiones nuevas, o se transforman otras que ya existen, con el fin de acomodarlos a un

determinado modelo.

Propósito: Es la capacidad de razonar verbal y escrita, por lo que la respuesta correcta estará escondida entre varios distractores.

Ventajas: mejora la concentración, despierta la curiosidad, desarrolla el pensamiento crítico y motiva el proceso de lectura.

Desventajas: Se les puede dificultar a los estudiantes con poco razonamiento lógico.

Metodología: Primeramente, con este juego los estudiantes ponen en práctica el razonamiento lógico que les permita el desarrollo de la comprensión lectora, por otro lado, esto induce a la escritura una vez que ellos ya han analizado guiándose por oraciones compuestas por frases cortas incompletas e imágenes completan la información, luego las leen formando así lo que se pretende que ellos aprendan. Se puede utilizar en diversos contenidos tales como: el cuento, fábulas, las partes de la oración, gramática, entre otros se puede adecuar a cualquier nivel de complejidad y en todas las asignaturas.

Material didáctico: hojas blancas, impresiones a color lápiz grafito.

Evaluación: Técnica de observación

Instrumento: La Rubrica

Instrumento de la evaluación

Rubrica

Grado: -----

Fecha: -----

Nota: Puede ser modificada a cualquier asignatura.

Indicadores	Excelente	Bien	Regular
Análisis de palabras.	Forma al menos 5 palabras de una dada.	Forma al menos 3 palabras de una dada.	Forma al menos 1 palabra de una dada.
escritura	Escribe correctamente listado de palabras.	Escribe correctamente al menos 5 palabras.	Escribe correctamente al menos 2 palabras.
lectura	Lee con fluidez y claridad palabras del listado.	Lee con fluidez, pero no expresa bien algunas palabras.	Lee con dificultad palabras del listado.

El tren de las palabras

Definición: Divertido juego para crear oraciones y conocer palabras.



Propósito: Que los

estudiantes jueguen con diferentes tipos de palabras con la finalidad de apropiarse de un concepto basado en el contenido que se pretende enseñar utilizando ejemplos, aquí se practica bastante la ejercitación.

Ventajas: Enriquecen su vocabulario, fomenta la lectura, facilita el afianzamiento en los contenidos.

Desventajas: solo aplica para la lectura.

Metodología: Se les entregara unas fichas de imágenes a colores donde ellos recortarán y formarán ya sea oraciones o palabras atendiendo al criterio de lo que se está estudiando, luego de esto escribirán y leerán las oraciones o palabras que formaron. Es ideal para aprender a distinguir diferentes conceptos, por ejemplo, en gramática saber diferenciar un artículo, sustantivos, verbos, adjetivos y preposiciones muy útiles para trabajar reglas generales de acentuación (palabras agudas, graves y esdrújulas) funcionales para cualquier asignatura, en matemática, por ejemplo, con las tablas de multiplicar, en Ciencias Naturales, con los estados del agua.... Y así sucesivamente un juego muy flexible para su adecuación de acuerdo a los intereses y necesidades de cada grupo al que se atiende.

Material didáctico: Tren elaborado de cajas de cartón, imágenes a color, pega, tijeras.

Evaluación: Técnica de observación

Instrumento: Guía de observación

Instrumento de evaluación

Guía de observación

Objetivo: Observar la capacidad de escribir y leer palabras, frases cortas y oraciones.

Nombre del estudiante: - _____

Grado: _____ **Fecha:** _____

Marque con una X en la escala atendiendo los siguientes parámetros:

Excelente: Se desempeña en un nivel superior a lo esperado.

Muy bien: Se desempeña en un nivel de una manera esperada.

Bien: Se desempeña en el nivel inferior a lo esperado.

ITEMS	Excelente	Muy bien	Bien
Muestran disponibilidad al organizarse en equipos.			
Muestran interés por manipular el material que se les brinda.			
Son capaces de formar en orden lógico oraciones y frases cortas.			
Escriben oraciones con letra legible.			
Leen fluido las oraciones escritas por ellos mismos.			

La perla valiosa

Definición: Es un juego que se trata de buscar un listado de palabras que se encuentran en una tarjeta, en el cofre estarán las mismas palabras, pero en forma de objetos.

Propósito: Generar en los estudiantes el hábito de la lectura y la escritura mediante actividades lúdicas. Además, un juego muy gustado por los estudiantes donde no solo despierta la curiosidad sí no que también podrá escribir y leer las diferentes palabras encontradas.

Ventajas: fomenta la colaboración y motivación por la lectura y escritura.

Desventajas: En algunas ocasiones genera indisciplina.

Metodología: Mediante este juego los estudiantes se organizarán en equipos donde el líder escribirá el nombre de los objetos que se encuentran en el cofre, mientras los demás miembros están afuera esperando que su representante del grupo los esconda, cuando ellos regresen, se guiarán leyendo el listado de palabras que estarán en el papelón. Con este juego desarrollarán habilidades de escritura, ortografía y lectura al igual puede ser adecuada cualquier asignatura y contenidos.

Material didáctico: manualidad de cartón, pega, imágenes a color, marcadora, selladora, tijera.

Evaluación: Guía de observación

Técnica: El juego



Instrumento de evaluación

Guía de observación

Objetivo: Observar la habilidad de encontrar palabras, escribirlas y leerlas, partiendo de la manipulación de objetos concretos.

Nombre del estudiante: _____

Grado: - _____ **Fecha:** _____

Marque con una X en la escala atendiendo los siguientes parámetros:

Excelente: Se desempeña en un nivel superior a lo esperado.

Muy bien: Se desempeña en un nivel de una manera esperada.

Bien: Se desempeña en el nivel inferior a lo esperado.

ITEMS	Excelente	Muy bien	Bien
Muestran habilidad visual al buscar palabras escondidas.			
Logran la comunicación con su grupo al buscar el listado de palabras.			
Se motivan por escribir palabras encontradas en el juego.			
Forman oraciones partiendo de objetos concretos y las escribe.			
Logran encontrar, leer y escribir palabras de todos los objetos del cofre.			

1. Imagen Generadora

Definición: Es una estrategia que puede despertar sentimientos, ya que provocan experiencias, emociones y recuerdos y eso ayuda a conectarnos con lo que queremos enseñar.

Propósito: Con la lectura de imágenes no solo tienen que leer las cosas que son irreconocibles, sino también las que pueden ser interpretadas desde la afectividad, la imaginación, la fantasía y los estudiantes tienen la capacidad de hablar de lo que sabe a través de lo que ven.

Ventajas: Ayuda al desarrollar la imaginación, habilidades de interpretación, creatividad y capacidad de análisis, lectura de textos cortos, lectura de cuentos creados por ellos mismos.

Desventajas: suele suceder que solo quieren expresar oralmente y no escrita la historia creada.

Metodología: Con esta estrategia se pretende redactar cuentos, fábulas, oraciones a través de una o dos imágenes donde se pueden ubicar en un cuadro que se identifique la idea como: personaje – lugar -objeto, partiendo de ahí hacen uso de su imaginación y habilidades de pequeños escritores. Con esta estrategia además del cuento se puede trabajar: consonantes, silabas, palabras, nombre propio, nombres comunes, sustantivos, adjetivos...etc.

Material didáctico: imágenes ilustradas a color, pega, lápiz grafito, colores

Evaluación: cuestionario.

Técnica: Preguntas



Instrumento de evaluación

Questionario.

Objetivo: Obtener la información necesaria para conocer la percepción que tienen los estudiantes acerca de apropiarse de la lectura y escritura asociando imágenes.

Nombre del entrevistado: _____

Lugar y fecha: _____

Instrucciones: Lea las siguientes preguntas y subraye la respuesta correcta.

1. ¿Te gusta lo que lees?

- a) No es aburrido
- b) Me encanta hacerlo
- c) Poco

2. ¿Qué tipo de lecturas prefieres?

- a) Las ilustradas
- b) Las lecturas cortas
- c) Lecturas con Imágenes y letras

3. ¿Las imágenes te motivan para iniciar el proceso de lectura?

- a) SI
- b) NO
- c) Casi siempre

4. ¿Qué tipo de lectura escribirías a partir de imágenes dadas?

- a) Situaciones de la vida cotidiana
- b) Fabulas de animales
- c) Cuentos infantiles

5. ¿Cuántas palabras logras encontrar cuando lees?

- a) 5 palabras
- b) Ninguna palabra
- c) Las que considere desconocidas.

6. ¿Qué es lo que más te gusta escribir?

- a) Palabras
- b) Oraciones
- c) Lecturas

Justifique

porqué:

Anagramas

AMOR-ROMA
TARTA-TRATA

Definición: El termino anagrama es de origen griego proviene de "anna" que significa cambio y de gamma que significa

'escritura". Es un juego de letras, sonidos y palabras (No es más que la transposición de las letras que conforman una palabra nueva es decir utilizar las mismas letras para crear palabras nuevas).

Propósito: Ampliar el vocabulario en los estudiantes al momento de encontrar nuevas palabras cambiando su orden las pueden escribir, incluso con una palabra se puede generar desde dos a tres palabras.

Ventajas: Desarrolla el razonamiento lógico, amplían su vocabulario, leen y escriben palabras nuevas, trabajo en equipo.

Desventajas: tienden a frustrarse al no encontrar la otra palabra.

Metodología: Se elabora una tabla utilizando ya sea cartulina dúplex, hojas de colores entre otros forrada con papel blanco, seguidamente se pega sobre ella la palabra generadora de la que tendrán que formar otras palabras, las que sean necesarias y las irán escribiendo con marcadores sobre el tablero luego las leen. mediante este juego el estudiante es capaz de descifrar mensajes ocultos que van desde simples palabras cortas hasta frases esto ira

en dependencia del nivel de complejidad del cada grado a quien se aplique tomando en cuenta que con este juego podemos utilizarla con el contenido de adivinanzas, trabalenguas, sustantivos propios y comunes, vocabulario nuevo, uso del diccionario. También en otras asignaturas como matemáticas en la multiplicación invirtiendo el orden de los números, pero la misma respuesta (propiedad conmutativa).

Material didáctico: Fichas de palabras, marcadores, papelón blanco, tarjetero de sílabas y palabras.

Evaluación: Portafolio

Técnica: Hoja de aplicación

Instrumento de evaluación

Portafolio



- ✓ Entregar a cada estudiante tres palabras escritas en hojas de colores, luego de esas palabras ellos tendrán que sacar las que se encuentren, mezclando sílabas en diferente orden (inverso, sílaba inicial con sílaba final.) y escribirlas debajo de la palabra generadora.
- ✓ Seguidamente se les entregará un portafolio donde archivarán su trabajo realizado y lo entregarán a su docente para su revisión y

será devuelto en la próxima sesión de clases.

Estrategias para introducción de contenido.

1. Cantar y aprender canciones



Definición: Se trata de rimas muy sencillas y repetitivas, que muchas veces contienen una enseñanza o moraleja, como si se tratara de fábulas cantadas.

Propósito: Las canciones infantiles potencian el desarrollo intelectual, auditivo, sensorial, del habla, motriz y social del niño. Todos estos beneficios se logran a través del oído, la alfabetización, la expresión corporal y emocional del niño. El memorizar estas canciones infantiles mejorará su retención y capacidad de concentración.

Ventajas: Una forma lúdica de adquirir vocabulario y aprender a expresarse oralmente.

Metodología: Su método usa la música para conseguir el desarrollo armónico de la persona en su interior. Para ello, se centra en la preparación básica musical de los niños tratando los sonidos y los ruidos musicales como sonidos verbales a partir del entorno sonoro y cotidiano.

Material didáctico: Para hacer música son el cuerpo y la voz.

Evaluación: Técnica de observación

Instrumento: La Rubrica

INSTRUMENTO DE EVALUACION

Rubrica para evaluar el canto

GRADO_____

FECHA_____

Criterios	4	3	2	1
Tono de voz	Mantiene el tono de voz alto durante toda la canción.	Empieza cantando con tono de voz alto luego lo baja durante toda la canción	Tono de voz bajo durante toda la canción	Le falta mejorar el tono de voz
Dominio de la canción	Demostraron mucho dominio durante toda la canción	Le faltó dominio de la canción	Se distrajo por que no poseía dominio de la canción	Le falta dominio de la canción
vivencia	Se mostró motivado en todo momento del desarrollo de la actividad	Se observó motivado en algunos momento del desarrollo de la actividad	La vivencia observada para desarrollar la actividad fue poca	Casi ni se interesó en la actividad

disciplina	Mostraron mucha	Mostraron disciplina durante la actividad	Fue poca la disciplina	Se mantuvo indisciplinado
total				

2. Trabalenguas.

Definición: Los trabalenguas son que combinan fonemas parecidos, formando rimas fáciles con secuencias de sonidos similares, con lo que su pronunciación en voz alta es difícil. Crean conflictos de pronunciación, y el esfuerzo que el niño hace por superar estos problemas produce muchos beneficios en las pequeñas mentes de los niños.



Propósito: fórmula divertida para que los niños ejerciten el lenguaje, la memoria y la vocalización.

Ventajas: Trabajan la memoria, ejercitan la vocalización, fomentan la competitividad con uno mismo, ayudan a que los niños tengan interés por la lengua y la lectura, enseñan a los niños a reírse de sí mismos, desarrollan la imaginación, aumentan su vocabulario.

Metodología: Es un juego, para ver quién pronuncia mejor y más rápidamente, también sirven para que los niños aprendan a hablar con precisión y rapidez, sin equivocarse y para que ejerciten la memoria.

Material didáctico: Papelón y Marcador.

Evaluación: Técnica: juegos (trabalenguas)

Instrumento: Guía de observación.

INSTRUMENTO DE EVALUACION

Guía de observación

Estudiante _____ Asignatura _____ Fecha _____

Tema expuesto _____

Instrucciones: Se presentan los aspectos que deben considerarse en el desempeño del estudiante durante la exposición. Marque con una X en la escala atendiendo a los siguientes parámetros:

Excelente: Se desempeña en el rasgo de una manera superior a lo esperado.

Muy bien: Se desempeña en el rasgo de la manera esperada.

Bien: Se desempeña en el rasgo de una manera inferior a lo esperado.

Mejorable: Se inicia en el logro del rasgo.

Sin realizar: No se observó el rasgo o tuvo dificultades para lograrlo.

Criterios	E	Mb	B	M	Sr	observación
Retiene con facilidad el trabalenguas.						
Utiliza lenguaje claro y rápido.						
Pronuncia correctamente las palabras.						

Mantiene una buena postura.						
-----------------------------	--	--	--	--	--	--

3. El Ovillo de lana

Definición: Es una bola obtenida enrollando un hilo, de cualquier material textil, sobre el mismo. A lo que permite desenvolverse con facilidad.

Propósito: trabaja cohesión grupal, habilidad y memoria.

Ventajas: se puede usar en todas las asignaturas.



Metodología: Se forman en círculo sea de pies o sentados, el que recibe el ovillo de lana sin soltar tira y dice algo y así sucesivamente hasta que todos los participantes agarran un trozo de lana, se ira formando una vistosa figura de telaraña o estrella.

Material didáctico: Lana o madeja.

Evaluación: Técnica: La Observación

Instrumento: Lista de cotejo.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Lista de Cotejo

Objetivo: Mejorar la participación en grupo

Contenido:

Nombre

del

Estudiante:

Grado: _____ **Fecha:** _____

Criterios a valorar	SI	NO	Observación
Se integra fácilmente en el juego.			
Ejerce sus habilidades.			
Espera con tranquilidad su turno.			
Retención de la opinión de sus compañeros.			

Jugar el Veo veo

Definición: Palabras que comiencen con determinada letra. Puedo hacerlo con una lámina con muchos dibujos o podemos buscar cosas con ese sonido en el lugar que estemos.



Propósito: El juego del "Veo veo" es ideal para la estimulación visual de los estudiantes. Por otra parte, con la versión tradicional del juego del "Veo, veo" conseguirás muchos beneficios asociados como los siguientes:

- Mejorar la atención y la concentración de los participantes.
- Aumenta la agudeza visual.
- Estimular el vocabulario y la expresión oral.
- Promover la creatividad y la participación.
- Reforzar las conexiones neuronales.

Ventajas. Obviamente, en esta etapa no se trata llevar a cabo juego propiamente dicho, sino de una variante que favorece la coordinación ocular y aumenta el vínculo.

Metodología: Es importante que exista un mínimo de dos participantes, pero no hay límites y pueden participar todas personas que quieran. La única condición es que quienes jueguen sean capaces de comprender el entorno que les rodea para que puedan responder correctamente la adivinanza.

Material didáctico: No necesita de herramientas para su ejecución, puesto que es un juego de observación.

Evaluación: Técnica hoja de aplicación



Instrumento: Rutinas del pensamiento.

INSTRUMENTO DE EVALUACION

Rutinas de pensamientos

Preguntas orales

¿Qué es lo que observas? ¿Qué es lo que piensas que significa? ¿Qué te preguntas?

Veo	 Pienso	 Me pregunto

Leer y descifrar adivinanzas.

Definición: Las adivinanzas son un recurso fantástico para que los niños aumenten su vocabulario.

Propósito: Mejorar la pronunciación, la comprensión del lenguaje y ampliar vocabulario.

Ventajas: Favorece en el desarrollo del proceso de formación de conceptos en el niño, puesto que, al buscar la respuesta correcta, es necesario que el discrimine entre las múltiples características de un objeto trate de ubicar lo esencial.

Metodología: Formar grupo de acuerdo a la edad, características y desarrollo del lenguaje alcanzado. Se le puede repetir las adivinanzas para que el niño pueda estructurar la imagen del objeto de lo que se está preguntando.

Material didáctico: imágenes e impresiones.

Evaluación: Técnica la observación.

Instrumento: Lista de cotejo.



Instrumento de evaluación

Lista de cotejo

Objetivo: Lograr que el estudiante ejerza el pensamiento lógico.

Aspectos a evaluar	SI	NO	observación
Participó activamente en la dinámica			
Logro descifrar la adivinanza			
Completo el tiempo estipulado para descifrar la adivinanza			
Presento seguridad en el desarrollo de la adivinanza al monto de dar su respuesta			
Presento la respuesta ante al grupo			
Respeto la ideas de los demás			
Uso un tono de voz adecuado			

Bote preguntón.

Definición: Es un juego que la maestra lleva un bote lo más llamativo (decorado) que se pueda para captar la atención con bolas de poroplast ya sea con preguntas o afirmaciones.

Ventajas: Despierta la curiosidad

Permite el trabajo colectivo o trabajo en equipo

Desarrollo lingüístico

Inicio de introducción de un contenido

Propósito: El propósito es aclarar dudas, imaginar e interactuar cambiar la rutina del día.

Metodología: La docente mete bolas de corcho con las interrogativas. ¿Qué?, ¿Quién?, ¿Cuándo?, ¿Cómo?, ¿Dónde? Y ¿Por qué? Los estudiantes se forman en U y cada uno agarra una bola. Con ella tendrán que inventarse una pregunta y lanzársela a un compañero. Este tiene que responderle y transformarla.

Material: Bote

Foamy.

Pega.

Marcador.

Bolas de poroplast.

Evaluación: Instrumento Registro anecdótico.

Técnica: La observación



Acróstico

Definición: Es una pieza de escritura en la que un conjunto de letras, generalmente la primera letra de cada línea, palabra o párrafo, explica una palabra o frase dándole un significado especial al texto.

Ventajas:

Memorización.

Formar palabra o frases.

Desventajas:

Propósito: usan el lenguaje escrito a leer y escribir acrósticos, con la finalidad de que asuman prácticas de lectores.

Metodología: Se les entrega una hoja de color a los estudiantes, para conseguir acrósticos de todos, de uno en uno tienen que escribir su nombre. Pero, en lugar de escribirlo de forma horizontal, tienen que colocar cada letra debajo de la anterior, de forma vertical. Así, pueden pensar una cualidad, afición, comida, deporte o juego que les guste y que empiece por cada letra de su nombre.

Material didáctico: hojas de colores

Lápiz

Evaluación: Técnica: La observación

Instrumento: Guía de observación.



INSTRUMENTO DE EVALUACION

Guía de observación

Estudiante _____ Asignatura _____ Fecha _____

Tema expuesto _____

Instrucciones:

Se presentan los aspectos que deben considerar en el desempeño del estudiante durante la exposición. Marque con una X en la escala atendiendo a los siguientes parámetros:

Excelente: Se desempeña en el rasgo de una manera superior a lo esperado.

Muy bien: Se desempeña en el rasgo de la manera esperada.

Bien: Se desempeña en el rasgo de una manera inferior a lo esperado.

Mejorable: Se inicia en el logro del rasgo.

Sin realizar: No se observó el rasgo o tuvo dificultades para lograrlo.

Criterios	E	Mb	B	M	Sr	observación
Retiene con facilidad el trabalenguas.						
Utiliza lenguaje claro y rápido.						
Pronuncia correctamente las palabras.						
Mantiene una buena postura.						

Rumorología

Definición: Vos que corre entre el público, pero las características principales que lo definen son el ser un mensaje interesante, seductor, ambiguo, destinado a ser creído y secreto.

Ventajas: concentración

Comunicación positiva basada en fuentes reales.

Desventajas: Distracción en el momento con los demás.

Propiciar información inexacta.

Propósitos: Ser capaz de retener la información.

Comunicación fluida.

Metodología: Elegimos 5 ó 6 alumnos y los sacamos un instante de la clase. El profesor aporta un artículo de prensa o de alguna revista con una información o historia determinada y se lo lee al resto de la clase para que estos lo conozcan.

Primero el profesor llama a uno de los estudiantes que se encuentran fuera y le lee la noticia en cuestión, y ahora el que la acaba de escuchar, sin tener delante esa información, se la debe explicar lo mejor que pueda a otro de los compañeros que se encuentra fuera. Éste último, hará lo mismo con otro de los de fuera, y así sucesivamente hasta que ya no quede nadie fuera. Entonces ese último deberá exponer al resto de la clase lo que ha comprendido de la explicación de su compañero, para luego el profesor leerles a ellos la noticia y vean lo que ha diferido de la original a la última comentada.

Material didáctico:

Evaluación: Lista de cotejo

Técnica: La observación



Instrumento de evaluación Lista de cotejo

Objetivo: Lograr que el estudiante ejerza el pensamiento lógico.

Aspectos a evaluar	SI	NO	observación
Participó activamente en la dinámica			
Logro descifrar la adivinanza			
Completo el tiempo estipulado para descifrar la adivinanza			
Presento seguridad en el desarrollo de la adivinanza al monto de dar su respuesta			
Presento la respuesta ante al grupo			
Respeto las ideas de los demás			
Uso un tono de voz adecuado			

Estrategias para ejercitación.

1. Readshake

Definición: Es un juego que consiste en cuatro columnas con seis círculos de diferentes colores con un fondo blanco y se puede jugar en parejas o equipos.

Propósito: incentivar la lectura de manera divertida.

Ventajas: Esta estrategia permite trabajar y desarrollar múltiples habilidades de manera lúdica:



- ✓ La motricidad gruesa
- ✓ La coordinación y el equilibrio
- ✓ La lateralidad
- ✓ La atención y la concentración
- ✓ Los límites del cuerpo
- ✓ La resistencia, flexibilidad, la noción de espacio.
- ✓ Saber trabajar en equipo y sobre todo enriquecer la lectura.

Desventajas: poca resistencia por parte de los educandos, cansancio.

Metodología: Extiende la cartulina (columna con 6 círculos de diferentes colores) en una superficie plana.

Los estudiantes deben estar descalzos, ya sea con o sin medias. ¡Tener las medias puestas añade un desafío deslizante!

Para un juego de 2 personas: los estudiantes se colocan en extremos opuestos de la cartulina (a lo largo)

¡Comienza! El docente dice la frase, enunciado u oración que estará en alguno de los círculos (según el contenido a trabajar) y la parte del cuerpo que debe de utilizar para tocar lo mencionado por el maestro (manos o pies).

Los estudiantes deben de mantener las manos y los pies en la cartulina. La única vez que un estudiante puede levantar una mano o pie es para dejar que la parte del cuerpo del otro educando pase a través.

En este caso, el estudiante debe anunciar por anticipado que levantará su mano o pie de la cartulina, y debe reemplazarlo apenas el otro jugador pase. No anunciar que se moverá resultará en una eliminación.

Elimina los jugadores que se caigan, toquen la cartulina con cualquier otra parte del cuerpo que no sean manos, pies o se rindan.

Material didáctico:

Tela blanca o cartulina

Hojas de colores diferentes.

Tijera

Marcador acrílico

Cinta adhesiva

Evaluación: Instrumento lista de cotejo

Técnica: Observación.

Instrumento de evaluación Lista de cotejo

Objetivo: valorar la participación de los estudiantes al identificar y leer palabras, frases u oraciones.

NO.	Criterios a valorar	Si	No	Observación
1	Demuestra entusiasmo y respeto al integrarse en el juego.			
2	Identifica las palabras mediante la lectura			
3	Lee con fluidez y entonación			
4	Utiliza la parte del cuerpo establecido			
5	Evidencia resistencia, flexibilidad y la noción de espacio.			
6	Avisa si necesita levantar una parte de su cuerpo para dar pase a su compañero			

2. Memorias

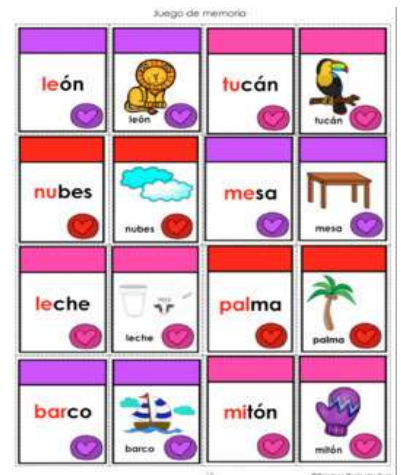
Definición: se tienen que ir descubriendo parejas de elementos iguales o relacionados entre ellos, que se encuentran escondidos. En cada tirada se destapan un par de piezas que se vuelven a esconder si no hacen par.

Propósito: estimular la lectura, afianzar la concentración, destapar todos los pares.

Ventajas:

Aparte del crecimiento escolar del estudiante ayuda en cada una de las facetas de su vida.

- ✓ Mejora sus habilidades cognitivas y facetas como la atención, la creatividad y la habilidad visual.
- ✓ Aumenta la memoria a corto plazo



- ✓ Previene enfermedades relacionadas con la memoria a largo plazo.
- ✓ Potencian el desarrollo del lenguaje.

Desventajas:

Metodología: se ubica en la pizarra el juego, (cuadro con las 24 fichas) los estudiantes se forman en equipos de 4-5 participantes. Se organizan por turnos para que cada participante pase a buscar la pareja (figura-nombre). Ganará el que acumule mayores números de fichas encontradas.

Material didáctico:

12 figuras

12 nombres

Cartulina

Evaluación: Instrumento guía de observación

Técnica: La observación

Instrumento de evaluación

Guía de observación

Objetivo: observar y evaluar el desempeño de los estudiantes en el juego de memoria.

Instrucciones: marque con una X la casilla que mejor describa el comportamiento del estudiante.

Indicadores	Nunca o rara vez	Algunas veces	Con frecuencia	Con mucha frecuencia
Tiene dificultad para leer y asociar las parejas de figura-nombre				

Logran emparejar todas las fichas				
Capacidad para integrarse (trabajo en equipo)				
Tiene dificultad en esperar su turno				
Interrumpe a sus compañeros				
Practica el valor de la tolerancia				

3. Bolso viajero

Definición: se trata de un bolso de tela que se cierra con cordones en la cual los estudiantes encuentran diferentes figuras, objetos o palabras.

Propósito: incitar la lectura y escritura, aumentar la creatividad.

Ventajas:

- ✓ incentiva la curiosidad
- ✓ Desarrolla el sentido del tacto
- ✓ Mejora el vocabulario.



Metodología: se ordenan los estudiantes en círculo, al son de una música el primer estudiante se coloca el bolso viajero para pasear con él. Luego, debe de escoger a otro estudiante para darle el bolso, al terminar la música al que

le quede introducirá la mano en el bolso viajero y sacará al azar un objeto, figura o palabra, la observará y pasará a la pizarra a escribir el nombre, características, formar oraciones (según sea el contenido).

Material didáctico:

Bolso de tela

Cordón

Figuras

Objetos

Pizarra

Marcadores de pizarra

Evaluación: instrumento guía de observación.

Técnica: la observación.

Instrumento de evaluación

Guía de observación

Objetivo: Observar la capacidad de escribir y leer palabras.

Nombre del estudiante: _____ **Fecha:** _____

Grado: 3ro

Marque con una X en la escala atendiendo los siguientes parámetros:

Excelente: Se desempeña en un nivel superior a lo esperado.

Muy bien: Se desempeña en un nivel de una manera esperada.

Bien: Se desempeña en el nivel inferior a lo esperado.

ITEMS	Excelente	Muy bien	Bien
Muestran disponibilidad al organizarse en círculos.			

Muestran interés por manipular el material que se les brinda.			
Son capaces de escribir palabras desconocidas previamente encontradas.			
Son capaces de leer las palabras extraídas del bolso viajero.			
Analizan el significado de las palabras seleccionadas.			

4. Popwrite

Definición: es un juego donde se refleja el abecedario en un tablero de silicona que al apretarla se aplanan y emergen al otro lado.

Propósito: formar frases, palabras u oraciones, desarrollar las habilidades básicas de la lectura y escritura

Ventajas: Estimula el sistema visual (atención y coordinación visual)

Reduce estrés y ansiedad

Material didáctico atractivo para lectura y escritura.

Metodología: se coloca el tablero grande en el piso o en la pizarra. De acuerdo a la temática en estudio los estudiantes deben de seleccionar letra por letra del abecedario las palabras que se le orientan. Finalmente formada la palabra, la escribe en la pizarra para su análisis. Se puede jugar individualmente, parejas o grupos.



Material didáctico:

Foamy

Cartón

Pizarra

Marcadores acrílicos

Evaluación: Instrumento: lista de cotejo

Técnica: La observación.

Instrumento de evaluación

Lista de Cotejo

Objetivo: Identifica las letras del alfabeto para formar frases, palabras u oraciones.

Grado: 3ro

Fecha:

Nombres y apellidos	Criterios a valorar						Observaciones
	Identifica las letras del abecedario		Logra completar la palabra al emerger las letras		Reescribe en la pizarra la palabra formada para su respectivo análisis.		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	

Hardy Zapata							
Eduardo Milanés							
Priscila Medrano							
Joshua Aragón							
Hillary Acosta							

5. Quitaypon

Definición: consiste en una lectura con pictogramas despegables para que el estudiante sustituya las imágenes con letras.

Propósito: fomentar la lectura y escritura a través de lecturas pictográficas.

Ventajas: Desarrollo de vocabulario y lenguaje

Mejora la expresión oral

Trabaja su memoria y atención



Desventajas:

Metodología: se ubica en la pizarra la lectura pictográfica, voluntariamente los estudiantes participan en la estrategia *quitaypon* que consiste en: leer en voz alta la lectura con pictogramas, seguido el estudiante quita el pictograma y escribe la palabra.

Material didáctico:

Cartulina dúplex

Marcadores permanentes y acrílicos

Imágenes

Maskintape

Evaluación: Instrumento: lista de cotejo

Técnica: La observación.

Instrumento de evaluación

Lista de Cotejo

Objetivo: comprobar la habilidad del sentido de predicción y las destrezas de lectura y escritura.

Contenido: La exposición **Grado:** 3ro **Fecha:** _____.

Nombre _____ **del** _____ **Estudiante:** _____

Criterios a valorar	SI	NO	Observación
Reconoce las palabras de las imágenes.			
Lee con buena entonación, pronunciación y fluidez.			
Sustituye los pictogramas al escribir las palabras.			
Expresa su sentido crítico ante la clase.			
Refleja emociones y sentimientos de forma asertiva propiciando relaciones interpersonales de respeto y cordialidad.			

6. ¡Descifra!

Definición: juego para trabajar la construcción de palabras

Propósito: trabajar la lectura y escritura formando oraciones

Ventajas:

Desarrolla el pensamiento lógico

Lean con fluidez

Favorece el trabajo colaborativo

Desventajas: frustración al no completar las oraciones, falta de comunicación asertiva.



Metodología: los estudiantes se forman en equipos, una vez formados, la maestra les facilita a los estudiantes una serie de tarjetas con palabras y otras con dibujos o imágenes, ellos deben de lograr emparejar las tarjetas (palabras-imagen, dibujo). Después, cada equipo selecciona a un líder, el cual pasará a pegar el enunciado descifrado en la pizarra. Luego, la maestra les quita la ficha de la palabra dejando solamente la imagen. Finalmente, seleccionan a otro compañero para que escriba el nombre de las fichas con dibujos. Al concluir todo, sumara puntos.

Material didáctico:

Dibujos

Tarjetas con palabras

Cinta adhesiva

Pizarra

Marcador acrílico

Evaluación: Guía de observación

Técnica: La observación.

Instrumento de evaluación

Guía de observación

Objetivo: observar y evaluar el desempeño de los estudiantes al descifrar y escribir palabras.

Instrucciones: marque con una X la casilla que mejor describa el comportamiento del estudiante.

Indicadores	Nunca o rara vez	Algunas veces	Con frecuencia	Con mucha frecuencia
Tiene dificultad para leer y asociar las parejas de palabra-imagen.				
Escribe el nombre de la imagen en la pizarra.				
Logran emparejar todas las tarjetas.				
Capacidad para integrarse (trabajo en equipo)				
Tiene dificultad en esperar su turno				
Interrumpe a sus compañeros				
Practica el valor de la tolerancia				

7. Moldéalas

Definición: consiste en formar palabras, frases u oraciones con plastilina.

Propósito: propicia la lectura de una manera alegre, acumular el mayor número de palabras, frases u oraciones correctamente y rápidamente.

Ventajas: se pueden realizar variadas experiencias que permitan involucrar diferentes conceptos.

Desventajas: el estudiante se bloquee al no lograr formar la palabra.

Metodología: la maestra(o) les indica a los estudiantes que se ubiquen en equipos o bien sea en parejas, ya establecido el orden en que participaran se les facilita unas plastilinas. Los estudiantes deberán de moldear la plastilina hasta obtener las letras que formarán las palabras pedidas por el docente, el equipo o pareja que la haya escrito correctamente y rápidamente ganara puntos.

Material didáctico:

Plastilina

Hojas blancas

Evaluación: Instrumento rúbrica

Técnica: la observación.



Instrumento de evaluación

Rubrica

Indicadores	Excelente	Bien	Regular
Formación palabras.	Forma todas las palabras establecidas.	Forma la mitad de las palabras.	Forma al menos 1 palabra.
Escritura	Escribe correctamente las palabras.	Escribe correctamente la mitad de las palabras.	Escribe correctamente al menos 1 palabra.
Lectura	Lee con fluidez y claridad las palabras realizadas.	Lee con fluidez pero no expresa bien algunas palabras.	Lee con dificultad las palabras realizadas.

8. Bingo de palabras

Definición: Es un juego que permite un acercamiento agradable, divertido y adaptado a la lectura y escritura.

Propósito: Este tiene como propósito servir de apoyo para enseñar a leer y escribir a estudiantes que se inician en la lectura y afianzar en el aprendizaje la memoria de reconocimiento auditivo y evocación visual de las palabras.

Ventajas: estimular las habilidades lectoras de niños con diagnóstico de dislexia y de aprendizaje lento. También es de utilidad para incentivar el aprendizaje de la ortografía de las palabras.

Metodología: el grupo de educando se forman en equipos de 5, cada equipo tendrá una cartulina con palabras y la docente tendrá ya sea en una caja o bolsa oscura las imágenes pequeñas en relación a las palabras, por turno cada uno de los participantes, saca una imagen, la muestra y menciona en voz alta a los demás equipos. Cada jugador tiene que reconocer si la palabra del dibujo se encuentra en sus tableros. Si la tienen gritan ¡bingoooo!, y ubica la imagen sacada sobre la palabra del tablero.

Material didáctico:

Palabras

Cartulina

Fichas pequeñas

Caja o bolsa

Evaluación: instrumento: Lista de cotejo

Técnica: El juego



Instrumentos de evaluación

Lista de Cotejo

Objetivo: Valorar la capacidad que tienen los estudiantes para encontrar, visualizar y escuchar al leer palabras.

Grado: 3ro **Fecha:** _____.

Nombre _____ **del** _____ **Estudiante:** _____.

Criterios a valorar	SI	NO	Observación
Se organizan en grupo sin problemas.			
Muestran orden al interactuar con el juego.			
Logran encontrar la mayoría de las palabras.			
Expresa lo que les gusta de la clase.			
Demuestra tolerancia y respeto a sus compañeros al momento de juego.			

9. Tutty Frutty

Definición: Es un juego en el que los jugadores tendrán que agilizar su mente para ir poniendo palabras de diferentes categorías empezando estas por una determinada letra en el menor tiempo posible.

Propósito: practicar la lectura y escritura



Ventajas: ayuda a los niños a pensar, a mejorar y aumentar su vocabulario y su concentración. Así mismo, les ayuda a pensar rápido, trabajar bajo presión, poner en prueba su ingenio, aumentar su concentración, descubrir palabras nuevas, aumentar su vocabulario, incrementar sus conocimientos.

Desventajas: que los estudiantes observen a los demás grupos para copiarse.

Metodología: Consiste en que los jugadores tendrán que agilizar su mente para ir escribiendo palabras de diferentes categorías empezando estas por una determinada letra, en el menor tiempo posible, para adecuarlo a la edad de los niños, se pueden utilizar categorías y letra más fáciles de acuerdo al nivel del estudiante el que llena primero la fila dice: Tutty Frutty.

Material didáctico:

Cartulinas

Cinta adhesiva

Marcadores acrílicos

Evaluación: Técnica: trabajo en equipo.

Instrumento: Guía de observación:

Instrumento de evaluación

Guía de observación

Objetivo: Observar habilidades de concentración al pensar y escribir correctamente todas las palabras guiándose de la consonante en juego.

Instrucciones: marque con una X la casilla que mejor describa el comportamiento del estudiante.

Indicadores	Nunca o rara vez	Algunas veces	Con frecuencia	Con mucha frecuencia
Escribe correctamente en la casilla las palabras de la consonante en juego.				
Demuestran agilidad mental al escribir palabras.				
Leen con buena entonación cada palabra de la columna.				
Capacidad para integrarse (trabajo en equipo)				
Completa la mayoría de veces todas las casillas.				
Pone en práctica el respeto y el orden.				
Logran rotar todos al momento de escribir las palabras.				

Estrategias de evaluación.

1. Tirar al dado:

Definición: Es una estrategia para trabajar la valoración de los conocimientos adquiridos acerca de un contenido o asignatura de una forma diferente y entretenida.

Propósito: Mantener la motivación durante la ejecución de tareas y el entusiasmo de generar la participación activa.



Ventajas: Facilita el desarrollo cognitivo, estimula la imaginación y la creatividad y el interés por la lectura.

Desventajas: Al estudiante que se le dificulta leer no le resulta atractivo (auxiliarse con imágenes).

Metodología: Se elaborará un dado de caja de cartón, forrado con papel blanco en cada cara se pegarán preguntas escritas en cinta de papel de colores o imágenes relacionadas al contenido en estudio y se forrará con cinta adhesiva para que al tirarlo no se dañe. Los estudiantes esperarán su turno para tirar el dado y responderán a preguntas relacionadas a lo estudiado o relacionarán la imagen con lo aprendido. Con este juego se le va a permitir al docente verificar el grado de conocimiento que han adquirido, en el dado podrá poner preguntas, imágenes incluso hasta respuestas y ellos expresan de que se trata. Todas sus respuestas ante el juego según su turno le darán las pautas necesarias al docente para calificar si hubo un aprendizaje o no. Puede ser usado para diferentes contenidos ya asignaturas y se le puede asignar el nombre al dado de acuerdo al interés u objetivo a alcanzar.

Material Didáctico: caja de cartón, impresiones a color, pega, tijeras, marcadores

Evaluación: técnica: El juego

Instrumento: lista de cotejo

Instrumento de evaluación

Lista de Cotejo

Objetivo: Verificar el nivel de aprendizaje alcanzado a través del juego del dado respondiendo a interrogantes referidas al tema en estudio guiándose también de imágenes.

Grado: 3ro

Fecha:

Nombres y apellidos	Criterios a valorar						Observaciones
	Responde las interrogantes del tema en estudio.		Cita ejemplos de lo que aprendió.		Hace una breve síntesis del contenido apoyándose de imágenes.		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Isaura Arias							
Alex Flores							
Emely Mercado							
Estrella Aragón							
Zoe Maltéz							

2. Garabatos desafiantes:

Definición: Es una estrategia donde los estudiantes muestran lo aprendido a través de dibujos siendo capaces de expresarlo que saben y construir esquemas.



Propósito: Expresar conocimientos de manera creativa, fomentar la expresión artística basado en un conocimiento adquirido, desarrollo de habilidades de lectura y escritura.

Ventajas: mejoran su expresión oral y artística, creatividad, originalidad e imaginación.

Metodología: Se les entrega a los estudiantes hojas blancas, lápiz grafito, temperas, crayolas, brochas de todo tamaño, ellos expresaran mediante la elaboración de dibujos o construcción de esquemas con palabras claves donde demuestre su aprendizaje. Este ejercicio puede ser útil para invitar a participar a aquellos estudiantes que sienten temor a participar.

Material didáctico: Marcadores, pizarras, papel bond, crayolas.

Evaluación: Técnica: La observación.

Instrumento: Guía de observación.

Instrumento de evaluación

Guía de observación

Objetivo: constatar el aprendizaje de los estudiantes al expresar lo aprendido a través de diferentes esquemas o dibujos.

Instrucciones: marque con una X la casilla que mejor describa el comportamiento del estudiante.

Indicadores	Nunca o rara vez	Algunas veces	Con frecuencia	Con mucha frecuencia
Elabora esquemas para expresar lo aprendido.				
Expresa mediante imágenes sus aprendizajes.				
Escribe de forma creativa lo que más le llamo la atención.				
Capacidad para trabajar en equipo.				
Se expresa de forma oral y escrita sin dificultad.				
Expone lo que aprendió de forma clara.				
Practica el valor de la tolerancia				

3. Tronar globos

Definición: consiste en trasladar el globo en diferentes distancias.

Propósito: evaluar los aprendizajes que han logrado los estudiantes.

Ventajas: participación de todos los estudiantes y favorece la motivación.



Desventajas: dificultad en pasar el globo.

Metodología: primeramente, el docente introduce una pregunta, frase o imagen dentro del globo, este se pasará de mano en mano entre los educandos, al estudiante que le quede deberá de reventar el globo con la única regla de no utilizar las manos ni los pies, puede apoyarse con un compañero. Ya explotado el globo lee la pregunta, frase o imagen para participar en la evaluación de la clase.

Material didáctico:

Globos

Hojas blancas

Marcadores

Evaluación: cuestionario

Instrumento de evaluación

Cuestionario

Objetivo: conocer los conocimientos adquiridos de los estudiantes.

Contenido: La exposición

Nombre del entrevistado: _____

Lugar y fecha: _____

- ¿Te gustó la clase de hoy?
- ¿Qué tema estudiamos hoy?
- ¿De qué trataba la lectura?
- Menciona 3 pasos para realizar una buena exposición.

4. Falso-verdadero

Definición: consiste en utilizar fichas con las palabras falso- verdadero

Propósito: identificar lo aprendido por parte de los educandos.

Ventajas: se logra observar los aprendizajes de todos los estudiantes.

Desventajas: los estudiantes tienden a repetir lo que su compañero indica.

Metodología: se le facilita a cada una de los estudiantes dos fichas con las palabras verdadero- falso, la docente realizara preguntas, adivinanzas... de acuerdo al contenido abordado y los estudiantes deberán de responder sacando una de las dos fichas.



Material didáctico:

Dos cartulinas de diferente tono

Marcador

Evaluación: juego falso-verdadero

Instrumento: registro anecdótico.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Registro anecdótico	
Estudiante:	Fecha:
Lugar:	Hora:
Actividad:	
Descripción de lo observado.	Interpretación de lo observado

5. Los seis sombreros.

Definición: El juego de los seis sombreros de pensar consiste en ayudar a los niños y niñas a expresar emplear la totalidad del pensamiento. Cada uno de los sombreros representa una dirección de pensamiento.

A través de esta dinámica los estudiantes podrán abordar los problemas desde diferentes perspectivas de pensamiento, dependiendo del sombrero que lleven puesto en ese momento. Se trata de desarrollar las habilidades de pensamiento para emplear todo su potencial y desarrollar la creatividad y la innovación.



Ventajas: Se extrae una tarjeta con una palabra, pregunta o contenido y cada uno debe dar su aportación según el tipo de pensamiento correspondiente al sombrero que lleve puesto.

Desventajas: Falta de Materiales.

Propósito: Fomentar el desarrollo del pensamiento paralelo. (Se incluye el pensamiento lateral).

Educar para el razonamiento en toda su amplitud.

Enseñar a los pequeños que es importante innovar y ser creativos.

Metodología: En primer lugar les explicamos a los participantes, las 6 direcciones de pensamiento representada por cada sombrero.

Sombrero Blanco: con este pensamiento debemos centrarnos en los datos disponibles. Ver la información que tenemos y aprender de ella.

Sombrero Rojo: con él observamos los problemas utilizando la intuición, los sentimientos y las emociones. El participante expone sus sentimientos sin tener que justificarlos.

Sombrero Negro: haciendo uso de este sombrero pondremos en marcha el pensamiento del juicio y la cautela, poniendo de manifiesto los aspectos negativos del tema tratado.

Sombrero Amarillo: con este sombrero pensaremos positivamente, nos ayudará a ver por qué algo va a funcionar y por qué ofrecerá beneficios.

Sombrero Verde: este es el sombrero de la creatividad. Algunas de las técnicas existentes para desarrollar la creatividad pueden ser utilizadas en este momento.

Sombrero Azul: es el sombrero del control y la gestión del proceso del pensamiento. Con él se resume lo que se ha dicho y se llega a las conclusiones.

A continuación cogemos un problema de la tarjeta de problemas y seguimos el proceso de pensamiento indicado por los sombreros. En primer lugar todos los participantes usarán el mismo sombrero, siguiendo el orden mostrado (blanco, rojo, negro, amarillo, verde y azul). Deberán buscar soluciones al problema que se adapten al tipo de pensamiento que indica el sombrero que llevan puesto.

Podemos repetir la operación todas las veces que queramos y cambiar el orden de los sombreros.

Material: Cartulina de colores.

Pega.

Tijera.

Evaluación: Registro anecdótico.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Registro anecdótico	
Estudiante:	Fecha:
Lugar:	Hora:
Actividad:	
Descripción de lo observado.	Interpretación de lo observado

Estrategias lúdicas con herramientas tecnológicas (TIC)

Las nuevas Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) se han convertido en extraordinarios medios informativos, útiles para promocionar la lectura y escritura ampliar conocimientos disciplinares diversos.

Cassany (2012) mencionado por (Andrade, 2017) ¡Qué suerte la nuestra nos ha tocado ser testigos de una revolución cultural! (p.44). Necesitamos una educación inmersa en el siglo XXI para unos jóvenes y una sociedad en general del siglo XXI, solo entendiendo esto y asimilándolo como una forma natural de la vida cotidiana, y como la gran oportunidad de contribuir con la forma como enseñamos a leer y escribir, podremos los docentes ayudar a mejorar nuestras prácticas pedagógica y a concederle el verdadero sentido a estas actividades. Sólo con el auxilio de las TIC, que son de primer orden para toda la humanidad, podremos hacer de la lectura y la escritura actividades placenteras, pero a la vez útiles para adquirir conocimientos y aportar desarrollo a la sociedad.

Por ende, a continuación, se presentan algunas estrategias lúdicas con herramientas tecnológicas, para la enseñanza de la lectura y escritura, incentivando el establecimiento de vínculos entre el juego, la tecnología y los estudiantes.

En este vínculo, <https://www.vedoque.com/html5/lectura/lectura1/> el estudiante trabajará la lectura y escritura por medio de la percepción visual, en juegos de memoria, completar, arrastrar sílabas y palabras con el fonema y grafema de las mismas.

En este link, <https://www.cokitos.com/> encontraremos diversos juegos educativos e interactivos para trabajar diferentes asignaturas tales como; matemáticas, ciencias, ciencias sociales, inglés y artes. Enfatizando los juegos de letras y juegos de teclado, puesto que, logrará repasar el alfabeto, identificar las letras minúsculas y mayúsculas, mediante los juegos participativos como la lluvia de letras, laberinto, memorias.

En relación a este enlace, <https://www.vedoque.com/html5/lectura/lectura3/> podemos hallar variedad de juegos online educativos, para fortalecer la lectura y escritura. Construyendo, arrastrando, escuchando sílabas y palabras.

Aquí en el vínculo “educaplanet”, <https://www.educaplanet.com/educaplanet/juegos/aprendera-leer-con-grin/> cuenta con dos aplicaciones de juegos interactivos para aprender o perfeccionar la lectura y escritura de palabras y frases. Se trabajan diferentes aspectos relacionados con el lenguaje oral y escrito. Así mismo, fomentar las áreas verbales: comprensión y fluidez verbal.

En este hipertexto <https://arbolabc.com/juegos-para-ninos-6-y-7-anos> existe una gama de juegos interactivos y actividades; escucha e identifica las letras, rompecabezas, ordenar y completar el alfabeto y las palabras. Al igual que, encontraremos juegos para fortalecer matemáticas, inglés, librería y canciones.

BIBLIOGRAFÍA

- (s.f.). Obtenido de Compartamos Banco:
<https://www.compartamos.com.mx/compartamospiensaenti/ninos-pequenos/desarrolla-su-mente/beneficios-de-ensenar-canciones-a-los-ninos>
- (s.f.).
- (s.f.). Obtenido de <https://www.vedoque.com/html5/lectura/lectura1/>
- (20 de 05 de 2020). Obtenido de <https://www.unir.net/educacion/revista/actividades-expresion-oral/>.
- Arias, F. G. (2012). *Library*. Obtenido de <https://1library.co/article/investigaci%C3%B3n-descriptiva-tipos-de-investigaci%C3%B3n.zlg3ng6y#:~:text=Investigaci%C3%B3n%20Descriptiva%20Seg%C3%BAn%20el%20autor%20Fidias%20G.%20Arias,el%20fin%20de%20establecer%20su%20estructura%20o%20comportamiento.>
- Bañuls, M. R. (2018). *LENGUA Y LITERATURA ESPAÑOLA PARA LA ENSEÑANZA PRIMARIA*. Obtenido de <https://cvnet.cpd.ua.es/Guia-Docente/?wlengua=es&wcodasi=17514&scaca=2018-19>
- Briceño, L. (noviembre de 2018). *actividades ludicas* . Obtenido de <https://repositorio.unan.edu.ni/10400/1/99202.pdf>
- Cañizales. (2008). *Estrategias lúdicas* . Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20187/1/UPS-CT009080.pdf>
- Cassany, D. (22 de julio de 2015). *Escribir bien es comunicar bien* . Obtenido de <https://www.uasb.edu.ec/daniel-cassany-34escribir-bien-es-comunicar-bien-con-eficacia-34-ID1797243/>
- Castro. (2016). *Mildred Esperanza*. Obtenido de <https://revistas.unanleon.edu.ni/index.php/REBICAMCLI/article/view/49>
- Cedeño, D. C. (2019). *Impacto de la lectura en la formacion academica*. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/caribe/2020/10/bibliotecologo.html>
- EDUCACIÓN. (20 de 05 de 2020). Obtenido de <https://www.unir.net/educacion/revista/actividades-expresion-oral/>.
- Ferreiro, E. (2014). *La comprensión del sistema de escritura: construcciones*. Obtenido de http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a2n1/02_01_Ferreiro.pdf

- Gimenez. (Marzo de 2016). *Las estrategias didácticas y su papel en el desarrollo del proceso de enseñanza*. Obtenido de <http://192.100.162.123:8080/bitstream/123456789/1439/1/Las%20estrategias%20didacticas%20y%20su%20papel%20en%20el%20desarrollo%20del%20proceso%20de%20ense%C3%B1anza%20aprendizaje.pdf>
- Herazo. (2015). *REVISTASCURN*. Obtenido de <https://revistas.curn.edu.co/index.php/portaldelaspalabras/article/view/589>
- lectura vedoque* . (s.f.). Obtenido de <https://www.vedoque.com/html5/lectura/lectura1/>
- Lugo., M. D. (11 de enero de 2022). <https://www.parabebes.com/>. Obtenido de <https://www.parabebes.com/como-se-juega-al-juego-del-veo-veo-5713.html>
- Martinez. (2019). *Habitos lector en estudiantes de primaria*. Obtenido de https://scholar.google.com.ni/scholar?q=martinez+2019+motivacion+lectura&hl=es&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholar
- MINED. (2009). *Enfoques pedagógicos y didácticos*. Obtenido de <http://biblioteca.univalle.edu.ni/files/original/458db01e14cdb4659537ae445cf02b5467aea020.pdf>
- Montaña, O. (2019). *Educacion y Ciencia*. Obtenido de https://revistas.uptc.edu.co/index.php/educacion_y_ciencia/article/view/8918
- Murillo. (2008). *Investigacion cientifica e investigacion aplicada*. Obtenido de <file:///C:/Users/Harol/Downloads/54-177-1-PB.pdf>
- Perez, B. y. (2007). *eumed.net*. Obtenido de https://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/mirm/enfoque_cualitativo.html#:~:text=4.3.2%20Enfoque%20cualitativo,acuerdo%20con%20las%20personas%20implicadas.
- Quicios, B. (4 de mayo de 2017). <https://www.guiainfantil.com/>. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/la-importancia-del-juego-en-la-escuela/>
- Rendón, A. (2015). *Library*. Obtenido de <https://1library.co/title/agudelo-rendon-defensa-lectura-literal-interpretacion-textualidad-versidad>
- Robles, F. J. (Marzo de 2016). *Educateconciencia*. Obtenido de <https://tecnocientifica.com.mx/volumenes/V9N10A7.pdf>
- Rubicela, W. (10 de octubre de 2018). *ESTUDIO DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INFLUENCIA*. Obtenido de https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14_70_80.pdf

Sarmiento, P. (2021). *Estrategias lúdicas para mejorar el comportamiento*. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20187/1/UPS-CT009080.pdf>

Toriggia, J. (12 de mayo de 2022). Obtenido de GuiaInfantil.com: <https://www.guiainfantil.com/blog/educacion/escritura/por-que-los-ninos-no-deben-comenzar-a-leer-y-a-escribir-antes-de-los-6-anos/>

Anexo 5: artículo científico

Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la lectura y la escritura.

Autoras:

Yharen Jassel Arauz Calderón/Facultad de Educación en Idiomas. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua-Managua: arauzyharen2001@gmail.com ORCID: 0009-0003-1182-0805

Noelia Auxiliadora Hurtado Mendoza/Facultad de Educación en Idiomas. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua -Managua: auxiliadorahurtado080@gmail.com ORCID: 0009-0001-4441-6310

Jeysel Guadalupe Hernández Iglesia/Facultad de Educación e Idiomas. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua -Managua: Jeyselhernandes223@gmail.com ORCID:0009-0005-0388-263X

Resumen:

El presente trabajo investigativo está basado en estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la lectura y la escritura en el proceso de enseñanza. La investigación se llevó a cabo con la finalidad de mejorar el proceso de adquisición de la lectura y escritura en los discentes.

Esta investigación se realizó en dos etapas, en la primera etapa se realizó un diagnóstico que permitió identificar como principal necesidad: "Estrategias Lúdicas para la lectura y la escritura". En la segunda etapa, se llevó a cabo una intervención didáctica para dar respuesta a la necesidad evidenciada. La investigación realizada es aplicada y de enfoque cualitativo, según el alcance y profundidad es descriptivo con método deductivo. En relación a la población y muestra está conformada por los estudiantes de tercer grado del Centro Escolar Público 12 de septiembre. Para la recopilación de la información se utilizaron instrumentos como la observación al desarrollo de las clases, entrevista dirigida a la directora, lista de cotejo y realización de las intervenciones didácticas.

Dentro de los resultados obtenidos se pudo constatar que las estrategias lúdicas favorecen la enseñanza de la lectura y la escritura e influyen significativamente. Debido a que los estudiantes demostraron mejoría en ejercicios prácticos, redactando, ordenando, identificando y leyendo palabras conceptos y oraciones. Así mismo, propiciaron la motivación, participación y compañerismo.

Palabras Claves: Estrategias Lúdicas, Escritura, Lectura.

Summary:

This investigative work is based on playful strategies to strengthen reading and writing in the teaching process. The research was carried out with the purpose of improving the process of acquisition of reading and writing in students.

This investigation was carried out in two stages, in the first stage a diagnosis was made that allowed to identify as the main need: "Playful Strategies for reading and writing". In the second stage, a didactic intervention was carried out to respond to the evidenced need. The research carried out is applied and with a qualitative approach, according to the scope and depth it is descriptive with a deductive method. In relation to the population and sample, it is

made up of third grade students. For the collection of information, instruments such as observation of the development of the classes, interview addressed to the director, checklist and implementation of didactic interventions were used.

Within the results obtained, it was possible to verify that playful strategies favor the teaching of reading and writing and have a significant influence. Because the students demonstrated improvement in practical exercises, writing, ordering, identifying and reading words, concepts and sentences. Likewise, they fostered motivation, participation and camaraderie.

Keywords: Playful Strategies, Writing, Reading.

Introducción

Según Dinello (2011), dicho por (Rubicela, 2018) lúdica proviene de los términos, divertido y juegos, la cual puede ser definida como una expresión de actividades interactivas con la finalidad de motivar, generar expectativas e interés hacia el aprendizaje.

Es por eso que, (Sarmiento, 2021) señala que las estrategias lúdicas son un excelente elemento en la educación ya que ayuda a los estudiantes a su creatividad, a la sociabilidad y en su enseñanza-aprendizaje; son métodos de enseñanza de carácter interactivo, dialógicos, estimulantes ingeniosos, pedagógicamente consistentes, para el desarrollo de ejercicios y juegos didácticos.

De esta forma, se reconoce la importancia de la inserción de estas estrategias lúdicas para la formación de seres humanos integrales que puedan desarrollarse de manera competente en el entorno social en el que se desenvuelven. Pues se les estimula de manera dinámica para distanciarse de modelos de enseñanza mecanizados en los que el aprendizaje es almacenado en memorias de corto plazo y no es funcional.

Las estrategias lúdicas según la autora (Cañizales, 2008) son métodos de enseñanza de carácter interactivo y dialógica, estimulada para el uso ingenioso y pedagógicamente consiste, de métodos, ejercicios y juegos didácticos, establecidos específicamente para formar aprendizaje significativo, tanto en términos de conocimientos, como en habilidades o competencias sociales, como por ejemplo la incorporación de valores.

En otras palabras, las estrategias lúdicas fortalecen el aprendizaje de los estudiantes en todos los ámbitos, siempre y cuando los docentes tengan la capacidad de innovar adecuando los juegos orientados a los temas de estudio, de acuerdo con su edad, necesidades y ritmo de aprendizaje.

Con respecto a otras investigaciones se encontraron las siguientes:

- *Estrategias lúdicas para promover la lectoescritura en alumnos de educación primaria. Elaborado por (Varona, 2013), en México.*

El autor menciona lo importante que es que los docentes analicen la forma de enseñar a los niños, intentando aplicar estrategias fuera del sistema tradicionalista donde el alumno descubra por sí solo lo que es capaz de entender. En este sentido, se debe estar al tanto de los cambios pedagógicos y así lograr una actualización integral, que coadyuve a mejorar las prácticas docentes y dar como resultado aprendizajes significativos.

- *Estrategias lúdicas para el proceso de adquisición de lectoescritura en niños de segundo año de educación general básica. Elaborado por (Andrade, 2022) en Ecuador.*

La implementación de estrategias lúdicas para el proceso de lectoescritura en los niños tiene ventajas positivas sobre el interés de los estudiantes por aprender a leer y a escribir, mientras que los estudiantes que no han estado inmersos en este tipo de estrategias tienen a demorar el proceso.

Tomando en cuenta lo antes mencionado, las estrategias lúdicas son fundamentales para crear un ambiente estimulante y motivador en el desarrollo cognitivo y social en los estudiantes. Por lo que, en los últimos años se ha venido implementando la lúdica en todas las modalidades y asignaturas como pieza fundamental para complementar el aprendizaje en los educandos, pero que muchas veces esta parte no es de interés para los mediadores que están frente a este proceso educativo.

Materiales y métodos

El diseño metodológico se llevó a cabo en dos etapas, de las cuales contempla los procedimientos, métodos, técnicas, enfoques y tipos de investigación que se tomaron en cuenta para ejecutar el proceso de recopilación de información. La primera etapa correspondiente al primer semestre del año lectivo 2022 y la segunda abarcó el segundo semestre del año lectivo 2023.

A continuación se describen los principales aspectos de esta investigación:

El enfoque utilizado fue cualitativo porque se recolectó e interpretó la información sin mediación numérica suministrada por los agentes claves de manera holística a través de los

diferentes instrumentos aplicados, para descubrir preguntas de investigación, así como experiencias vividas, emociones y comportamientos de los estudiantes.

El tipo de investigación fue aplicada, porque se basó en estrategias que permitieron lograr un objetivo concreto de una forma rigurosa, organizada y sistemática. El estudio también se ubicó dentro del tipo de corte transversal, en vista que se realizó en un tiempo determinado, correspondiente al primer semestre del año lectivo 2022. Fue una investigación de campo, ya que, se realizó dentro del espacio pedagógico, el aula del tercer grado.

El método utilizado fue el deductivo porque se sustentó en el razonamiento lógico, partiendo de lo general a lo particular, además permitió establecer un vínculo de la unión entre la teoría y la observación. Este mismo permitió la recopilación de información pertinente a través de la aplicación de instrumentos utilizados en el proceso de intervención didáctica para dar solución a la necesidad educativa

Según el alcance y su nivel de profundidad el tipo de investigación es descriptiva debido que en un primer momento se ha descrito cada una de las variables de estudio, necesidades educativas, ambiente pedagógico, infraestructura, etc.

Según el autor (Arias, 2012), define: La investigación descriptiva consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento. Los resultados de este tipo de investigación se ubican en un nivel intermedio en cuanto a la profundidad de los conocimientos se refiere.

La población y muestra con la que se trabajó esta investigación fueron los 16 estudiantes de tercer grado “A” del Centro Escolar Público 12 de septiembre.

Seguidamente, se presentan las técnicas e instrumentos que se utilizaron en la investigación:

- ✓ **Observación Directa:** Se aplicó esta técnica con el objetivo de observar y valorar el desempeño pedagógico de la docente con respecto a las estrategias utilizadas en el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje en la

asignatura de Lengua y Literatura y decretar la problemática didáctica más sentida en los estudiantes.

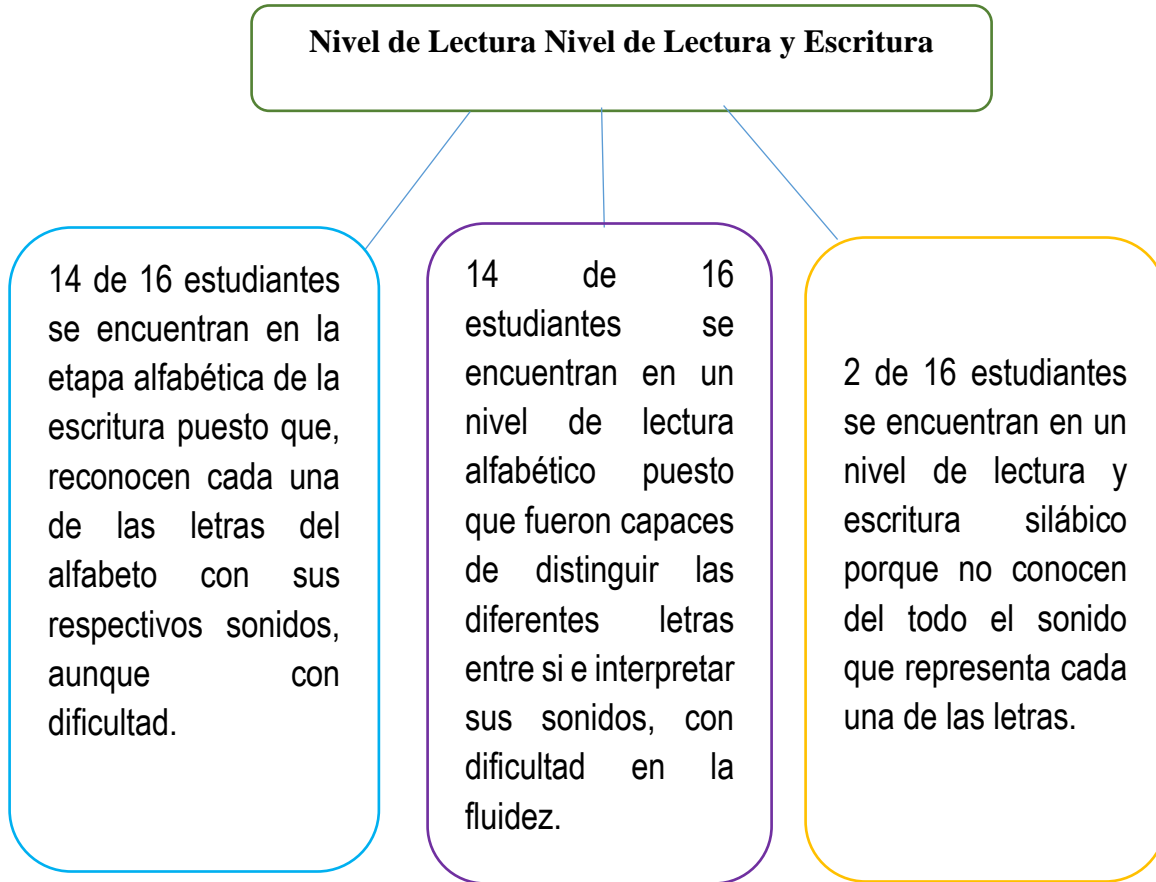
- ✓ **Guía de Observación:** Este instrumento incluyó indicadores que fueron estudiados durante la observación en las diferentes asignaturas con el propósito de identificar las necesidades educativas.

- ✓ **Entrevista Semiestructuradas:** Esta técnica fue utilizada para obtener información primeramente de la directora sobre cuáles eran las necesidades didácticas más urgentes en ser atendidas en el centro escolar, partiendo en el proceso de diagnóstico de necesidades educativas, para la definición del tema de investigación.

- ✓ **Guía de Entrevista:** Esta guía comprendió una serie de preguntas que permitieron recolectar datos acerca de la problemática planteada, para buscar alternativas de solución y obtener resultados satisfactorios.

Resultados y Discusión:

A continuación, se muestra un esquema gráfico donde se representa el resultado de la prueba diagnóstica que reflejó en qué nivel de lectura y escritura se encontraban los estudiantes.



De acuerdo a los resultados de la prueba diagnóstica aplicada a 16 estudiantes que son la muestra, dos de ellos se encuentran en un nivel de lectura y escritura silábico porque no conocen del todo el sonido que representa cada una de las letras, se observó que son capaces de dividir palabras y hacer una escritura poco aproximada pero la relación entre las letras escritas y el sonido y en la lectura fueron capaces de diferenciar el tamaño de la palabra escrita, pero no el significado de cada una de las letras.

Si bien es cierto pueda que por la falta de práctica vayan leyendo y escribiendo un poco lento, pero la idea es que se constató que saben leer y escribir, aunque con dificultad.

De igual forma, de los 16 estudiantes que se les aplicó la prueba diagnóstica 14 de ellos se encuentran en un nivel de lectura alfabético puesto que fueron capaces de distinguir las

diferentes letras entre si e interpretar sus sonidos, leyendo lo que realmente estaba escrito, con dificultad en la fluidez y velocidad lectora.

Los niveles de escritura son casi los mismos que los encontramos en la lectura, los retos a los que los niños se enfrentan durante el camino de la adquisición de la escritura son muy similares a los de la lectura como podemos observar en el grafico anterior los estudiantes que ya relacionan todas las letras del alfabeto con sus respectivos sonidos , por ende son capaces de codificar signos convirtiéndolas a letras que posteriormente da origen a la interpretación del texto que se lee y se escribe.

El trabajo investigativo se dividió en cinco momentos:

Primer momento, hallazgos obtenidos en el diagnóstico educativo:

Aquí se pudieron constatar diferentes necesidades educativas, pero tomando en cuenta la opinión de la directora surgió la problemática mayor como lo es la falta de estrategias lúdicas para motivar el proceso de enseñanza de la lectura y escritura. Luego, a través de una guía de observación dirigida en la clase de Lengua y Literatura se logró corroborar lo expuesto por la directora. Ya que, los estudiantes demostraron poco interés por leer textos y escribir frases y/o palabras.

Segundo Momento, cronograma de trabajo:

Una vez analizada la principal necesidad educativa, se puso en marcha la estrategia de conformación de equipos de trabajo según línea de la carrera, con el fin de intercambiar información entre los miembros como espacio de interacción, consulta, ayuda mutua, etc. Favoreciendo el trabajo colaborativo, compartir experiencias y buscar alternativas de mejoras ante las necesidades encontradas.

Esta conformación se llevó a cabo con el objetivo de contribuir al avance del conocimiento y compartir experiencias de cada uno de los integrantes para dar respuesta a los retos que plantea la investigación en un área específica.

Para las investigadoras fue fácil el acceso al Centro Escolar Público 12 de septiembre, porque anteriormente se realizaron visitas. Posteriormente, se hizo presencia ante la docente del

tercer grado “A” con la intención de llevar a cabo la investigación. Al igual que, se le solicitó el horario de clase y documentación curricular. Organizándose previamente el equipo investigativo con días y fechas de visitas.

Tercer momento, planificación de la propuesta:

Para llevar a cabo la propuesta didáctica, se procedió a la planificación y organización de los planes didácticos, centrados en estrategias lúdicas para fortalecer la lectura y escritura,

Para fortalecer el proceso de enseñanza de la lectura y escritura se elaboró un manual de estrategias lúdicas que cumpliera con la secuencia didáctica, con el propósito de contribuir directamente con el docente al brindarle un recurso didáctico para desarrollar en los estudiantes habilidades en las competencias básicas de Lengua y Literatura.

Luego, se elaboró la estructura del plan de clase con todos los elementos necesario y aprobados por las tutoras, para poder ejecutarlo se inició desde la unidad, contenido, competencia de grado, estrategias metodológicas y evaluación de cada estudiante, todo esto se facilitó con la maestra ya que brindó el apoyo con la programación didáctica.

Cuarto momento, aplicación de la propuesta didáctica:



En este momento se realizaron cuatro intervenciones, en la *primera intervención* se procedió a ejecutar la evaluación diagnóstica aplicando diferentes estrategias lúdicas para conocer las dificultades que los estudiantes pudiesen presentar. La *segunda* y *tercera* intervención, se llevó a cabo la ejercitación de la lectura y escritura con diferentes estrategias tales como;

Quitaypon, tren de palabras, Readshake entre otras. Por consiguiente, la *quinta intervención* que correspondía a la evaluación de dichas estrategias y que se debe tomar en cuenta que no todos los estudiantes tienen el mismo ritmo de aprendizaje y de continuar aplicando estas

estrategias lúdicas en este proceso de tan importancia, se obtendrá un mejor resultado en la adquisición de las competencias básicas.

Quinto momento, validación del proceso de intervención

Para llevar a cabo la validación del proceso de la intervención didáctica, se le entregó a la docente los instrumentos de evaluación en cada una de las intervenciones, con el objetivo de evaluar el desempeño de las investigadoras, eficacia y efectividad de la propuesta didáctica.

En la primera guía de observación, el equipo investigador se desempeñó en un rango superior al esperado obteniendo una puntuación de 5 puntos, con relación a las características del docente, así como, puntualidad, presentación personal, trabajo con estética y mediador en el aula.

Por consiguiente, en la Etapa de Evaluación diagnóstica los criterios se alcanzaron satisfactoriamente, porque se dio a conocer los indicadores de logro, el contenido de la clase, al igual que, se promovió la participación de los estudiantes obteniendo en general una calificación de 5 puntos.

En la siguiente etapa de introducción al contenido, se pudo observar dominio del tema de forma científica, uso de vocabulario técnico-científico, la estimulación de la participación de los estudiantes, la pertinencia de los materiales didácticos, el tacto pedagógico y la correspondencia del plan con la intervención. Se logró alcanzar un desempeño en un rango superior al esperado, ya que se obtuvieron 5 puntos.

En la ejercitación del contenido las estrategias lúdicas y materiales didácticos estaban vinculados con los indicadores propuestos en el plan didáctico. Por otra parte, el uso efectivo de los medios tecnológicos (TIC) se obtuvo 4 puntos que demuestran un desempeño en el rango esperado a la escala de valoración.

Finalmente, en la última intervención, se logró obtener 5 puntos de calificación, ya que, se evaluaron los aprendizajes obtenidos de forma sistemática realizando preguntas orales, para consolidar y sintetizar el trabajo realizado.

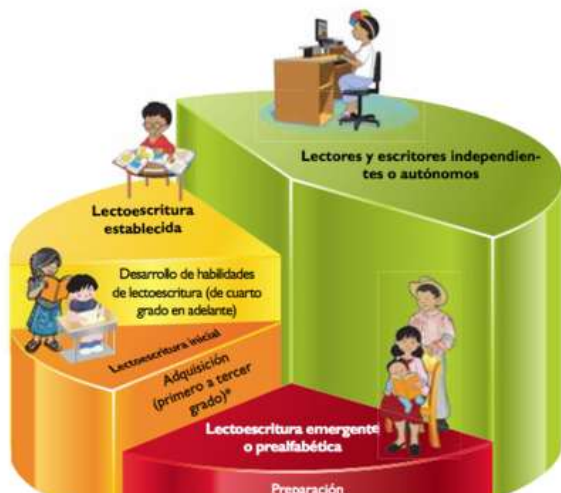


Figure 3 Etapas del proceso de la lectura y escritura. Imagen de sitio web

Una vez finalizada la cuarta intervención, se procedió a valorar los resultados obtenidos en cuanto al avance de la lectura y escritura de los estudiantes, haciendo una comparación de la primera prueba diagnóstica, con la última de evaluación.

Se puede decir, que los estudiantes anteriormente se encontraban en la etapa emergente o alfabética e inicial, que quiere decir que los educandos

lograban desarrollar su lenguaje oral, conocían las convenciones de la lectura, lograban nombrar objetos reconociendo los sonidos de las letras, aunque no lograban desarrollar todos los aspectos de la lectura y escritura inicial, como lo es, la conciencia fonológica, conocimiento del principio alfabético y fluidez.

Ahora bien, al realizar las intervenciones didácticas con estrategias lúdicas se constató que los discentes alcanzaron otros aspectos y algunas habilidades en el proceso de lectura y escritura. Se observó, que alcanzaron las habilidades y destrezas, tales como; ampliación de vocabulario, fluidez a la hora de leer textos variados, producción del lenguaje escrito y en generar ideas usando el pensamiento reflexivo y crítico. Así mismo, se evidenció un mejoramiento en el uso de las convenciones de la escritura como lo es la gramática y ortografía. Por lo tanto, los estudiantes deben fortalecer la lectura y escritura a través de estrategias lúdicas que ayuden a afianzar creativamente este proceso.

La maestra felicita a las investigadoras por el dinamismo, amor, interés y positividad con que llevaron a cabo cada intervención, evidenciada en la actitud de los estudiantes y el significativo avance de los mismos en la lectura y escritura, dando respuesta de esta manera a los objetivos planteados en este estudio.

Conclusiones:

Con los resultados obtenidos a través de la intervención didáctica realizada en el Centro Escolar Público 12 de septiembre, ubicado en Managua. Se constató las siguientes conclusiones tomando en cuenta los objetivos específicos planteados:

- Las estrategias lúdicas son de vital importancia porque los estudiantes adquieren hábitos de lectura y escrituras convenidos y así logran desarrollar su lenguaje oral y escrito de manera significativa.
- Las estrategias lúdicas generan un efecto positivo en el proceso de la lectura y escritura, ya que los estudiantes muestran aceptación, dando las pautas para lograr una participación activa.
- Al proponer estrategias lúdicas se fortalecieron los conocimientos, habilidades y destrezas de la docente para fortalecer el proceso de enseñanza en la asignatura de Lengua y Literatura mediante un manual e intervenciones didácticas.
- La implementación de estrategias lúdicas provocó resultados satisfactorios evidenciados en el avance de los estudiantes, ya que el momento de leer y escribir lo hicieron de manera creativa y motivadora.
- Incrementar estrategias lúdicas constituyen un eje fundamental en el proceso de enseñanza de la lectura y escritura debido a que les permite a los docentes dinamizar el proceso de enseñanza y aprendizaje con calidad y calidez.
- Se fortalecieron los conocimientos, habilidades y destrezas de los estudiantes en el proceso de enseñanza de la lectura y escritura, mediante la implementación de estrategias lúdicas.

Referencias

- Cañizales. (2008). *Estrategias lúdicas* . Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20187/1/UPS-CT009080.pdf>
- Rubicela, W. (10 de octubre de 2018). *ESTUDIO DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INFLUENCIA*. Obtenido de https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14_70_80.pdf
- Andrade, C. (marzo de 2022). *Estrategias ludicas para el proceso de adquisicion de la lectoescritura* . Obtenido de <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/3479/1/77654.pdf>
- Arias, F. G. (2012). *Library*. Obtenido de <https://1library.co/article/investigaci%C3%B3n-descriptiva-tipos-de-investigaci%C3%B3n.zlg3ng6y#:~:text=Investigaci%C3%B3n%20Descriptiva%20Seg%C3%BAn%20el%20autor%20Fidias%20G.%20Arias,el%20fin%20de%20establecer%20su%20estructura%20o%20comportamiento.>
- Sarmiento, P. (2021). *Estrategias ludicas para mejorar el comportamiento*. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20187/1/UPS-CT009080.pdf>
- Varona, J. (2013). *Estrategias lúdicas para promover la lectoescritura en alumnos de Educacion Primaria*. Obtenido de <http://132.248.9.195/ptd2014/enero/0707766/0707766.pdf>