



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
NÚCLEO REGIÓN CENTRO OCCIDENTAL

Los Juegos Didácticos como Estrategia para la Enseñanza de la Lectura y la Escritura

Tutora: Zoraida Flores

Autora: Colmenares G, Yasmira E
CI.13519288

Barquisimeto, Enero del 2012



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
NÚCLEO REGIÓN CENTRO OCCIDENTAL



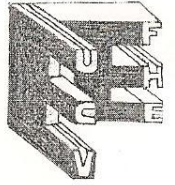
Los Juegos Didácticos como Estrategia para la Enseñanza de la Lectura y la Escritura

**Trabajo de grado presentado ante la Universidad
Central de Venezuela para optar a la Licenciatura
en Educación**

Barquisimeto, Enero del 2012



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
 FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
 ESCUELA DE EDUCACIÓN
 COORDINACIÓN ACADÉMICA



DEFENSA DE TRABAJOS DE LICENCIATURA
VEREDICTO

Quienes suscriben, miembros del jurado designado por el Consejo de la Escuela de Educación en su sesión 1439 de fecha 03/06/2011 para evaluar el Trabajo de Licenciatura presentado por **YASMIRA COLMENARES, C.I. 13.519.288**, bajo el Título: **LOS JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA DE LA LECTURA Y LA ESCRITURA**. Para optar al Título de LICENCIADO EN EDUCACIÓN, dejan constancia de lo siguiente:

- 1.- Hoy 27/01/2012 nos reunimos en la sede de la Escuela de Educación para que su(s) autor(es) lo defendiera(n) en forma pública.
- 2.- Culminada la Defensa Pública del referido Trabajo de Licenciatura, conforme a lo dispuesto en el Art. 14 del "Reglamento de Trabajos de Licenciatura de las Escuelas de la Facultad de Humanidades y Educación": adoptando como **criterios para otorgar la calificación**: rigurosidad en el razonamiento, coherencia en la exposición, claridad y pertinencia en los procesos metodológicos empleados, adecuación del sustento teórico, así como la calidad de la exposición oral y de las respuestas dadas a las preguntas formuladas por el jurado, **acordamos calificarlo como:**

APLAZADO APROBADO otorgándole la mención:

SUFICIENTE DISTINGUIDO SOBRESALIENTE

3.- Las razones que justifican la calificación otorgada son las siguientes: *El trabajo representa un aporte para otras investigaciones. Cumple con los requisitos que requiere un trabajo de grado*

Prof. (a) *JG*
JOSE GARCÍA

Prof. (a) *M Cordero*
MARENIS CORDERO

Zoraida Flores
 Tutor
 Prof. (a) **ZORAIDA FLORES**



APROBACIÓN DEL TUTOR

Quien suscribe, Profesora Zoraida Flores, de la Universidad Central de Venezuela, adscrito a la Escuela de Educación, en mi carácter de tutor del Trabajo de Grado, titulado Los juegos didácticos como estrategia para la enseñanza de la lectura y la escritura en los niños y niñas del segundo grado de Educación Primaria, realizado por la ciudadana: Colmenares Gil Yasmira. C.I.13519288, manifiesto que he revisado en su totalidad la versión definitiva de los ejemplares de este trabajo y certifico que se le incorporaron las observaciones y modificaciones indicadas por el jurado evaluador.

En la Ciudad de Barquisimeto, a los 27 días del mes de Enero del 2012.

Zoraida R. Flores B.

Profesora. Zoraida Flores

C.I. 4318653

DEDICATORIA

A quien nos dio la vida; las alegrías de nuestra niñez; nuestros anhelos de adolescencia; la posibilidad de crecer como profesionales; por quien fuimos, somos y seremos, nuestro Dios padre.

A mi madre querida y a mi hermano, que aunque no estén a mi lado sé que me observan, me cuidan, me dan su bendición cada día y me han ayudado a salir adelante en todas las actividades de mi vida; mi trabajo, la Universidad y con mi familia.

A mi padre, que cada día de mi vida ha estado a mi lado, gracias a su fortaleza y espíritu de vida hace que me inspire todos los días y me alienta a seguir adelante, cumpliendo con cada una de mis metas que me he propuesto lograr y alcanzar.

A mi hermana, que desde que mi madre no está, ha hecho el papel de ella, formando una mujer de bien, cuidándome, y levantándome cada vez que me he caído, ella está allí dándome su mano; gracias a sus consejos, cariño, soy hoy en día una mujer que no se rinde ante nada, que mira hacia adelante formándose nuevos senderos de vida.

A mis amigos, que con su alegría y fuerzas, estuvieron para levantarme cuando sentía que me iba a desmayar que no podía con esta carrera tan linda.

A mis profesores, los que tuvieron la misión de ayudarme a construir mis conocimientos y mi perfil como profesional.

A cada uno de los niños y niñas que he educado con la pasión que me da esta carrera, por sus caricias y abrazos, que fortalecían y recompensaban mi labor de docente.

AGRADECIMIENTOS

Ante todo le doy gracias a Dios todo poderoso, que sin él no estuviera aquí dando lo mejor de mí para culminar con éxito esta carrera, gracias a la fe que tengo he podido llegar tan lejos.

Les agradezco a las personas que me han apoyado incondicionalmente en este largo camino; nuestros padres, amigos y profesores, de igual modo a quienes me guiaron y aconsejaron en este proceso de formación docente.

A quienes hicieron posible la puesta en marcha de mi investigación, directivos, profesores y estudiantes del establecimientos que me abrió sus puertas, Escuela Jornada Completa “Potrerito del Manzano”.

UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
NÚCLEO REGIÓN CENTRO OCCIDENTAL

**Los Juegos Didácticos como Estrategia para la Enseñanza de la Lectura
y la Escritura.**

Tutora: Zoraida Flores

Autora: Colmenares, Yasmira

RESUMEN

El presente estudio tuvo como propósito diseñar una guía de estrategias para la enseñanza de la lectura y la escritura dirigidas a los niños y niñas del segundo grado de Educación Primaria de la Escuela Bolivariana “Potrerito del Manzano”. Enmarcada en una investigación de campo de carácter descriptivo bajo la modalidad de un proyecto factible desglosado en tres fases: Diagnóstico, factibilidad y diseño. Para ello se seleccionaron una muestra de 18 niños y niñas y una docente de la mencionada escuela. La información se recabó a través de un cuestionario con una serie de ítems relacionados con los juegos didácticos dirigidos hacia el aprendizaje a la lectura y la escritura. Se determinó la validez del instrumento por medio de la técnica juicio de expertos y se estimó la confiabilidad con el Alpha de Cronbach. La interpretación y análisis de los resultados, se realizó en términos de frecuencias y porcentajes de las respuestas presentadas en los cuadros y gráficas, los resultados evidenciaron que existe la necesidad de elaborar una guía de juegos didácticos como estrategia para la enseñanza de la lectura y la escritura dirigidos a los niños y niñas del segundo grado de Educación Primaria en el proceso de la lectura y la escritura en la Escuela Bolivariana “Potrerito del Manzano”.

Descriptor: juegos didácticos, estrategias, enseñanza, proceso de la lectura y la escritura, Educación Primaria.

**UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
NÚCLEO REGIÓN CENTRO OCCIDENTAL**

**Los Juegos Didácticos como Estrategia para la Enseñanza de la Lectura
y la Escritura.**

Tutor: Zoraida Flores

Author: Colmenares, Yasmira

SUMMARY

The present study there had as intention design a guide of strategies for the education of the reading and the writing directed the children and girls of the second degree of Primary Education in the process of the reading and the writing in the School Bolivariana "Potrerito of the Apple tree ". Framed in a field investigation of descriptive character under the modality of a feasible project removed in three phases: I diagnose feasibility and design. For it there was selected a sample of 18 children and girls and the educational one of the mentioned school. The information was obtained across a questionnaire by a series of articles related to the didactic games directed the reading and the writing. I determine the validity of the instrument by means of the technology experts' judgment and Alpha de Cronbach estimated the reliability with. The interpretation and analysis of the results, it was realized in terms of frequencies and percentages of the answers presented in the pictures and graphs, the results demonstrated that the need to elaborate exists A guide of didactic games like strategy for the education of the reading and the writing directed the children and girls of the second degree of Primary Education in the process of the reading and the writing in the School Bolivariana " Potrerito of the Apple tree ".

Describers: didactic games, strategies, education, process of the reading and the writing, Primary Education.

ÍNDICE

	Pág.
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	
EL PROBLEMA	3
Objetivos de la Investigación.....	9
Objetivo General.....	9
Objetivos Específicos.....	9
Justificación.....	10
Bases Legales.....	12
CAPÍTULO II	
MARCO METODOLOGICO REFERENCIAL	15
Antecedentes de la Investigación.....	15
Bases Teóricas	20
Teoría Constructivista del Aprendizaje.....	20
Teoría del Aprendizaje Cognitivo.....	21
Procesos Cognitivos: Procesos perceptivos, procesos léxicos, Procesos sintácticos, procesos semánticos, procesos motores.....	22
El juego.....	31
Finalidad del juego.....	31
Clasificación de los juegos.....	31
Tipos de juegos.....	32
Los Juegos Didácticos.....	33
Valor del juego.....	34
Diseño de un juego didáctico.....	35
CAPÍTULO III	
MARCO METODOLOGICO	35
Naturaleza de la Investigación.....	35
Procedimiento Metodológico seguido	38
Fase I Diagnostico.....	38
Fase II Diseñar.....	44
Fase III Ejecución.....	47
Fase IV Evaluar.....	57
CAPÍTULO IV	
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS	58

CAPÍTULO V	
Diseño de la Guía.....	80
Presentación.....	80
Finalidad.....	81
Propósito.....	81
Ejes transversales.....	82
Objetivos generales.....	82
Objetivos específicos.....	82
Fundamentación teórica.....	83
CAPÍTULO VI	
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
Conclusiones.....	122
Recomendaciones.....	125
Referencias.....	126
Anexos.....	130

INDICE DE CUADROS

Cuadro	Pág.
1. Validación de Expertos.....	42
2. Operacionalización de la Variable.....	43
3. Validación de Expertos.....	46
4. Respuestas obtenidas Ítems N°1 Construcción de Aprendizajes.....	58
5. Respuestas obtenidas Ítems N°2 Orientación hacia las actividades.....	59
6. Respuestas obtenidas Ítems N°3 Selección de Estrategias.....	60
7. Respuestas obtenidas Ítems N°4 Selección de Estrategias.....	61
8. Respuestas obtenidas Ítems N°5 Coordinación.....	62
9. Respuestas obtenidas Ítems N°6 Clasificación.....	63
10. Respuestas obtenidas Ítems N°7 Construcción.....	64
11. Respuestas obtenidas Ítems N°8 Construcción.....	65
12. Respuestas obtenidas Ítems N°9 Manipulación.....	66
13. Respuestas obtenidas Ítems N°10 Correspondencia. entre el lenguaje oral y escrito	67
14. Respuestas obtenidas Ítems N°11 Correspondencia entre el lenguaje oral y escrito.....	68
15. Respuestas obtenidas Ítems N°12 Lenguaje oral Pronunciación.....	69
16. Respuestas obtenidas Ítems N°13 Lenguaje oral Pronunciación.....	70
17. Respuestas obtenidas Ítems N°14 Dibujo y escritura.....	71
18. Respuestas obtenidas Ítems N°15 Dibujo y escritura.....	72

Cuadro	Pág.
19. Respuestas obtenidas Ítems N°16 Expresiones graficas	
Combinadas con letras.....	73
20. Respuestas obtenidas Ítems N°17 Expresiones graficas	
Combinadas con letras.....	74
21. Respuestas obtenidas Ítems N°18 Expresiones graficas	
Combinadas con letras.....	75
22. Respuestas obtenidas Ítems N°19 Escritura Convencional.....	76
23. Respuestas obtenidas Ítems N°20 Escritura Convencional.....	77
24. Respuestas obtenidas Ítems N°21 Escritura Convencional.....	78
25. Respuestas obtenidas Ítems N°22 Escritura Convencional.....	79

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICOS	Pág.
1. Distribución de la frecuencia Ítem N°1 Construcción de aprendizajes.....	58
2. Distribución de la frecuencia Ítem N°2 Orientación hacia las actividades.....	59
3. Distribución de la frecuencia Ítem N°3 Selección de estrategias.....	60
4. Distribución de la frecuencia Ítem N°4 Selección de estrategias.....	61
5. Distribución de la frecuencia Ítem N°5 Coordinación.....	62
6. Distribución de la frecuencia Ítem N°6 Clasificación.....	63
7. Distribución de la frecuencia Ítem N°7 Construcción.....	64
8. Distribución de la frecuencia Ítem N°8 Construcción.....	65
9. Distribución de la frecuencia Ítem N°9 Manipulación.....	66
10. Distribución de la frecuencia Ítem N°10 Correspondencia Entre el lenguaje oral y escrito.....	67
11. Distribución de la frecuencia Ítem N°11 Correspondencia entre el lenguaje oral y escrito.....	68
12. Distribución de la frecuencia Ítem N°12 Lenguaje oral pronunciación.....	69
13. Distribución de la frecuencia Ítem N°13 Lenguaje oral pronunciación.....	70
14. Distribución de la frecuencia Ítem N°14 Dibujo y escritura.....	71
15. Distribución de la frecuencia Ítem N°15 Dibujo y escritura.....	72

GRÁFICOS

Pág.

16. Distribución de la frecuencia Ítem N°16 Expresiones graficas	
Combinadas con letras.....	73
17. Distribución de la frecuencia Ítem N°17 Expresiones graficas	
Combinadas con letras.....	74
18. Distribución de la frecuencia Ítem N°18 Expresiones graficas	
Combinadas con letras.....	75
19. Distribución de la frecuencia Ítem N°19 Expresiones graficas	
Combinadas con letras	76
20. Distribución de la frecuencia Ítem N°20 Escritura	
Convencional.....	77
21. Distribución de la frecuencia Ítem N°21 Escritura	
Convencional.....	78
22. Distribución de la frecuencia Ítem N°22 Escritura	
Convencional.....	79

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURAS	Pág.
1. Aplicación del cuestionario.....	48
2. Aplicación de juegos ¿Qué será?.....	48
3. Actividad ¿Cuál es su nombre?.....	49
4. Actividad “ruleta sorpresa”.....	50
5. Actividad “el barco Venezuela”.....	51
6. Actividad “la ensalada”.....	51
7. Actividad “palabras mínimas”.....	52
8. Actividad “fonemas fugados”.....	53
9. Actividad “formando palabras directas”.....	53
10. Actividad “el dominó”.....	54
11. Actividad “pesca de palabras”.....	54
12. Actividad “buscando mi pareja”.....	55
13. Actividad “bingo de vocales”.....	55
14. Actividad “estrategias lúdicas realizadas”.....	56

INTRODUCCIÓN

Para mejorar la calidad educativa, dada las exigencias que nos impone la educación hoy en día, se requiere de docentes que continuamente se capaciten y participen activamente en el proceso de enseñanza aprendizaje, con alternativas que contribuyan a innovar en el aula de los niños y niñas, por ejemplo los contenidos de lectura y escritura en los niños y niñas de los primeros grados de Educación Primaria. Así mismo de acuerdo a las observaciones diagnosticadas en la Escuela Bolivariana “Potrerito del Manzano” ubicada en Villanueva Parroquia Hilario Luna y Luna, se detectó un elemento de gran importancia en este proceso de aprendizaje, el cual es la comprensión del lenguaje; ya que desde que se inician en la escuela deben empezar a construirlo como medio que les permite comunicarse con los demás. Es por ello que la población infantil desde los primeros grados de Educación Primaria, deben estar en contacto con los recursos factibles para la construcción de su lenguaje oral y escrito, siendo esto un gran desafío para el docente el abordaje exitoso de estos niños y niñas en el proceso de la lectura y la escritura.

Es así como el docente en su rol de mediador es de gran importancia en el proceso de aprendizaje de la lectura y la escritura; su propósito fundamental es diseñar y aplicar estrategias que desarrollen en el niño(a) habilidades para la construcción de nuevos conocimientos. El presente trabajo de investigación quedó estructurado en cinco (5) capítulos:

El capítulo I denominado El Problema donde se incluye el planteamiento del mismo, los objetivos de la investigación, la justificación y bases legales.

El capítulo II titulado Marco Teórico Referencial donde se abordan los antecedentes, las bases teóricas, la Operacionalización de la variable.

El capítulo III denominado Marco Metodológico donde aparece el diseño de la investigación con sus respectivas fases, población, muestra, técnica y recolección de datos, validez y confiabilidad del instrumento, técnica de análisis e interpretación de los resultados.

El capítulo IV en el cual se desarrollan el análisis e interpretación de los resultados aplicados a los datos obtenidos en la fase diagnóstica y a la validación de la propuesta por parte de los expertos.

El capítulo V referido a la realización de la guía didáctica.

El capítulo VI refiere a las conclusiones y recomendaciones del estudio y por último aparecen las referencias bibliográficas además se anexan los diferentes instrumentos de apoyo utilizados para la investigación.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento de Problema

La práctica pedagógica en todos los niveles y en particular de los docentes que se desenvuelven en la Primera Etapa de Educación Primaria, exige que éste se apoye en distintas estrategias, las cuales puedan servir de base para las tareas principales de la escuela, su trabajo es enseñar a leer y escribir atendiendo a la individualidad del niño y la niña durante el proceso escolar; partiendo de que la lectura y la escritura son las habilidades básicas del hombre y que sin el dominio y el hábito de la lectura no puede realizarse una escritura legible. Por otro lado, es de señalar que tanto la lectura como la escritura constituyen la puerta fundamental del saber en todo aprendizaje escolar y todo avance significativo en el mundo de la cultura, se verá sustancialmente limitado si no se tiene el conocimiento fundamental de las mismas.

En tal sentido, la educación no debe desvincularse de los intereses y necesidades del niño y del adolescente, así como de las diferentes estrategias de aprendizaje que puedan facilitar la adquisición de conocimientos. Al respecto Delors (1998:23) recoge en sus obras algunas apreciaciones establecidas por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), donde expresa que el individuo:

No debe de dejar de explorar ninguno de los talentos que como tesoros están en el fondo de cada persona. Entre ellos la memoria, la imaginación, las aptitudes físicas, el sentido de la estética, la comunicación con los demás, en resumen aprenden a vivir juntos, conociendo las raíces de cada uno, su historia, tradiciones y espiritualidad.

De acuerdo a lo expuesto por el autor, el docente debe considerar la individualidad de cada niño y niña, respetando su modo autónomo de ir construyendo su aprendizaje ya que cada organismo de acuerdo a sus facultades reacciona de manera distinta ante los diferentes procesos y actividades con que se enfrenta durante su formación.

Al respecto, el Ministerio del Poder Popular para la Educación, a través de los investigadores en materia educativa, Cárdenas (1994:38), ha señalado que se observan deficiencias alarmantes en el uso de la lectura y la escritura en los primeros grados de Educación Primaria. Así lo reflejan los resultados obtenidos según estadísticas que se reposan en el Ministerio del Poder Popular para la Educación de los egresados de Educación Primaria, las cuales presentan que un 35% no poseen las destrezas necesarias para la comprensión oral y escrita, lo que amerita una estrategia cuyo objetivo sea crear situaciones óptimas en un ambiente que promueva la participación de los estudiantes en actividades lúdicas para la enseñanza y el aprendizaje de la lectura y la escritura, tomando en cuenta que las escuelas continúan con las prácticas tradicionales repetitivas y memorísticas; el docente debe ser orientador en el aula y facilitador de diferentes estrategias de enseñanza que afiancen el proceso cognitivo del niño y niña.

En esta misma línea de investigación, Roger (1998:63), quien expone que facilitar consiste en:” liberar la curiosidad, permitir que las personas evolucionen según su interés, desarrollen el sentido de indagación, abran el camino hacia la pregunta, la exploración y recolección que todo está en el proceso de cambio”.

En consecuencia, un docente facilitador es aquel que estimula y anima a sus estudiantes a pensar críticamente, que facilita el proceso del aprendizaje mediante la organización de experiencias, brindando al niño y niña la oportunidad de participar activamente con absoluta libertad y tiempo para experimentar, manipular, preguntar, razonar, discutir y opinar. Para ello es necesario que el docente despierte favorablemente la curiosidad en sus estudiantes y de esta forma cree las condiciones para que experimente y corran riesgos, desarrollando pensamiento reflexivo, la actitud crítica y la formación de hábitos de estudio y de trabajos.

De esta manera, contradice sus funciones como docente, el cual debe brindar mayor interés al alumno, en cuanto a las diversas actividades, experiencias y materiales que desarrollen las estructuras básicas del aprendizaje para la adquisición de la lectura y la escritura, tomando en cuenta las necesidades e intereses de los niños(as) y a la vez, internalizando que las motivaciones intrínsecas producen aprendizajes más duraderos y eficientes, así como también se le debe dar estrategias directas que despierten su atención y permitan el aprendizaje de la lectura y la escritura.

Tomando en cuenta todo lo antes planteado, podemos decir que la lectura y la escritura toma un papel protagónico en la escuela, es por ello que el docente debe preverse de diversas estrategias que conviertan el ambiente formal que representa el aula en un medio en el cual los niños y niñas aprendan y desarrollen sus pensamientos cognitivos de acuerdo a su proceso de captación de los aprendizajes.

La autora de la presente investigación, realiza este planteamiento ante la reflexión de que el proceso de la lectura y la escritura es muy complejo y su dominio no se logra en poco tiempo, además se ha demostrado que no todos los niños y niñas aprenden de la misma manera, ni tienen los mismos intereses, es por ello que los juegos didácticos se usan como estrategias para desarrollar competencias, que pueden alcanzarse los objetivos educacionales, siempre y cuando el docente los dirija hacia el fin.

El juego didáctico es una estrategia que permite utilizar la imaginación y reforzar el poder creativo del niño y niña, por lo tanto es uno de los medios más seguros para desarrollar la imaginación, la reflexión, la sensibilidad y sentido social en el libre desenvolvimiento de su cuerpo y espíritu.

Al respecto, Smith (1996:27), señala que el juego permite en el proceso de la enseñanza y aprendizaje de la lectura y la escritura designar la actividad creativa y así dedicarse colectivamente para producir acciones que le son conocidas para convertirlas en la trama de sus juegos, Es por ello, que se considere importante reflexionar sobre el proceso de la lectura y la escritura y de los cambios que se pueden dar al producirse las diferentes estrategias lúdicas.

En especial atención de este aspecto se encuentra en la Escuela Bolivariana Jornada Completa “Potrerito del Manzano” de la Parroquia Hilario Luna y Luna de Villanueva Municipio Morán del Estado Lara, donde se ha podido detectar que la mayoría de los niños y niñas sobre todo los pertenecientes a los primeros grados de Educación Primaria presentan serias dificultades en la lectura y la escritura.

Con referencia a lo antes expuesto, se pudo encontrar en informe suministrado por el coordinador de la Escuela Bolivariana Jornada Completa “Potrerito del Manzano” Prof. Danny Gil que, desde el año 2007-2008 hasta la actualidad, el rendimiento escolar de los estudiantes en cuanto al área de lectura y escritura ha disminuido un 65% en los grados de Educación Primaria especialmente en los de la primera etapa, que son la base esencial para la continuidad de los grados siguientes.

Igualmente, se pudo conocer que las calificaciones de los estudiantes de los primeros grados de Educación Primaria de la Institución antes mencionada, el rendimiento académico ha sido muy deficiente en cuanto al área de lectura y escritura; esto deja expuesto la existencia de una gran problemática en la institución, la cual debe ser atendida mediante procesos pedagógicos que impliquen novedosas estrategias las cuales gratifique y enriquezcan el conocimiento, la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes.

Con referencia a lo antes expuesto, se menciona que la investigadora de este trabajo, ejerce en el cargo de docente de aula en la misma institución por 6 años; y ha estado observando en todo este tiempo las debilidades en estudiantes del segundo grado de Educación Primaria en cuanto a la lectura y la escritura, llegando con este gran problema hasta el 6to grado; es por ello que, se entrevistó de manera formal a los docentes de los primeros grados, los cuales son responsables de que a cada niño y niña se le preste la debida atención en todas las áreas de aprendizaje incluyendo la de lectura y escritura, importante para el desarrollo de su vida social entre otras cosas.

En esta entrevista, se pudo encontrar que los docentes no utilizan las estrategias necesarias, ni aplican actividades lúdicas a los estudiantes para fortalecerlos en esta área; les propuso la realización de una guía de juegos didácticos, la cual sería dirigida a los niños

y niñas de los primeros grados de Educación Primaria, en este caso se comenzaría con el segundo grado, ellos estuvieron de acuerdo con la realización y aplicación de la misma.

Por su parte, Piña (2000:46) pudo constatar en su estudio que “el uso de los juegos didácticos en la enseñanza de la Educación para la Salud como estrategia instruccional permite una mayor participación y más alto promedio de los alumnos”, en referencia a las conclusiones obtenidas recomendó que “es importante innovar en la enseñanza de las áreas de aprendizaje por ejemplo la lectura y la escritura”.

Este autor concuerda en que la aplicación del juego didáctico como estrategia para la enseñanza puede llegar a producir en los estudiantes un mejor y mayor aprendizaje al poder desarrollar en ellos la creatividad y el interés, las cuales son características que los transformara en seres activos de su propio aprendizaje, enmarcado bajo el paradigma del aprendizaje significativo.

De igual manera, Montesinos (2001:54), señala que el juego didáctico como herramienta pedagógica permite la participación activa de los niños y niñas, por lo tanto, se debe crear un ambiente de confianza para la enseñanza de la lectura y la escritura. Naturalmente el niño asume el juego didáctico de manera espontánea, donde los adultos significativos se involucran, estimulándole por medio de incentivos que le llevan a entender la actividad como atractivo.

Es por ello que, se requiere de un docente fortalecido, dispuesto a crear innovaciones a partir del uso del juego didáctico como herramienta para la enseñanza de la lectura y la escritura que le permita mejorar el ambiente de tensión y superficialidad creado en algunas oportunidades por la desconfianza y temor del niño hacia el proceso de adquisición de la lectura y la escritura.

En este orden de ideas, es necesario resaltar que a través de la lectura y la escritura, el niño se apropia de los conocimientos de su mundo en general y del resto de asignaturas en el medio educativo donde interactuó. En este sentido, la propuesta educativa nacional de la I y II Etapa de Educación Básica (Currículo Básico Nacional 1997), está orientada a consolidar las competencias lectoras del niño y la niña, para ello el docente necesita conocer su desarrollo evolutivo, lo cual le permitirá desempeñarse acertadamente durante

su práctica pedagógica, haciendo uso del juego didáctico en el aula, buscando estrategias que sean más efectivas en su labor.

Sin embargo, la investigadora se encontró con algunas debilidades en el aula de clases, ya que los docentes no poseen las herramientas necesarias para cumplir ese propósito, a pesar de tener la motivación carecen de estrategias didácticas efectivas para el desarrollo de la enseñanza de la lectura y la escritura.

Es por ello, que se busca promover en los niños y niñas estrategias a través del juego didáctico, puesto que se constituye en una actividad vital y espontánea donde pueden actuar, explorar, inventar, descubrir, construir y aprender nuevos conocimientos. El juego facilita interacciones placenteras y naturales que al mismo tiempo permiten al niño y niña conocer técnicas y aprendizajes.

De igual forma, la lectura y la escritura son actos sociales que le permiten al individuo comprender textos de diversos géneros, toda lectura conlleva una historia, si hay algo escrito es que hay alguien que en algún momento lo escribió.

Dada la importancia que representa la solución a la problemática expuesta en el área de la lectura y escritura, donde el educador debe gerenciar eficientemente el proceso pedagógico para propiciar aprendizajes significativos en esta área, a fin de que el estudiante pueda aplicar eficazmente en la cotidianidad los conocimientos adquiridos, se estima pertinente aplicar estrategias lúdicas en el aula de clases que permitan un mayor rendimiento por parte de los estudiantes en el área de la lectura y la escritura.

A tal efecto se plantean las siguientes interrogantes:

¿Cuál será la necesidad de los juegos didácticos para la enseñanza de la lectura y la escritura en los estudiantes del segundo grado de la Escuela Bolivariana Potrerito del Manzano ubicada en la Parroquia Hilario Luna y Luna de Villanueva, Municipio Morán del Estado Lara?

¿Cuál será la estructura de estrategias apoyadas en el juego didáctico para enseñar la enseñanza de la lectura y la escritura en los estudiantes en el segundo grado de la Escuela Bolivariana Potrerito del Manzano ubicada en la Parroquia Hilario Luna y Luna de Villanueva, Municipio Morán del Estado Lara?

¿Cuál será el resultado de la implementación de las estrategias de aprendizaje para la adquisición de la enseñanza de la lectura y la escritura a nivel de segundo grado de Educación Primaria?

Las interrogantes formuladas fueron realizadas a través del desarrollo de la investigación y la misma tiene la necesidad de mejorar las estrategias de enseñanza que orientaran el proceso de investigación.

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Diseñar estrategias de juegos didácticos para la adquisición de enseñanza de la lectura y escritura en los estudiantes del segundo grado de la Escuela Bolivariana Potrerito del Manzano ubicada en la Parroquia Hilario Luna y Luna de Villanueva, Municipio Morán del Estado Lara.

Objetivos Específicos

- Diagnosticar la necesidad de los juegos didácticos como estrategia para la enseñanza de la lectura y la escritura en los estudiantes del segundo grado de la Escuela Bolivariana Potrerito del Manzano ubicada en la Parroquia Hilario Luna y Luna de Villanueva Morán Lara.
- Diseñar una guía de juegos didácticos como estrategia para la enseñanza de la lectura y la escritura en los estudiantes del segundo grado de la Escuela Bolivariana Potrerito del Manzano ubicada en la Parroquia Hilario Luna y Luna de Villanueva, Municipio Morán del Estado Lara.
- Aplicar una guía de juegos didácticos como estrategia para la enseñanza de la lectura y la escritura en los estudiantes del segundo grado de la Escuela Bolivariana Potrerito del Manzano ubicada en la Parroquia Hilario Luna y Luna de Villanueva, Municipio Morán del Estado Lara.

- Evaluar los resultados de aprendizaje a partir de la aplicación de una guía de juegos didácticos como estrategia para la enseñanza de la lectura y la escritura en los estudiantes del segundo grado de la Escuela Bolivariana Potrerito del Manzano ubicada en la Parroquia Hilario Luna y Luna de Villanueva, Municipio Morán del Estado Lara.

Justificación

Las instituciones educativas de Educación Primaria tienen la misión de cumplir con los lineamientos y dictámenes que emanan de la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela, La Ley Orgánica de Educación en cuanto a que es un proceso de formación integral, gratuita, desarrollando el potencial creativo de cada ser humano para el ejercicio de su personalidad y ciudadanía, en una sociedad democrática, formando ciudadanos íntegros con conciencia ecológica y con valores para que se desenvuelvan en la sociedad. Es responsabilidad del Estado Venezolano, específicamente El Ministerio del Poder Popular para la Educación, la formación de profesionales capaces de asumir los retos del cambiante mundo de hoy, que sean personas con criterios amplios, de mente abierta y proactiva identificados con las organizaciones para la cual prestan sus servicios. Por consiguiente, en los actuales momentos, la Educación Primaria representa el avance integral de la sociedad, de esta manera se hace imprescindible que los docentes se fortalezcan de estrategias en aras de lograr acciones productivas que beneficien a los estudiantes y a su entorno sociocultural.

En tal sentido, este estudio está dirigido a los estudiantes buscando estimular su parte cognoscitiva con las diversas estrategias que por medio de los juegos didácticos, son aplicados para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje y desarrollar las destrezas psicolingüísticas en los niños y niñas de los primeros grados de Educación Primaria. Es por ello, que los docentes deben establecer un grupo de estrategias novedosas en el trato de niños y niñas con necesidades psicolingüísticas, puesto que les facilita el desarrollo hacia un aprendizaje significativo y la incorporación a fortalecer su desarrollo integral.

De lo anteriormente señalado, surge la importancia del estudio planteado, el cual radica en darle los juegos didácticos como estrategia para la adquisición de competencias en lectura y escritura en los niños y niñas de la primera etapa de Educación Primaria, haciendo equilibrio radical, afectivo, psicomotriz, con la finalidad de favorecer su integridad e interés.

El juego, es un medio a través del cual el ser humano emprende el conocimiento del mundo, desarrollando habilidades y destrezas que harán posible la consolidación de nuevos aprendizajes de forma libre y espontánea dando la oportunidad de gozar, descubrir, crear y construir.

El juego didáctico, dirigido es un medio Instruccional que ayuda a cumplir con los objetivos planteados, a la vez que abre un amplio campo para manifestar la expresión y el trabajo creado. De esta manera se puede decir que el juego didáctico contribuye enormemente en el proceso de iniciación de la lectura y la escritura, entendidos éstos como procesos en los que el niño y la niña construyen su propio aprendizaje interactuando de forma natural al sentir la necesidad de leer y escribir.

El presente estudio, se aborda por las deficiencias en lectura y escritura que se presentan en los niños y niñas del Segundo Grado de Educación Primaria de la Escuela Bolivariana "Potrerito del Manzano" la misma Ubicada en la Parroquia Hilario Luna y Luna Villanueva- Morán Estado Lara. Es por ello, que el empleo del juego didáctico como estrategia para la enseñanza de la lectura y la escritura, contribuirá de una u otra manera a mejorar la calidad educativa, emprendiendo el arduo camino de formar hombres y mujeres, críticos, reflexivos y capaces de transformar su realidad y exigencias en pro del mundo en general.

Esta investigación le ofrecerá al estudiante un recurso valioso, debido a que es una herramienta de trabajo a ser utilizada por los docentes para beneficio propio de los niños y niñas; logrando despertar su interés y motivación en el desarrollo de habilidades para lograr la comprensión de la lectura y la escritura y la actualización de los procesos de enseñanza y aprendizaje para la búsqueda y manejo de la información, aprendiendo de una manera amena. Es por ello, que el juego didáctico se puede usar e integrar en sus esquemas

cognitivos la información y conocimiento necesario para su desenvolvimiento como sujeto activo de la sociedad.

Por lo tanto, el docente mediante el juego incentivará a los estudiantes que presenten dificultad, para lograr el dominio de la comprensión lectora además, que se logrará la incorporación de los niños y niñas que no se adaptan normalmente a las actividades que se realizan diariamente en el aula, generando así un rendimiento y eficacia en el aprendizaje del estudiante.

Sobre las bases de las consideraciones anteriormente señaladas, es de gran importancia plantear algunos artículos que están expuestos en las siguientes leyes y que van enmarcadas en el marco legal de la investigación realizada.

En este mismo orden de ideas, se puede considerar; que en La Nueva Ley Orgánica de Educación (2009) en El Capítulo III del El Sistema Educativo; en su Artículo 24 menciona:

El Sistema Educativo es un conjunto orgánico y estructurado, conformado por subsistemas, niveles y modalidades, de acuerdo con las etapas del desarrollo humano.

Así mismo en su Artículo 25, Organización del Sistema Educativo menciona:

El Subsistema de Educación Básica, está integrado por los Niveles de Educación Inicial, Educación Primaria y Educación Media. El Nivel de Educación Primaria comprende seis años y conduce a la obtención del certificado de Educación Primaria.

De acuerdo a los artículos mencionados anteriormente se puede decir que, el Sistema Educativo es un conjunto de formación de aprendizajes bastante completo, donde cada nivel de enseñanza educa a los niños, niñas y adolescentes de acuerdo a sus necesidades y condiciones básicas; es importante mencionar que los subsistemas educativos están dirigidos a niños, niñas y jóvenes de diferentes edades y condiciones sin limitarle a ninguno su educación.

Por otro lado, en La Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (2000) podemos mencionar algunos de sus artículos sobre Educación y que expresan lo siguiente:

En el Capítulo VI; de los Derechos Culturales y Educativos en su Artículo 102 menciona:

La Educación es un servicio público y está fundamentado en el respeto a todas las corrientes del pensamiento, con la finalidad de desarrollar el potencial creativo de cada ser humano y el pleno ejercicio de su personalidad en una sociedad democrática basada en la valoración ética del trabajo en la participación activa, consciente y solidaria en los procesos de transformación social consustanciados con los valores de la identidad nacional y con una visión Latinoamericana y Universal.

Así mismo el Artículo 103; expresa:

Toda persona tiene derecho a una educación integral, de calidad permanente en igualdad de condiciones y oportunidades, sin más limitaciones que las derivadas de sus aptitudes, vocación y aspiraciones.

De la misma manera el artículo 63 de la Ley Orgánica para la Protección del niño y del Adolescente (1998) expresa que:

Todos los niños tienen derecho al descanso, recreación, esparcimiento, deporte y juego.

En el artículo antes mencionado se expresa que el estado debe participar y garantizar programas de recreación, esparcimiento y juego dentro y fuera de las instituciones educativas a todos los niños, atendiendo a sus necesidades e intereses en los aspectos relacionados con los juegos vinculados con la cultura regional, nacional, así como otros que sean creativos y pedagógicos que puedan llevar al niño y la niña a su desarrollo integral.

De acuerdo a los artículos planteados anteriormente, se puede inferir que el docente que desempeña labores en el Nivel de Educación Primaria, al aplicar los diversos métodos de enseñanza, debería centrarlos en la naturaleza del niño, conocer sus características psicomotrices, sus necesidades potenciales, ofrecer el proceso de aprendizaje en forma

coherente con variedad y flexibilidad, pues su atención pedagógica es considerada como un procedimiento de aprendizaje continuo dentro del Nivel de Educación Primaria (primeros grados).

Todos los artículos antes mencionados han sido enmarcados de acuerdo a los aportes planteados según los artículos de la Nueva Ley Orgánica de Educación (2009), los artículos de la Constitución Bolivariana de Venezuela (2000) y La Ley Orgánica para la Protección del Niño y del Adolescente (1999).

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

El proceso de la enseñanza de la lectura y la escritura ha sido tema de interés para numerosos investigadores, quienes desde los diferentes niveles educativos se han orientado a la búsqueda de alternativas de acción que conlleven a la optimización del aprendizaje. En este sentido, se hará referencia a los antecedentes y bases teóricas vinculadas con el Nivel de Educación Primaria.

Antecedentes De la Investigación

Una de los factores establecidos dentro del contexto establecido en esta investigación, que contribuye a resolver uno de los más grandes problemas que enfrenta la escuela como es el fracaso en el aprendizaje de la lectura y la escritura, son trabajos realizados en Venezuela por Temer, quien desde 1979 se encuentra abogada a la realización de una propuesta pedagógica centrada en el proceso espontáneo de construcción de la lengua escrita.

Es necesario elaborar una forma de aprendizaje de la lectura y la escritura que contribuya a evitar las deficiencias escolares de esta área y por tanto, a disminuir los índices de repitencia y deserción en los primeros grados de Educación Primaria , partiendo de lo antes expuesto, Román (1994) realizó un estudio orientado a analizar el juego como estrategia didáctica que desarrolla valores morales, sociales y culturales, a nivel de la primera etapa de las Escuelas Primaria del Sector Oeste de Barquisimeto. El estudio es una investigación de campo de tipo descriptiva, en una muestra de 60 alumnos y 6 docentes, concluye que la utilización de estrategias metodológicas incentivadoras por docentes capacitados en la Educación Primaria, permite orientar la formación del alumno con atención al desarrollo de los valores morales, sociales y culturales con el fin, de que este pueda incorporarse armónicamente a la actividad escolar y satisfacer sus motivaciones para

el rendimiento estudiantil. Por tal fin, el docente debe orientar y motivar con el propósito de crear un ambiente que produzca y favorezca experiencias de aprendizaje de diferentes tipos, conforme a los objetivos escolares, los cuales pueden ser conocimientos, habilidades, actitudes, valores.

Sobre la base de lo antes expuesto, se puede inferir la importancia de los juegos didácticos en los niños y niñas, ya que con ello se respeta al niño como sujeto que participa, crea, propone; por tal motivo la autora Héller (1995:39), asegura que las respuestas que pueden ser calificadas de inteligentes, acertadas y eficientes, son adquiridas mediante mecanismos intercerebrales, al desarrollar destrezas y habilidades en la ejecución de actividades lúdicas como factores fundamentales en la asimilación y la acomodación de aprendizajes significativos.

Por otra parte, Hernández (1998), realizó un trabajo titulado “Los juegos didácticos y su influencia en la lectura y la escritura en niños y niñas de tercer grado de la Escuela Básica Estudios Generales de Barquisimeto”, para ello, selecciona una muestra de 30 alumnos y 3 docentes. En su estudio plantea la utilización de los juegos didácticos como una acción dinámica por medio de la cual el niño se inicia en la vida social, así se va apropiando de conocimiento y pone de manifiesto la lectura y la escritura como tal, por otra parte el juego promueve la participación y eleva el nivel de calidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje a fin de prevenir el fracaso escolar. Así el niño tiene oportunidad de avanzar en el aprendizaje, cuando interviene en actividades orientadas hacia la adquisición de destrezas, mediante las actividades lúdicas.

Así mismo, Vargas (1999), realizó un trabajo titulado “Incidencia del juego en el proceso de adquisición de la lectura y escritura en los alumnos atendidos en el aula Integrada de la Escuela Básica Padre Aldana, de Churuguara Estado Falcón”, fue una investigación experimental, con evolución longitudinal comparativa, tomando una población y una muestra de dieciséis (16) niños de la primera etapa. La Conclusión a la que llegó el investigador fue, que los juegos inciden en el proceso de adquisición de la lectoescritura, dado que es una estrategia que invita al riesgo y convierte al niño en un ente activo en la construcción autónoma de su propio aprendizaje.

De la misma manera, Piña (2000), en el estudio titulado "los Juegos Didácticos como Estrategia Instruccional de la Enseñanza de la Educación para la Salud y su Efecto en el Rendimiento Académico en Estudiantes en el Nivel de 8vo Grado de la Educación Básica, en Quibor Estado Lara, sostiene que el uso de los juegos didácticos en la enseñanza de la Educación para la Salud como estrategia Instruccional permite una mayor participación y más alto promedio de las calificaciones de los alumnos.

De acuerdo al estudio realizado por Piña, se puede inferir como aporte para la presente investigación que el uso de los juegos didácticos como estrategia permite obtener mayor y mejor aprendizaje. El autor al examinar el rendimiento de los estudiantes llega a la conclusión de que la investigación le permite señalar que el aprendizaje de los niños y niñas es un proceso donde se han de producir diferentes cambios.

De esta forma, Montesinos (2001), quien realizó una investigación cuyo título es "Efectos de los Juegos Didácticos como Estrategias Instruccionales en el aprendizaje de las matemáticas", las estrategias de usar juegos didácticos en el área de matemáticas, fue aplicada a un grupo de estudiantes, donde obtuvo como resultado: la conexión del juego en clase, lo cual propicio la incorporación de los estudiantes más introvertidos a participar más activamente dentro del aula de clases. Así mismo, los estudiantes que recibieron la instrucción mediante el juego alcanzaron mayor rendimiento académico, en relación a los estudiantes que se les instruyó mediante estrategias tradicionales. Montesinos llegó a las siguientes conclusiones:

- Los juegos didácticos como estrategia, son una vía para introducir elementos de aprendizajes académicos y sociales, permiten el proceso de adquisición de la lectura y la escritura como objeto de conocimiento en un clima agradable y un alto nivel de motivación partiendo del hecho de que el juego fundamenta la sociabilidad mediante la interacción del trabajo en equipo.
- Cabe señalar la importancia de implicar al niño y niña dentro de estas actividades que conlleven al intercambio y apropiación de saberes con alegría y optimismo, condiciones necesarias para la convivencia social.

Del estudio planteado por Montesinos (2001), se desprende un aporte para mi investigación; que se debe tener claridad sobre el uso, función y objetivo del juego, el docente puede hacer actividades significativas en donde los estudiantes pierdan el miedo a participar, aprovechando el potencial que tanto los estudiantes como docentes conocen, igualmente se puede considerar que los juegos didácticos pueden ser una alternativa bastante eficiente para el desarrollo de la enseñanza aprendizaje en la lectura y la escritura en los niños y niñas del segundo grado de Educación Primaria .

De igual forma Escalona (2005), presenta un trabajo de investigación de campo de carácter descriptivo denominado; “Juegos didácticos en la enseñanza de la lectura, dirigido a docentes I Etapa de Educación Básica de la Unidad Educativa Estadal “Rómulo Betancourt II” Cabudare del Municipio Palavecinos”, como estrategia de aprendizaje para incentivar la lectura en los niños y niñas de esta etapa. La muestra estuvo constituida por 18 docentes de la misma institución. El trabajo presentado se estudio a fondo la problemática de la enseñanza de la lectura (se enseña de forma aburridas, tradicional) lo que la llevo a proponer la aplicación de una serie de juegos a través de la aplicación de una estrategia de aprendizaje creativa e innovadora. La cual sugiere una diversidad de juegos didácticos diseñados para el mejoramiento de la didáctica de la lectura por medio de actividades lúdicas. Escalona llevo a las siguientes conclusiones:

- Se precisa la necesidad de los docentes de ser capacitados en cuanto al uso de herramientas efectivas para facilitar el proceso de enseñanza de la lectura en los niños y niñas de la I Etapa de Educación Básica.
- Así mismo se observa el uso de una pedagogía tradicional, centrada en la necesidad docente, más que en las necesidades de los niños.

Del estudio planteado por Escalona (2005), se puede inferir que el aporte tiene similitud con esta investigación; pues es importante el uso de juegos didácticos diversos por parte de los docentes como estrategia de aprendizaje para innovar la enseñanza de la lectura y la escritura en los niños y niñas del segundo grado de Educación Primaria.

A su vez, López citado por Montesinos (2006), realizo un estudio en cuba, bajo la modalidad de proyecto factible, con los alumnos de 6to grado, cuyo propósito se centró en

depositar el interés y consolidar los conocimientos de los alumnos hacia la geografía, física. Al final de su investigación la autora pudo constatar la efectividad de estos juegos didácticos, al ver los resultados alcanzados después de su aplicación en la clase, lo que constituye una muestra que cuando la actividad del maestro está caracterizada por iniciativas creadoras, el deber del alumno de estudiar se convierte en placer de saber.

Del estudio de López citado por Montesinos (2006), presenta similitud con la presente investigación; pues la aplicación de los juegos didácticos en el aula del segundo grado de Educación Primaria, van a darle el cambio que se necesita en las actividades de uso diario aplicadas por el docente en el área de lectura y escritura pues los niños y niñas se sentirán motivados y querrán participar en todas las actividades realizadas por la docente en clase.

Así mismo, se destaca el trabajo de Alvarado (2007), en el cual analiza la función mediadora del docente de aula en la adquisición de hábitos para la comprensión lectora en los alumnos de la Escuela Básica “Sila Mota de Rojas”, de Chivacoa, estado Yaracuy, mediante un trabajo de campo de carácter descriptivo. La población estudiada fueron 23 docentes de Educación Básica de la institución descrita. Entre las conclusiones a que llegó, fue que las docentes presentan debilidades en las características de su función mediadora, obviando la aplicación de estrategias cognitivas, las cuales pueden fortalecer el aprendizaje de los alumnos y llevarlos a producir e intercambiar ideas de lo que aprenden en su proceso de comprensión lectora, así mismo se concluyó que los docentes se están alejando significativamente de aplicar habilidades de pensamiento, lo que pudiera traer efectos inadecuados para el dominio de destrezas y habilidades lingüísticas.

El estudio planteado por Alvarado (2007), se puede inferir como aporte para la presente investigación, que el uso de los juegos didácticos como estrategia permite tener mayor y mejor aprendizaje; se puede decir, que los docentes se están alejando de la aplicación de habilidades y destrezas que puedan llevar al alumno a mejorar su capacidad lectora; esto me permite señalar que el aprendizaje de los niños y niñas es un proceso donde se establecen diversos cambios, es por ello que se deben aplicar métodos y estrategias que

permitan innovar el proceso de enseñanza y aprendizaje como por ejemplo, la lectura y la escritura.

Las investigaciones antes citadas permiten constatar la diversidad de estudios referentes a la lectura y la escritura y al juego didáctico como herramienta para la enseñanza y el aprendizaje, lo que facilita el camino para iniciar nuevos estudios sobre un tema tan importante y esencial.

Bases Teóricas

A continuación se establecen las referencias teóricas en los cuales se fundamenta la situación objeto de estudio relacionado con Los Juegos Didácticos como Estrategia para la enseñanza de la lectura y la escritura del Segundo Grado de Educación Primaria de la Escuela Bolivariana” Potrerito del Manzano” la misma Ubicada en la Parroquia Hilario Luna y Luna Villanueva Municipio Morán del Estado Lara.

Teoría Constructivista del Aprendizaje

El constructivismo sitúa la actividad mental (constructiva) en la base de los procesos de desarrollo personal que trata de promover la educación escolar. Según Díaz (2001:69), la concepción constructivista del aprendizaje escolar y la intervención educativa constituyen la convergencia de diversas aproximaciones psicológicas a problemas como:

El desarrollo psicológico del individuo, particularmente en el plano intelectual y en su intersección con los aprendizajes escolares. La identificación y atención a la diversidad de intereses necesidades y motivaciones de los alumnos en relación con el proceso enseñanza aprendizaje.

El autor manifiesta que la Educación Primaria tiene la posibilidad de coordinar y prestar la máxima colaboración al desarrollo de los programas recreativos a nivel escolar comunitario.

Considera la recreación como una técnica de aplicación fáctica de una ciencia por su contante relación con la acción concreta y práctica social. Asimismo, asume a la recreación como el paradigma de la libertad, ya que esta le proporciona al individuo satisfacción con sentimientos de libertad, olvido momentáneo de problemas diarios favoreciendo el reencuentro consigo mismo.

Según Díaz (2001), se ubica a la recreación en un modelo cuyo principio se apoye en la creatividad, lo cual promueve la búsqueda de la creación y la innovación; se contaría en consecuencia con una herramienta capaz de producir cambios en el proceso educativo, en su organización, estructura, objetivos y docentes. Para el autor en consecuencia la recreación en el ámbito escolar se ha consolidado con rigor científico y pedagógico, adquiriendo estatus cultural en la sociedad que conlleva a un aprendizaje sistemático orientado al cuidado de los dominios intelectuales, cognitivos, físicos, y motor socio-afectivo; como parte fundamental del quehacer educativo contribuyendo con la formación integral del individuo.

Teoría del Aprendizaje Cognitivo

Los aportes realizados por las teorías del desarrollo cognitivo han resaltado un papel importante en el procesamiento de la información para que los aprendizajes sean efectivos. Esto implica que, si se quieren prevenir posibles problemas de aprendizaje escolar que puedan derivar en fracaso, se debe intervenir en el desarrollo de las funciones implicadas en el proceso de la información.

En este sentido, el cognitivismo sostiene que el ser humano es activo, en lo que se refiere a la búsqueda de la información. Esta se va procesando con una motivación intrínseca para encontrar un orden lógico, un significado personal y una predicción razonable en un entorno físico y psicológico. De tal manera que, como parte de esta búsqueda de significado y comprensión, las personas desarrollan estructuras cognitivas o constructos con los cuales procesan los datos del entorno para darles orden y significado.

Por otra parte, la Teoría Cognitiva formula que el individuo asimila y acomoda en forma sucesiva pedazos de información, así se convierte en la construcción de conocimientos. Esto confirma la ubicación del conocimiento en su verdadera dimensión al ser comprendido, no como algo estático, sino como una entidad en permanente construcción. También la Teoría Cognitiva define a la inteligencia como un constructo de orden cognoscitivo estrechamente relacionados con los mecanismos de adquisición y procesamiento de la información.

En este sentido, Cuetos y Sánchez, (1996:445), señala que existen cinco procesos cognitivos implicados en la lectura y la escritura: procesos perceptivos, léxicos, sintácticos, semánticos y motores.

- a) **Procesos perceptivos:** A través de los procesos perceptivos extraemos información de las formas, de las letras y de las palabras. Esta información permanece durante un breve instante en nuestra memoria icónica (apenas unas centésimas de segundo), que se encarga de analizar visualmente los rasgos de las letras y de distinguirlas del resto.
- b) **Procesos léxicos:** Los procesos léxicos o de reconocimiento de palabras, nos permiten acceder al significado de las mismas. La mayoría de los especialistas admiten que existen dos vías o rutas para el reconocimiento de las palabras; es lo que se ha denominado el modelo dual de lectura. Uno, a través de la llamada **ruta léxica** o ruta directa, conectando directamente la forma ortográfica de la palabra con su representación interna. Esta forma sería similar a lo que ocurre cuando identificamos un dibujo o un número. La otra, llamada **ruta fonológica**, permite llegar al significado transformando cada grafema-fonema en su correspondiente sonido y utilizando esos sonidos para acceder al significado.
- c) **Procesos sintácticos:** Los procesos sintácticos nos permiten identificar las distintas partes de la oración y el valor relativo de dichas partes para poder acceder eficazmente al significado. El reconocimiento de las palabras, o procesamiento

léxico, es un componente necesario para llegar a entender el mensaje presente en el texto escrito.

- d) **Procesos semánticos:** Estos procesos constituyen una de las dificultades principales en un sistema educativo donde la transmisión de conocimientos organizados se produce principalmente a través del medio escrito, sobre todo en el último ciclo de la Educación Primaria; el dominio de las estrategias semánticas de comprensión lectora no es algo que se adquiera espontáneamente, sino que se asienta con la práctica cuando se dedican recursos cognitivos superiores a la tarea específica de aprender estrategias de comprensión lectora.
- e) **Procesos motores:** La realización de los movimientos motores constituye una tarea perceptivo-motriz muy compleja, ya que se trata de una serie de movimientos perfectamente coordinados, pero suelen automatizarse una vez que el alumno ha adquirido cierta experiencia en su realización.

La teoría cognitiva permite comprender que la investigación va más hacia lo que implica la estructura cognitiva y las habilidades que tienen los niños y jóvenes en su mente para poder procesar lo que debe realizar en su desempeño personal con los individuos que los rodean y en la posibilidad de desarrollar la creatividad. Es decir que el ser humano al ser orientado adecuadamente puede describir las potencialidades cognitivas que posee y desarrollar sus cualidades creativas respecto a cualquier situación que signifique un reto en aprendizaje.

En el presente estudio se consideran los teóricos que servirán de apoyo para fundamentar esta investigación, siendo entre ellos los siguientes: Vigotsky, Piaget Ausubel y Skinner.

De esta forma, Vigotsky (1980:70) en su teoría sociocultural del desarrollo y del aprendizaje pone el énfasis en los mecanismos de influencia educativa, donde la dimensión social del aprendizaje es un aspecto esencial.

La construcción del conocimiento es un acto individual, pero que sea individual no se opone a lo social. A tal efecto, los alumnos construyen el conocimiento individualmente,

pero al mismo tiempo conjuntamente con otros. La ayuda que los otros, principalmente el docente, pero también padres, hermanos, otros familiares, amigos, así como también, los medios de comunicación como lo son: la televisión, radio, prensa, computación, entre otros, proporcionan información esencial para el aprendizaje.

Vigotsky, propone al juego como una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio, lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual guiado por las ideas. Subraya que lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño y la niña, que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores. La relación que tiene el juego con el desarrollo del individuo y el aprendizaje es estrecha, ya que el juego es un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil. El desarrollo infantil está plenamente vinculado con el juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño y niña le dedica todo el tiempo posible, a través de él, desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras. En general le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar. Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él.

El participar en juegos no significa necesariamente amoldarse reglas, sino más bien el construir sus propias normas que conlleven al disfrute placentero, didáctico y por supuesto compartido, las reglas no deben contar la acción de ningún participante al contrario deben propiciar la libre acción con el respeto siempre por cada integrante del grupo.

Cabe señalar, que el juego no constituye el rasgo fundamental de la niñez sino que es el factor indispensable para el aprendizaje para el niño y la niña, porque las situaciones imaginarias que se van creando al inicio del proceso de la enseñanza y el aprendizaje, y que se estima con solo ideas, pausadamente se convierten en la realización consciente de un objetivo, el deseo satisfecho, el interés colmado y el desarrollo integral estimulado.

A partir de este enfoque, se hace necesario que el docente al aplicarlo debe orientar su toma de estrategias en cuanto a: objetivos, contenidos, estrategias instruccionales y evaluación en función de la etapa de desarrollo mental de los educandos, tratando de involucrar al niño hacia la búsqueda del equilibrio esto cuanto se enfrenta a una nueva situación.

De manera particular de acuerdo al enfoque Piaget (1979:249-259), para lograr el desarrollo de las funciones básicas en lectura y escritura en términos de comprensión y recreación, son indispensables los procesos del pensamiento que se inician en la función semiótica y el pensamiento conceptual; de acuerdo al periodo evolutivo del niño y la niña el aprendizaje se lleva a cabo mediante las siguientes etapas: Período pre-operacional (2-4 años), período intuitivo (4-7 años), período de las operaciones concretas (7-9 años), operaciones formales (9-12).

- Período pre-operacional (2-4 años)

Este período está marcado por la transición de las estructuras de la inteligencia senso-motora al pensamiento operatorio. Los intereses del niño en esta etapa están en el medio inmediato y en las coordinaciones de movimientos y percepciones para alcanzar objetivos a corto plazo.

- Período intuitivo (4-7 años)

Este período señala un progreso sobre el pensamiento pre-conceptual o simbólico: referido esencialmente a las configuraciones de conjunto y no ya a figuras simples, semi-individuales, semi-genéricas, la intuición lleva a un rendimiento de lógica pero bajo la forma de regulaciones representativas y no aun de operaciones. En este momento el niño coordina las relaciones representativas manteniéndose en un estado pre-lógico, controlando su juicio a través de regulaciones intuitivas.

- Período operaciones concretas (7-9 años)

En este período el niño organiza sus acciones en sistemas, es decir cohesionan diferentes operaciones produciéndose un equilibrio interna que le permita compensar o combinar diferentes posibilidades; en esta etapa el niño tiene la posibilidad de operar con

los sistemas internalizados a nivel representacional es decir, opera internamente y luego va representar.

- Operaciones formales (9-12)

En este período al encontrarse las funciones básicas desarrolladas, superadas e integradas a la estructura del individuo, el mecanismo de la lectura y la escritura se incorpora al aprendizaje del niño; con la iniciación de este período se amplía el campo de comprensión de la lectura y la capacidad de expresión a través de la escritura.

Desde otra perspectiva, la teoría genética del desarrollo intelectual de Piaget (1990:63), aporta varias ideas fundamentales, entre ellas las más importantes para el estudio en cuestión:

- a) Los estadios de evolución, ya que apoyan el principio según el cual la capacidad de aprendizaje en un momento determinado está relacionada con su nivel de competencia cognitiva.
- b) El conocimiento, es construido por el niño a través de la interacción de sus estructuras mentales con el ambiente.
- c) El aprendizaje, es un proceso de actividad donde el alumno construye a partir de lo que aprende.

Jean Piaget (1990), considera que los sujetos son elaboradores o procesadores de la información. El sujeto construye su conocimiento en la medida que interactúa con la realidad. Esta construcción se realiza mediante varios procesos, entre los que destacan los de asimilación y acomodación. La asimilación se produce cuando el individuo incorpora la nueva información haciéndola parte de su conocimiento, mientras que en la acomodación la persona transforma la información que ya tenía en función de la nueva.

En relación a estos postulados, el aprendizaje se lleva a cabo mediante tres etapas que se desarrollan en la mente del niño y la niña, (pre operacional, operacional concreta, operacional formal), ya que cada una de ellas le proporcionara al niño y niña aspectos específicos necesarios para desenvolverse en el medio y obtener el conocimiento.

Quedando en manos del docente la responsabilidad de ser coherente entre las acciones que ejecuta entre las acciones que ejecuta y el nivel de desarrollo de estas etapas en sus estudiantes, logrando así los resultados deseados que no es más que la asimilación de la nueva información.

La importancia del juego en la Educación Escolar, no presenta diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño y la niña, se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego aprende con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer. Además la atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego, todo estos aprendizajes, que el niño realiza cuando juega, pueden ser transferidos posteriormente a situaciones no lúdicas. A lo largo de la historia son muchos los autores que mencionan el juego como una parte importante del desarrollo de los niños y niñas.

Asimismo, Piaget señala, que el juego es una actividad que le permite al niño y niña crecer, afianzar su desarrollo motor cognoscitivo, social y emocional, es una forma de aprender acerca de objetivos y situaciones muy complejas.

De acuerdo a esta visión, Acosta (2001:67), explica que los juegos son una recreación que supone para los estudiantes un espacio y un tiempo para la acción, con clases activas y creativas que incrementa en el niño y niña su interés por aprender. Igualmente se asegura que la recreación puede ser utilizada como una alternativa capaz de ofrecer enseñanzas significativas a partir de la realidad de los estudiantes dada la influencia que posee la recreación en el desarrollo de todos los dominios del niño como ser biopsicosocial. Los docentes, independientemente de su especialidad, pueden realizar clases motivantes que conlleven aprendizajes significativos mediante el uso de estrategias recreativas, el educador debe ser un especialista en metodología, recursos didácticos, en juegos de distintos tipos y para variadas situaciones, un experto en técnicas plásticas, musicales, lectoras, numerales y corporales.

En referencia a lo anterior, Medina (2005:62), considera desde una perspectiva piagetiana que: “La lectura como acto individual debe privilegiar el conocimiento como

proceso activo”. Desde esta visión, cobra especial importancia la concepción de la lectura transaccional, entendida como la participación del texto escrito, el lector y la nueva información producto de la internalización de significados. Las ideas expuestas en el texto transformadas por el lector, quien las reconstruye dándole diversas interpretaciones a partir de sus propios pensamientos.

De acuerdo con esta teoría, el aprendizaje es percibido como un proceso interactivo donde deben existir conocimientos previos en el aprendiz de modo que la información suministrada pueda ser más fácilmente comprendida a través de su estructura cognitiva. Asimismo, se debe considerar con un gran nivel de importancia los cambios afectivos y actitudinales del niño y la niña para así seleccionar de manera efectiva situaciones en su medio ambiente debido a que estos contribuyen en su proceso de enseñanza- aprendizaje.

El juego didáctico es una actividad determinante, porque propone el desarrollo integral del niño en todas las capacidades iniciales como: afectivas, sociales, corporales cognitivas.

Por otro lado, Ausubel (1983:146), En su aportación fundamental ha consistido en la concepción de que el aprendizaje debe ser una actividad significativa para la persona que aprende y dicha significatividad está directamente relacionada con la existencia de relaciones entre el conocimiento nuevo y el que ya posee el alumno. Como es sabido, la crítica fundamental de Ausubel a la enseñanza tradicional, reside en la idea de que el aprendizaje resulta muy poco eficaz si consiste simplemente en la repetición mecánica de elementos que el alumno no puede estructurar formando un todo relacionado. Esto sólo será posible si el estudiante utiliza los conocimientos que ya posee, aunque éstos no sean totalmente correctos.

Evidentemente, una visión de este tipo no sólo supone una concepción diferente sobre la formación del conocimiento, sino también una formulación distinta de los objetivos de la enseñanza-aprendizaje.

Ausubel, señala que el aprendizaje significativo es un proceso de asimilación de significados mediados por la enseñanza. Asimilación que es posible en la medida en que el niño cuenta con una estructura cognoscitiva que permita dar sentido a la información

Por otro lado, Sánchez (2001:14), afirma que Ausubel también “admite la existencia del aprendizaje mecánico, el cual sucede cuando el niño no cuenta con conceptos relevantes en la estructura cognoscitiva, razón por la cual, no puede surgir la nueva información y la almacena de un modo arbitrario. El aprendizaje significativo es un acto centrado en el niño, denotado por cambios afectivos y actitudinales, la búsqueda de cohesión del medio; el fomentar experiencias y vivencias, así como la retroalimentación de la actuación de los niños dentro de un proceso de enseñanza y aprendizaje.

Por lo tanto, al implementarse el juego como estrategia de enseñanzas creativas en el aula para la conducción del momento de enseñanza aprendizaje, los docentes en la Escuela Bolivariana “Potrerito del Manzano” deben tomar en cuenta las capacidades cognitivas de los estudiantes, e incentivar el desarrollo de la participación a través de la presentación de la información de aprendizajes de manera afectiva para que éste con la ayuda de las estrategias se constituye en conocimientos respecto a los contenidos programáticos en la lectoescritura.

De acuerdo a Phillips, (2004:14), El rol del docente desde la perspectiva de la teoría cognoscitiva debe estar bien preparado, en relación a su rol para asumir la tarea de educar a las nuevas generaciones, y ello implica no sólo la responsabilidad de transmitir conocimientos básicos para sus estudiantes, sino también, el compromiso de afianzar en éstos valores y actitudes necesarias para que puedan vivir y desarrollar sus potencialidades plenamente, mejorar su calidad de vida, tomar decisiones fundamentales y continuar aprendiendo. Su papel fundamental será el de un organizador que prepara el espacio, los materiales, las actividades, estrategias, distribuye el tiempo, adaptando los medios de que dispone el grupo y a los fines que persigue. Habrá de crear para el niño un ambiente, en el que se encuentre los estímulos necesarios para su aprendizaje.

Con relación a esta investigación, se destaca la teoría de Skinner (1904), El sistema de Skinner basado en el condicionamiento operante. El organismo está en proceso de “operar” sobre el ambiente, lo que en términos populares significa que está irrumpiendo constantemente; haciendo lo que hace. Durante esta “operatividad”, el organismo se

encuentra con un determinado tipo de estímulos, llamado estímulo reforzador, o simplemente reforzador. Este estímulo especial tiene el efecto de incrementar el operante (esto es; el comportamiento que ocurre inmediatamente después del reforzador). Esto es el condicionamiento operante: el comportamiento es seguido de una consecuencia, y la naturaleza de la consecuencia modifica la tendencia del organismo a repetir el comportamiento en el futuro.”

Un ejemplo de esta investigación realizada por el autor; imagínese a una rata en una caja. Esta es una caja especial (llamada, de hecho, “la caja de Skinner”) que tiene un pedal o barra en una pared que cuando se presiona, pone en marcha un mecanismo que libera una bolita de comida. La rata corre alrededor de la caja, haciendo lo que las ratas hacen, cuando “sin querer” pisa la barra y ¡presto!, la bolita de comida cae en la caja. Lo operante es el comportamiento inmediatamente precedente al reforzador (la bolita de comida). Prácticamente de inmediato, la rata se retira del pedal con sus bolitas de comida a una esquina de la caja. Ahora, si volvemos a poner en marcha la máquina de manera que el presionar la barra, la rata consiga el alimento de nuevo, el comportamiento de pisar el pedal surgirá de nuevo, mucho más rápidamente que al principio del experimento, cuando la rata tuvo que aprender el mismo por primera vez. Esto es porque la vuelta del reforzador toma lugar en un contexto histórico, retroactivándose hasta la primera vez que la rata fue reforzada al pisar el pedal.

De acuerdo a la teoría señalada por Skinner, los docentes deben aplicar en las diferentes actividades del juego el condicionamiento operante, (es decir, que el comportamiento de los estudiantes después de realizar cada juego será reforzado inmediatamente por un elemento gratificador, el cual ayudara a que la respuesta en las siguientes actividades sea con mayor rapidez y al mismo tiempo les quede el aprendizaje de lo que hicieron).

El juego

Es necesario hacer una revisión de los aportes más significativos que ofrece el juego para así obtener mayor conocimiento y poder establecer una estrecha relación entre éste y un aprendizaje significativo en los niños y niñas.

En cierto sentido Giménez (2003), señala que el juego viene hacer una de las actividades más importantes para el niño y niñas. El juega en todo momento a cualquier edad y a través de él manifiesta su mundo interior y progresivamente va asimilando al mundo exterior. Todo esto va a proporcionar el aprendizaje; de esta forma el docente debe tener en cuenta en el proceso de atención al niño y niña, porque por medio de las actividades lúdicas que realice en su actividad docente dentro o fuera del aula se puede observar, modificar estrategias, métodos y recursos y lograr por medio del juego la efectividad de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Finalidad del juego.

El juego en el niño y niña además de ser una necesidad de la naturaleza presente, le servirá para su madurez, afirmación del yo y por lo tanto influencia en su futuro pero eso el niño no lo piensa cuando lo realiza. Cuando el niño admite imposiciones exteriores en la sugerencia de un adulto.

Según Vásquez (2000) los niños en edad preescolar en muchos tipos de juego, allí grafican sus sentimientos al jugar, dominan una nueva habilidad y al final de los años los preescolares se deleitan con juegos formales que tengan hábitos y reglas.

Clasificación de los juegos.

Todo juego debe perseguir un fin, y es por esto que se han clasificados según su naturaleza, en si todos tienen su basamento pedagógico así podemos encontrar:

- Juegos de inicio o rompe hielo.

- Juegos sensoriales.
- Juegos de reto.
- Juegos de resolver problemas.
- Juegos de interés Psicosocial.
- Juegos pasivos de cierre.
- Juegos de destreza motriz.

Tipos de Juegos.

- **Juegos de agrupación:**

Son juegos relacionados con unir, reunir a las personas, es decir, todo lo que indique conformación de equipo de movimientos, canciones.

- **Juegos tradicionales.**

Están relacionados con la valoración de la cultura de nuestro pueblo.

- **Juegos Ecológicos.**

Son juegos relacionados con la valoración de la naturaleza, donde inspira a la conservación del ambiente y de los animales.

- **Juegos de Imitación.**

Son aquellos donde el niño ejecuta algo a semejanza o ejemplo de otros, bien sea su papá, mamá, enfermera, maestra, policía.

- **Juegos de Integración.**

Por medio de estos juegos se busca romper barreras que se presentan. Estos se utilizan para conocer, relacionarse, comunicarse e indicar una actividad.

- **Juegos de regla.**

Son aquellos juegos que implican normas o criterios para poder llevarlos a cabo.

- **Juegos Perceptivos.**

Son los juegos relacionados a los sentidos e instintos de las personas. Todos estos tipos de juegos conducen a la interacción docente-alumno, además de su finalidad principal.

Los juegos didácticos

Con el juego didáctico, el niño crea, imagina y participa en forma libre en su propio aprendizaje, jugando pero a la vez aprendiendo al lado del docente, el cual lo apoyará y servirá como facilitador. En realidad el juego el juego representa para el niño y niña la primera oportunidad de imponerse limitaciones, sin tener que depender solamente de las disciplinas externas de los adultos. Cuando el niño es capaz de comprender cuál es la meta del “pasatiempo”, inventa estrategias, reglas y principios para alcanzarla, especialmente si la actividad tiene alguna importancia para él.

La autodisciplina es una lección esencial y el juego didáctico con un propósito determinado puede contribuir apreciablemente a su aprendizaje. Sobre este particular, Guzmán (1999:96) señala:

Desde el principio hasta el final de la vida humana el juego está presente como una dimensión fundamental. En la infancia se convierte en una fuente de satisfacción, en un motor para el descubrimiento de conocimientos, la búsqueda para la adquisición de habilidades y destrezas para un nuevo aprendizaje.

De acuerdo con lo anteriormente mencionado el juego puede incrementar la capacidad de atención del estudiante. Una de las principales deficiencias del niño es la falta de atención. Esto no quiere decir necesariamente que tiene un problema de conducta, pues la aparición de cosas nuevas que atraen la atención del niño es constante y lo distrae con facilidad.

Valor del juego

El juego ofrece al niño y niña la oportunidad de ser activo ante la realidad, permitiéndole sostener situaciones impuestas por los padres; de tensiones y de obligatoriedad, entre otras Garvey (1978:36) sostiene que, el juego ofrece la posibilidad de divertirse, distraerse, liberar tensiones, actualizarse, integrarse y desarrollar su personalidad; al mismo tiempo contribuyendo a la socialización del niño y niña.

El valor del juego ayuda al desarrollo físico, mental, emocional, intelectual y social del niño. El juego contribuye al desarrollo físico, de muchas formas, debido a que conlleva a un desarrollo muscular y de los sentidos, por ejemplo: al levantar peso, al observar objetos, percibir olores, sentir texturas, probar sustancias dentro del mismo. Así como también favorecer la coordinación de los movimientos, como el tomar con las manos los objetos, el colocarlos por encima, debajo, a la izquierda, a la derecha con respecto a otro.

Al respecto, Yarglis (2005:84), cita a Montessori, quien fue precursora de los juegos didácticos, y la cual resalta el beneficio de su uso en clase, puesto que los niños y niñas son usualmente adaptables, a aprender a trabajar independientemente o en grupos; si desde una corta edad se les motiva a tomar decisiones, estos niños pueden resolver problemas, escoger alternativas apropiadas y manejar bien su tiempo. Ellos deben ser incentivados a intercambiar ideas y a discutir sus trabajos libremente con otros. Sus buenas destrezas comunicativas suavizan el camino en ambientes nuevos además revela que investigaciones han mostrado que las mejores predicciones del éxito futuro es cuando se tiene un sentido positivo de la autoestima.

La autora destaca que los juegos pueden consolidar en el niño su propia dirección mediante actividades no competitivas, y que esto ayuda al niño al desarrollo de la propia imagen y a la confianza para enfrentar retos y cambios con optimismo. Pero para efectividad de los juegos, deben consolidarse aspectos señalados en el Método Montessori:

- Énfasis en estructuras cognitivas y desarrollo social. La maestra desempeña un papel sin obstáculos en la actividad del salón, el alumno es un participante activo en el proceso enseñanza y aprendizaje.
- El ambiente y el método Montessori alienta la autodisciplina interna.
- La enseñanza individualizada y en grupo se adapta a cada estilo de aprendizaje según el alumno.
- Grupos con distintas edades.
- Los niños y niñas son motivados a enseñar, colaborar y ayudarse mutuamente.
- El niño escoge su propio trabajo de acuerdo a su interés y habilidad.
- El niño formula sus propios conceptos del material autodidacta.
- El niño trabaja por el tiempo que quiere en los proyectos o materiales escogidos.
- El niño marca su propio paso o velocidad para aprender y hacer de él la información adquirida.
- El es reforzado internamente a través de la repetición de una actividad e internamente el niño recibe el sentimiento del éxito.

Lo antes expuesto reviste la importancia de los juegos en la enseñanza de la lectura y la escritura, pues señala las condiciones en las cuales deben ser aplicados en especial aprovechar la etapa inicial de la Educación Primaria.

Diseño de un juego didáctico

En base a Coble y Hounshell (citado por Cols, 1996:56), en el momento de elaborar un juego, el docente debe seguir varios pasos:

- Se deben definir los objetivos, tener claro lo que él desea que los estudiantes alcancen a través del juego.
- La actividad permitirá la evaluación en el estudiante, de los procesos y las habilidades mínimas que él desarrollará a lo largo de la ejecución de la actividad, para alcanzar los conocimientos esperados.

- Tomar en cuenta de qué forma los alumnos se deben dividir, todo el grupo, grupos pequeños o individuales, realizar la actividad, asegurando con esto la efectividad y mayor resultado en ésta.
- Al tener definido lo que desea realizar se tiene que seleccionar los materiales y equipos más idóneos para el tipo de juego, de tal forma que su presentación sea capaz de llamar la atención del estudiante.
- Antes de comenzar el juego se debe especificar y detallar las instrucciones y las reglas del juego, asegurando así el logro de los objetivos planificados por el docente al culminar la actividad.
- Teniendo presente todos y cada uno de los pasos en el momento de elaborar un juego, se lograra que este sea didáctico, cuando se adquiriera un aprendizaje y al igual que sea capaz de ayudar al niño y niña en su crecimiento desde el punto de vista físico, emocional, intelectual y social.

Además los juegos didácticos como estrategia Instruccional ofrecen otras ventajas para el proceso de enseñanza, entre ellas el de ser un medio para atraer al estudiante en un tema de una forma agradable y efectiva, es hábil de medir los conocimientos logrados.

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

En el presente capítulo se especifican los lineamientos metodológicos a través de los cuales se orientó la situación planteada en relación al juego didáctico como estrategia para la enseñanza de la lectura y la escritura en el Segundo Grado de Educación Primaria de la Escuela Bolivariana “Potrerito del Manzano.”

Naturaleza de la Investigación.

En la presente investigación cuantitativa está enmarcada en un estudio de campo de carácter descriptivo. De acuerdo a Sierra citado por Ramírez (1998:76).”El estudio de campo es aquel tipo de Investigación a través de la cual se estudian los fenómenos sociales en su ambiente natural”,

De la misma forma, La Cueva (2006), expone lo relacionado al proyecto tecnológico mediante el cual se diagnostica, diseña, aplica y evaluar una guía didáctica: esta última mediante una prueba piloto. En este sentido, el presente trabajo de grado se encuentra estructurado en fases que a continuación se describen:

- En la Fase I: Diagnosticar la necesidad de los juegos didácticos como estrategia para la enseñanza de la lectura y la escritura en los estudiantes del segundo grado de la Escuela Bolivariana Potrerito del Manzano ubicada en la Parroquia Hilario Luna y Luna de Villanueva, Municipio Morán del Estado Lara.
- En la Fase II: Diseñar una guía de juegos didácticos como estrategia para la enseñanza de la lectura y la escritura en los estudiantes del segundo grado de la Escuela Bolivariana Potrerito del Manzano ubicada en la Parroquia Hilario Luna y Luna de Villanueva, Municipio Morán del Estado Lara.

- En la Fase III: Aplicar una guía de juegos didácticos como estrategia para la enseñanza de la lectura y la escritura en los estudiantes del segundo grado de la Escuela Bolivariana Potrerito del Manzano ubicada en la Parroquia Hilario Luna y Luna de Villanueva, Municipio Morán del Estado Lara.
- En la fase IV: Evaluar los resultados de aprendizaje a partir de la aplicación de una guía de juegos didácticos antes indicada.

Procedimiento Metodológico Seguido

Fase I. Diagnóstico

La primera fase corresponde al diagnóstico de la necesidad en el aula de propiciar mejoras didácticas en cuanto a las mejoras didácticas en cuanto de la enseñanza de la lectura y la escritura en los niños del segundo grado de Educación Primaria de la Escuela Bolivariana “Potrerito del Manzano” de Villanueva Parroquia Hilario Luna y Luna del Municipio Morán del Estado Lara.

Para tales fines se establecen intercambios y de experiencias y opiniones entre la docente del grado y la investigadora; así como a realizar observaciones en el aula, con la finalidad de apreciar las actividades de los estudiantes respecto a los contenidos de lectura y escritura.

En este sentido, ya establecida la formalidad de la investigación, se procedió a elaborar un cuestionario tipo encuesta, el cual fue sometido al proceso de validación y confiabilidad, según el juicio de expertos y el método de Alpha de Crombach, respectivamente para garantizar la fiabilidad de los datos obtenidos.

Dicho instrumento, fue administrado a un grupo de 1 docente y a 18 estudiantes por separado, los datos apuntados se organizaron en tablas y gráficos estadísticos para proceder a su respectiva interpretación.

Según las respuestas obtenidas, se pudo diagnosticar la necesidad de elaborar el diseño de una guía didáctica que los docentes se reconocieron que a través de su aplicación

podrían promover cambios de actitudes en los estudiantes en cuanto a los contenidos de lectura y escritura.

Sujetos de estudio

De acuerdo a Arias (2006:83-85), la muestra es un subconjunto representativo que por su tamaño y características similares a las del conjunto, permite hacer referencia o generalizar los resultados al resto de la población.

El mismo autor alega que para seleccionar la muestra se utiliza una técnica o procedimiento en este sentido el muestreo es intencional; en este caso los elementos son escogidos con base en criterios o juicios pre establecidos por el investigador. En este caso la muestra es representativa, porque está conformada por 18 estudiantes del 2do grado y considerada como censal por el escaso número de sujetos muestrales.

Al respecto, Ary W y otros (1991:211), comenta que “no será un mejor estudio por tener una población más grande sino la calidad de un trabajo escriba en delimitar claramente la población con base en los objetivos de estudio.

En consecuencia los criterios asumidos fueron los siguientes:

El primer criterio consistió en seleccionar niños y niñas con edades comprendidas entre 8 y 10 años de edad preferiblemente, y que pertenezcan a una misma sección de clases. Las edades se justifican con lo establecido por Piaget cuando expone que los niños y niñas de estas edades se encuentran en el periodo operacional, es decir que son capaces de procesar operaciones mentales concretas, lo que resulta favorable para todas las áreas de conocimiento y en especial el área de lectura y escritura.

El segundo aspecto se justifica por lo que expone La Cueva cuando sugiere que toda propuesta resultante de un proyecto tecnológico, debe validarse con un grupo de aprendices que trabajen de forma común por lo que en este se estudio se asumió 2do grado “A” para la aplicación de la prueba piloto.

En cuanto al docente, se escogió aquel que desempeña el papel de facilitador de los niños y niñas de este mismo grado de la I Primera Etapa de Educación Primaria y se encuentra en el nivel de operaciones concretas propuestas por Piaget.

Instrumentos para la recolección de datos

El diseño corresponde a un estudio cuasi-experimental donde se compara que; la recolección de los datos de interés relacionados con el aprendizaje de los estudiantes, conlleva al siguiente procedimiento: se administró un pre test, el cual consiste en la aplicación de un cuestionario, para determinar el nivel de adquisición de aprendizajes que tienen los estudiantes con lectura y escritura, luego realizar las estrategias con los diversos tipos de juegos, para comparar los avances en el desarrollo de la lectura y la escritura con el estado inicial y verificar que tan efectivas fueron las estrategias. El cuestionario se elaboró en la escala de Lickert, con las siguientes alternativas de propuestas. (Anexo A).

1. Siempre (S).
2. Casi siempre (CS).
3. Algunas veces.(AV)
4. Rara veces (RV).
5. Nunca (N).

Validez del Instrumento

El Instrumento diseñado, fue objeto de validación de análisis de contenidos. De acuerdo a Ruiz (2001:45) la validación se refiere: “Al grado en que un instrumento realmente mide lo que se pretende medir”. En este sentido, se acudió al juicio de tres (3) expertos o especialistas de la Universidad Central de Venezuela. (UCV) Barquisimeto, para que determinaran la relación de los ítems del cuestionario con las dimensiones indicadores y objetivos de la investigación.

Seguidamente se realizaron los ajustes necesarios en atención a las recomendaciones de los expertos consultados y se construyó la versión final del instrumento. (Anexo B).

Validación de Expertos

A continuación se describen los procedimientos realizados por la investigadora en cuanto a la validación realizada por los expertos, concerniente al desarrollo de la temática planteada centrada en, “Los juegos didácticos como estrategia para la enseñanza de la lectura y la escritura en los niños y niñas del segundo grado de Educación Primaria”.

El diseño de cada uno de los instrumentos fue fundamentado específicamente en las instrucciones generales para cada experto, a cada uno se les entregó un formato para la revisión, el mismo especificaba sus datos profesionales y laborales; en el mismo estamparon sus firmas en calidad de aprobación del instrumento.

De igual forma, se especifica el contenido del instrumento con una operacionalización de variables abordando los siguientes datos: objetivo, variable, dimensiones, indicadores e ítems. Finalmente se encuentra una tabla de validación del instrumento, donde el experto deberá colocar los resultados de su validación y las observaciones encontradas.

Los instrumentos fueron sometidos a una validación por parte de los expertos, concluyendo los mismos de la siguiente manera:

Cuadro N° 1 Validación de Expertos

Experta N°1 (visitado el 22/01/11)	Experta N°2 (visitada 12/02/11)	Experta N°3 (visitada 03/03/11)
<p>-Prof. José G Campos, Lic. En Educación Magister en Gerencia Educativa, docente UCV, en el formato de revisión señala que la temática abordada en el instrumento de validación es pertinente, la Operacionalización de la variable se encuentra acorde con el tema planteado, sugiere agregar en los ítems más información sobre los juegos didácticos, así mismo indicar en el encabezado a quien va dirigido el instrumento.</p> <p>-En lo que se refiere al desarrollo del instrumento sugiere cambiar los enunciados de la escala de respuestas, de manera que los mismos adopten un mejor significado para la aplicación del instrumento.</p>	<p>-Prof. María Janeth Ríos C, Lic. En Educación Msc. en Educación UCV, considera la temática abordada en el instrumento es pertinente con el tema, los contenidos y estrategias en la operacionalización de la variable se encuentran bien fundamentados los objetivos, dimensiones e indicadores, los ítems están acordes para la audiencia.</p> <p>-En cuanto a la formulación de los ítems solo sugiere cambiarle a uno la redacción y igualmente buscarle sinónimos a algunas palabras.</p>	<p>-Prof. Nedy Prieto Lic. En Educación-Prof. En Informática UCV, señala al igual que los expertos anteriores considera la temática abordada en el instrumento pertinente con el tema, los contenidos y estrategias en la operacionalización de la variable se encuentran bien fundamentados los objetivos, dimensiones e indicadores, los ítems son congruentes con la variable.</p> <p>-En cuanto a los ítems debe adaptarse la redacción de forma que pueda ser entendida por los niños y niñas del 2do grado.</p>

Fuente: Colmenares (2011)

Cuadro N° 2 Operacionalización de la Variable

Objetivo	Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems Cuest (A) (Docente)	Ítems Cuest (B) (Estudiantes)	
Diagnosticar la necesidad de los juegos didácticos como estrategia para la enseñanza de la lectura y la escritura en los estudiantes del segundo grado.	Los juegos didácticos como estrategia para la enseñanza de la lectura y la escritura en los niños del segundo grado de Educación Primaria.	Estrategias didácticas en la acción pedagógica	-Construcción de aprendizajes.	1	1	
			-Orientación hacia las actividades.	2	2	
			-Selección de estrategias.	3-4	3-4	
		Lectura	Los juegos didácticos en la acción pedagógica	-Coordinación.	5	5
				-Clasificación.	6	6
				-Construcción.	7-8	7-8
				-Manipulación.	9	9
				-Correspondencia entre el lenguaje oral y escrito.	10-11	10-11
				-Lenguaje oral pronunciación.	12-13	12-13
		Escritura	Los juegos didácticos en la acción pedagógica	- Dibujo y escritura.	14-15	14-15
				-Expresiones graficas Combinadas con letras.	16-17 18	16-17 18
				-Escritura convencional.	19-20 21-22	19-20 21-22

Fuente: Colmenares (2011).

Análisis de los Resultados

Los resultados obtenidos a partir de la aplicación del cuestionario, se organizaron en tablas estadísticas donde se evidencian los datos cuantitativos vinculados a las alternativas de respuesta, referencia básica para el análisis deductivo y las graficas de barra, a partir de los cuales se aprecian los hallazgos de la investigación que sustentan las respectivas conclusiones y recomendaciones así como sirvieron de base para la construcción de la guía.

Fase II Diseño

Una vez diagnosticada la necesidad de implementar una mejora didáctica en el aula para la enseñanza de la lectura y la escritura en el segundo grado de Educación Primaria de la Escuela Bolivariana “Potrerito del Manzano”, se procedió a establecer si la unidad didáctica es factible para la mejora de la lectura y la escritura; por medio de las observaciones realizadas en el aula por la investigadora, se pudo constatar que las actividades dadas en clase, no eran totalmente complementadas con la enseñanza y aprendizaje que requerían los niños y niñas en cuanto a mejorar la calidad de comprensión que ellos requerían en cuanto al área anterior mencionada.

En tal sentido, se evidenció interés por el diseño de una guía didáctica, dado que se le explicó al docente que la misma partiría de una concepción constructiva y significativa del proceso de enseñanza y aprendizaje; por lo tanto, se activaría la participación de los estudiantes y así establecer que la guía es un recurso factible y viable para la construcción y mejoras en cuanto a la lectura y la escritura.

Igualmente, la docente comprendió la intención innovadora y didáctica para la enseñanza del área anteriormente mencionada en los primeros grados de Educación Primaria, por lo tanto, promover mejores resultados de aprendizaje en los estudiantes, y así se apreciarán cambios en la percepción de la información de cada una de estos estudiantes.

En tal sentido, se seleccionaron un conjunto de juegos didácticos, con materiales de fácil acceso, normas y procedimientos aplicables en el aula de manera constructiva y

significativa, orientada a mejorar el aprendizaje de los niños y niñas, y así dar resultados óptimos en el rendimiento escolar.

La guía contiene doce (12) juegos didácticos, cada uno de ellos posee una portada descriptiva abordando los siguientes descriptores:

Introducción, Finalidad, Propósito, Objetivos generales, Objetivos específicos, Así mismo cada juego contiene de entrada principal; Nombre, Descripción, Área, Eje transversal, Bloque de contenido, Propósito, Instrucciones.

Igualmente, cada juego presenta al final la evaluación realizada a los niños y niñas, la misma fue llevada a una escala integrada.

La guía de juegos didácticos fue sometida a un proceso de validación por medio del juicio de expertos:

Cuadro N° 3 Validación de Expertos

Experta N°1 (visitado el 27/01/11)	Experta N°2 (visitada 17/02/11)	Experta N°3 (visitada 15/03/11)
<p>-Lic. Aleida Lucena docente de Educación Integral 3er nivel; en el formato de revisión señala que la temática abordada en la guía didáctica es pertinente, los objetivos generales y los específicos se evidenciaron de manera correcta y clara (solo sugiere utilizar conectivos) de igual forma, el contenido es congruente y se encuentra adaptada a la audiencia que se le va a ejecutar.</p>	<p>-Lic. Olga García - Orientadora; al igual que la experta n°1 señala que la temática es congruente, igualmente que se explica de forma descriptiva la audiencia a la que va ser dirigida, así como la el propósito que se quiere con aplicación de la guía didáctica; igualmente, en el diseño para alcanzar los aprendizajes se evidenciaron los objetivos correctamente a la temática expuesta y el contenido muy novedosa.</p>	<p>- Lic. Alba Barrera docente de 1er grado de Educación Primaria; la misma expresa que la introducción de la guía es adecuada al igual que cada objetivo todos se relacionan con el desarrollo de la guía; sin embargo sugiere agregarle más actividades que favorezcan la aplicación de la misma, también menciona que la descripción de cada una de las estrategias lúdicas son novedosas y agradables para la audiencia a la que se le va a dirigir las diversas actividades.</p>

Fuente: Colmenares (2011).

Fase III Ejecución

Después de realizar verificar si realmente la unidad didáctica es factible para la mejora de la lectura y la escritura en los primeros grados de Educación Primaria de la Escuela Bolivariana “Potrerito del Manzano” se procedió a ejecutar la guía de juegos didácticos al grupo de niños y niñas del 2º grado de Educación Primaria.

En este orden de ideas, se realizaron conversaciones informales con la docente del grado anteriormente mencionado con referencia a las debilidades existentes que tienen los niños y niñas en cuanto a la lectura y la escritura, siendo que en su mayoría dichos estudiantes presentan calificaciones de tipo cuantitativas de “B” (Cumplió con la mayoría de las actividades previstas para el grado) y de “C” (Cumplió con algunas de las actividades previstas para el grado) se procedió a ejecutar la unidad didáctica a fin de establecer las fundamentaciones teóricas, pedagógicas y educativas de la misma, teniendo como punto de partida la concepción constructiva y significativa de la enseñanza-aprendizaje.

En tal sentido, se procedió en las últimas semanas del mes de Marzo del año en curso, a ejecutar la guía en el aula, para lo cual en el primer encuentro, se procedió a administrarles un cuestionario a un grupo de 18 niños y niñas del segundo grado de Educación Primaria, con el propósito de Diagnosticar la capacidad cognoscitiva de los educandos en relación a la lectura y la escritura.

Seguidamente, se les pidió a los estudiantes algunos aspectos como los siguientes: responder 22 preguntas relacionadas con la lectura y la escritura y como se les es aplicada en el aula, uso de normas, copias, caligrafías, aplicación de juegos didácticos, entre otros.

Esto permitió observar que cuatro de los niños y niñas perciben los contenidos de lectura y escritura con facilidad, mientras que la otra mayoría se les dificulto mas leer el cuestionario y entenderlo se les explico pausadamente lo que debían hacer, sin embargo, se sintieron motivados con respecto a las actividades que se les dijo desarrollarían la siguiente semana luego de aplicarles el cuestionario.



Figura 1. Aplicación del cuestionario

Para el desarrollo del segundo encuentro, se llevo a cabo el desarrollo de la guía didáctica aplicada en varios sitios de la escuela, el denominado “¿Qué será?”, la investigadora procedió a entregarles a cada niño y niña la actividad que debían realizar, la cual consistió que los educandos debían tener a la mano lápiz, el juego consistió en unir con una línea el nombre que corresponda a cada dibujo con una línea horizontal o vertical. Tomando en cuenta que hay nombres sin dibujos y dibujos sin nombre. Para ello se ubicaron los niños y niñas en sillas y mesones incluyendo a la docente y se procedió a la realización de la actividad.



Figura 2. Aplicación de juegos: ¿Qué será?



Figura 2. Actividad: ¿Qué será?

En el mismo encuentro, se desarrollo la actividad ¿Cuál es su nombre?, antes de realizar este juego se les explico el procedimiento que debían seguir, el cual consistió en unir con una línea de color las letras que están alrededor del dibujo para descubrir su nombre y luego escribirlo en la línea que está debajo de cada dibujo con el lápiz, después cada niño y niña leerá lo que escribió dependiendo de cada dibujo.



Figura 3. Actividad: ¿Cuál es su nombre?

Así mismo se continuo con la actividad “ruleta sorpresa”, se les dio la oportunidad a los niños y niñas de darle vuelta a una circunferencia dividida en varias partes, las cuales contenían seis actividades como: conejo, cantar, imitar, soplar, penitencia, grupal; las mismas se debían ejecutar cada vez que se girara la ruleta y la aguja marcara la actividad a realizar cada participante, se dividieron en dos grupos los amarillos y los verdes para hacer más divertido el juego, se contó con la ayuda de la docente.



Figura 4. Actividad: “ruleta sorpresa”

Seguidamente se paso a realizar el siguiente juego denominado “El barco de Venezuela”, se comenzó con invitar a los participantes a realizar un circulo en el cual se canto la canción el barco se va a hundir, se va a hundir quien lo podrá salvar solo aquellos que armen la palabra (árbol, casa, abeja entre otros), los niños se dividieron en dos grupos, cada grupo debía armar dos palabras diferentes con su respectivo dibujo y así sucesivamente hasta completar todas las palabras indicadas.



Figura 5. Actividad: “el barco Venezuela”

Posteriormente, se realizó la Actividad denominada “la ensalada”, la misma consistió en reunir nuevamente en círculo a los participantes y cantar la canción: ralla, ralla la ensalada, pica, pica la ensalada, mueve, mueve la ensalada, luego se les indicaba a los dos grupos el amarillo armar una palabra y al verde otra (corazón, manzana, incendio entre otras), ganado el equipo que arme las palabras más rápido.



Figura 6. Actividad “la ensalada”

Para el tercer encuentro; se procedió con la actividad “palabras mínimas”, los niños y niñas debían realizar en un tablero las palabras de bajo contraste fonológico (oso, sol, gato, perro, vaso, leche entre otros), las mismas estaban representadas en dibujo colocadas en un fichero; los participantes debían observar las imágenes y luego armar las palabras en el tablero.



Figura 7. Actividad “palabras mínimas”

Antes de realizar la siguiente actividad en el mismo encuentro; se invito a los participantes a un círculo y hacer la dinámica la papa se quema; aquí se les canta la papa se quema, la papa se quema al detenerse al niño o niñas que le quedara la papa debe realizar una penitencia y así se realizaron varias rondas, luego se procedió a ejecutar la actividad propuesta, “fonemas fugados”, este juego fue explicado por la investigadora para un mejor entendimiento por los estudiantes el mismo; consistió en colocar en un tablero ya con imágenes la primera y última silaba de acuerdo a la imagen presentada, las letras estarán en color negro y las vocales en rojo y así diferenciar una de otra.



Figura 8. Actividad “fonemas fugados”

El siguiente juego realizado el mismo día tres, se denominó “palabras directas”, el mismo fue explicado por la investigadora y consistió en armar palabras en un tablero, y así ejercitar la mente de los niños y niñas por medio de la identificación de silabas, agrupar palabras de acuerdo al carácter del abecedario como por ejemplo (aprendo, barco, espada, corazón, dinero entre otros). Las vocales se diferenciaban por el color rojo para mayor facilidad al momento de buscar las palabras.



Figura 9. Actividad “palabras directas”

El siguiente juego, consistió en desarrollar en el niño y niñas procesos cognitivos que le permiten construir experiencias significativas, el mismo se denomina “dominó” de palabras con dibujos, se le reparte a los participantes tantas cartas como cantidad de niños haya, los mismos colocaron en pupitres las fichas de acuerdo a la imagen o palabra que se les presentaba a su izquierda o derecha.



Figura 10. Actividad “el dominó”

Para el cuarto encuentro; se llevo a cabo el siguiente juego, el cual consistió en que los niños y niñas desarrollen su parte cognitiva por medio de la búsqueda y formación de palabras, antes de comenzar el juego se les explico en qué consistía la actividad, el mismo se denomina “pesca de palabras”, se colocan en la mesa un grupo de letras y vocales de un color diferente para diferenciar, luego cada participante con una caña de pescar debe enganchar las letras de acuerdo a la palabra que le indiquen.



Figura 11. Actividad “pesca de palabras”

Después se dispuso a realizar otro juego, el mismo con el fin de desarrollar en el niño y la niña, procesos cognitivos que le permitan construir el conocimiento basado en experiencias significativas, que consoliden sus habilidades lógicas, este juego lleva por nombre “buscando mi pareja”, el cual consistió en que los participantes se reunirían alrededor de la mesa se le reparte a los participantes tantas cartas como cantidad de niños haya, luego cada uno debe seguir las tarjetas según la secuencia que le toque.



Figura 12. Actividad “buscando mi pareja”

El siguiente juego se realizó el mismo día cuatro, con el fin de que el niño y la niña desarrollara procesos de agilidad mental, que le permitan construir el conocimiento basado en experiencias significativas y proporcionarles diversiones: este se denominó “bingo de vocales”, el mismo consistió en que los niños y niñas debían observar un cartón de palabras con su respectivo dibujo al dictarles la palabra ellos debían buscar en su cartón la vocal con la palabra que le correspondía canta bingo aquellos que realizan un cuadro pequeño, las cuatro puntas, cuadro grande.



Figura 13. Actividad “bingo de vocales”

A continuación se destacan todas las estrategias lúdicas realizadas:



Figura 14. “estrategias lúdicas”

Fase IV Evaluación

Después de haber aplicado esta serie de juegos, la investigadora premio a cada niño y niña con un dulce, para que así se sintieran con más ganas de volver a participar en los demás juegos; obteniendo con esto un estímulo- respuesta. Esto se realizó en la primera jornada y seguidamente en los demás días; la investigadora procedió a realizar una evaluación por observación, la cual la llevo a una (Escala Integrada); la misma contenía los indicadores por los cuales cada niño y niña se fueron rigiendo.

En esta fase se determinó los beneficios obtenidos después de la aplicación de los diversos juegos didácticos a los niños y niñas del segundo grado de Educación Primaria; posteriormente se les aplico un instrumento de evaluación denominado (Lista de Cotejo) a los estudiantes para evaluar el resultado de los juegos; a tal fin se les entrego el cuestionario a los 18 niños y niñas del segundo grado de Educación Primaria; se pudo observar cambios significativos y notorios, no solo después de realizar las actividades, sino en el transcurrir de las mismas, por cuanto se observo que los estudiantes se sintieron más interesados en aprender sobre lectura y escritura, se activaron de manera participativa y entusiasta en cada una de las actividades realizadas; por lo tanto se pudo evidenciar grandes cambios cognitivos en virtud de la aplicación de la guía para promover el aprendizaje de los niños y niñas en cuanto a la lectura y la escritura.

Se puede decir en esta investigación; que a raíz de todas las actividades realizadas la que se les dificulto más fue la primera actividad (el cuestionario), pero a medida que se les explicaba cada juego se entusiasmaban más y lograron desenvolverse en los demás juegos con facilidad.

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Fase Diagnostica

A continuación se describen los resultados obtenidos a partir de la aplicación del instrumento de recolección de datos con la finalidad de diagnosticar la necesidad de la guía.

FA: Frecuencia de alternativa.

FR: Frecuencia de respuesta.

Cuadro N°2 Respuestas obtenidas Ítems N° 1. Construcción de Aprendizajes

Ítems N° 1: Promueve la participación activa de los niños y niñas para la construcción de sus propios aprendizajes				Ítems N° 1: Promueve tu participación en la clase			
Alternativas de Respuestas		FA	FR	Alternativas de Respuestas		FA	FR
MA	Muy de acuerdo			S	Siempre	10	56
DA	De acuerdo	1	100	CS	Casi siempre	8	44
NA	Ni de acuerdo ni en desacuerdo			AV	A veces		
ED	En desacuerdo			RV	Rara veces		
ND	En total desacuerdo			N	Nunca		
Total		1	100	Total		18	100

Fuente: Colmenares (2011)

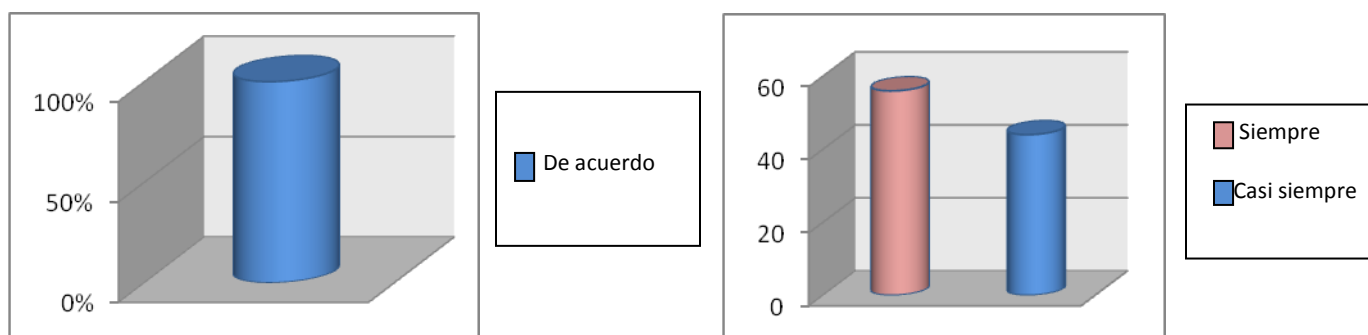


Gráfico N°1 Distribución de frecuencia Ítem 1. Construcción de Aprendizajes

El 100% de los docentes encuestados manifestó estar de acuerdo en promover la participación activa de los niños y niñas para la construcción de sus propios aprendizajes.

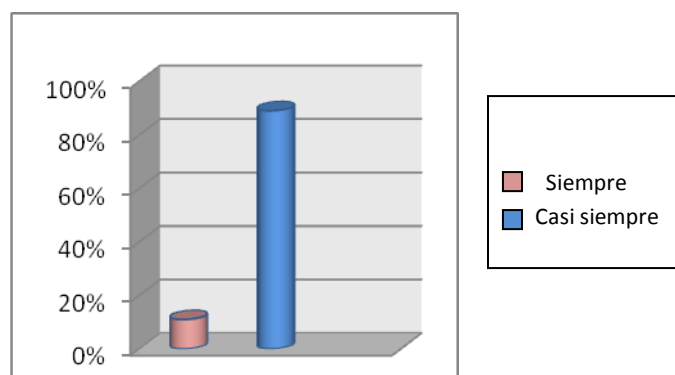
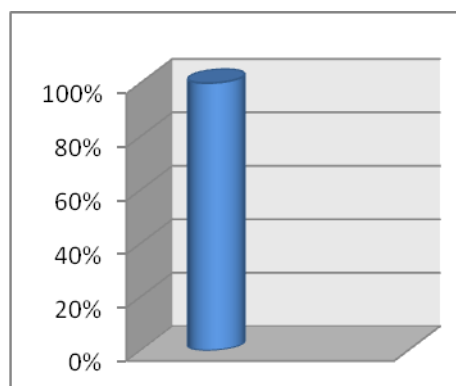
Un 56% de los niños y niñas entrevistados manifestó que siempre se promueve la

participación en clase. Un 44% que casi siempre. Es decir, se promueve la participación activa de los niños y niñas en clase.

Cuadro N° 3 Respuestas obtenidas Ítems N° 2. Orientación hacia las actividades

Ítems N° 2: Orienta de forma individual, inquietudes, dudas y preguntas que tenga cada niño (a)				Ítems N° 2: Orienta de forma individual, inquietudes, dudas que tengan.			
Alternativas de Respuestas		FA	FR	Alternativas de Respuestas		FA	FR
MA	Muy de acuerdo	1	100	S	Siempre	2	11
DA	De acuerdo			CS	Casi siempre	16	89
NA	Ni de acuerdo ni en desacuerdo			AV	Algunas veces		
ED	En desacuerdo			RV	Rara veces		
ND	En total desacuerdo			N	Nunca		
Total		1	100	Total		18	100

Fuente: Colmenares (2011)



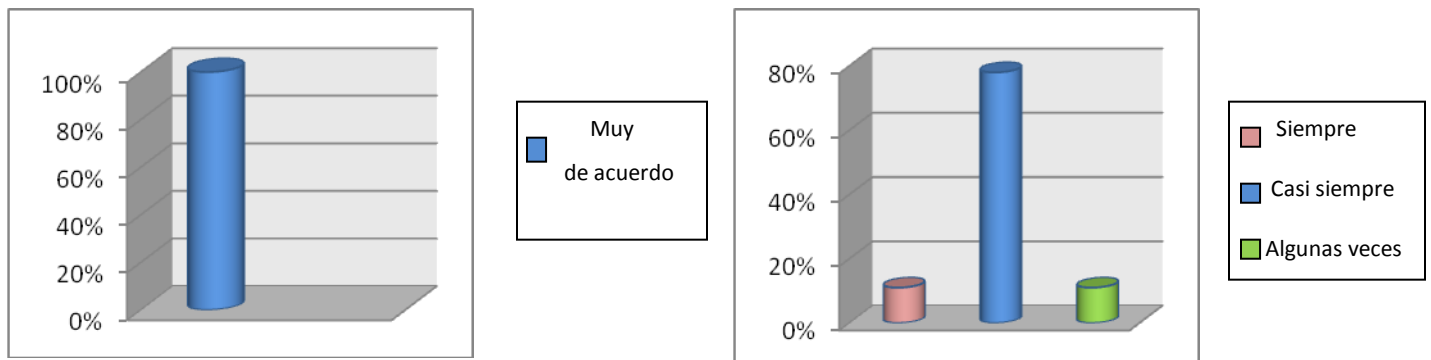
GráficoN°2Distribución de frecuencia Ítem 2. Orientación hacia las actividades

El 100% de los docentes encuestados manifestó estar muy de acuerdo en orientar inquietudes, dudas que tengan cada niño y niña. Un 89% de niños y niñas entrevistados expresó, que casi siempre se orientan de forma individual inquietudes, dudas que tengan cada niño y niña. Un 11% expreso que siempre. Es decir, se orientan de forma individual inquietudes, dudas que tengan cada niño y niña.

Cuadro N° 4 Respuestas obtenidas Ítems N° 3. Selección de Estrategias

Ítems N° 3: Hace uso de dictados, copias para promover el interés de los niños y niñas hacia la lectura y la escritura.				Ítems N° 3: Hace uso de dictados y copias para mejorar la lectura y la escritura.			
Alternativas de Respuestas		FA	FR	Alternativas de Respuestas		FA	FR
MA	Muy de acuerdo	1	100	S	Siempre	2	11
DA	De acuerdo			CS	Casi siempre	14	78
NA	Ni de acuerdo ni en desacuerdo			AV	Algunas veces	2	11
ED	En desacuerdo			RV	Rara veces		
ND	En total desacuerdo			N	Nunca		
Total		1	100	Total		18	100

Fuente: Colmenares (2011)



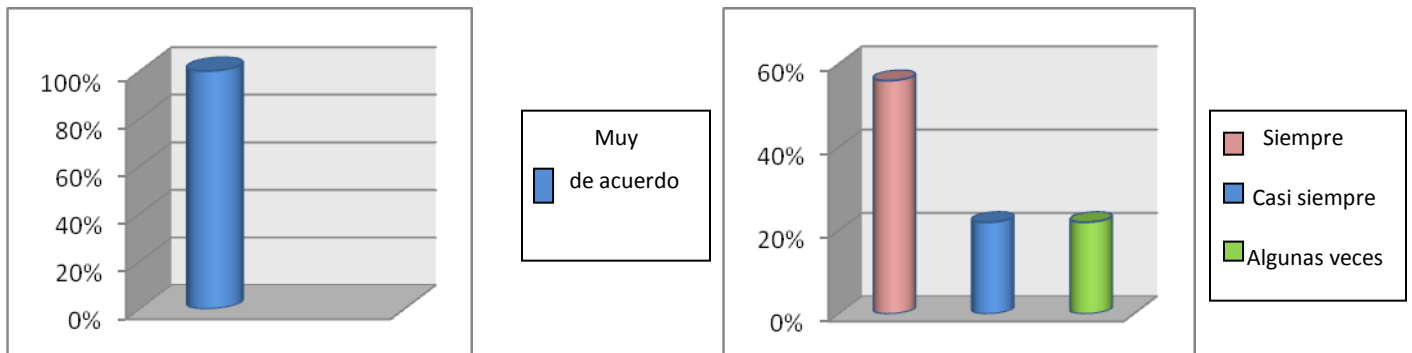
GráficoN°3 Distribución de frecuencia Ítem 3. Selección de estrategias

El 100% de los docentes encuestados manifestó estar muy de acuerdo en hacer uso de dictados, copias para promover el interés de los niños y niñas hacia la lectura y la escritura. Un 78% de niños y niñas entrevistados expresó, que casi siempre se hace uso de dictados y copias para mejorar la lectura y la escritura. Un 11% siempre y un 11% que algunas veces. Esto demuestra que, se hace uso de dictados y copias para promover el interés de los niños y niñas hacia la lectura y la escritura.

Cuadro N° 5 Respuestas obtenidas Ítems N° 4. Selección de Estrategias

Ítems N° 4: Hace uso de caligrafías, para promover el interés de los niños y niñas hacia la lectura y la escritura.				Ítems N° 4: Hace uso de caligrafías.			
Alternativas de Respuestas		FA	FR	Alternativas de Respuestas		FA	FR
MA	Muy de acuerdo	1	100	S	Siempre	10	56
DA	De acuerdo			CS	Casi siempre	4	22
NA	Ni de acuerdo ni en desacuerdo			AV	Algunas veces	4	22
ED	En desacuerdo			RV	Rara veces		
ND	En total desacuerdo			N	Nunca		
Total		1	100	Total		18	100

Fuente: Colmenares (2011)



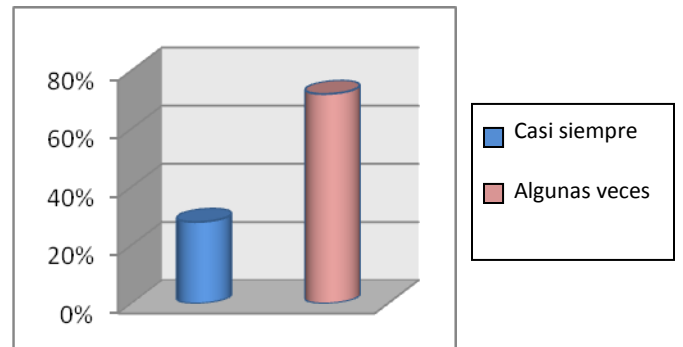
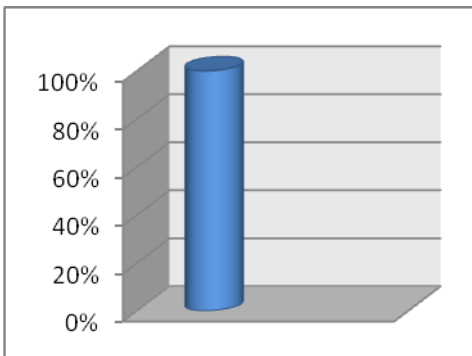
GráficoN°4 Distribución de frecuencia Ítem 4. Selección de estrategias

El 100% de los docentes encuestados manifestó estar muy de acuerdo en hacer uso de caligrafías, para promover el interés de los niños y niñas hacia la lectura y la escritura. Un 56% de niños y niñas entrevistados expresó, que siempre se hacen uso de caligrafías. Un 22% que casi siempre y un 22% algunas veces. Esto refleja que, se hace uso de caligrafías, para promover el interés de los niños y niñas hacia la lectura y la escritura.

Cuadro N° 6 Respuestas obtenidas Ítems N° 5. Coordinación

Ítems N° 5: Discute con los niños y niñas las normas a seguir antes de iniciar un juego didáctico.				Ítems N° 5: El docente discute con los niños y niñas las normas a seguir antes de iniciar un juego didáctico.			
Alternativas de Respuestas		FA	FR	Alternativas de Respuestas		FA	FR
MA	Muy de acuerdo			S	Siempre		
DA	De acuerdo	1	100	CS	Casi siempre	5	28
NA	Ni de acuerdo ni en desacuerdo			AV	Algunas veces	13	72
ED	En desacuerdo			RV	Rara veces		
ND	En total desacuerdo			N	Nunca		
Total		100	100	Total		18	100

Fuente: Colmenares (2011)



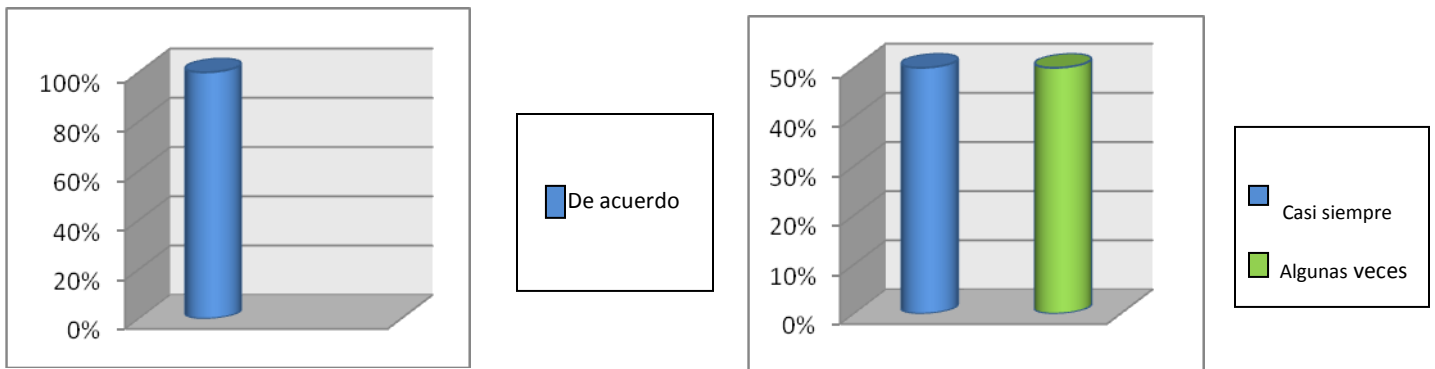
GráficoN°5 Distribución de frecuencia Ítems 5. Coordinación

El 100% de los docentes encuestados manifestó estar de acuerdo en discutir con los niños y niñas las normas a seguir antes de iniciar un juego didáctico. Un 72% de los niños y niñas entrevistados manifestó que algunas veces. Un 28% casi siempre. Es decir que poco se discute con los niños y niñas las normas a seguir antes de iniciar un juego didáctico.

Cuadro N° 7 Respuestas obtenidas Ítems N° 6. Clasificación

Ítems N° 6: Hace uso de los juegos didácticos para que el niño (a) clasifique y así facilita el proceso de enseñanza- aprendizaje en la lectura y la escritura.				Ítems N° 6: Hace uso de los juegos didácticos para facilitar la lectura y la escritura.			
Alternativas de Respuestas		FA	FR	Alternativas de Respuestas		FA	FR
MA	Muy de acuerdo			S	Siempre		
DA	De acuerdo	1	100	CS	Casi siempre	9	50
NA	Ni de acuerdo ni en desacuerdo			AV	Algunas veces	9	50
ED	En desacuerdo			RV	Rara veces		
ND	En total desacuerdo			N	Nunca		
Total		1	100	Total		18	100

Fuente: Colmenares (2011)



GráficoN°6 Distribución de frecuencia Ítems 6. Clasificación

El 100% de los docentes encuestados manifestó estar de acuerdo en hacer uso de los juegos didácticos para que el niño (a) clasifique y así facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje en la lectura y la escritura. Un 50% de los niños y niñas entrevistados manifestó Algunas veces y un 50% casi siempre. Esto demuestra que poco se utilizan juegos didácticos para facilitar el proceso de enseñanza- aprendizaje en la lectura y la escritura.

Cuadro N° 8 Respuestas obtenidas Ítems N° 7. Construcción

Ítems N° 7: Utiliza juegos didácticos como el domino con la finalidad de promover la lectura y la escritura en el aula.				Ítems N° 7: Utiliza juegos didácticos como el domino con la finalidad de promover la lectura y la escritura en el aula.			
Alternativas de Respuestas		FA	FR	Alternativas de Respuestas		FA	FR
MA	Muy de acuerdo			S	Siempre	1	5
DA	De acuerdo	1	100	CS	Casi siempre	3	17
NA	Ni de acuerdo ni en desacuerdo			AV	Algunas veces	14	78
ED	En desacuerdo			RV	Rara veces		
ND	En total desacuerdo			N	Nunca		
Total		1	100	Total		18	100

Fuente: Colmenares (2011)

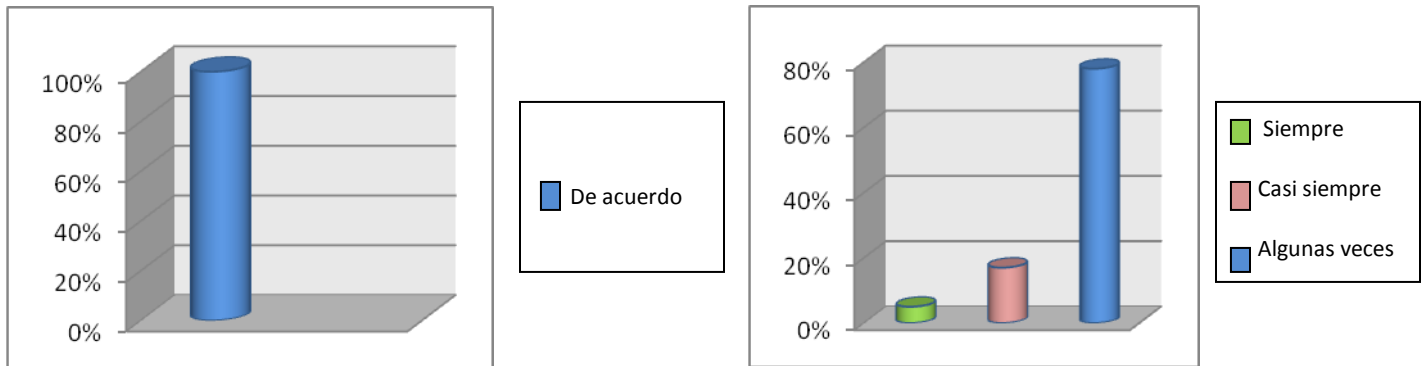


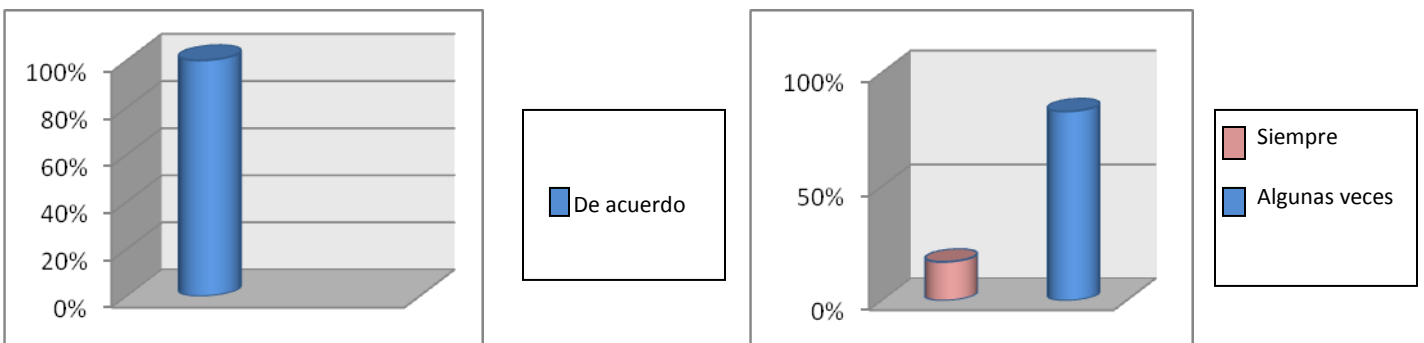
Gráfico N° 7 Distribución de frecuencia Ítems 7. Construcción

El 100% de los docentes encuestados manifestó estar de acuerdo en utilizar juegos didácticos como el domino con la finalidad de promover la lectura y la escritura en el aula. Un 78% de los niños y niñas entrevistados manifestó algunas veces, un 5% siempre y un 17% que casi siempre. Es decir, que poco se utilizan juegos didácticos para promover la lectura y la escritura en el aula.

Cuadro N° 9 Respuestas obtenidas Ítems N° 8. Construcción

Ítems N° 8: Ambienta el espacio o salón de clases con recursos didácticos que faciliten el aprendizaje de la lectura y la escritura en los niños (as).				Ítems N° 8: Ambienta el espacio o salón de clases con recursos didácticos que faciliten el aprendizaje de la lectura y la escritura.			
Alternativas de Respuestas		FA	FR	Alternativas de Respuestas		FA	FR
MA	Muy de acuerdo			S	Siempre		
DA	De acuerdo	1	100	CS	Casi siempre	3	17
NA	Ni de acuerdo ni en desacuerdo			AV	Algunas veces	15	83
ED	En desacuerdo			RV	Rara veces		
ND	En total desacuerdo			N	Nunca		
Total		1	100	Total		18	100

Fuente: Colmenares (2011)



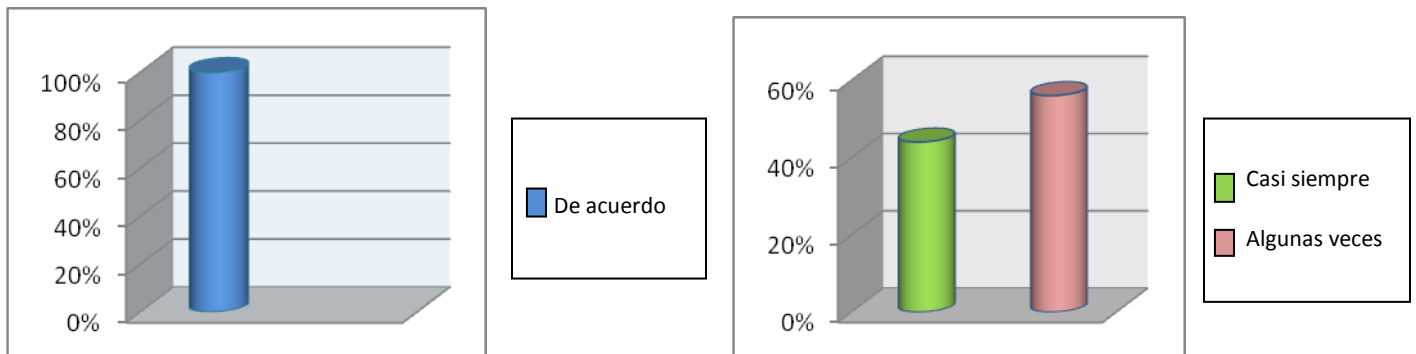
GráficoN°8 Distribución de frecuencia Ítems 8. Construcción

El 100% de los docentes encuestados manifestó estar de acuerdo en ambientar el espacio o salón de clases con recursos didácticos que faciliten el aprendizaje de la lectura y la escritura en los niños (as). Un 83% de los niños y niñas entrevistados expresó algunas veces y un 17% casi siempre. Esto demuestra que pocas veces se ambienta el salón de clase con recursos que faciliten el aprendizaje de la lectura y la escritura.

Cuadro N° 10 Respuestas obtenidas Ítems N° 9. Manipulación

Ítems N° 9: Permite que los niños (as), manipulen, creen formas y palabras utilizando juegos didácticos, rompe cabezas, piezas armables, dóminos, memoria.				Ítems N° 9: Permite que los niños (as), manipulen, creen formas y palabras utilizando juegos didácticos, rompe cabezas, piezas armables, dóminos, memoria.			
Alternativas de Respuestas		FA	FR	Alternativas de Respuestas		FA	FR
MA	Muy de acuerdo			S	Siempre		
DA	De acuerdo	1	100	CS	Casi siempre	8	44
NA	Ni de acuerdo ni en desacuerdo			AV	Algunas veces	10	56
ED	En desacuerdo			RV	Rara veces		
ND	En total desacuerdo			N	Nunca		
Total		1	100	Total		18	100

Fuente: Colmenares (2011)



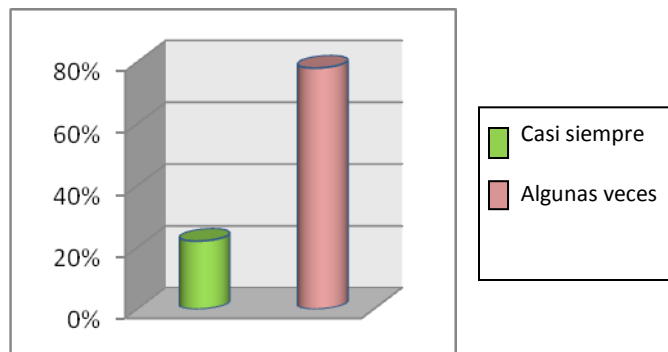
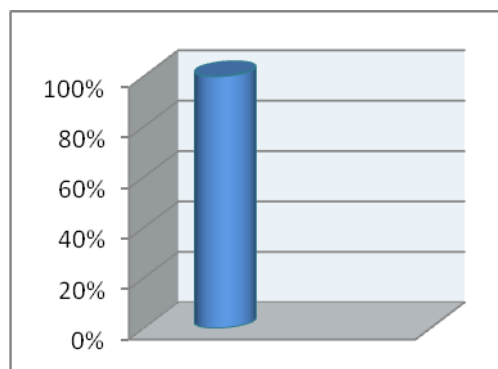
GráficoN°9 Distribución de frecuencia Ítems 9. Manipulación

El 100% de los docentes encuestados manifestó estar de acuerdo en permitir que los niños (as), manipulen, creen formas y palabras utilizando juegos didácticos, rompe cabezas, piezas armables, dóminos, memoria. Un 56% de los niños y niñas entrevistados expresó que algunas veces y un 44% casi siempre. Esto significa que se permite que los niños (as), manipulen, creen formas y palabras utilizando juegos didácticos.

Cuadro N° 11 Respuestas obtenidas Ítems N° 10. Correspondencia entre el lenguaje oral y escrito.

Ítems N° 10: Orienta a los niños (as) en cuanto a la forma de tomar el lápiz y la postura a ser adoptada al escribir.				Ítems N° 10: Orienta a los niños (as) en cuanto a la forma de tomar el lápiz y la postura a ser adoptada al escribir.			
Alternativas de Respuestas		FA	FR	Alternativas de Respuestas		FA	FR
MA	Muy de acuerdo			S	Siempre		
DA	De acuerdo	1	100	CS	Casi siempre	4	22
NA	Ni de acuerdo ni en desacuerdo			AV	Algunas veces	14	78
ED	En desacuerdo			RV	Rara veces		
ND	En total desacuerdo			N	Nunca		
Total		1	100	Total		18	100

Fuente: Colmenares (2011)



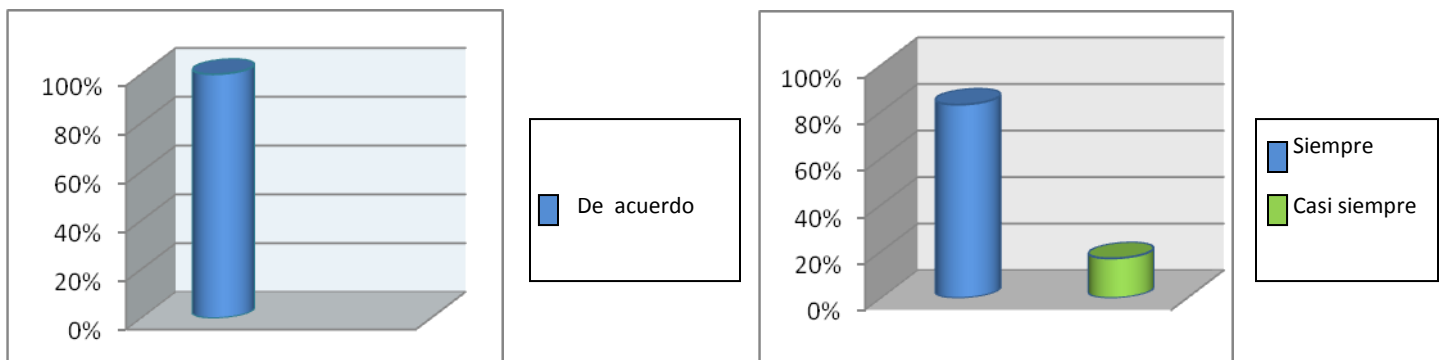
GráficoN°10 Distribución de frecuencia Ítems 10. Correspondencia entre el lenguaje oral y escrito.

El 100% de los docentes encuestados manifestó estar de acuerdo en orientar a los niños (as) en cuanto a la forma de tomar el lápiz y la postura a ser adoptada al escribir. Un 78% de los niños y niñas entrevistados expresó que algunas veces y un 22% casi siempre. Es decir que pocas veces se orientan a los niños y niñas en cuanto a la forma de tomar el lápiz y la postura a ser adoptada al escribir.

Cuadro N° 12 Respuestas obtenidas Ítems N° 11. Correspondencia entre el lenguaje oral y escrito.

Ítems N° 11: Presenta a los niños (as) figuras relacionadas con las letras o palabras que están leyendo.				Ítems N° 11: Presenta a los niños (as) figuras relacionadas con las letras o palabras que están leyendo.			
Alternativas de Respuestas		FA	FR	Alternativas de Respuestas		FA	FR
MA	Muy de acuerdo			S	Siempre	15	83
DA	De acuerdo	1	100	CS	Casi siempre	3	17
NA	Ni de acuerdo ni en desacuerdo			AV	Algunas veces		
ED	En desacuerdo			RV	Rara veces		
ND	En total desacuerdo			N	Nunca		
Total		1	100	Total		18	100

Fuente: Colmenares (2011)



GráficoN°11 Distribución de frecuencia Ítems 11. Correspondencia entre el lenguaje oral y escrito.

El 100% de los docentes encuestados manifestó estar de acuerdo en presentar a los niños (as) figuras relacionadas con las letras o palabras que están leyendo. Un 83% de los niños y niñas entrevistados expresó que siempre y un 17% casi siempre. Ello significa que si se presentan a los niños (as) figuras relacionadas con las letras o palabras que están leyendo.

Cuadro N° 13 Respuestas obtenidas Ítems N° 12. Lenguaje oral pronunciación.

Ítems N° 12: Pronuncia adecuadamente palabras cuando se dirige a los niños (as).				Ítems N° 12: enseña acerca de la pronunciación de palabras.			
Alternativas de Respuestas		FA	FR	Alternativas de Respuestas		FA	FR
MA	Muy de acuerdo			S	Siempre	15	83
DA	De acuerdo	1	100	CS	Casi siempre	3	17
NA	Ni de acuerdo ni en desacuerdo			AV	Algunas veces		
ED	En desacuerdo			RV	Rara veces		
ND	En total desacuerdo			N	Nunca		
Total		1	100	Total		18	100

Fuente: Colmenares (2011)

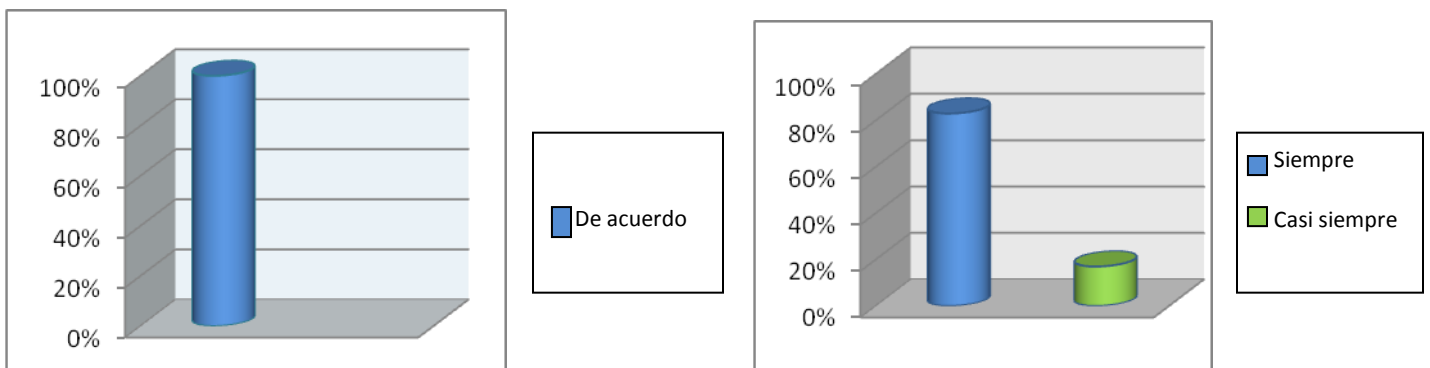


Gráfico N° 12 Distribución de frecuencia Ítems 12. Lenguaje oral pronunciación

El 100% de los docentes encuestados manifestó estar de acuerdo en pronunciar adecuadamente palabras cuando se dirige a los niños (as). Un 83% de los niños y niñas entrevistados expresó siempre y un 17% casi siempre. Esto demuestra que, si se enseña acerca de la pronunciación de palabras.

Cuadro N° 14 Respuestas obtenidas Ítems N° 13. Lenguaje oral pronunciación.

Ítems N° 13: Corrige a los niños y niñas cuando pronuncian una palabra de forma inadecuada.				Ítems N° 13: Corrige a los niños y niñas cuando pronuncian una palabra de forma inadecuada.			
Alternativas de Respuestas		FA	FR	Alternativas de Respuestas		FA	FR
MA	Muy de acuerdo			S	Siempre	16	89
DA	De acuerdo	1	100	CS	Casi siempre		
NA	Ni de acuerdo ni en desacuerdo			AV	Algunas veces	2	11
ED	En desacuerdo			RV	Rara veces		
ND	En total desacuerdo			N	Nunca		
Total		1	100	Total		18	100

Fuente: Colmenares (2011)

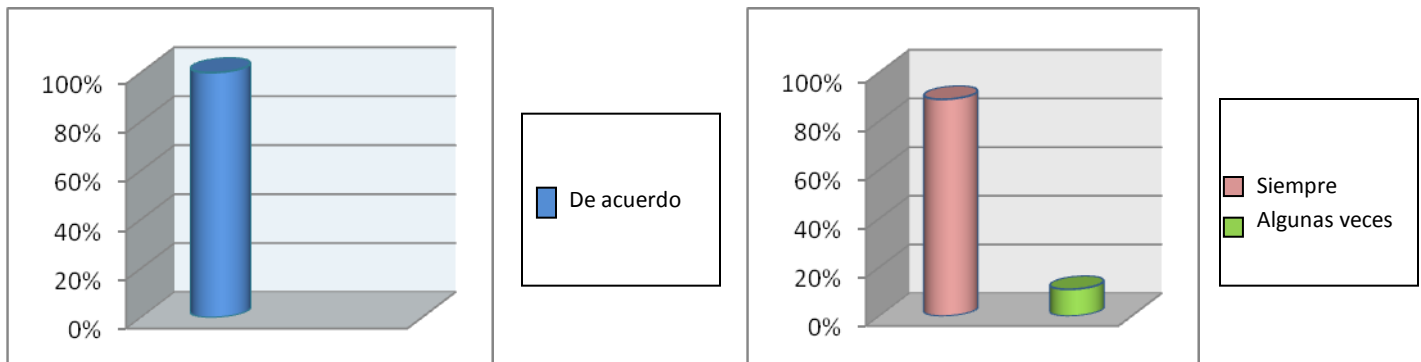


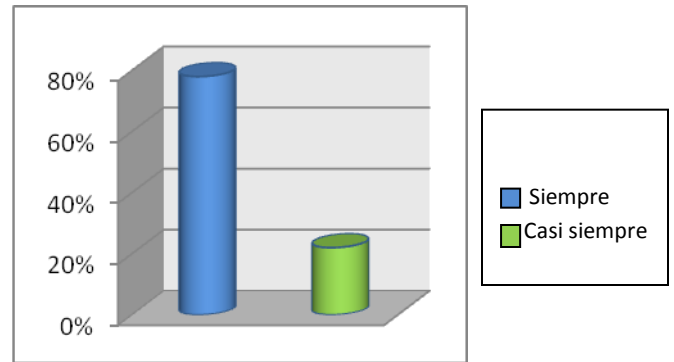
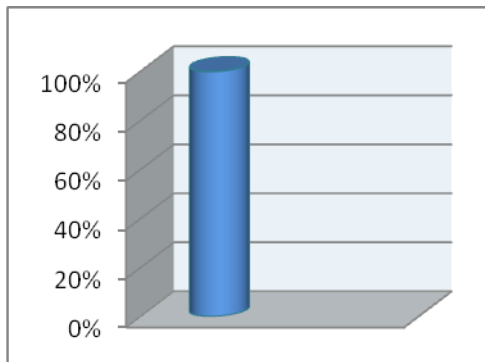
Gráfico N° 13 Distribución de frecuencia Ítems 13. Lenguaje oral pronunciación.

El 100% de los docentes encuestados manifestó estar de acuerdo en corregir a los niños y niñas cuando pronuncian una palabra de forma inadecuada. Un 89% de los niños y niñas entrevistados expresó que siempre y un 11% algunas veces. Demostrando así que se corrige a los niños y niñas cuando pronuncian una palabra de forma inadecuada.

Cuadro N° 15 Respuestas obtenidas Ítems N° 14. Dibujo y escritura.

Ítems N° 14: Facilita abecedario a los niños y niñas con el fin de incentivar el interés por la escritura.				Ítems N° 14: Facilita abecedario a los niños y niñas con el fin de incentivar el interés por la escritura.			
Alternativas de Respuestas		FA	FR	Alternativas de Respuestas		FA	FR
MA	Muy de acuerdo			S	Siempre	14	78
DA	De acuerdo	1	100	CS	Casi siempre	4	22
NA	Ni de acuerdo ni en desacuerdo			AV	Algunas veces		
ED	En desacuerdo			RV	Rara veces		
ND	En total desacuerdo			N	Nunca		
Total		1	100	Total		18	100

Fuente: Colmenares (2011)



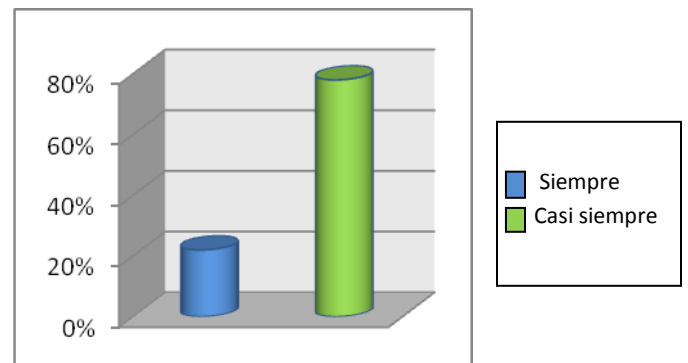
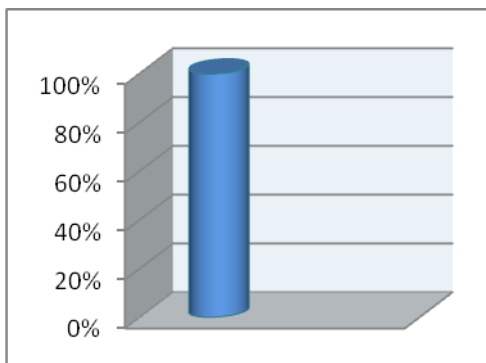
GráficoN°14 Distribución de frecuencia Ítems 14. Dibujo y escritura

El 100% de los docentes encuestados manifestó estar de acuerdo en facilitar abecedario a los niños y niñas con el fin de incentivar el interés por la escritura. Un 78% de los niños y niñas entrevistados expresó que siempre y un 22% casi siempre. Esto demuestra que si se les facilita abecedario a los niños y niñas para incentivar el interés por la escritura.

Cuadro N° 16 Respuestas obtenidas Ítems N° 15. Dibujo y escritura

Ítems N° 15: Promueve actividades a los niños (as) que evidencien la diferencia entre el dibujo y la escritura (letras-gráficas).				Ítems N° 15: Desarrolla actividades para diferenciar el dibujo y la escritura.			
Alternativas de Respuestas		FA	FR	Alternativas de Respuestas		FA	FR
MA	Muy de acuerdo			S	Siempre	4	22
DA	De acuerdo	1	100	CS	Casi siempre	14	78
NA	Ni de acuerdo ni en desacuerdo			AV	Algunas veces		
ED	En desacuerdo			RV	Rara veces		
ND	En total desacuerdo			N	Nunca		
Total		1	100	Total		18	100

Fuente: Colmenares (2011)



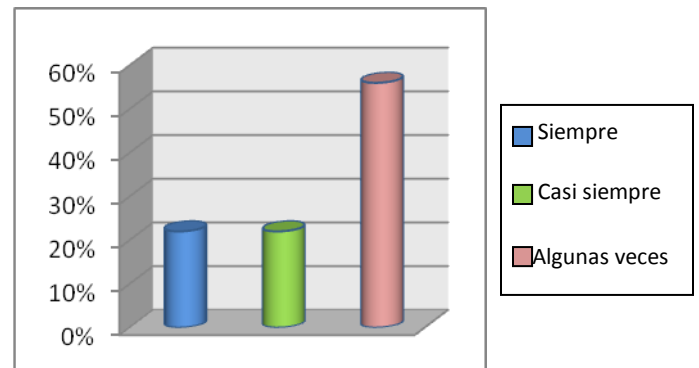
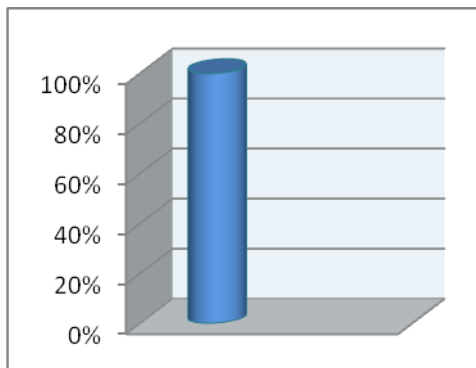
GráficoN°15 Distribución de frecuencia Ítems 15. Dibujo y escritura

El 100% de los docentes encuestados manifestó estar de acuerdo en promover actividades a los niños (as) que evidencien la diferencia entre el dibujo y la escritura. Un 78% de los niños y niñas entrevistados expresó casi siempre y 22% siempre. Es decir, si se promueven actividades que evidencien el dibujo con la escritura.

Cuadro N° 17 Respuestas obtenidas Ítems N° 16. Expresiones graficas combinadas con letras.

Ítems N° 16: Facilita cuentos ilustrados con el fin de promover en los niños (as) la creatividad, anticipada a la escritura.				Ítems N° 16: Facilita cuentos ilustrados con el fin de promover en los niños (as) la creatividad hacia la escritura.			
Alternativas de Respuestas		FA	FR	Alternativas de Respuestas		FA	FR
MA	Muy de acuerdo			S	Siempre	4	22
DA	De acuerdo	1	100	CS	Casi siempre	4	22
NA	Ni de acuerdo ni en desacuerdo			AV	Algunas veces	10	56
ED	En desacuerdo			RV	Rara veces		
ND	En total desacuerdo			N	Nunca		
Total		1	100	Total		18	100

Fuente: Colmenares (2011)



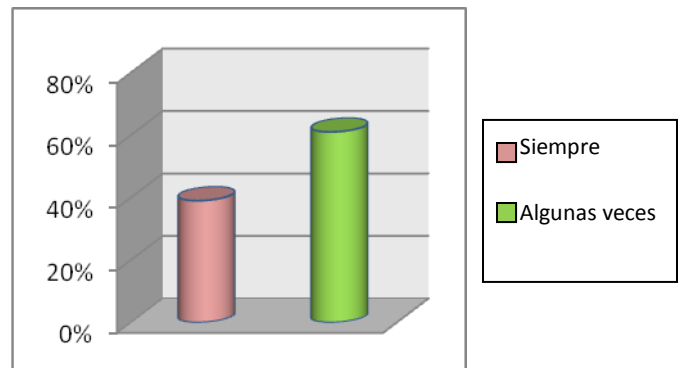
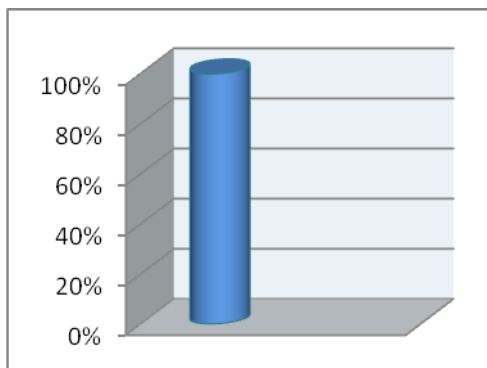
GráficoN°16 Distribución de frecuencia Ítems16. Expresiones graficas combinadas con letras.

El 100% de los docentes encuestados manifestó estar de acuerdo en facilitar cuentos ilustrados con el fin de promover en los niños (as) la creatividad, anticipada a la escritura. Un 56% de los niños y niñas entrevistados expresó algunas veces, un 22% siempre y un 22% casi siempre. Ello quiere decir, que poco se facilitan cuentos ilustrados para promover la creatividad hacia la escritura.

Cuadro N°:18 Respuestas obtenidas Ítems N°:17. Expresiones graficas combinadas con letras.

Ítems N° 17: Utiliza crucigramas con frecuencia con el fin de que el niño (a) refuercen el conocimiento del abecedario buscando las letras en el mismo.				Ítems N° 17: Utiliza crucigramas con frecuencia para reforzarlos con el abecedario.			
Alternativas de Respuestas		FA	FR	Alternativas de Respuestas		FA	FR
MA	Muy de acuerdo	1	100	S	Siempre	7	39
DA	De acuerdo			CS	Casi siempre		
NA	Ni de acuerdo ni en desacuerdo			AV	Algunas veces	11	61
ED	En desacuerdo			RV	Rara veces		
ND	En total desacuerdo			N	Nunca		
Total		1	100	Total		18	100

Fuente: Colmenares (2011)



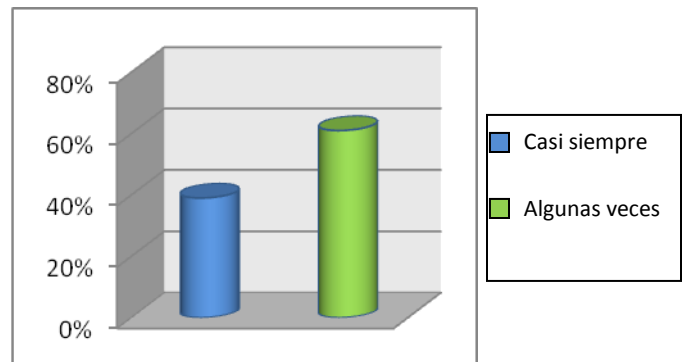
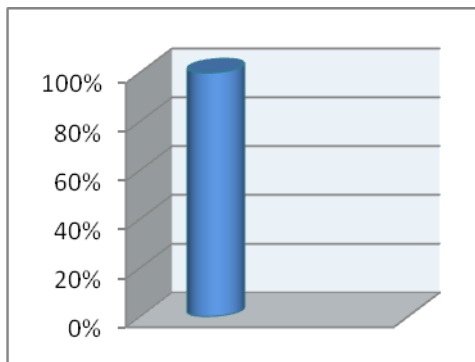
GráficoN°17 Distribución de frecuencia Ítems17. Expresiones graficas combinadas con letras.

El 100% de los docentes encuestados manifestó estar de acuerdo en que se utilizan crucigramas con frecuencia con el fin de que el niño (a) refuercen el conocimiento del abecedario buscando las letras en el mismo. Un 61% de los niños y niñas entrevistados expresó algunas veces y un 39% siempre. Ello demuestra que si se utilizan crucigramas para reforzar el conocimiento del abecedario.

Cuadro N°:19 Respuestas obtenidas Ítems N°:18. Expresiones graficas combinadas con letras.

Ítems N° 18: Utiliza sopa de letras con palabras combinadas como herramienta para facilitar la enseñanza de la lectura y la escritura.				Ítems N° 18: Utiliza sopa de letras con palabras cotidianas.			
Alternativas de Respuestas		FA	FR	Alternativas de Respuestas		FA	FR
MA	Muy de acuerdo	1	100	S	Siempre		
DA	De acuerdo			CS	Casi siempre	7	39
NA	Ni de acuerdo ni en desacuerdo			AV	Algunas veces	11	61
ED	En desacuerdo			RV	Rara veces		
ND	En total desacuerdo			N	Nunca		
Total		1	100	Total		18	100

Fuente: Colmenares (2011)



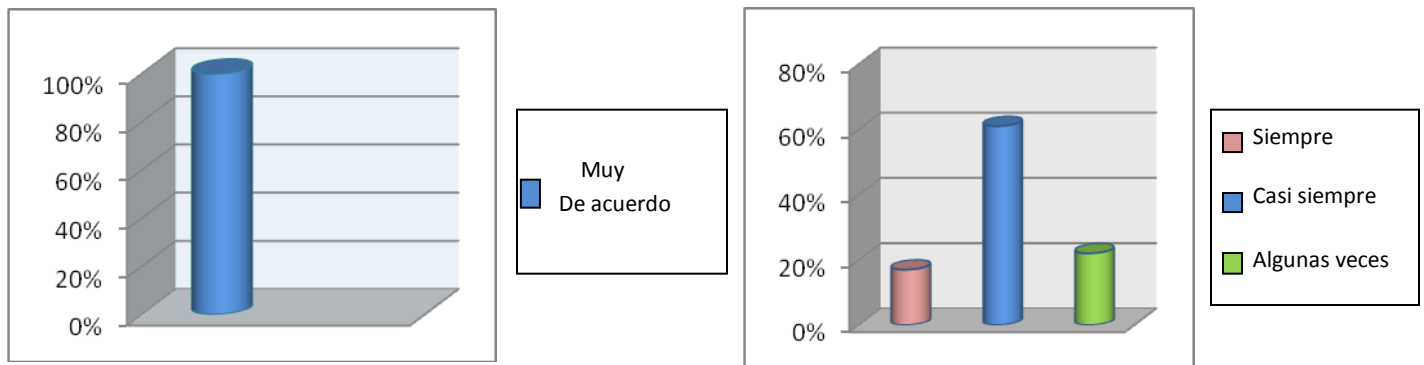
GráficoN°18 Distribución de frecuencia Ítems18. Expresiones graficas combinadas con letras.

El 100% de los docentes encuestados manifestó estar muy de acuerdo en utilizar sopa de letras con palabras combinadas como herramienta para facilitar la enseñanza de la lectura y la escritura. Unos 61% de los niños y niñas entrevistados expresó que algunas veces y un 39% casi siempre. Es decir, que pocas veces es utilizada la sopa de letras como herramienta para facilitar la enseñanza de la lectura y la escritura.

Cuadro N°:20 Respuestas obtenidas Ítems N°:19. Escritura convencional

Ítems N° 19: Utiliza escrituras cortas en pizarra, donde el niño (a) aprende a conocer las vocales y consonantes.				Ítems N° 19: Utiliza escrituras cortas en pizarra.			
Alternativas de Respuestas		FA	FR	Alternativas de Respuestas		FA	FR
MA	Muy de acuerdo	1	100	S	Siempre	3	17
DA	De acuerdo			CS	Casi siempre	11	61
NA	Ni de acuerdo ni en desacuerdo			AV	Algunas veces	4	22
ED	En desacuerdo			RV	Rara veces		
ND	En total desacuerdo			N	Nunca		
Total		1	100	Total		18	100

Fuente: Colmenares (2011)



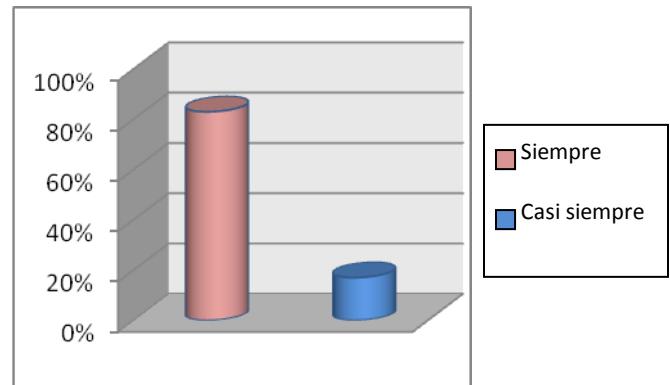
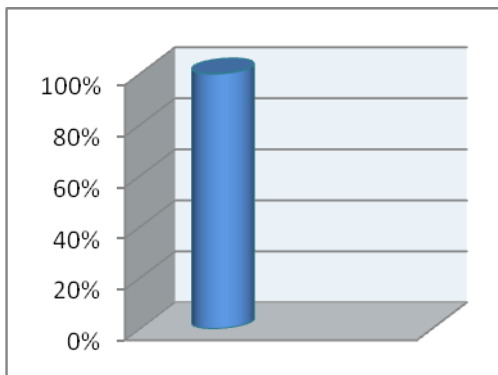
GráficoN°19 Distribución de frecuencia Ítems19. Escritura convencional

El 100% de los docentes encuestados manifestó estar muy de acuerdo en utilizar escrituras cortas en pizarra, donde el niño (a) aprende a conocer las vocales y consonantes. Un 61% de los niños y niñas entrevistados expresó casi siempre, un 17% siempre y un 22% algunas veces. Es decir, que se utilizan escrituras cortas en pizarra para que los niños conozcan las vocales.

Cuadro N°:21 Respuestas obtenidas Ítems N°:20. Escritura convencional

Ítems N° 20: Facilita a los niños (as) revistas, periódicos, donde se visualicen vocales y consonantes, las cuales puedan recortar y pegar formando palabras.				Ítems N° 20: Facilita a los niños (as) revistas, periódicos, donde se visualicen vocales y consonantes, las cuales puedan recortar y pegar formando palabras.			
Alternativas de Respuestas		FA	FR	Alternativas de Respuestas		FA	FR
MA	Muy de acuerdo	1	100	S	Siempre	15	83
DA	De acuerdo			CS	Casi siempre	3	17
NA	Ni de acuerdo ni en desacuerdo			AV	Algunas veces		
ED	En desacuerdo			RV	Rara veces		
ND	En total desacuerdo			N	Nunca		
Total		1	100	Total		18	100

Fuente: Colmenares (2011)



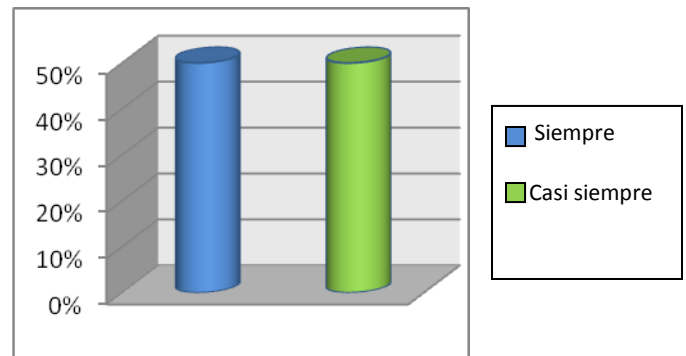
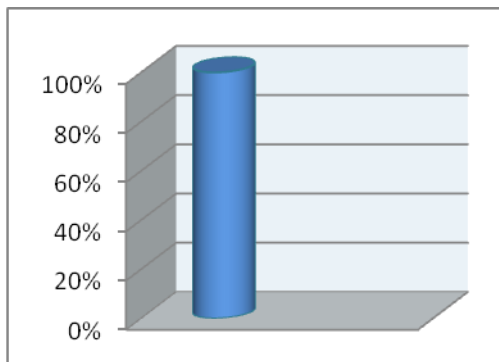
GráficoN°20 Distribución de frecuencia Ítems20. Escritura convencional

El 100% de los docentes encuestados manifestó estar muy de acuerdo en facilitar a los niños (as) revistas, periódicos, donde se visualicen vocales y consonantes, las cuales puedan recortar y pegar formando palabras. Un 83% de los niños y niñas entrevistados expresó siempre y un 17% casi siempre. Esto demuestra que se facilitan revistas y periódicos, donde se visualicen vocales y consonantes para formar palabras.

Cuadro N°:22 Respuestas obtenidas Ítems N°:21. Escritura convencional

Ítems N° 21: Facilita ejercicios donde se observen vocales y consonantes para que al niño (a) se le haga más fácil plasmarla en el cuaderno.				Ítems N° 21: Facilita ejercicios donde se observen vocales y consonantes para que se les haga más fácil plasmarla en el cuaderno.			
Alternativas de Respuestas		FA	FR	Alternativas de Respuestas		FA	FR
MA	Muy de acuerdo	1	100	S	Siempre	9	50
DA	De acuerdo			CS	Casi siempre	9	50
NA	Ni de acuerdo ni en desacuerdo			AV	Algunas veces		
ED	En desacuerdo			RV	Rara veces		
ND	En total desacuerdo			N	Nunca		
Total		1	100	Total		18	100

Fuente: Colmenares (2011)



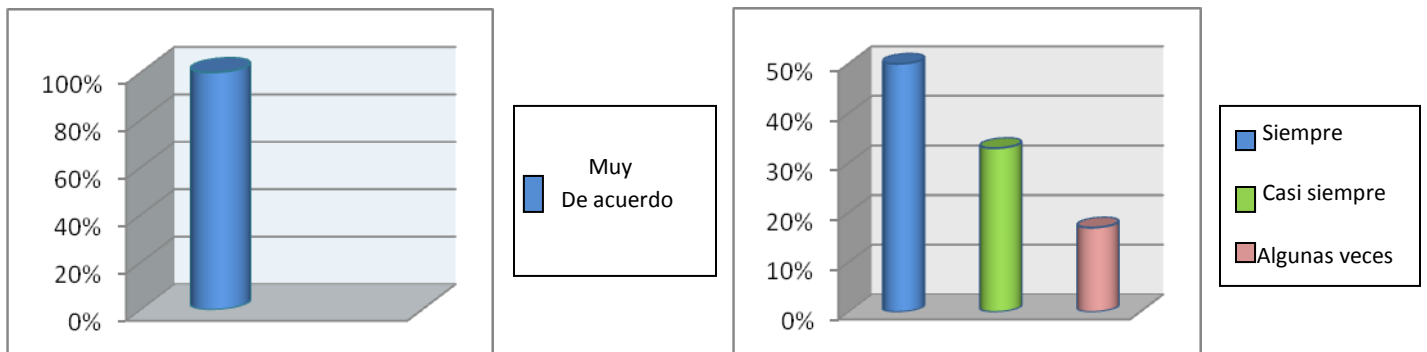
GráficoN°21 Distribución de frecuencia Ítems21. Escritura convencional

El 100% de los docentes encuestados manifestó estar muy de acuerdo en facilitar ejercicios donde se observen vocales y consonantes para que al niño (a) se le haga más fácil plasmarla en el cuaderno. Un 50% de los niños y niñas entrevistados expresó que siempre y otro 50% casi siempre. Demostrando así, que se facilitan ejercicios con vocales y consonantes para hacerles más fácil la escritura plasmada en el cuaderno.

Cuadro N°:23 Respuestas obtenidas Ítems N°:22. Escritura convencional

Ítems N° 22: Realiza ejercicios donde se observen vocales y letras del abecedario para facilitarles a los niños (as) la escritura en el cuaderno.				Ítems N° 22: Realiza ejercicios donde se observen vocales y letras del abecedario para facilitarles la escritura.			
Alternativas de Respuestas		FA	FR	Alternativas de Respuestas		FA	FR
MA	Muy de acuerdo	1	100	S	Siempre	9	50
DA	De acuerdo			CS	Casi siempre	6	33
NA	Ni de acuerdo ni en desacuerdo			AV	Algunas veces	3	17
ED	En desacuerdo			RV	Rara veces		
ND	En total desacuerdo			N	Nunca		
Total		1	100	Total		18	100

Fuente: Colmenares (2011)



GráficoN°22 Distribución de frecuencia Ítems22. Escritura convencional

El 100% de los docentes encuestados manifestó estar muy de acuerdo en realizar ejercicios donde se observen vocales y letras del abecedario para facilitarles a los niños (as) la escritura en el cuaderno. Un 50% de los niños y niñas entrevistados expresó que siempre, un 33% casi siempre y un 17% algunas veces. Ello demuestra que se realizan ejercicios con vocales y letras del abecedario para facilitarles a los niños (as) la escritura en el cuaderno.

CAPITULO V

DISEÑO DE LA GUÍA

LOS JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA DE LA LECTURA Y LA ESCRITURA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Presentación

La presente “Guía de juegos didácticos”, para la enseñanza de la lectura y la escritura va dirigida a los niños y niñas del segundo grado de Educación Primaria para la misma, se tomaron en consideración varios elementos relacionados con la didáctica; el juego el cual permite al niño y niña acceder a diversas definiciones de conceptos, actuar con un significado en una situación real y a oponerse porque estará realizando lo que le gusta. También se somete a diversas reglas, y a no actuar solo por impulso, aprende el compañerismo lo cual le causa a él un gran placer.

A todo lo anterior, se le puede agregar la incorporación de competencias relacionadas con el ámbito sociocultural y ético, puesto que a través de las actividades lúdicas, el niño y niña puede reforzar valores como: el respeto, la amistad, la solidaridad, el compañerismo, libertad, convivencia, honestidad, entre otros.

Es por ello, que el docente de los primeros grados de Educación Primaria, especialmente el segundo grado de la Escuela Bolivariana “Potrerito del Manzano” con una matrícula de 18 niños y niñas, tiene una ardua tarea de lograr la interacción entre “lo lúdico y lo cognitivo” dentro o fuera del aula de clases, para poder fomentar en los estudiantes la participación y la curiosidad y así promover los aprendizajes necesarios no solo en lectura y escritura, sino también en cualquier área académica.

Aunado a lo anterior, se puede agregar que cuando los niños y niñas juegan, crecen en experiencias positivas y variadas, muestran un gran sentido de buen humor igualmente,

capacidad para competir, porque es a través del juego que ponen a volar su imaginación, construyen y viven la realidad de su entorno.

Cabe destacar, que la escuela ocupa un lugar muy importante en la formación de los niños y niñas, por lo que en la misma debe tomarse presente la actividad lúdica en la metodología y en las estrategias de enseñanza que se utilizan en función de los intereses de los estudiantes.

Finalidad

La presente “Guía de juegos didácticos”, para la enseñanza de la lectura y la escritura en los niños y niñas de Educación Primaria, tiene como finalidad; que comprendan, comuniquen, expresen vivencias, ideas y emociones a través del lenguaje oral y escrito, que la puedan utilizar como instrumento de información y comunicación, mediante el enriquecimiento del vocabulario en todas sus estructuras.

De esta forma, se puede decir que mediante el juego se aprende mucho, puesto que este es un recurso muy importante para la enseñanza, especialmente en el área de lengua y literatura. Tal como lo señala Roger (1990:57), “Se aprende jugando por cuanto la actividad lúdica constituye a mantener la motivación, el interés y actitud positiva en los estudiantes”.

Propósito

El propósito de esta guía didáctica, es trabajar los ejes trasversales del área de lengua y literatura, valores, desarrollo del pensamiento, pensamiento lógico, con el fin de desarrollar en el niño y niña, el proceso de agilidad mental, basado en experiencias significativas, que contribuyan a mejorar su desenvolvimiento, a compartir y a valorar el trabajo realizado en cuanto al área de lengua y literatura.

Ejes transversales

Lengua y literatura, valores, desarrollo del pensamiento, pensamiento lógico

Objetivos Generales

- Aplicar en los niños y niñas el proceso de la lectura y escritura, con el fin de satisfacer sus necesidades cognitivas.
- Desarrollar en los niños y niñas el pensamiento lógico, facilitando así sus capacidades de atención en cuanto al área de lectura y escritura.

Objetivos Específicos

- Establecer actividades lúdicas en las cuales los niños y niñas se sientan identificados, y puedan desenvolverse en los temas relacionados a la lectura y la escritura.
- Consolidar los conocimientos, habilidades y destrezas en cuanto al área de lectura y escritura.
- Estimular la parte cognitiva por medio de actividades lúdicas que enriquezcan sus conocimientos en el área de lectura y escritura y también ayuden a estimular las demás áreas de aprendizaje.

Fundamentación Teórica

De acuerdo a Díaz (2001), en su Teoría constructivista del aprendizaje, la concepción constructivista del aprendizaje escolar y la intervención educativa constituyen la convergencia de diversas aproximaciones psicológicas a problemas como: El desarrollo psicológico del individuo, particularmente en el plano intelectual y en su intersección con los aprendizajes escolares.

Según Cuetos y Sánchez (1996), señalan que existen cinco procesos cognitivos implicados en la lectura y la escritura: procesos perceptivos, léxicos, sintácticos, semánticos y motores.

Así mismo Vigotsky (1980), en su teoría sociocultural del desarrollo y del aprendizaje pone el énfasis en los mecanismos de influencia educativa, donde la dimensión social del aprendizaje es un aspecto esencial; la construcción del conocimiento es un acto individual, pero que sea individual no se opone a lo social.

En tal sentido Piaget (1979), en su teoría genética del desarrollo intelectual, para lograr el desarrollo de las funciones básicas en lectura y escritura en términos de comprensión y recreación, son indispensables los procesos del pensamiento que se inician en la función semiótica y el pensamiento conceptual; de acuerdo al periodo evolutivo del niño y la niña, el aprendizaje se lleva a cabo mediante las siguientes etapas: Período pre-operacional (2-4 años), período intuitivo (4-7 años), período de las operaciones concretas (7-9 años), operaciones formales (9-12).

De acuerdo a Acosta (2001), explica que los juegos son una recreación que supone para los estudiantes un espacio y un tiempo para la acción, con clases activas y creativas que incrementa en el niño y niña su interés por aprender.

De la misma forma Medina (2005), considera desde una perspectiva piagetiana que: “La lectura como acto individual debe privilegiar el conocimiento como proceso activo”. Desde esta visión, cobra especial importancia la concepción de la lectura transaccional, entendida como la participación del texto escrito, el lector y la nueva información producto de la internalización de significados.

En este mismo orden de ideas Ausubel (1983), en su Teoría del aprendizaje significativo, En su aportación fundamental ha consistido en la concepción de que el aprendizaje debe ser una actividad significativa para la persona que aprende y dicha significatividad está directamente relacionada con la existencia de relaciones entre el conocimiento nuevo y el que ya posee el alumno.

De igual manera la teoría de Skinner (1904), El sistema de Skinner basado en el condicionamiento operante. (“el comportamiento es seguido de una consecuencia, y la naturaleza de la consecuencia modifica la tendencia del organismo a repetir el comportamiento en el futuro.” Es decir, que se da un estímulo después de una actividad, esperando una respuesta para las siguientes actividades.

Por otro lado Sánchez (2001), “admite la existencia del aprendizaje mecánico”, el cual sucede cuando el niño no cuenta con conceptos relevantes en la estructura cognoscitiva, razón por la cual, no puede surgir la nueva información y la almacena de un modo arbitrario. El aprendizaje significativo es un acto centrado en el niño, denotado por cambios afectivos y actitudinales, la búsqueda de cohesión del medio; el fomentar experiencias y vivencias.

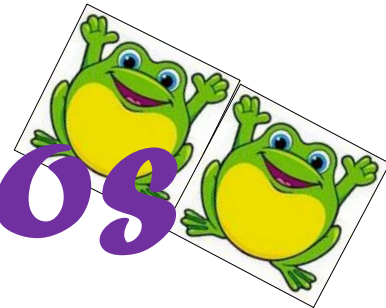
Igualmente Phillips (2004), El rol del docente desde la perspectiva de la teoría cognoscitiva debe estar bien preparado, en relación a su rol para asumir la tarea de educar a las nuevas generaciones, y ello implica no sólo la responsabilidad de transmitir conocimientos básicos para sus estudiantes, sino también, el compromiso de afianzar en éstos valores y actitudes necesarias para que puedan vivir y desarrollar sus potencialidades plenamente.



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
NÚCLEO REGIÓN CENTRO OCCIDENTAL



manzana



Juegos Didácticos



Autora:

Colmenares Yasmira

Junio, 2011



¿Qué será?

Descripción: Este juego consiste en unir con una línea el nombre que corresponda a cada dibujo, Tomando en cuenta que hay nombres sin dibujo y dibujos sin nombre.

Área: Lengua y literatura, Ciencias Naturales.

Ejes Transversales: Lenguaje

Bloque de Contenido: ¡A leer y Escribir! Intercambio Oral

Propósito: Facilitar en los niños y niñas el intercambio oral a través de reconocimiento y descripción de imágenes, objetos reales y dibujos del ambiente.

¿Cómo lo hacemos?

- El docente hará entrega de las hojas que contienen el diseño de cada dibujo con los diferentes nombres.
- Los niños y niñas los observarán y los describirán, luego al describir el nombre de cada objeto, trazarán una línea de color para identificarlos.
- Después dirán en voz alta el nombre de cada objeto y narrarán una breve historia partiendo de lo observado.

¿Qué será?



Zanahoria



Carro

Sombrilla



Pato



Oso

Pollo



Reloj



Corazón

Vaca



Aguacate



Pelota

Uvas



Perro



Colores

Aguja



Avión



Escala Integrada

¿Qué será?

N.	Apellidos y Nombres	Escucha Instrucciones dadas					Presta atención cuando se le habla					Relaciona la figura con la palabra					Reconoce la Figura u objeto					Se ubica en la actividad que está realizando				
		S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N
1	Carmona Mayerlin																									
2	Colmenares Arbenis																									
3	Colmenares José Rafael																									
4	Linares Leudy																									
5	Montesinos Marlon																									
6	Ortiz Jolenny																									
7	Palma Jean Carlos																									
8	Pérez Silverio																									
9	Pineda Naibelis																									
10	Rodríguez Luisana																									
11	Rodríguez María Isabel																									
12	Soto Marianny																									
13	Soto Marleni del Carmen																									
14	Timaure Braidismar																									
15	Valera Yohander																									
16	Valera Keinyer José																									
17	Yépez Neudy																									
18	Freitez Yelismar																									

¿Cuál es su nombre?

Descripción: Este juego consiste en unir con una línea las letras que estén alrededor del dibujo para descubrir su nombre y luego escribirlo en la línea que está debajo de cada dibujo.

Área: Lengua y literatura.

Ejes Transversales: Lenguaje y Desarrollo del Pensamiento.

Bloque de Contenido: ¡A leer y Escribir! Intercambio Oral

Propósito: Que los niños y niñas produzcan escritura sobre elementos observándolos, utilizando garabatos, grafías, líneas, letras y palabras.

¿Cómo lo hacemos?

- El docente hará entrega de hojas donde se ilustren las figuras.
- Cada niño y niña deben tener un lápiz y colores, con el fin de unir con una línea de color las letras hasta descubrir la palabra.
- Los niños y niñas deben escribir el nombre de cada dibujo en la línea que está debajo de cada uno de estos.
- Después cada uno leerán los nombres de cada dibujo, describiéndolo, es decir, diciendo las características de cada uno.

¿Cuál es su nombre?



F
l
o
r



F
r
e
s
a

Z a n a h o r



i
a

S
o
m



b r i l l a

P e l o



t
a

T
o
r



T u g a

E s t r



l
l
a

T o r



t
a

Escala Integrada

¿Cuál es su nombre?

N.	Apellidos y Nombres	Escucha Instrucciones dadas					Presta atención cuando se le habla					Relaciona la figura con la palabra					Reconoce la Figura u objeto					Realiza la actividad señalada				
		S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N
1	Carmona Mayerlin																									
2	Colmenares Arbenis																									
3	Colmenares José Rafael																									
4	Linares Leudy																									
5	Montesinos Marlon																									
6	Ortiz Jolenny																									
7	Palma Jean Carlos																									
8	Pérez Silverio																									
9	Pineda Naibelis																									
10	Rodríguez Luisana																									
11	Rodríguez María Isabel																									
12	Soto Marianny																									
13	Soto Marleni del Carmen																									
14	Timaure Braidismar																									
15	Valera Yohander																									
16	Valera Keinyer José																									
17	Yépez Neudy																									
18	Freitez Yelismar																									

Ruleta Sorpresa

Descripción: Consiste en dar vueltas a una circunferencia dividida en varias partes, las cuales contienen una serie de palabras; en el centro de la misma hay un eje con una aguja fija que al girar la ruleta indicara lo que tenga que hacer el participante.

Área: Lengua y literatura, ciencias sociales, ciencias naturales.

Ejes Transversales: Lenguaje, valores, desarrollo del pensamiento.

Bloque de Contenido: Intercambio Oral.

Propósito: Desarrollar en los niños y niñas capacidades creativas, musicales, lenguaje, el pensamiento lógico, autonomía, seguridad de sí mismos, compañerismo.

¿Cómo se juega?

- El docente realizara la ruleta con material resistente, la dividirá en varias partes en el centro hay un eje con una aguja fija, la cual marcara cada vez que se detenga la misma.
- Se deben disponer de todos los recursos que se encuentren plasmados en la ruleta.
- Los alumnos estarán agrupados en dos grupos, irá pasando un participante por cada grupo y cuando la ruleta indique que el trabajo es grupal se unirán con el resto del grupo para hacer la actividad.

Ruleta sorpresa



Escala Integrada

Ruleta sorpresa

N.	Apellidos y Nombres	Escucha Instrucciones dadas					Participa en la actividad					Se siente motivado hacia el juego					Comparte experiencias con sus compañeros					ejecuta todas las actividades que aparecen en la ruleta						
		S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N		
1	Carmona Mayerlin																											
2	Colmenares Arbenis																											
3	Colmenares José Rafael																											
4	Linares Leudy																											
5	Montesinos Marlon																											
6	Ortiz Jolenny																											
7	Palma Jean Carlos																											
8	Pérez Silverio																											
9	Pineda Naibelis																											
10	Rodríguez Luisana																											
11	Rodríguez María Isabel																											
12	Soto Marianny																											
13	Soto Marleni del Carmen																											
14	Timaure Braidismar																											
15	Valera Yohander																											
16	Valera Keinyer José																											
17	Yépez Neudy																											
18	Freitez Yelismar																											

El barco Venezuela

Descripción: El juego consiste en tener diversas figuras e imágenes, realizar palabras dispersas sobre el tema y colocarlas en una mesa, el niño y niña las deberá buscar de acuerdo a la imagen presentada y colocarlas en un cartón que estará pegado en la pared.

Área: Lengua y literatura.

Ejes Transversales: Lenguaje, pensamiento lógico, ciencias sociales.

Bloque de Contenido: ¡A leer y Escribir! Intercambio Oral.

Propósito: Desarrollar en el niño y niña la agilidad mental basada en el juego y experiencias significativas que contribuyan a su desenvolvimiento en el área de lengua creando en ellos el respeto y el compañerismo.

¿Cómo se juega?

- La docente realizará una canción sobre el barco los participantes la cantaran y aplaudirán, la misma dice así: el barco se va a hundir, se va a hundir quien lo podrá salvar solo aquéllos que armen la palabra.
- Al detenerse la música, la docente dirá armen la palabra ejemplo; casa, isla, corazón entre otras, las mismas deben llevar la imagen, los estudiantes se dividirán en dos grupos amarillos y rosados para hacer más divertido el juego.
- En dos mesas se encontrarán las figuras con las palabras en forma dispersas deberán buscarlas lo más rápido posible.

El barco Venezuela



isla



tortuga



zapato



árbol



Escala Integrada

El barco Venezuela

N.	Apellidos y Nombres	Escucha Instrucciones dadas					Participa en la actividad					Busca las palabras que se le indican					Se comunica con sus compañeros					Relaciona la figura con la palabras				
		S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N
1	Carmona Mayerlin																									
2	Colmenares Arbenis																									
3	Colmenares José Rafael																									
4	Linares Leudy																									
5	Montesinos Marlon																									
6	Ortiz Jolenny																									
7	Palma Jean Carlos																									
8	Pérez Silverio																									
9	Pineda Naibelis																									
10	Rodríguez Luisana																									
11	Rodríguez María Isabel																									
12	Soto Marianny																									
13	Soto Marleni del Carmen																									
14	Timaure Braidismar																									
15	Valera Yohander																									
16	Valera Keinyer José																									
17	Yépez Neudy																									
18	Freitez Yelismar																									

La ensalada

Descripción: El juego consiste en realizar palabras dispersas y colocarlas en una mesa, el niño y niña debe buscar las palabras y armar la frase indicada en un cartón, el mismo se encuentra pegado en la pared.

Área: Lengua y literatura.

Ejes Transversales: Lenguaje, pensamiento lógico.

Bloque de Contenido: ¡A leer y Escribir! Intercambio Oral.

Propósito: Desarrollar en el niño y niña el proceso de agilidad mental, basado en experiencias significativas, que contribuyan a mejorar su desenvolvimiento

¿Cómo se juega?

- La docente invita a los niños y niñas a participar en un círculo donde cantarán la canción de la ensalada, la misma dice así: ralla, ralla la ensalada, pica, pica la ensalada, mueve, mueve la ensalada.
- Al terminar la canción la docente le indicara a los participantes que palabra deben formar. los niños deben estar divididos en dos grupos los verdes y los amarillos.
- En dos mesas deben haber un grupo de palabras las cuales se encuentran en forma dispersa, los participantes buscarán la palabra indicada y formarán la frase lo más rápido que puedan.

La ensalada

manzana

gusano

arcoíris

corazón



Escala Integrada

La ensalada

N.	Apellidos y Nombres	Escucha Instrucciones dadas					Presta atención cuando se le habla					Relaciona la figura con la palabra					Ejecuta la actividad de acuerdo a como se le indica					Comparte experiencias con sus compañeros					
		S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N	
1	Carmona Mayerlin																										
2	Colmenares Arbenis																										
3	Colmenares José Rafael																										
4	Linares Leudy																										
5	Montesinos Marlon																										
6	Ortiz Jolenny																										
7	Palma Jean Carlos																										
8	Pérez Silverio																										
9	Pineda Naibelis																										
10	Rodríguez Luisana																										
11	Rodríguez María Isabel																										
12	Soto Marianny																										
13	Soto Marleni del Carmen																										
14	Timaure Braidismar																										
15	Valera Yohander																										
16	Valera Keinyer José																										
17	Yépez Neudy																										
18	Freitez Yelismar																										

Pares mínimos

Descripción: El juego consiste en realizar en un tablero con cuadros iguales, con el fin de colocar palabras de bajo contraste fonológico, Ejemplo: ojo, oso, rama, rana. Se realizarán diversas consonantes de acuerdo a las palabras hachas, las vocales de igual forma pero de un color diferente; un fichero de imágenes compuesto por pares de ilustraciones, las cuales guiarán a los niños y niñas al armar las palabras.

Área: Lengua y literatura, ciencias naturales.

Ejes Transversales: Lenguaje, pensamiento lógico.

Bloque de Contenido: ¡A leer y Escribir! Intercambio Oral.

Propósito: Desarrollar en el niño y la niña su parte cognoscitiva, por medio del descubrimiento de palabras de acuerdo a la imagen observada y facilitarles el aprendizaje hacia las letras del abecedario.

¿Cómo se juega?

- Se realizará un tablero de cartón con rallado en cuadros de color azul, y un grupo de palabras y vocales en rojo para diferenciarlas de las letras; igualmente un fichero el cual tendrá diversas imágenes que ayudaran a los niños y niñas a encontrar las palabras.
- La docente les dará las indicaciones respectivas; pues deben observar las imágenes y de acuerdo a ellas buscar y armar las frases en el cartón. Esto lo harán todos en grupo.

Pares mínimos



Escala Integrada

Pares mínimos

N.	Apellidos y Nombres	Escucha Instrucciones dadas					Realiza la actividad como se le indica					Observa las figuras para poder ordenar la palabra					Reconoce la Figura u objeto					Arma correctamente las palabras					
		S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N	
1	Carmona Mayerlin																										
2	Colmenares Arbenis																										
3	Colmenares José Rafael																										
4	Linares Leudy																										
5	Montesinos Marlon																										
6	Ortiz Jolenny																										
7	Palma Jean Carlos																										
8	Pérez Silverio																										
9	Pineda Naibelis																										
10	Rodríguez Luisana																										
11	Rodríguez María Isabel																										
12	Soto Marianny																										
13	Soto Marleni del Carmen																										
14	Timaure Braidismar																										
15	Valera Yohander																										
16	Valera Keinyer José																										
17	Yépez Neudy																										
18	Freitez Yelismar																										

Fonemas fugados

Descripción: Este juego consiste en colocar la primera y última sílaba de acuerdo a la imagen presentada en un tablero, el mismo tendrá debajo de la imagen dos recuadros para poder colocar las letras correspondientes.

Área: Lengua y literatura, ciencias naturales.

Ejes Transversales: Lenguaje, pensamiento lógico.

Bloque de Contenido: ¡A leer y Escribir! Intercambio Oral.

Propósito: Desarrollarle a los niños y niñas el pensamiento lógico, por medio de la observación de figuras, facilitarles el intercambio oral a través de la pronunciación de palabras.

¿Cómo jugamos?

- Se debe realizar un tablero con cuadros y rallado negro, en el se agregarán tantas imágenes como el tamaño del tablero lo permita.
- En un sobre estará las letras y las vocales, estas pintadas de color rojo para diferenciarlas de las consonantes.
- Se les pedirá a los niños y niñas observar las imágenes y pronunciar en voz alta el nombre, luego colocarán en el recuadro correspondiente a la figura, la letra o vocal con la que empiece y con la que termine la imagen.

Fonemas fugados



FONEMAS FUGADOS

				
		I	U	
				
D		Ñ	U	T
				
B	N			Q

Scattered letters: L, M, X, T, O, R, V, H, S, U, D, I, C, A, L, T, A, J, K, S, L, M, C, A, L, R



Escala Integrada

Fonemas fugados

N.	Apellidos y Nombres	Escucha Instrucciones dadas					Observa los dibujos antes de realizar la actividad					Relaciona la figura con las letras					Reconoce las consonantes y vocales que está utilizando					Se comunica con sus compañeros para realizar la actividad					
		S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N	
1	Carmona Mayerlin																										
2	Colmenares Arbenis																										
3	Colmenares José Rafael																										
4	Linares Leudy																										
5	Montesinos Marlon																										
6	Ortiz Jolenny																										
7	Palma Jean Carlos																										
8	Pérez Silverio																										
9	Pineda Naibelis																										
10	Rodríguez Luisana																										
11	Rodríguez María Isabel																										
12	Soto Marianny																										
13	Soto Marleni del Carmen																										
14	Timaure Braidismar																										
15	Valera Yohander																										
16	Valera Keinyer José																										
17	Yépez Neudy																										
18	Freitez Yelismar																										

Armar las palabras directas

Descripción: Este juego consiste en armar palabras en un tablero, ejercitar la mente por medio del reconocimiento e identificación de silabas, agrupar palabras de acuerdo al carácter del abecedario indicado.

Área: Lengua y literatura.

Ejes Transversales: Lenguaje, pensamiento lógico.

Bloque de Contenido: ¡A leer y Escribir! Intercambio Oral.

Propósito: Desarrollar en el niño y niña la agilidad mental, partiendo de experiencias y aprendizajes significativos, con el fin de descubrir y prender las letras del abecedario, por medio de la formación de palabras según su secuencia.

¿Cómo se juega?

- Realizar un tablero con cartón duro, pintarlo de blanco y trazarle rallas realizando cuadros iguales, al mismo se le pondrá papel contad para protegerlo.
- Se realizarán diversas repeticiones de consonantes negras y vocales rojas dependiendo de la cantidad de palabras que se quieran armar, las mismas estarán en un sobre.
- El cartón se encontrará en una mesa junto a las letras, los niños y niñas se agruparán para poderse ayudar a buscar las palabras; la docente le dictara la palabra que deben armar rápidamente.

Armar las palabras directas



Armar las palabras directas

á	r	b	o	l	
b	a	r	c	o	
c	o	c	i	n	a



Escala Integrada

Armar las palabras directas

N.	Apellidos y Nombres	Escucha Instrucciones dadas					Realiza la actividad como se le indica					Arma las frases de acuerdo a su orden					Arma la palabra de acuerdo al orden izquierda, derecha					Se siente motivo (a) realizando la actividad					
		S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N	
1	Carmona Mayerlin																										
2	Colmenares Arbenis																										
3	Colmenares José Rafael																										
4	Linares Leudy																										
5	Montesinos Marlon																										
6	Ortiz Jolenny																										
7	Palma Jean Carlos																										
8	Pérez Silverio																										
9	Pineda Naibelis																										
10	Rodríguez Luisana																										
11	Rodríguez María Isabel																										
12	Soto Marianny																										
13	Soto Marleni del Carmen																										
14	Timaure Braidismar																										
15	Valera Yohander																										
16	Valera Keinyer José																										
17	Yépez Neudy																										
18	Freitez Yelismar																										

El Dominó

Descripción: Este juego consiste en buscar figuras, letras o palabras, idénticas, en fichas pequeñas (memorias, loterías, el dominó).

Área: Lengua y literatura, ciencias naturales

Ejes Transversales: Lenguaje.

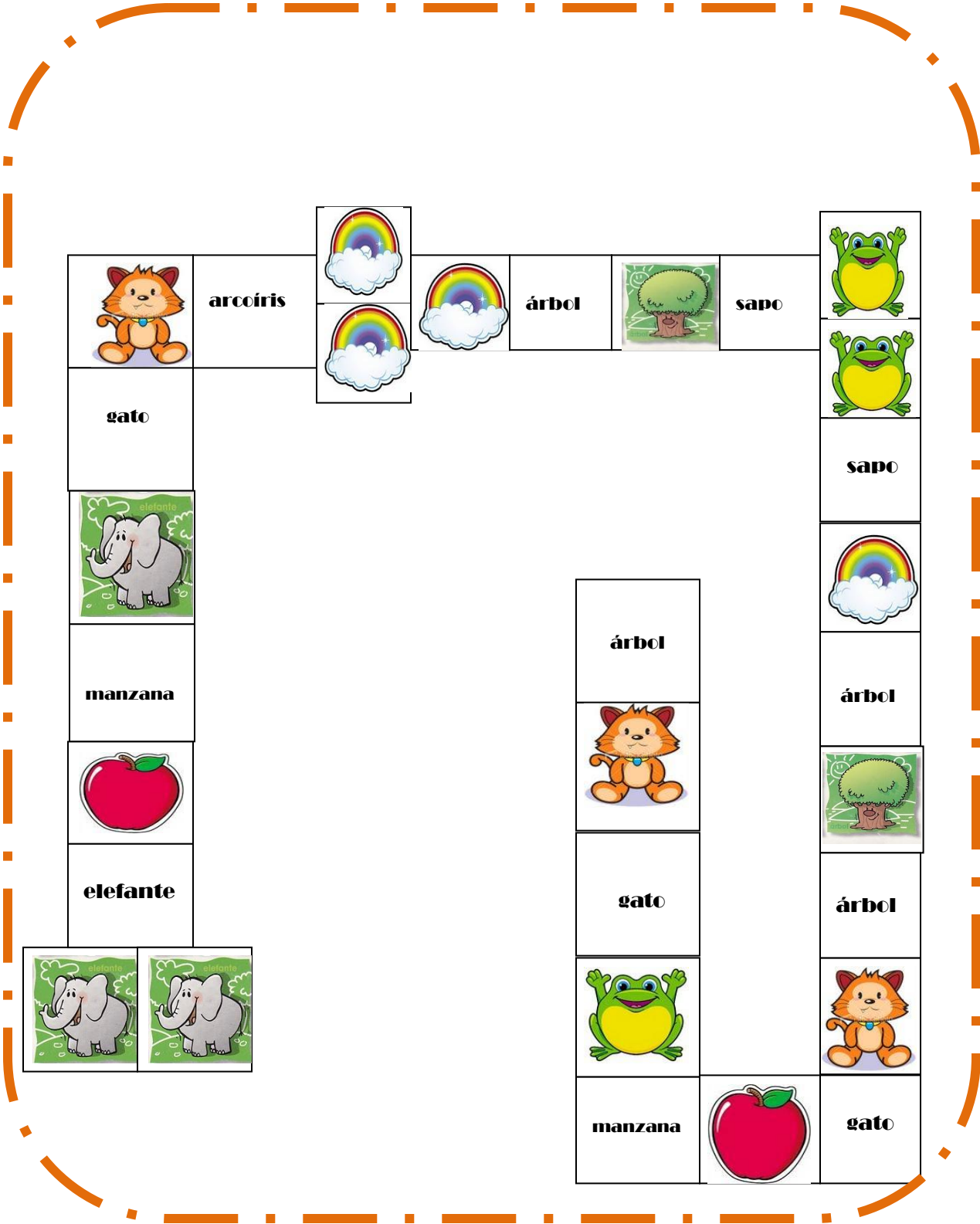
Bloque de Contenido: ¡A leer y Escribir! Intercambio Oral.

Propósito: Desarrollar en el niño y la niña procesos cognitivos que le permitan construir el conocimiento basado en experiencias significativas para consolidar habilidades que contribuyan a su desenvolvimiento autónomo, capacidad comunicativa y proceso integral.

¿Cómo se juega?

- El docente construirá los dominós, de cartón, luego pegara cada dibujo, letra o palabra relacionada con el contenido a desarrollar, y por último los forrara con papel contad.
- Se juega por turno colocando la figura o palabra igual a la que se encuentra sobre la mesa.
- Se le da oportunidad a todos los niños y niñas para que participen hasta colocar la ultima ficha.

El Dominó



Escala Integrada

El dominó

N.	Apellidos y Nombres	Escucha Instrucciones dadas					Coloca las palabras de acuerdo a la figura observada					Reconoce las consonantes y las vocales					Ejecuta la actividad como se la indica					Respeto a su compañero, esperando su turno				
		S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N
1	Carmona Mayerlin																									
2	Colmenares Arbenis																									
3	Colmenares José Rafael																									
4	Linares Leudy																									
5	Montesinos Marlon																									
6	Ortiz Jolenny																									
7	Palma Jean Carlos																									
8	Pérez Silverio																									
9	Pineda Naibelis																									
10	Rodríguez Luisana																									
11	Rodríguez María Isabel																									
12	Soto Marianny																									
13	Soto Marleni del Carmen																									
14	Timaure Braidismar																									
15	Valera Yohander																									
16	Valera Keinyer José																									
17	Yépez Neudy																									
18	Freitez Yelismar																									

Pesca de palabras

Descripción: Este juego consiste en colocar en la mesa un grupo de letras variadas y con una caña de pescar el niño y niña deberá halar la palabra que se la indique.

Área: Lengua y literatura, ciencias naturales

Ejes Transversales: Lenguaje, Desarrollo del pensamiento.

Bloque de Contenido: ¡A leer y Escribir! Intercambio Oral.

Propósito: Que los niños y niñas desarrollen su parte cognitiva, por medio de la búsqueda y formación de palabras y al mismo tiempo recrearse con el juego.

¿Cómo jugamos?

- La docente diseñará una caña de pescar con un palo de madera e hilo resistente con gancho.
- En una mesa se colocarán palabras dispersas realizadas con cartón, cada una llevara un arito donde se podrá enganchar la letra cada vez que sea encontrada.
- Los niños y niñas jugarán por turno, la docente le dictara la palabra a cada participante y ellos deberán buscar letra por letra hasta completar la palabra.

Pesca de palabras



Escala Integrada

Pesca de palabras

N.	Apellidos y Nombres	Escucha Instrucciones dadas					Ejecuta la actividad como se la indica					Identifica las vocales y las consonantes					Se comunica con sus compañeros					Se ubica en la actividad que está realizando					
		S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N	
1	Carmona Mayerlin																										
2	Colmenares Arbenis																										
3	Colmenares José Rafael																										
4	Linares Leudy																										
5	Montesinos Marlon																										
6	Ortiz Jolenny																										
7	Palma Jean Carlos																										
8	Pérez Silverio																										
9	Pineda Naibelis																										
10	Rodríguez Luisana																										
11	Rodríguez María Isabel																										
12	Soto Marianny																										
13	Soto Marleni del Carmen																										
14	Timaure Braidismar																										
15	Valera Yohander																										
16	Valera Keinyer José																										
17	Yépez Neudy																										
18	Freitez Yelismar																										

Buscando mi pareja

Descripción: Este juego consiste en buscar pareja de palabras idénticas y diferentes, en fichas pequeñas. Las mismas colocarlas sobre una mesa para seguir la secuencia.

Área: Lengua y literatura.

Ejes Transversales: Lenguaje, Conocimiento lógico.

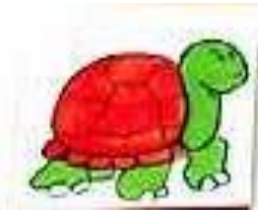
Bloque de Contenido: ¡A leer y Escribir! Intercambio Oral.

Propósito: Desarrollar en el niño y niña procesos cognitivos que le permitan construir el conocimiento, basado en experiencias significativas para consolidar sus habilidades de lógica, y que contribuyan en su desenvolvimiento, capacidad para comunicarse.

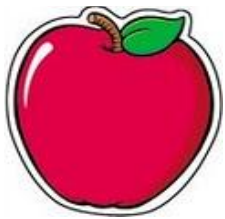
¿Cómo jugar?

- Para este juego se pueden agrupar varios participantes, cada uno podrá tener hasta 5 tarjetas.
- El primer participante en sacar la primera ficha debe ser el que tenga una ficha de palabras idénticas.
- Luego uno a uno ira colocando las fichas de acuerdo a la palabra que este ubicada en cada punta del orden que se lleve.

Buscando mi pareja



		tortuga		
cocina	tortuga	tortuga	tortuga	corazón
cocina		tortuga		corazón
gusano				gusano
gusano			gusano	gusano
manzana				
manzana				
caballo				
caballo	caballo	caballo	gusano	



Escala Integrada

Buscando mi pareja

N.	Apellidos y Nombres	Escucha Instrucciones dadas					Espera su turno para colocar la palabra					Observa las tarjetas antes de colocarlas en la mesa					Diferencia las consonantes de las vocales					Se ubica en la actividad que está realizando						
		S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N		
1	Carmona Mayerlin																											
2	Colmenares Arbenis																											
3	Colmenares José Rafael																											
4	Linares Leudy																											
5	Montesinos Marlon																											
6	Ortiz Jolenny																											
7	Palma Jean Carlos																											
8	Pérez Silverio																											
9	Pineda Naibelis																											
10	Rodríguez Luisana																											
11	Rodríguez María Isabel																											
12	Soto Marianny																											
13	Soto Marleni del Carmen																											
14	Timaure Braidismar																											
15	Valera Yohander																											
16	Valera Keinyer José																											
17	Yépez Neudy																											
18	Freitez Yelismar																											

Bingo de vocales

Descripción: Este juego consiste en colocar en un cartón de vocales con su respectiva palabra y figuras, la palabra cuya vocal se relacione.

Área: Lengua y literatura, ciencias naturales.

Ejes Transversales: Lenguaje.
















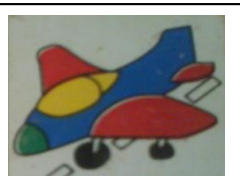




Bloque de Contenido: ¡A leer y Escribir! Intercambio Oral.

Propósito: Desarrollar en los niños y niñas procesos de agilidad mental, que le permitan construir el conocimiento basado en experiencias significativas para ellos y proporcionarles diversiones alternadas.

¿Cómo jugamos?

- La docente construirá varios cartones los cuales contendrán las 5 vocales y debajo de ellas la figura correspondiente, los forrará con papel contad.
- Pueden participar hasta 8 niños y niñas o en parejas para ayudarse en la actividad dependiendo de la cantidad de cartones.
- En un sobre, el cual contiene la cantidad de palabras cuya vocal aparece en el cartón, se leerá la vocal con el dibujo; cada participante deberá buscar la palabra siguiendo la vocal con el dibujo en el cartón.

Bingo de vocales

a	i	o	u	e
 árbol	 isla	 oveja	 uno	 elefante
 abeja	 incendio	 oreja	 uñas	 estrella
 ardilla	 iguana	 oso	 uniforme	 espada
 avión	 iglesia	 olla	 uvas	 escalera

Escala Integrada

Bingo de vocales

N.	Apellidos y Nombres	Escucha Instrucciones dadas					Reconoce las vocales a , e, i, o u de acuerdo a su posición					Relaciona la vocal con el dibujo					Identifica las vocales cuando se le presentan					Se ubica en la actividad que está realizando					
		S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N	
1	Carmona Mayerlin																										
2	Colmenares Arbenis																										
3	Colmenares José Rafael																										
4	Linares Leudy																										
5	Montesinos Marlon																										
6	Ortiz Jolenny																										
7	Palma Jean Carlos																										
8	Pérez Silverio																										
9	Pineda Naibelis																										
10	Rodríguez Luisana																										
11	Rodríguez María Isabel																										
12	Soto Marianny																										
13	Soto Marleni del Carmen																										
14	Timaure Braidismar																										
15	Valera Yohander																										
16	Valera Keinyer José																										
17	Yépez Neudy																										
18	Freitez Yelismar																										

CAPITULO VI

Conclusiones y Recomendaciones

En este capítulo se establecen las reflexiones sobre las conclusiones derivadas al proceso de investigación.

Conclusiones

De acuerdo con los objetivos planteados orientados a los juegos didácticos como estrategia para la enseñanza de la lectura y la escritura en los niños y niñas del segundo grado de Educación Primaria se concluyo lo siguiente:

- Aún cuando la mayoría de los docentes tienen conocimiento suficiente acerca de los aspectos que caracterizan el proceso de la lectura y la escritura de los niños y niñas en los primeros grados de Educación Primaria. Estos conocimientos quedan solo en el manejo teórico, pues en la práctica pedagógica de aula se observó el desconocimiento por parte de la docente de la manera de cómo aplicar herramientas metodológicas adecuadas para desarrollar el aprendizaje de la lectura y la escritura en los niños y niñas.
- Se evidenció que la docente, al abordar su rol de mediador en el proceso de la lectura y la escritura en cuanto a la aplicación de estrategias de enseñanza para los niños y niñas; utiliza en un 65% copias, dictados, libros de lecturas básicas y no actividades que le permitan a estos relacionarse con los diversos juegos didácticos .
- También se observó que las estrategias menos usadas por el docente son: adivinanzas, juegos didácticos: rompecabezas, dominós, elaboración de libros, actividades novedosas y fuera de la rutina para ellos y que le sean llamativas o interesantes; limitando de esta manera el proceso de la lectura y la escritura de una

forma armónica y divertida, en lo que se refiere a su desarrollo intelectual y socioemocional del lenguaje.

- Cabe destacar, que es relevante la necesidad de una guía de Juegos Didácticos para la enseñanza de la lectura y la escritura dirigida a niños y niñas del segundo grado de Educación Primaria, donde el docente tenga el interés por manejar esta estrategia novedosa que promueva en ellos el desarrollo de conocimientos habilidades y destrezas que le permitan realizar cada día aprendizajes más complejos.
- En la aplicación de la guía de Juegos Didácticos se evidenció mucha receptividad y entusiasmo en los niños y niñas, demostrando que las estrategias aplicadas fueron factibles; Sin embargo, se pudo encontrar uno de los procesos cognitivos que es el semántico; donde se menciona que el dominio de comprensión lectora no es algo que se adquiere espontáneamente, sino con la debida práctica de las diversas estrategias en lectura y escritura.
- También se encontraron los procesos perceptivo; cuando los niños y niñas extrajeron información de las formas, de las letras y de las palabras; el proceso sintáctico, cuando el niño logro identificar las letras y al unirlas formo las palabras; y el proceso léxico, cuando el niño y la niña formaron las palabras y luego descifraron su significado.
- Se incentivó su participación e involucramiento en cada una de las actividades planificadas y ejecutadas; permitiendo de esta forma identificar la eficacia de la Unidad Didáctica diseñada, pues se les ofrecieron actividades novedosas y motivadoras con respecto a los contenidos de lectura y escritura.
- Se puede mencionar, la receptividad y carisma que demostró la docente hacia las diversas estrategias didácticas que la investigadora le realizó a los niños y niñas, así como el apoyo recibido al realizar las actividades. Al culminar las actividades la docente pidió a la investigadora le facilitara algunos de los juegos didácticos para ella poder seguir la secuencia con los niños y niñas.

- Finalmente, se puede acotar; que para una mayor efectividad de todas estas estrategias didácticas aplicadas para mejorar la lectura y escritura en los niños y niñas del segundo grado, se debe tener en cuenta la secuencia y constancia por parte de la docente en cuanto a todas las actividades; para así obtener un mayor resultado en la enseñanza y el aprendizaje de los niños y las niñas.

Recomendaciones

Una vez llegado a las conclusiones del presente estudio, se presentan las siguientes recomendaciones:

- Motivar a los docentes para que utilicen e implementen los juegos didácticos en el aula de clases en el área de lectura y escritura.
- La guía de estrategias de juegos didácticos para la enseñanza de la lectura y la escritura, no debe convertirse en un simple recetario; sino en una valiosa herramienta que le permita a los docentes generar en los niños y niñas las habilidades necesarias para lograr aprendizajes más significativos relacionados con la lectura y al escritura.
- Se les recomienda a los docentes en su rol de mediadores del proceso de aprendizaje aplicar en sus actividades diarias, una variada gama de estrategias innovadoras que faciliten en los niños y niñas el proceso de aprendizaje de la lectura y la escritura.
- Promover talleres para incentivar la aplicación de estrategias adecuadas a las necesidades de sus estudiantes.
- Se le deben promover talleres de actualización para los docentes de la institución, en cuanto a las teorías que abordan la lectura y la escritura, enseñanza y diseño de juegos didácticos, estrategias y recursos.
- Aplicar la guía didáctica a las demás secciones de la primera etapa, ajustando los diversos juegos de acuerdo a su proceso de aprendizaje con el propósito de abordar la enseñanza de la lectura y la escritura, constructiva y significativa.

REFERENCIAS

- Ary W y otros (1991) **Introducción a la Investigación Pedagógica**. Editorial Interamericana México.
- Acosta (2001). **El niño y la Recreatividad**. México. Trillas.
- Arias, F (2004). **El Proyecto de Investigación**. Editorial Episteme. 5ta Edición. Caracas.
- Ausubel, D. (1983). **Psicología Evolutiva**. Un punto de vista cognitivo. México. Trillas.
- Briseño, G. (2007) **Juegos Didácticos para la Enseñanza de la Lectura y la Escritura En la I y II Etapa de Educación Básica de la Unidad Educativa Bolivariana Ciudad de Maracaibo**. Tesis de Grado no publicada. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Luis Beltrán Prieto Figueroa Barquisimeto.
- Cárdenas, (1994). **Nuevo Diseño Curricular Ministerio de Educación**. Caracas.
- CUETOS, F. y SÁNCHEZ, C. (1996). **Evaluación de los Procesos de Escritura en niños de Educación Primaria**. Bordón, 48. 445-456. Documento consultado en: <http://primaria/procesoslecturaescritura.pdf>. Visitada el 25 de junio del 2011.
- Díaz, B (2001). **Estrategias Constructivas**. Mc Graw Hill. México.
- Delors, J. (1998). **El Niño y el Juego. Estudios y Documentos de Educación**. Volumen N° XXXIV. Montevideo: Autor.
- Escalona, N. (2005). **Juegos Didácticos en la Enseñanza de la Lectura, Dirigido a Docentes de la I Etapa de Educación Básica de la Unidad Educativa Estatal "Rómulo Betancourt II" Cabudare Municipio Palavecinos**. Trabajo de grado de Maestría no publicado. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Luis Beltrán Prieto Figueroa Barquisimeto.
- García, A. (2000). **Educación Lúdica**. Técnica y Juegos Pedagógicos. 3era Edición Colombia. San Pablo.
- Garvey, C. (1978). **El Juego Infantil**. Madrid: Ediciones Morata.
- Gertrudis, B. (2007). **Juegos didácticos para la Enseñanza de la Lectura y la Escritura En la I y II Etapa de Educación Básica de la Unidad Educativa**

- Bolivariana Ciudad de Maracaibo.** Trabajo de grado no Publicado Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Luis Beltrán Prieto Figueroa Barquisimeto.
- George, y Mallery, (1995). **Técnicas de análisis de información.** Documento consultado en: [Http: www.eumed.net/tesis/2006/mpmb/2g.htm](http://www.eumed.net/tesis/2006/mpmb/2g.htm). Visitada el 2 de Abril del 2011.
- Giménez, Y, (2003). **Manual de los juegos didácticos para la lectura y la escritura En la primera etapa e Educación Básica.** Trabajo de grado de Maestría no publicado. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Luis Beltrán Prieto Figueroa Barquisimeto.
- Guzmán, O. (1999). **Juego y aprendizaje escolar.** México. Editorial Pax.
- Héller, M (1995). **El Arte de Enseñar con todo el Cerebro.** Caracas. Biosfera.
- Hernández, D (1998). **Los juegos Didácticos y su Influencia en el Aprendizaje de la Lectoescritura en los niños del 3er Grado de Educación Básica.** Trabajo de grado UPEL. Barquisimeto.
- La Cueva, A. (2006). **Proyectos Tecnológicos: Fundamentos del Desarrollo.** Editorial PANAPO: Caracas.
- Ley Orgánica para la Protección del Niño y Niña y Adolescente. Abril (2003). Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela.
- Lucy, A. (2007). **Los Juegos Didácticos como Estrategia Mediadora para la Iniciación en la Lectura y la Escritura del niño y niña en Edad Preescolar Dirigido a los Docentes del Jardín de Infancia. “El Jabillo de Morón Estado Carabobo.** Trabajo de grado no publicado. Universidad Experimental Libertador. Luis Beltrán Prieto Figueroa Barquisimeto.
- Manual de Trabajo de Grado de Especialización y Maestría de Tesis Doctorales (2003) Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Núcleo Académico Carabobo. Carabobo, Venezuela.
- Medina, E. (2005). **Teorías de Aprendizaje y su Aplicación en la Enseñanza de la Lectura y la Escritura.** CANDIDUS. Año6 N° 34 Enfoque, Abril/Junio. Editores Educativos- CINDAE. Estado Portuguesa. Venezuela.
- Mirna, D. (2004). **Programa de Actualización Sobre Estrategias Didácticas para el Desarrollo de las Destrezas Motoras en los niños y niñas con necesidades Especiales de la Unidad Educativa “Coraide de Fernández”.** Tesis de Grado. Barquisimeto.

- Montesinos, M. (2001). **Efectos de los Juegos Didácticos como estrategia Instruccional En el Aprendizaje de la Matemática.** Trabajo de Grado Maestría Universidad Pedagógica Experimental Luis Beltrán Prieto Figueroa Barquisimeto.
- Montesinos, M. (2006). **Efectos de los Juegos Didácticos como estrategia Instruccional en el Área de Geografía.** Trabajo de Grado no publicado Universidad Pedagógica Experimental Luis Beltrán Prieto Figueroa Barquisimeto.
- Naifer, E. (2005). **Juegos Didácticos en la Enseñanza de la Lectoescritura dirigido a Docentes de la I Etapa de Educación Básica de la Unidad Educativa Estadal “Rómulo Betancourt” Cabudare Municipio Palavecinos.** Tesis de Grado UPEL. Barquisimeto.
- Nueva serie de materiales didácticos de aprendizaje. (On Line). Disponible en: [Http://www.Lectografia.com.ar/fotjic/large/10.jpg](http://www.Lectografia.com.ar/fotjic/large/10.jpg). Visitada el 25 de Abril del 2011.
- Piaget, J. (1990). **Equilibración de las Estructuras Cognitivas.** Siglo XXI. Barcelona. España.
- Piña, (2000). **Los Juegos Didácticos Como Estrategia de Enseñanza de la Educación para la Salud y su Efecto en el Rendimiento Académico En el Estudiante a Nivel de 8vo Grado Educación Básica en Quibor.** Trabajo de Grado. Universidad Pedagógica Experimental Libertador Barquisimeto.
- Phillips, R (2004). **El Rol del Docente:** documento publicado en: [Http://www.monografias.com/trabajos25/rol-docente/roldocente.html](http://www.monografias.com/trabajos25/rol-docente/roldocente.html). Visitada el 22 de Junio del 2010.
- Ramírez, T. (2007). **Como Hacer un Proyecto de Investigación.** Nueva Edición. Editorial Panapo Caracas .Venezuela.
- Ramírez, T. (1999). **Cómo Hacer un Proyecto de Investigación.** Guía Práctica. Editorial Panapo. Caracas. Venezuela.
- Roger, L. (1990). **Pensamiento y Lenguaje.** Buenos Aires. La Playade.
- Ruiz, C. (2001). **Instrumento de Evaluación Educativa.** CIDEG. Barquisimeto.
- Smith, W. (1996). **El Juego en el Proceso de la Enseñanza aprendizaje.** Materiales Fotocopiados Cerined. Barquisimeto.

- Teorías de la personalidad. (On Line). Disponible en: [Http.www. Psicologia-com/ebooks/Skinner.htm](http://www.Psicologia.com/ebooks/Skinner.htm). Visitada el 28 de Febrero del 2012.
- Vargas, J. (1999). **Incidencia del Juego en el Proceso de Adquisición de la Lectura y la Escritura en los alumnos atendidos en la Escuela Básica Padre Aldana.** Trabajo de Grado. UNA. Coro.
- Vásquez, D. (2000). **Un juego para mi maestro.** Para mejorar la interpretación docente Alumno. Trabajo de grado de Maestría no publicado. Universidad Pedagógica Experimental Luis Beltrán Prieto Figueroa Barquisimeto.
- Vigotsky, L.S. (1980). **El Desarrollo de los Procesos Mentales Superiores.** Editorial Gualbo. Barcelona- España.
- Viadys, G. (2005). **Juegos Educativos:** Documento consultado en: [Http: www.tesis/monografias.org/tesis-juegos educativos-para la enseñanza de la Lectoescritura](http://www.tesis/monografias.org/tesis-juegos_educativos-para_la_enseñanza_de_la_Lectoescritura). Visitada el 2 de Julio del 2010.
- Yaglis, D. (2005) Montessori: **La Educación Natural y el Medio.** España, Sevilla: Ediciones Mad, S.L.
- Yukavestky, G. (). **La elaboración de un modulo Instruccional:** Documento Consultado en: [Http://www.uprb.edu/cc/la%20elaboración%20de%20un%20modulo Instruccional/ccledumi](http://www.uprb.edu/cc/la%20elaboración%20de%20un%20modulo%20Instruccional/ccledumi). Visitada el 11 de Mayo del 2011.

ANEXOS

Anexo A
Instrumento de recolección de datos



**UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
NÚCLEO REGIÓN CENTRO OCCIDENTAL**

Presentación

Estimado (a) Docente:
Prof. Solys Gonzales

Ciudad: Villanueva

Le saludo muy cordialmente en la oportunidad de solicitar su colaboración en el sentido de dar respuestas al instrumento anexo a lo presente, el cual tiene como propósito recabar información de apoyo para sustentar la investigación que adelanta titulada: Los Juegos Didácticos como Estrategia para la Enseñanza de la Lectura y la Escritura en los niños y niñas del Segundo grado de Educación Primaria.

Agradezco su valioso aporte:

Firma:

Yasmira Colmenares

INSTRUCCIONES

- Lea cuidadosamente cada interrogante.
- Marque un punto (.) dentro de la casilla correspondiente a la alternativa de su preferencia.
- Considere la selección de una sola de las siguientes alternativas.
 1. Muy de Acuerdo.
 2. De Acuerdo.
 3. Ni de Acuerdo Ni en Desacuerdo.
 4. En Desacuerdo.
 5. En Total Desacuerdo.
- En caso de dudas consulte con el investigador.

Gracias por su colaboración.

Estimada docente:

Que tan de acuerdo está usted con cada uno de los siguientes enunciados para la promoción de la lectura y la escritura en niños de segundo grado:

Ítems	Planteamiento	Muy de Acuerdo	De Acuerdo	Ni de Acuerdo Ni en Desacuerdo	En Desacuerdo	En total Desacuerdo
		MA	DA	NA	ED	ND
1	Promueve la participación activa de los niños (as) para la construcción de sus propios aprendizajes					
2	Orienta de forma individual, inquietudes, dudas y preguntas que tenga cada niño (a).					
3	Toma en cuenta los diferentes tipos de aprendizaje para seleccionar estrategias didácticas acordes a la necesidad de cada niño (a).					
4	Hace uso de caligrafías, dictados y copias para promover el interés de los niños (a) hacia la lectura y la escritura.					
5	Discute con los niños (as) las normas a seguir antes de iniciar un juego didáctico.					
6	Hace uso de juegos didácticos para que el niño (a) clasifique y así facilita el proceso de enseñanza –aprendizaje en la lectura y la escritura.					
7	Utiliza juegos didácticos como el dominó con la finalidad de promover la lectura y la escritura en el aula.					
8	Ambienta el espacio o salón de clases con recursos didácticos que faciliten el aprendizaje de la lectura y la escritura en los niños (as).					
9	Permite que los niños (as), manipulen, creen formas y palabras utilizando juegos didácticos, rompe cabezas, piezas armables, dominós, memorias.					

10	Orienta a los niños (as) en cuanto a la forma de tomar el lápiz y la postura a ser adoptada al escribir.					
11	Presenta a los niños (as) figuras relacionadas con las letras o palabras que están leyendo.					
12	Pronuncia adecuadamente palabras cuando se dirige a los niños (as).					
13	Corrige a los niños (as) cuando pronuncian una palabra de forma inadecuada.					
14	Facilita abecedario a los niños (as) con el fin de incentivar el interés por la escritura.					
15	Promueve actividades a los niños (as) que evidencien la diferencia entre el dibujo y la escritura (letras-gráficas).					
16	Facilita cuentos ilustrados con el fin de promover en los niños (as) la creatividad, anticipada a la escritura.					
17	Utiliza crucigramas con frecuencia con el fin de que el niño (a) refuerce el conocimiento del abecedario buscando las letras en el mismo.					
18	Utiliza sopa de letras con palabras cotidianas como herramienta para facilitar la enseñanza de la lectura y la escritura.					
19	Utiliza escrituras cortas en pizarras, donde el niño (a) aprende a conocer las vocales y las consonantes.					
20	Facilita a los niños (as) revistas, periódicos, donde se visualicen vocales y consonantes las cuales puedan recortar y pegar formando palabras.					
21	Facilita ejercicios donde se observen vocales y consonantes para que el niño (a) se le haga más fácil plasmarlas en el cuaderno.					
22	Realiza ejercicios donde se observen vocales y letras del abecedario para facilitarles a los niños (as) la escritura en el cuaderno.					

Estimado Estudiante:

Con que frecuencia tu profesor de clases efectúa cada una de estas acciones :

Ítems	Planteamiento	Siempre	Casi Siempre	Algunas Veces	Rara veces	Nunca
		S	C S	A V	R V	N
1	Promueve tu participación en la clase.					
2	Orienta a cada niño (a), inquietudes, dudas y preguntas que tengan.					
3	Hace uso de dictados para mejorar la lectura y la escritura.					
4	Hace uso de caligrafías.					
5	Realiza copias.					
6	El docente discute con los niños (as) las normas a seguir antes de iniciar un juego didáctico.					
7	Hace uso de juegos didácticos para facilitar la lectura y la escritura.					
8	Utiliza juegos didácticos como el dominó con la finalidad de promover la lectura y la escritura en el aula.					
9	Ambienta el espacio o salón de clases con recursos didácticos que faciliten el aprendizaje de la lectura y la escritura.					
10	Permite que los niños (as), manipulen, creen formas y palabras utilizando juegos didácticos, (rompe cabezas, piezas armables, dominós, memorias).					

11	Orienta a los niños (as) en cuanto a la forma de tomar el lápiz y la postura a ser adoptada al escribir.					
12	Presenta a los niños (as) figuras relacionadas con las letras o palabras que están leyendo.					
13	Ensaña acerca de la pronunciación de palabras.					
14	Corrige a los niños (as) cuando pronuncian una palabra de forma inadecuada.					
15	Facilita abecedario a los niños (as) con el fin de incentivar el interés por la escritura.					
16	Desarrolla actividades para diferenciar el dibujo y la escritura.					
17	Facilita cuentos ilustrados con el fin de promover en los niños (as) la creatividad, hacia la escritura.					
18	Utiliza crucigramas con frecuencia para reforzarlos con el abecedario.					
19	Utiliza sopa de letras con palabras cotidianas.					
20	Realiza escrituras cortas en pizarras.					
21	Facilita a los niños (as) revistas, periódicos, donde se observen las vocales y consonantes las cuales puedan recortar y pegar para formar palabras.					
22	Realiza ejercicios donde se observen vocales y letras del abecedario para facilitarles a los niños (a) la escritura en el cuaderno.					

Anexo B

Validación del Instrumento



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
NÚCLEO REGIÓN CENTRO OCCIDENTAL

Barquisimeto, ___ de _____ 2011

VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Estimado (a) Prof.

Respetuosamente me dirijo a usted, en la oportunidad de solicitarle su valiosa colaboración en cuanto a la validación del instrumento que será utilizado para recabar la información de mi trabajo de investigación titulado **“Los Juegos Didácticos como Estrategia para la Enseñanza de la Lectura y la Escritura en los niños y niñas del segundo grado de Educación Primaria”**.

Dicha validación es basándose en los siguientes criterios: relación ítems- objetivo, pertinencia variable-indicador, congruencia en la redacción de los ítems. Así mismo se le anexan el cuadro de validación de variable con el objetivo, el cuestionario, el formato de la tabla de validación y el certificado de validación.

Sin más a que agregar me despido de usted, agradecida por su colaboración.

Nombre del Estudiante:

Yasmira Colmenares
CI. 13.519.288

Firma del Experto:

UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
NÚCLEO REGIÓN CENTRO OCCIDENTAL

**INSTRUCCIONES GENERALES PARA EL
JUICIO DE EXPERTO.**

Datos del Experto:

1. Apellidos y Nombres: _____
2. Título Universitario que posee: _____
3. Cargo que desempeña: _____
4. Institución donde labora: _____
5. Años de servicio: _____

Instrucciones:

1) Lea cuidadosamente cada uno de los enunciados que se presentan a continuación y responda, según sea el caso.

2) Lea cuidadosamente donde se describen los objetivos de estudio. Exprese por escrito si las muestras de preguntas que conforman el instrumento se refieren a la naturaleza del tema o contenido sobre el que se basa dicho instrumento.

3) Indique su grado de acuerdo o desacuerdo con cada enunciado que se presenta, según los indicadores del estudio, marcando con una equis (X) en el espacio correspondiente, según la escala siguiente:

6. Congruencia.
7. Calidad.
8. Redacción.
9. Dejar.
10. Modificar.
11. Eliminar.

Operacionalización de variables.

Objetivo	Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems Cuest (A) (Docente)	Ítems Cuest (B) (Estudiantes)
Diagnosticar la necesidad de los juegos didácticos como estrategia para la enseñanza de la lectura y la escritura en los estudiantes del segundo grado.	Los juegos didácticos como estrategia para la enseñanza de la lectura y la escritura en los niños del segundo grado de Educación Primaria.	Estrategias didácticas en la acción pedagógica	-Construcción de aprendizajes. -Orientación hacia las actividades. -Selección de estrategias.	1 2 3-4	1 2 3-4
		Los juegos didácticos en la acción pedagógica	-Coordinación. -Clasificación. -Construcción. -Manipulación.	5 6 7-8 9	5 6 7-8 9
		Lectura	-Correspondencia entre el lenguaje oral y escrito. -Lenguaje oral pronunciación.	10-11 12-13	10-11 12-13
		Escritura	- Dibujo y escritura. -Expresiones graficas Combinadas con letras. -Escritura convencional.	14-15 16-17 18 19-20 21-22	14-15 16-17 18 19-20 21-22

Fuente: Colmenares (2011).

Que tan de acuerdo está usted con cada uno de los siguientes enunciados para la promoción de la lectura y la escritura en niños de segundo grado:

Ítems	Planteamiento	Muy de Acuerdo	De Acuerdo	Ni de Acuerdo Ni en Desacuerdo	En Desacuerdo	En total Desacuerdo
		MA	DA	NA	ED	ND
1	Promueve la participación activa de los niños (as) para la construcción de sus propios aprendizajes					
2	Orienta de forma individual, inquietudes, dudas y preguntas que tenga cada niño (a).					
3	Toma en cuenta los diferentes tipos de aprendizaje para seleccionar estrategias didácticas acordes a la necesidad de cada niño (a).					
4	Hace uso de caligrafías, dictados y copias para promover el interés de los niños (a) hacia la lectura y la escritura.					
5	Discute con los niños (as) las normas a seguir antes de iniciar un juego didáctico.					
6	Hace uso de juegos didácticos para que el niño (a) clasifique y así facilita el proceso de enseñanza –aprendizaje en la lectura y la escritura.					
7	Utiliza juegos didácticos como el dominó con la finalidad de promover la lectura y la escritura en el aula.					
8	Ambienta el espacio o salón de clases con recursos didácticos que faciliten el aprendizaje de la lectura y la escritura en los niños (as).					
9	Permite que los niños (as), manipulen, creen formas y palabras utilizando juegos didácticos, rompe cabezas, piezas armables, dominós, memorias.					

10	Orienta a los niños (as) en cuanto a la forma de tomar el lápiz y la postura a ser adoptada al escribir.					
11	Presenta a los niños (as) figuras relacionadas con las letras o palabras que están leyendo.					
12	Pronuncia adecuadamente palabras cuando se dirige a los niños (as).					
13	Corrige a los niños (as) cuando pronuncian una palabra de forma inadecuada.					
14	Facilita abecedario a los niños (as) con el fin de incentivar el interés por la escritura.					
15	Promueve actividades a los niños (as) que evidencien la diferencia entre el dibujo y la escritura (letras-gráficas).					
16	Facilita cuentos ilustrados con el fin de promover en los niños (as) la creatividad, anticipada a la escritura.					
17	Utiliza crucigramas con frecuencia con el fin de que el niño (a) refuerce el conocimiento del abecedario buscando las letras en el mismo.					
18	Utiliza sopa de letras con palabras cotidianas como herramienta para facilitar la enseñanza de la lectura y la escritura.					
19	Utiliza escrituras cortas en pizarras, donde el niño (a) aprende a conocer las vocales y las consonantes.					
20	Facilita a los niños (as) revistas, periódicos, donde se visualicen vocales y consonantes las cuales puedan recortar y pegar formando palabras.					
21	Facilita ejercicios donde se observen vocales y consonantes para que el niño (a) se le haga más fácil plasmarlas en el cuaderno.					
22	Realiza ejercicios donde se observen vocales y letras del abecedario para facilitarles a los niños (as) la escritura en el cuaderno.					

TABLA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO.

Instrucciones: Coloque en la casilla respectiva de cada ítem la opción que a su juicio considere se ajusta a los criterios de evaluación señalados por la respectiva validación.

Ítem N°	Congruencia	Calidad	Redacción	Dejar(D)	Modificar(M)	Eliminar(E)
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						

Observación: _____

Nombre y Apellido: _____

C.I.: _____

Anexo C

Validación de la Guía



**UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
NÚCLEO REGIÓN CENTRO OCCIDENTAL**

Estimado Experto:

Presente.-

Tengo el agrado de dirigirme a usted en su condición de experto, para solicitar su valiosa colaboración en la validación del instrumento que se anexa. El mismo tiene el propósito de recopilar información sobre un estudio cuyo título es: **“Los Juegos Didácticos como Estrategia para la Enseñanza de la Lectura y la Escritura en los niños y niñas del segundo grado de Educación Primaria”**.

Agradeciéndole emitir juicio para la validación del instrumento en los aspectos: contenido y construcción para ello se anexa: el instrumento y la guía, igualmente el formato para la revisión y validación, los mismos serán de gran ayuda para la elaboración final del instrumento, por lo tanto le agradezco atentamente su colaboración.

Atentamente:

Yasmira Colmenares



**UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
NÚCLEO REGIÓN CENTRO OCCIDENTAL**

Instrucciones:

Lea detenidamente cada uno de los enunciados que se presentan a continuación y responda según sea el caso:

Datos del Experto:

6. Apellidos y Nombres: _____
7. Título Universitario que posee: _____
8. Cargo que desempeña: _____
9. Institución donde labora: _____
10. Años de servicio: _____

11. Lea cuidadosamente el anexo donde se describen cada una de las estrategias que conforman la guía de juegos diseñada, Expresar por escrito si la muestra de preguntas que conforman los instrumentos se refiere a la naturaleza del tema o contenidos sobre el que lleva la misma guía.

12. Utilice el formato que se le presenta a continuación, para indicar su grado de acuerdo o desacuerdo con cada enunciado que se presenta, según la escala siguiente:
 - a. Congruencia.
 - b. Redacción.
 - c. Dejar.
 - d. Modificar.
 - e. Eliminar.

Si desea plantear alguna sugerencia para mejorar los ítems, utilice el espacio correspondiente a observaciones, ubicado al margen del formato elaborado por este fin:

Cuestionario

Nº	Ítems	Escala					Observaciones y sugerencias
		Congruencia	Redacción	Dejar	Modificar	Eliminar	
A.	a.						
	b.						
B.	a.						
	b. I						
	ii						
	c.						
C.	a.						
	b.						
	c.						
	d.						
D.	a.						
	b.						
E.	a.						
	b.						
F.							

Observaciones:

De su opinión en cuanto a los siguientes aspectos:

a. Calidad de las instrucciones en cada una de las partes:

b. Redacción y estilo:

c. Presentación:

d. Extensión y secuencia:

e. Observaciones generales:

f. Finalmente califique cualitativamente mediante un juicio crítico de validez de la guía:

Aspectos a evaluar	Si	No	Observaciones
A. Fundamentación Teórica y Práctica			
Se presenta fundamentación teórica pertinente con la temática. Sugiere usted incorporar otros contenidos (Teóricos y Prácticos) en el material Instruccional.			
B. Análisis de la audiencia.			
Se indica la audiencia a la cual va dirigida la instrucción. Describe el grupo de personas al cual va dirigida la instrucción en cuanto a: I. Conocimientos previos. II. Características generales. Se especifica la necesidad de aprendizaje, de conceptos o destrezas que pretende abordar el material.			
C. Diseño para el alcance de aprendizajes.			
El objetivo general está debidamente redactado. La introducción general corresponde con los objetivos generales. Se especifican los objetivos específicos. La finalidad concuerda con los objetivos generales y los específicos.			
D. De acuerdo a la temática planteada.			
Concuerdan los objetivos con la temática de la propuesta. Concuerdan los ejes transversales con la temática planteada.			
E. Evaluación.			
Se sugiere el tipo de evaluación que se debería aplicar a cada estrategia. Las formas de evaluación propuestas son acordes con el contenido del material.			
F. Cree usted necesaria la validación del programa o guía previo a su aplicación.			

S= Si

N=No

DISEÑO DE LA GUÍA

LOS JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA DE LA LECTURA Y LA ESCRITURA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Presentación

La presente “Guía de juegos didácticos”, para la enseñanza de la lectura y la escritura va dirigida a los niños y niñas del segundo grado de Educación Primaria para la misma, se tomaron en consideración varios elementos relacionados con la didáctica; el juego el cual permite al niño y niña acceder a diversas definiciones de conceptos, actuar con un significado en una situación real y a oponerse porque estará realizando lo que le gusta. También se somete a diversas reglas, y a no actuar solo por impulso, aprende el compañerismo lo cual le causa a él un gran placer.

A todo lo anterior, se le puede agregar la incorporación de competencias relacionadas con el ámbito sociocultural y ético, puesto que a través de las actividades lúdicas, el niño y niña puede reforzar valores como: el respeto, la amistad, la solidaridad, el compañerismo, libertad, convivencia, honestidad, entre otros.

Es por ello, que el docente de los primeros grados de Educación Primaria, especialmente el segundo grado de la Escuela Bolivariana “Potrerito del Manzano” con una matrícula de 18 niños y niñas, tiene una ardua tarea de lograr la interacción entre “lo lúdico y lo cognitivo” dentro o fuera del aula de clases, para poder fomentar en los estudiantes la participación y la curiosidad y así promover los aprendizajes necesarios no solo en lectura y escritura, sino también en cualquier área académica.

Aunado a lo anterior, se puede agregar que cuando los niños y niñas juegan, crecen en experiencias positivas y variadas, muestran un gran sentido de buen humor igualmente, capacidad para competir, porque es a través del juego que ponen a volar su imaginación, construyen y viven la realidad de su entorno.

Cabe destacar, que la escuela ocupa un lugar muy importante en la formación de los niños y niñas, por lo que en la misma debe tomarse presente la actividad lúdica en la metodología y en las estrategias de enseñanza que se utilizan en función de los intereses de los estudiantes.

Finalidad

La presente “Guía de juegos didácticos”, para la enseñanza de la lectura y la escritura en los niños y niñas de Educación Primaria, tiene como finalidad; que comprendan, comuniquen, expresen vivencias, ideas y emociones a través del lenguaje oral y escrito, que la puedan utilizar como instrumento de información y comunicación, mediante el enriquecimiento del vocabulario en todas sus estructuras.

De esta forma, se puede decir que mediante el juego se aprende mucho, puesto que este es un recurso muy importante para la enseñanza, especialmente en el área de lengua y literatura. Tal como lo señala Roger (1990:57), “Se aprende jugando por cuanto la actividad lúdica constituye a mantener la motivación, el interés y actitud positiva en los estudiantes”.

Propósito

El propósito de esta guía didáctica, es trabajar los ejes transversales del área de lengua y literatura, valores, desarrollo del pensamiento, pensamiento lógico, con el fin de desarrollar en el niño y niña, el proceso de agilidad mental, basado en experiencias significativas, que contribuyan a mejorar su desenvolvimiento, a compartir y a valorar el trabajo realizado en cuanto al área de lengua y literatura.

Ejes transversales

Lengua y literatura, valores, desarrollo del pensamiento, pensamiento lógico

Objetivos Generales

- Aplicar en los niños y niñas el proceso de la lectura y escritura, con el fin de satisfacer sus necesidades en cuanto a la parte cognitiva.

- Desarrollar en los niños y niñas el pensamiento lógico, facilitando así sus capacidades de atención en cuanto al área de lectura y escritura.

Objetivos Específicos

- Establecer actividades lúdicas en las cuales los niños y niñas se sientan identificados, y puedan desenvolverse en los temas relacionados a la lectura y la escritura.
- Consolidar los conocimientos, habilidades y destrezas en cuanto al área de lectura y escritura.
- Estimular la parte cognitiva por medio de actividades lúdicas que enriquezcan sus conocimientos en el área de lectura y escritura y también ayuden a estimular las demás áreas de aprendizaje.

Anexo D

Evaluación

Evaluación Escala Integrada

N.	Apellidos y Nombres	Escucha Instrucciones dadas					Presta atención cuando se le habla					Relaciona la figura con la palabra					Ejecuta la actividad de acuerdo a como se le indica					Comparte experiencias con sus compañeros				
		S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N	S	CS	AV	RV	N
1	Carmona Mayerlin																									
2	Colmenares Arbenis																									
3	Colmenares José Rafael																									
4	Linares Leudy																									
5	Montesinos Marlon																									
6	Ortiz Jolenny																									
7	Palma Jean Carlos																									
8	Pérez Silverio																									
9	Pineda Naibelis																									
10	Rodríguez Luisana																									
11	Rodríguez María Isabel																									
12	Soto Marianny																									
13	Soto Marleni del Carmen																									
14	Timaure Braidismar																									
15	Valera Yohander																									
16	Valera Keinyer José																									
17	Yépez Neudy																									
18	Freitez Yelismar																									



**UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
NÚCLEO REGIÓN CENTRO OCCIDENTAL**

Presentación

Estimados Estudiantes:

Les saludo muy cordialmente en la oportunidad de solicitarles su colaboración en el sentido de dar respuestas al instrumento de evaluación que les voy a presentar, el cual tiene como propósito; verificar que todas las actividades desarrolladas con cada uno de los juegos fueron provechosas y de gran ayuda para mejorar el proceso de la lectura y la escritura en cada uno de ustedes.

Agradezco su valioso aporte:

Firma:

Yasmira Colmenares

Evaluación Lista de cotejo



* Los juegos didácticos tuvieron imágenes coloridas.



* Se relacionaron las imágenes con las palabras.



isla

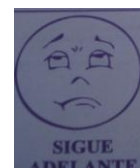


* Ayudaron a leer palabras como:
ojo, casa, niña, perro.



* Ayudaron a escribir palabras como:
pelota, oso, gato.

Pelota



* Las imágenes ayudaron a descifrar el
significado de las palabras.



* Facilitaron la identificación de palabras por
medio de las imágenes.



oveja