

UNIVERSIDAD PÚBLICA DE EL ALTO
ÁREA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



MONOGRAFÍA

**“JUEGOS DIDÁCTICOS COMO UNA ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA
PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA DE NIÑOS Y NIÑAS
DE PRIMARIA”**

**MONOGRAFÍA PRESENTADA PARA
OPTAR EL GRADO DE TÉCNICO
UNIVERSITARIO SUPERIOR EN
PEDAGOGÍA Y DIDÁCTICA EN EL
AULA.**

POSTULANTE: JIMENA TINTAYA SOSA
TUTOR: LIC. VÍCTOR HUGO ARCE FERNANDEZ

EL ALTO – BOLIVIA
2019

DEDICATORIA

A Dios quién guió mis pasos, me dio fuerzas para seguir adelante.

A mi esposo José por su amor y su apoyo incondicional, por ser mi mano derecha que siempre está a mi lado en las buenas y en las malas, por sus consejos y su compañía.

A mis hijos Luz y José Miguel por ser la razón de mi vida y ser mi motivación e inspiración para seguir luchando por un futuro mejor.

A mi hermano Daynor que antes de irse al cielo me apoyo y no me dejo desfallecer gracias hermano desde donde estés sé que estas a mi lado, siempre estarás en mi corazón.

A mis padres Marciano y Albina a pesar de la distancia siempre estuvieron apoyándome con sus bendiciones.

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi profundo agradecimiento a Dios por su bendición, por ser el apoyo y la fortaleza y por guiar mis pasos.

Agradezco a mi esposo por su amor, su paciencia, por su apoyo incondicional y siempre estar a mi lado.

Agradezco a la Universidad Pública de El Alto por abrirme las puertas de esta prestigiosa institución.

A los docentes de la Carrera Ciencias de la Educación por su paciencia y gracias a su sabiduría, conocimiento y apoyo me motivaron.

Agradezco a mi tutor gracias a sus consejos y correcciones culmine este trabajo.

RESUMEN

Los procesos de comprensión lectora son relevantes ya que les brinda a los estudiantes la posibilidad de acceder al mundo de la cultura, del aprendizaje y del asombro.

En este trabajo de investigación se realiza un proyecto didáctico donde se toma el juego como una estrategia para la comprensión lectora para niños y niñas de primaria donde el objetivo principal es incentivar a la motivación a la lectura. La comprensión lectora es saber ser, saber hacer y saber conocer.

Mediante el proyecto propuesto se pretende que los niños y niñas de primaria gocen de la lectura y que tengan un proceso de aprendizaje con éxito.

Este trabajo pretende aportar elementos que contribuyan a incentivar el hábito y el amor por la lectura y tener una buena comprensión lectora en el proceso de aprendizaje.

ÍNDICE

DEDICATORIA	i
AGRADECIMIENTO	ii
RESUMEN	iii
CAPITULO I	1
1.1. INTRODUCCIÓN.....	1
1.2. JUSTIFICACIÓN.....	3
1.3. OBJETIVOS	4
1.3.1 Objetivo general	4
1.3.2 Objetivos específicos.	4
CAPITULO II.....	5
2.1. SUSTENTO TEÓRICO.....	5
2.2. LA COMPRENSIÓN LECTORA.....	7
2.3. LA LECTURA COMO FUENTE DE ENTRETENIMIENTO	9
2.4. EL JUEGO COMO UNA ALTERNATIVA PARA UNA MEJOR COMPRENSIÓN	10
2.5. EL JUEGO	11
2.5.1. El juego es aprendizaje	13
2.5.2. El juego es comunicación.....	14
2.5.3. El juego es conducta	14
2.6. BENEFICIOS DE LOS JUEGOS PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO MOTOR.....	15

2.7. ASPECTOS DE JUEGOS DIGITALES PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO	15
2.8. ORIENTACIÓN DIDÁCTICA DE LOS JUEGOS.	16
2.9. EL JUEGO Y EL PENSAMIENTO PIAGETIANO	16
2.10. EL JUEGO CON RESPECTO A LA LECTURA PROPUESTOS POR EMILIA FERREIRO Y ANA TEBEROSKY.	18
2.11. EL JUEGO Y LA EDUCACIÓN INFANTIL.	19
2.12. TEORÍA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE DAVID PAÚL AUSUBEL	24
2.12.1. La recreación.	26
2.12.2. El aprovechamiento del tiempo libre.	26
2.13. LA LECTURA Y EL JUEGO	27
2.13.1. El juego pedagógico.....	29
2.13.2. Actores que intervienen en el hábito de la lectura	31
2.14. METODOLOGÍA	31
2.14.1. Técnica.....	32
CAPITULO III	33
3. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	33
3.1 CONCLUSIONES	33
3.2 RECOMENDACIONES.....	33
BIBLIOGRAFÍA.....	35
ANEXOS.....	37

CAPITULO I

1.1. INTRODUCCIÓN

La escuela es parte fundamental de la educación siendo una de las grandes estructuras dentro de la sociedad, la cual está sumamente ligada a los cambios que como sociedad se han dado a lo largo de la historia, los avances que la escuela ha logrado en el ámbito social, los avances y los cambios se van generando con el trabajo diario, la dedicación y compromiso que los docentes manifiestan durante todos los días en cada ciclo escolar, por tal motivo la escuela como tal debe estar capacitada para preparar a cada uno de los alumnos haciendo de estos seres que participen activa y positivamente en estos cambios. Uno de los elementos que indiscutiblemente ayuda a los seres humanos a lograr dichos cambios, es la práctica de la lectura, sin embargo esta actividad a pesar de ser uno de los principales objetivos de la educación básica no se promueve con este fin.

En cuanto a los aspectos teóricos y metodológicos relacionados con lo lúdico, existen estrategias a través de las cuales se combinan lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional del estudiante. Son dirigidas y monitoreadas por el docente para elevar el nivel de aprovechamiento del estudiante, mejorar su sociabilidad y creatividad y propiciar su formación científica, tecnológica y social.

Día a día se evidencia en las aulas de clases que los estudiantes se desmotivan, en la medida que van pasando los grados es más grande el desinterés por aprender por parte de los estudiantes de muchas instituciones Educativas. Por ello este trabajo se basa en EL JUEGO como herramienta el cual genera en los estudiantes el entusiasmo, y la disposición, la cual sea facilitadora de la comprensión lectora en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Metodológicamente se utiliza al juego como instrumento de generación de conocimientos, no como simple motivador, en base a la idea de que, el juego, por sí mismo, implica aprendizaje. Se interiorizan y transfieren los conocimientos para volverlos significativos, porque el juego permite experimentar, probar, investigar, ser protagonista, crear y recrear.

Se manifiestan los estados de ánimo y las ideas propias, lo que conlleva el desarrollo de la inteligencia emocional. El docente deja de ser el centro en el proceso de aprendizaje. Se reconstruye el conocimiento a partir de los acontecimientos del entorno. Es decir, se Define la clase lúdica como un espacio destinado para el aprendizaje.

Las actividades lúdicas son acciones que ayudan al desarrollo de habilidades y capacidades que el alumno necesita para apropiarse del conocimiento.

El salón es un espacio donde se realiza una oferta lúdica, cualitativamente distinta, con actividades didácticas, animación y pedagogía activa.

Por lo que el presente trabajo tiene como propósito el juego como estrategia para la comprensión lectora en estudiantes..

1.2. JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo busca mejorar en los estudiantes sus niveles de competencias lectoras en medio de la utilización de los juegos como estrategias lúdicas y didácticas, que lleven al alumno a sentirse motivado, a realizar actividades que propicien un aprendizaje creativo y significativo, que conlleve al beneficio de las actividades pedagógicas, el enriquecimiento de conocimientos, el desarrollo de habilidades y por último competencias comunicativas en los educandos.

Por lo anterior es importante y primordial que los docentes implementen en los primeros niveles de escolaridad una forma adecuada y llamativa de trabajar los procesos de lectura de cuentos y construcción de los mismos, la utilización de sonidos, movimientos y la apropiación del personaje que llamen la atención del alumno y lo lleven a conocer el maravilloso mundo de los libros mediante los juegos didácticos.

Es entonces el docente quien adquiere la responsabilidad de enriquecer su práctica pedagógica con estrategias innovadoras y creativas, con base en esto, se considera pertinente este trabajo para contribuir a la dinamización del proceso de enseñanza aprendizaje, enriqueciéndolo a través de actividades lúdicas que conlleven a mejorar específicamente el proceso lector de los niños y niñas.

Porque busca mejorar los desempeños académicos y éticos de los educando en las áreas de lengua castellana en la búsqueda permanente de la calidad de su educación.

Por todo lo mencionado anteriormente se considera que la ejecución de este trabajo es viable, dado que existe la disposición de todos los recursos humanos, legales, técnicos, logísticos y físicos. Que garanticen los resultados esperados.

1.3. OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo general

- ❖ Promover actividades lúdicas, con juegos recreativos, a través de espacios propicios que despierten el interés y hábito de la lectura en los niños y niñas.

13.2 Objetivos específicos.

- ❖ Identificar los motivos de la falta de comprensión lectora de los niños y niñas.
- ❖ Indicar los juegos de lógicas como coplas, adivinanzas, trabalenguas, para despertar en ellos el hábito por la lectura, en los niños y niñas.
- ❖ Descubrir sus habilidades básicas en el proceso lector por medio de obras de teatrales para incentivar en los estudiantes el interés por la lectura, en los niños y niñas.

CAPITULO II

2.1. SUSTENTO TEÓRICO

Aprender a leer comprensivamente no es aprender un código de símbolos, sino el equivalente de un código hablado. Por lo tanto un texto debe provocar la inquietud, tiene que tener un valor emotivo para el lector, se debe buscar estrategias para analizar mejor su contenido, así como incorporar vivencias y experiencias al texto, para con ello llegar al proceso de obtención y de aspectos significativos de esa lectura y aplicación en la vida diaria.

Existe relación entre el lenguaje y el pensamiento, es por ello que el desarrollo de poder comprender y producir, es estimular a la mente mediante experiencias que le sean interesantes; porque reflexionar sobre los hechos motiva la capacidad de conceptuar el propio lenguaje a su vez enriquece y crea un pensamiento crítico.

La tarea primordial de la educación es la de formar lectores que comprendan lo que leen, críticos y autónomos y con ello se fomente el desarrollo de la escritura utilizando ésta con eficacia para comunicar sus ideas e inquietudes, así como para despertar el deseo de la apropiación del conocimiento.

Para el logro de este propósito es necesario que el docente contribuya de manera directa en el proceso y desarrollo de la lectura en el aula, generando condiciones que permitan a los alumnos el actuar como lectores desde que comienzan con su educación escolar. “Mediante la lectura el niño entra en contacto con materiales diversos, participa en situaciones de intercambio con otros lectores, tiene una mirada particular de ver y/o sentir una situación, un hecho, una descripción, real o imaginaria.

Cuando el lector lee porque siente la necesidad de hacerlo, el libro es capaz, de descubrir otras formas de vida, reflexionar sobre su propio entorno en determinada cultura y con ello ir en busca de cambios positivos.

Para el logro de una buena lectura de comprensión es necesario que los docentes reflexionen sobre la forma en la que se enseña a los alumnos a leer, ya que no es simplemente descifrar letras, ya que muchas veces se piensa que es importante que el niño lea de corrido lo antes posible, pero este método de enseñanza no puede garantizar que el niño comprenda por lo cual es importante realizarlo en un periodo de tiempo más largo para que logre leer comprensivamente. “El enfoque y propósito general de los Planes y Programas de en la educación primaria es propiciar el desarrollo de las capacidades de comunicación de los niños en los distintos usos de la lengua hablada y escrita “es decir, que aprenden a utilizar el lenguaje hablado y escrito para comunicarse de manera afectiva en distintas situaciones académicas y sociales, lo que constituye una manera de concebir la alfabetización.

La lectura en la educación primaria es una herramienta de comunicación donde se amplía la cultura tanto particular como colectiva. Obtenemos un vocabulario más amplio, mejoramos la ortografía y la expresión.

La lectura nos apoya en la expresión oral y escrita, además de que orienta al ser humano a descubrir la expresión formular y manifestar criterios siendo esto una de las bases para que el alumno construya sus propios conocimientos por lo que es necesario la motivación y orientación de lo que se lee tomando en cuenta la gran variedad de fuentes informativas también favorecerán el fortalecimiento de su personalidad infantil.

Así también se debe tener cuidado a la resistencia esta es cuando se les impone una lectura que no les agrada, ni es de su interés ya que para ellos es importante encontrarle un significado a lo que leen.

Por lo tanto es tarea de los maestros facilitar la metodología y las herramientas adecuadas para hacer del alumno causante de su propio aprendizaje, dentro y fuera de la escuela.

2.2. LA COMPRENSIÓN LECTORA

Este es un fenómeno complejo de definir, ya que puede ir desde la construcción literal por parte del lector según el sentido expresado por el autor hasta la construcción de conocimientos para lo cual el lector relaciona las ideas planteadas por el autor y sus conocimientos previos, es el descubrimiento de lo esencial en los objetos y fenómenos reales y que en distintos casos tiene diferente carácter. Se puede definir como el proceso a través del cual el lector interactúa con el texto, para lograr comprender lo más y mejor posible es necesario tener la mayor cantidad de experiencias, y destacar lo esencial de ellas, posteriormente a esto estamos formando nuevas conexiones para nuevos procesos de comprensión. También se define como un “proceso de elaborar el significado por la vía de aprender ideas relevantes de un texto y relacionarlas con las que se tienen”. La comprensión es importante para el aprendizaje ya que este se da mediante la formación de esquemas adecuados de pensamiento que permiten procesar la información según la teoría de Piaget. La falta de comprensión en la lectura impide que el alumno pueda adquirir nuevos conocimientos, y enriquecer los que ya tiene, esto puede representar un serio obstáculo en su formación académica, desarrollo personal y en su adaptación social, es difícil que un alumno pueda rendir bien en los estudios si tiene dificultades para comprender al leer y corre el peligro de dedicarle mucho tiempo a la lectura y aprender poco y desarrollar más la memoria mecánica que la inteligencia, reteniendo muchos datos que no entiende y pensando poco sobre lo que significan, además el estudiante se siente desmotivado porque no ha adquirido estrategias que le permitan comprender lo que está leyendo y esto no favorece el gusto por la lectura, el lector competente es la persona que tiene la capacidad de comprender los diferentes niveles de un documento escrito y a través del cual adopta una actitud activa y participativa. El encuentro decisivo entre los libros y los estudiantes se produce en las aulas escolares, y si se produce en una situación creativa, en la que cuenta la vida (los cuentos y relatos), podrá surgir el gusto por leer con la cual no se nace. Los

intereses de lectura de los estudiantes que llegan a la escuela son oportunidad del docente, pero los intereses de lectura con que abandonan las aulas escolares son responsabilidad del docente.

El gusto por la lectura así como su comprensión, serán favorecidos por la práctica debiendo ser de materiales interesantes y adaptados a su nivel y realidad, es necesario programar dentro del horario escolar de diez a quince minutos diarios y por lo menos tres veces a la semana períodos de lectura en un lugar iluminado y alejado del ruido y distractores, para realizar esta práctica, ya que con la lectura frecuente estaremos aprendiendo a leer comprensivamente a medida que los textos se nos van haciendo más complejos conforme a las exigencias de la práctica libre o del estudio.

La lectura comprensiva principia desde el momento en que el estudiante al observar el título lo relaciona con lo antes aprendido, sabe cuál es el mensaje y es capaz de contar lo que se dice en él. Cuatro grandes supuestos guían en la actualidad la investigación psicológica sobre la comprensión de la lectura:

- La comprensión lectora depende de la compleja interacción de diversos procesos cognitivos, lingüísticos y perceptivos.
- La lectura es un proceso interactivo.
- Nuestra capacidad para procesar información textual se ve restringida por las limitaciones de nuestra propia capacidad procesadora de información.
- La lectura es estratégica, empieza a surgir la evidencia de que el aprendizaje anterior y los procesos cognitivos son críticos para el desarrollo de la destreza de comprensión de lectura, la evidencia sugiere también que la instrucción sobre el proceso subyacente en la comprensión puede mejorar las destrezas lectoras de quien aprende.

2.3. LA LECTURA COMO FUENTE DE ENTRETENIMIENTO

La lectura, es un instrumento donde la mente navega para alcanzar los puntos de emoción y vivencias que a veces nuestra propia vida impide.

Sumergirse en un libro, es un salto en nosotros mismos con las palabras prestadas de un personaje, con las ideas de un autor, que al final deseamos o hacemos nuestras.

La lectura de comics puede ayudar a los niños a lograr efectivamente un camino al autodescubrimiento, al conocimiento y al desengaño.

La actitud que el niño tenga ante la lectura va a depender en mucho de lo que éste haya visto dentro del hogar y de su salón de clases frente a los libros. Si desde pequeños se despierta la magia de la lectura, lo más posible es que su acercamiento con ella sea aún más estrecho que si no está en continuo contacto con la práctica de ésta. El niño ve la lectura como una puerta mágica que se abre a experiencias maravillosas.

La lectura como ya se ha mencionado es una herramienta importante dentro de la vida del niño, pues a través de ella que éste pueda encontrar nuevos mundos, desarrollar el pensamiento, estimular la imaginación, abrir los ojos y los sentidos; por lo que tanto dentro como fuera de la escuela, se les debe promover el gusto y el hábito de este ejercicio.

El hábito de la lectura, no se adquiere por arte de magia, es el resultado de una serie de factores que interactúan en la creación de un ambiente propicio para la Formación del niño lector, el hábito de la lectura se adquiere cuando la experiencia ha sido placentera.

2.4. EL JUEGO COMO UNA ALTERNATIVA PARA UNA MEJOR COMPRENSIÓN

LECTORA.

Así también, se ha podido observar que el juego es un avance en la vida del niño siendo esta la primera etapa de su infancia, ya que por medio del juego los niños aprenden a conocerse, así mismos, a los demás y el mundo que los rodea esta actividad es espontánea manifestando sus acciones con emociones y sentimientos.

A través del juego, pueden liberar, cantidad de energía que el niño tiene ya que por medio de esta actividad el docente puede planear actividades, al aire libre o incluso en el salón de clases, con trabajos manuales o juegos de mesa, para su aprendizaje mental ya que de esta forma podemos obtener un aprendizaje más satisfactorio

Las actividades lúdicas, ofrecen, que los niños tengan la oportunidad de ser espontáneo, tenga iniciativa, sean independientes y puedan realizar actividades de su vida cotidiana, además actúan de acuerdo a sus necesidades.

Por lo tanto de esta forma el niño aprende y desarrolla sus habilidades y destrezas, así como también el juego es un medio que vamos a utilizar para que el problema de la lectura sea más agradable y pueda despertar el interés del alumno y que el docente logre que el niño ya no lea porque se le está obligando o por ciertas tareas que se le dejan sino porque de verdad le está gustando ya que esto sería significativo en la vida del niño.

Por lo que es necesario que el docente tome en cuenta que los niños aprenden jugando, siempre y cuando esta actividad sea guiada y supervisada ya que los alumnos toman la iniciativa de lo que quieren jugar, logrando que a través de esta

el docente tenga mayor aporte para sus actividades en clase. “A través del juego, los niños se interiorizan paulatinamente del mundo circundante.

Es importante que les posibilitemos el acceso a ese mundo y les facilitemos su interiorización. Esto se logra ante todo, si los adultos permiten que los niños participen en sus vidas en cuanto sea provechosos para ellos”.

2.5. EL JUEGO

El juego es la expresión universal de los sentimientos, creación temores, inquietudes y curiosidades del niño para manifestar al mundo su presencia, es la actividad del niño que le sirve como instrumento de aprendizaje y lo integra al grupo. El juego permite la realización de actos vinculados por un motivo, pone de manifiesto una actitud positiva entre el quehacer humano y el medio que lo rodea, es un tema trascendental en el desarrollo del niño para poder comprender su importancia primero hay que definirlo. “La palabra juego viene del latín “Locus” que quiere decir acción o efecto de jugar. Diversión o ejercicio recreativo sujeto a ciertas reglas en el cual se gana o se pierde”.

El juego es una actividad del hombre y de los animales, útil para el ejercicio y para el descanso de otras actividades y descarga de tensiones, unida siempre a una sensación de placer y tiene su objeto en si mismo. Su valor radica en que psicológicamente forma parte de la vida del niño y es uno de los instrumentos que le permite un desarrollo armónico de todas sus facultades, para incorporarse a un medio social, por eso algunos investigadores afirman que “no hay infancia sin juego, ni juego sin infancia”. Puede inferirse entonces que el juego es la vida misma del niño, le proporciona los medios adecuados para realizarse en un medio propio, en donde se comunica consigo mismo a través de su fantasía y le permite la participación con el mundo exterior por medio de su relación social y proyección de actitudes pone al sujeto en movimiento, útil para el ejercicio y para el desarrollo mental u otras actividades, que proporciona cierto placer en quienes lo realizan con un objetivo. Es una actividad biológica en la que intervienen factores psicológicos, fisiológicos y sociales que se manifiestan de diversas maneras,

según la edad, sexo, condición social y cultural en que se desenvuelva el sujeto que lo ejecute.

“Habiendo exceso de energía vital, de fuerza nerviosa en el individuo, este ha de gastarla de alguna forma. Por eso juega el niño y los seres vivientes mientras son jóvenes”. Poeta Schiller 1795. “El exceso de energía no utilizado por la necesidad de vivir, da nacimiento al juego en todas sus formas”.

Para el autor **Oscar Zapata (1990)**, que el juego, representa un aspecto esencial en el desarrollo del niño, está ligado al desarrollo de la afectividad, al conocimiento y a la socialización (**pág. 14**).

Básicamente en los programas de Educación Primaria, el juego debe ocupar un lugar primordial para construir el eje organizador de toda actividad docente, ya que se trata de la vida misma del niño.

Ciertamente, para el autor, los juegos liberan el potencial psíquico y la energía física que permiten brindar y lograr una amplia gama de experiencias básicas de conocimiento.

En mi opinión hay que considerar que todo juego por lo común, es la expresión de varios aspectos psicomotrices, por lo que todo educador puede adaptar el juego a sus propias necesidades didácticas y a la vez, generar e inventar en este caso diversos juegos psicomotrices.

Los juegos libres tienen un gran valor educativo, puesto que permiten al niño cumplir con la necesidad de aprender a conocerse y descubrirse al actuar libremente, adquirir el control de sus movimientos y probarse actividades que le permitan desarrollar su inteligencia y ampliar su conocimiento del medio que lo rodea.

Los juegos tienen un gran valor educativo, por lo que permiten al niño cumplir, conocer, actuar y descubrirse que al adquirir el control de sus movimientos y probarse actividades que le permiten desarrollar su inteligencia, ampliar su contexto social y cultural.

Por lo que hay que considerar que todo juego, es la expresión de varios aspectos, ya que por medio de la ejercitación se logra el dominio de varios movimientos del cuerpo que permiten moverse con libertad, además de lograr una integración ecuánime

Cabe mencionar que las actividades logradas a través de los juego, deben lograr su acción formativa en todas las potencialidades de los niños en la adquisición de su personalidad, por ello es indispensable que los objetivos educativos sean amplios, que las actividades de los juegos sean motivadoras, interesantes y variadas por lo que lo primordial es que los niños gocen de las actividades cada día.

Así que para todo docente, tiene el compromiso de despertar, generar e inventar diversos juegos adaptarlos y despertar el interés, el deseo de perfeccionar la práctica docente, que se verá reflejado en el aprovechamientos de los niños.

Todo juego libera y canaliza el potencial psíquico y la energía física, que permite lograr y brindar una amplia gama de experiencias, que buscan alcanzar los objetivos sistematizados, además de que todo trabajo de plan educativo deben estar presentes, para ampliar el repertorio de juegos infantiles.

2.5.1. El juego es aprendizaje

Con base a la acción del juego el niño conoce y descubre objetos, toma conciencia de sí mismo acepta a sus compañeros, aprende a integrarse, organiza sus percepciones y descubre mundo externo.

2.5.2. El juego es comunicación

El niño al jugar se comunica con diferentes personas y objetos, en esta interrelación recibe vínculos y los va integrando a su conducta ya que de acuerdo a su fantasía vive su propia realidad.

2.5.3. El juego es conducta

La conducta siempre implica manifestaciones coexistentes y actúan correlacionadas el área de la mente, del cuerpo y la percepción del mundo externo, por lo que el juego y sus representaciones espontáneas pueden modificarse, debido a que el área cognoscitiva de persona a persona es variable.

•Por medio del juego educativos se pueden lograr, procesos de maduración que son esenciales para el aprendizaje y las disciplinas escolares, pero principalmente en alumnos de Primaria, favorece, enriquece las formas lingüísticas y la coordinación de todo su cuerpo, para lograr habilidades mentales, esto favorecerá en el niño y alcanzará adaptación socio-escolar y emocional que lo llevará a un aprendizaje significativo.

La estimulación lúdica ayuda a la estimulación de las fibras nerviosas, siendo así un factor importante de evolución y desarrollo del sistema nervioso. El juego ayudará al crecimiento del cerebro y como consecuencia condicionará el desarrollo del individuo (Unesco 1968). Es imprescindible que se le ofrezca la posibilidad de juego libre, dentro y fuera del aula, disponiendo del material necesario y que se fomente la inclusión del juego y de las actividades creadoras. El juego evoluciona con el niño haciéndole evolucionar a él, al contribuir al paso de una etapa a otra de desarrollo.

2.6. BENEFICIOS DE LOS JUEGOS PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO MOTOR.

El desempeño exitoso depende en parte del control que ejerce el niño sobre los movimientos de la vista, los movimientos oculares deben seguir los movimientos de las manos, para estimular en los alumnos el desarrollo de movimientos, es necesario poner en práctica los siguientes juegos:

- Enfocar la vista
- Mostrarle objetos en movimiento
- Los objetos deben tener direccionalidad, arriba, abajo, al frente, a la derecha, a la izquierda.

2.7. ASPECTOS DE JUEGOS DIGITALES PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO

Cuando el alumno termine o llegue al final de cada año escolar, habrá logrado un perfecto dominio del lápiz, a través de las actividades en la escuela, habrán logrado habilidad en los dedos motricidad en las manos, por lo que las manos y los dedos son la herramienta principal y propia, para trabajar, jugar y comunicarse, controlarlos adecuadamente y eficientemente éstas, el niño podrá dominar y lograr esta habilidades motrices discriminatorias, así beneficiará su integración realizando juegos para el pensamiento motor de las manos y los dedos

2.8. ORIENTACIÓN DIDÁCTICA DE LOS JUEGOS.

El autor Oscar Zapata (1990), describe la importancia que tiene utilizar los juegos como principios organizativos con la finalidad de aprovechar este recurso importante para el desarrollo infantil. “Juego y aprendizaje escolar” pag. 50.

Por medio del juego el niño experimenta sus juegos sensoriales como auditivos, visuales y táctiles.

Juegos intelectuales como son los de imaginación, curiosidad y pensamiento.

Juegos afectivos como los de demostrar, cariño y ternura por algo o alguien, abrazar adoptar posiciones de cariño.

Los juegos de funciones especiales, son los que adopta cuando juega a esconderse, persecución o lucha de fuerza.

A esta gama de juegos también aprobados como simples ejercicios de dominio y juegos funcionales, ya que estos son los que permiten al niño explorar su entorno, permite estructurar otras funciones fundamentales así como instintos heredados que originan su propia personalidad.

Según Oscar Zapata el juego estaría ligado a la afectividad, conocimiento y socialización. Tienen un gran valor educativo donde el niño aprende a conocerse y descubrirse. Es importante “el juego y aprendizaje escolar”.

2.9. EL JUEGO Y EL PENSAMIENTO PIAGETIANO

El pensamiento de Piaget es un aporte muy valioso a la educación como modelo pedagógico sustentando la teoría y la práctica llamada constructivismo. La preocupación principal de Jean Piaget fue el trabajo dirigido a la epistemología, ya

que su meta constante a lo largo de la vida fue tratar de explicar cómo se generan los conocimientos.

En la actualidad se sabe que la lecto-escritura en el aprendizaje, es una de las primeras armas para iniciar el éxito el dominio de la lectura, ya que es el conocimiento que refleja la cantidad de conocimientos adquiridos, por los alumnos Naturalmente, la génesis del conocimiento, es un asunto que guarda una estrecha relación con la educación.

Sobre todo por transmisión verbal directa, como la forma fundamental de adquisición de conocimientos por lo que Piaget, ha tratado de demostrar que esa transmisión directa es un fenómeno limitado y que el aprendizaje está directamente ligado al desarrollo del sujeto.

Esto tiene profundas implicaciones en el terreno educativo que estaba situado en la materia a enseñar, en las condiciones ambientales, hacia el alumno que aprende.

Completando un cambio que había iniciado Piaget, convierte al niño en el protagonista principal del aprendizaje. Piaget concibe al ser humano como un sujeto activo que construye sus conocimientos en interacción con el medio, partiendo de su dotación inicial que es hereditaria.

Es necesario distinguir dos aspectos en lo que respecta el desarrollo intelectual del niño. El aspecto psicológico en el que se manifiesta el desarrollo de las estructuras espacio – temporal y lo que el niño aprende por sí mismo que es el desarrollo de sus habilidades cognitivas.

Jean Chateau (1958) afirmó que el juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del infante, en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño, en pocas palabras,

el juego es la vida misma del niño. No se debería decir de un niño solamente crece, habría que decir de un niño solamente crece, habría que decir que se desarrolla por el juego.

Según Piaget y Chateau, coinciden en los planteamientos generales que unen el juego a la estructura mental del niño, Chateau, sostiene que “jugar es gozar y el nuevo placer del juego, es la alegría del éxito y sobre todo en relación con el sentimiento de personalidad satisfacción de ser un yo”, causa de ese éxito; demuestra la importancia de la que se llamó reacción del triunfo.

En otros términos el juego parte del sujeto no de la imagen y por eso debemos buscar su fuente en factores subjetivos y no en factores delimitados por el exterior.

“Así el juego es conducta autónoma, no copia” es particularmente importante esta afirmación, ya que son muchos los adultos que afirman que el juego infantil es el resultado de la imitación, es exactamente lo opuesto.

También Piaget, sostiene que el juego es lo opuesto y lo correlativo de la imitación. Chateau afirma que el juego expresa el deseo de ser grande, de aparecer como grande ante sí y ante los demás.

2.10. EL JUEGO CON RESPECTO A LA LECTURA PROPUESTOS POR EMILIA FERREIRO Y ANA TEBEROSKY.

Nos dicen en sus sistemas de escritura en el desarrollo del niño, que el conocimiento aparece como punto de partida en la actividad y la interacción que el sujeto y objeto lleven correlacionados para el conocimiento de la lecto -escritura.

Ciertamente con base a los aspectos que la autora menciona, los niños deben tener ideas basadas en su realidad, en cuanto a la escritura, dictado de palabras de un mismo campo semántico, escritura y redacción libre, en relación a la lectura,

palabra con imagen, lectura de una sola oración analizada, esto arrojará poco a poco la lectura de comprensión.

Ciertamente una de las habilidades más importantes que la persona puede adquirir durante su vida es probablemente la capacidad para leer, escribir e interpretar lo que ve, escucha y lee, este procedimiento de formación se le llama a comprensión lectora.

Los niños tendrían una buena comprensión lectora con imágenes lecturas de una sola oración y así se relacione el sujeto con el objeto.

2.11. EL JUEGO Y LA EDUCACIÓN INFANTIL.

El juego, es un aspecto esencial en el desarrollo del niño, ya que está ligado al desarrollo, a la afectividad, al conocimiento y a la socialización, en pocas palabras es una de las habilidades más importantes que la persona puede adquirir durante su vida es probablemente la capacidad para leer, escribir e interpretar lo que ve, escucha y lee, a este procedimiento que da formación se le llama comprensión lectora

Así mismo la comprensión lectora es vista como un problema difícil de salvar, no sólo en niños en edad escolar, sino también en adultos a pesar de ser uno de los problemas más comunes en el aprendizaje.

Sabemos que el juego, la lectura y la escritura son vehículos esenciales en el desarrollo del niño.

La comprensión lectora constituye una de las responsabilidades centrales de la escuela y de los docentes, porque aprender a leer es no sólo un momento en el aprendizaje, sino todo un proceso de adquisición permanente, lo que sustenta en la reforma educativa basada en las adecuaciones al Plan y Programas de estudio así como en la solicitud de incorporar, métodos innovadores, que tienen como propósito fundamental la construcción de los propios conocimientos.

Para el autor, **Vygotsky (1924)**. El juego (simbólico) podría comprenderse como un complejo sistema de lenguaje a través de gestos que comunican e indican el significado de los juguetes. En este proceso se operan un significado en las cuales se funden acciones y objetos reales”.

Teniendo como base que para este el aprendizaje del niño se da a través de la interacción con el mundo que lo rodea.

El niño tendría una buena comprensión lectora con el mundo que le rodea mediante el juego simbólico.

Bruner consideran que mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven. El entorno ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego, mediante el “como si”, que permite que cualquier actividad se convierta en juego, (1995).

Mediante el juego el niño tiene posibilidades de desarrollar sus capacidades.

Jiménez Carlos en Pedagogía Lúdica. El Taller Cotidiano y Sus Aplicaciones, propone el juego en el aprendizaje del niño y destaca que éste es una herramienta innata ideal para transformar el entorno educativo. La propuesta formula estrategias pedagógicas que consisten en la conjugación del juego para mejorar los procesos educativos en los estudiantes, y la lectura es una de éstas, ya que aporta en ellos aprendizajes favorables para el desarrollo de los contenidos académicos que propone cada institución educativa. De ahí que cada docente debe comenzar por despertar el interés en las actividades lectoras.

El Magíster **Carlos Alberto Jiménez** en varios de sus trabajos hace aportes referentes a la lúdica en donde hace una referencia al juego como ayuda didáctica, pero hace una crítica cuando manifiesta que este ha sido utilizado para

manipular y controlar los niños y niñas, alejándose del concepto del juego como experiencia cultural y de vida. Adicionalmente considera que el juego debe ser aplicado en un escenario no normativizado ya que este, considera Jiménez es libremente escogido.

Partiendo principalmente que En el hogar infantil comunitario asociación de padres de familia de pasacaballos es notable el déficit en cuanto a la ejecución de actividades que con lleven a la realización de diferentes juegos que integren y complementen la labor del profesorado.

Ya que el juego es una actividad fundamental en la educación infantil ya que como pedagogos tenemos que educar a los niños mediante procesos lúdicos. Con este se ha aprendido que se puede estimular, y fomentar en el niño actitudes de respeto, de participación, y tolerancia, etc... el juego forma parte de la vida del niño porque es lo que le ayuda a hacerse y a descubrir el entorno que le rodea.

El juego es una herramienta primordial para el aprendizaje del niño, es una ayuda didáctica.

Benavides Viviana y otros en el trabajo de grado, El juego creativo como estrategia para desarrollar la expresión oral y escrita en los estudiantes de grado tercero y cuarto de la escuela rural de san Isidro en Ricaurte, presenta un estudio pedagógico que tiene como punto de partida, la formulación, el análisis y la reflexión para desarrollar habilidades humanas en el aprendizaje del estudiante, resaltando la importancia de los procesos de aprendizaje a través del juego, el cual lo concibe como una estrategia que transforma y mejora el proceso de formación; según lo anterior, enfatiza que vincular la lectura al juego es esencial para desarrollar las habilidades comunicativas en los educandos, además de permitirles ser protagonistas y transformadores de su propio proceso.

Narváez Coral Yolanda Patricia y Jhonatan Alexander Cisneros, “La lectura de imágenes como estrategia didáctica para cautivar la atención y mejorar la comprensión lectora de los estudiantes”, desarrollan la lectura de imágenes como objetivo principal, a fin de fomentar el hábito de lectura y la comprensión de la misma, su propuesta comprende imágenes llamativas que no descartan el texto escrito, permitiendo que la palabra y la imagen signifiquen la lectura y el proceso de comprensión en el estudiante, (2010; pag. 14).

Las imágenes llamativas y grandes, pueden cautivar la atención y mejorar la comprensión lectora.

El trabajo de grado de **Correa Gómez y otros**, Factores que influyen en la comprensión lectora de los estudiantes de cuarto grado de la fundación colegio Niño Jesús De Praga, tiene como objetivo principal, determinar las causas presentes en la comprensión lectora e implementar el cuento como estrategia pedagógica para estimular y fortalecer el componente lector, esto en base a su realidad, sus intereses y necesidades.

Teniendo en cuenta el trabajo que se realiza en la Unidad Educativa San Martín “B”, es de gran relevancia debido a que, el trabajo que se propone es la orientación del juego como eje didáctico, para desarrollar habilidades lectoras

Mediante el juego como un eje didáctico se pueden desarrollar las actividades lectoras.

Leila Reyes y Ana Milena Vargas Dueñas, La lectura como experiencia: análisis de cuatro situaciones de lectura de libros álbum en educación inicial. Abordan la lectura como una experiencia enriquecedora que propicia emociones dándole un sentido significativo a lo que el niño lee, tras las experiencias didácticas extraídas de diferentes autoras entre las cuales se encuentra Petit, Arizpe, (2005) Larrosa y Díaz, permitieron constatar que la experiencia que genera la lectura es

fundamental para considerarla como un dispositivo eficaz en los procesos de aprendizaje formativos. (2009; pag. 17).

María Angélica Arroyave Castaño y Martha Oralía Ladino Quebrada con su trabajo de grado, “La lectura en voz alta”: una buena estrategia de animación a la lectura, resaltan una lectura entretenida, que aborda las necesidades, intereses y expectativas actuales a la que el educando frecuentemente se enfrenta. Por lo tanto, tiene como finalidad promover una lectura cuidadosa y detenida que facilite a interpretación y desciframiento para darle sentido al texto todo a través de actividades lúdicas que motiven en el estudiante los beneficios de la lectura en su vida diaria del cual puede entender e interpretar. (Junio 18 de 2008).

Equiguas Maciel Martha Elena, Actitud hacia la lectura en una muestra de niños de Educación Primaria, revela las dificultades que enfrentan los educandos en los procesos de lectura, determinados a partir de las situaciones que se despliegan en su entorno escolar y familiar como es su situación económica. Asimismo hace una reflexión acerca de la incidencia del analfabetismo en los últimos años destacando el papel del docente desde su desempeño estratégico y su relación con el educando, teniendo en cuenta las estructuras de pronunciación análisis y reflexión de los textos leídos. Por ende, su propósito es realizar un diagnóstico de las condiciones actuales que actualmente atraviesa la lectura desde una óptica educativa y social. (2003).

Romero Rodríguez Amparo “Estrategias para incentivar la lectura en niños de cinco a seis años del gimnasio George Berkeley”, abarca 4 componentes con el propósito de incentivar una lectura creativa, constructiva y significativa del educando El primer componente se constituye en un fundamento teórico que provee herramientas cognoscitivas que permiten ese acceso factible a la lectura; el segundo se instituye en la aplicación de estrategias que se relacionan con el contexto real del proceso investigativo, claves para los elementos 3 y 4

correspondientes a la producción eficaz en los elementos interpretativos y el estímulo en los procesos lectores, (2002).

2.12. TEORÍA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE DAVID PAÚL AUSUBEL

David Paúl Ausubel Psicólogo estadounidense es el creador de la teoría del aprendizaje significativo, uno de los conceptos básicos en el moderno constructivismo, esta teoría responde a una concepción cognitiva del aprendizaje, según la cual se da cuando las personas interactúan con su entorno tratando de dar sentido al mundo que perciben.

Ausubel se ha destacado por defender la importancia del aprendizaje por recepción al que llamo enfoque expositivo, de mucha importancia porque llevan a asimilar la información y los conceptos verbales.

La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel está en contra del aprendizaje memorístico. Para Ausubel sólo habrá aprendizaje significativo cuando lo que se trata de aprender se logra relacionar de forma sustantiva y no arbitraria con lo que ya conoce quien aprende, es decir con aspectos relevantes y preexistentes de su estructura cognitiva. Esta relación o anclaje de lo que se aprende con lo que constituye la estructura cognitiva del que aprende, es fundamental para Ausubel, ya que tiene consecuencias trascendentes en la forma de abordar la enseñanza.

El aprendizaje memorístico, por el contrario, sólo da lugar a asociaciones puramente arbitrarias con la estructura cognitiva del que aprende. El aprendizaje memorístico no permite utilizar el conocimiento de forma novedosa, como el saber adquirido de memoria está al servicio de un propósito inmediato; suele olvidarse una vez que éste se ha cumplido.

Ausubel sugiere la existencia de dos ejes en la definición del campo global del aprendizaje: de una parte el que enlaza el aprendizaje por repetición en un extremo, con el aprendizaje significativo y el otro el que enlaza el aprendizaje por

recepción con el aprendizaje por descubrimiento, con dos etapas: aprendizaje guiado y aprendizaje autónomo.

De esta forma, puede entenderse que se pueden cruzar ambos ejes, de manera que es posible aprender significativamente tanto por recepción como por descubrimiento.

Ausubel diferencia **tres** categorías de aprendizaje significativo: representativa o de representaciones, conceptual o de conceptos y proposicional o de proposiciones.

La primera supone el aprendizaje del significado de los símbolos o de las palabras como representación simbólica.

La segunda permite reconocer las características o atributos de un concepto determinado, así como las constantes en hechos u objetos.

La tercera implica aprender el significado que está más allá de la suma de los significados de las palabras o conceptos que componen la proposición.

Estas tres categorías están relacionadas de forma jerarquía, pero es necesario poseer un conocimiento representativo, es decir que significan determinados símbolos o palabras para poder abordar la comprensión de un concepto, que es, a su vez, requisito previo al servicio del aprendizaje, en el que se generan nuevos significados a través de la relación entre conceptos, símbolos y palabras.

El aprendizaje significativo comprende la adquisición de nuevos significados y a la inversa, éstos son producto del aprendizaje significativo. El proceso del aprendizaje significativo reside en que ideas expresadas simbólicamente son relacionadas de modo no arbitrario con lo que el alumno ya sabe. “Las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno”

En el aprendizaje significativo la delimitación del significado es muy importante, ya que esto llevara hacia al aprendizaje de contenidos significativos, para este tipo de aprendizaje los contenidos deben tener sentido, permitiendo que en el proceso de instrucción, el alumno pueda asimilar los contenidos mediante diversos tipos de aprendizaje.

Ausubel sostiene que la mayoría de los niños en edad escolar ya han desarrollado un conjunto de conceptos que permiten el aprendizaje significativo. Tomando ese hecho como punto de partida, se llega a la adquisición de nuevos conceptos a través de la asimilación, la diferenciación progresiva y la reconciliación integradora de los mismos. Los requisitos u organizadores previos son aquellos materiales introductorias que actúan como puentes cognitivos entre lo que el alumno ya saber y lo que aún necesita saber, (1976; Psicología Educativa).

2.12.1. La recreación.

Es un proceso de acción participativa y dinámica, que facilita entender la vida como una vivencia de disfrute, creación y libertad, en el pleno desarrollo de las potencialidades del ser humano para su realización y mejoramiento de la calidad de vida individual y social, mediante la práctica de actividades físicas o intelectuales de esparcimiento.

2.12.2. El aprovechamiento del tiempo libre.

Es el uso constructivo que el ser humano hace de él, en beneficio de su enriquecimiento personal y del disfrute de la vida, en forma individual o colectiva. Tiene como funciones básicas el descanso, la diversión, el complemento de la formación, la socialización, la creatividad, el desarrollo personal, la liberación en el trabajo y la recuperación Sico biológica.

Según Ausbel el aprendizaje significativo es una forma donde el niño pueda adquirir nuevos conocimientos y asimile contenidos de nuevos conceptos.

2.13. LA LECTURA Y EL JUEGO

No siempre se ha encontrado en las escuelas, el aprendizaje por medio del juego, a pesar de que se han abierto a veces con sincero entusiasmo a la renovación pedagógica y didáctica, la manera de unir actividades lúdicas y manuales con las actividades dedicadas a desarrollar el programa de estudios de las diversas disciplinas. El niño jugando se acostumbra a prever ciertos afectos, a experimentarlos y a observar determinadas relaciones, para gradualmente de una actividad global y sincrética frente a la realidad, a una actitud analítica, reúne datos de la experiencia obtenida y procura la curiosidad que de ellos se deriva. El mundo del niño es el juego, en donde los intereses lúdicos abarcan por lo general todo su tiempo de actividad. Las investigaciones realizadas por los pedagogos y los psicólogos en lo referente a la educación, ha sido llevado a los docentes a que se den cuenta que el juego educativo es de gran ayuda, pues por medio de ellos enseñan a los alumnos a adquirir cambios conductuales, hábitos, habilidades y destrezas, el juego es un gran recurso educativo potencial que influencia formativa para los alumnos.

Se le llama juegos educativos a los juegos donde los docentes participan, seleccionan y dirigen esta actividad, aprovechando estos recursos para comparar la diferencia entre realizar lecturas por medio de estos recursos y el aprovechamiento de los mismos, para fomentar hábitos a la lectura, ya que el juego como una técnica para la comprensión de lecturas en el aula permite que los alumnos puedan experimentar los conocimientos adquiridos en forma indirecta y el docente sacar ventaja de ello, los docentes deben escoger los juegos acordes a las posibilidades, necesidades e intereses del grupo, sin olvidar el objetivo de la enseñanza, valdría la pena establecer que la escuela, tal y como se ve en la actualidad, no es ni ha sido una escuela para la vida democrática, o una educación para la libertad, por cuanto el alumno es solo receptor de ideas que en algunas o la mayoría de las ocasiones resultan tan alejadas de su comprensión y utilidad, que en resumen es lo que cuenta en el proceso de la educación.

Si la motivación hacia la lectura se realiza haciendo uso de las dos corrientes, en donde el docente realiza los objetivos de la enseñanza y el alumno participa de los mismos en forma dinámica y acorde a sus necesidades e intereses, seguramente que tendría mayores oportunidades de realizar lo que Thomdike afirma, cuando dice; “provocar una reacción que cambie el organismo o la situación de modo que las respuestas subsiguientes tiendan a ser satisfactorias”. En cualquiera de las dos situaciones que se considere al juego, ya sea como motivador de una situación de enseñanza o como técnica para realizar una actividad planificada, cumple una función que en pocas oportunidades se ha considerado como instrumento para una buena comprensión.

La existencia y la necesidad del juego en los niños no se ha sentido y valorado con especial sensibilidad en determinados momentos de su vida, pues cumple diversas funciones y se fundamenta en la forma de vida de los grupos sociales satisfaciendo sus necesidades y logrando una libertad que le permita adquirir una visión del mundo que le rodea.

Los niños consideran los libros como juguetes, y los juguetes son objetos muy importantes para los niños, por lo tanto, el juego es “un excelente medio para el cultivo de la imaginación y un medio de expresión de si mismos y de interpretación del mundo. Por lo tanto debemos considerar el libro como un juguete, reconociendo así toda la importancia que el juguete tiene en el desarrollo infantil. Solo cuando nosotros elevemos el libro a la categoría de juguete para el niño, cobrara interés y sentido para él.

Algunas de las razones para leer son:

- “Es divertido
- Deja buen sabor de boca y ganas de seguir jugando (...leyendo)
- Convierte un rato de trabajo en una fiesta

- Los niños entienden espontáneamente que para jugar hay que seguir hay que seguir ciertas reglas
- Los niños juegan de forma natural. Casi no hace falta animarlos a que jueguen”

2.13.1. El juego pedagógico

El valor del juego se multiplica cuando se aplica al campo de la enseñanza, en esta instancia evidencia su valor pedagógico como técnica aplicada en el proceso de aprender más que de enseñar; porque promueve la actividad en el alumno y lo motiva para adquirir una serie de experiencias colaterales que paulatinamente irán configurando su personalidad.

El juego pedagógico consiste en una serie de principios cuyo objetivo es promover el aprendizaje, partiendo de una relación diferente entre el docente y sus alumnos. Estos principios fueron estructurados por **Gutierrez y Prieto (1991)** en la Mediación Pedagógica, en la cual el interlocutor (el alumno) es la pieza clave por eso resulta imprescindible conocerlo para intentar cualquier proceso de educación. Los principios son los siguientes:

- **Pocos conceptos con mayor profundización:** esto definitivamente no se logra si el docente al llegar al aula se dedica a dictar o copiar contenidos.
- **La puesta de experiencia:** cuando el proceso de aprendizaje parte de la experiencia de los alumnos genera una dinámica que va de la experiencia a los conceptos y viceversa.
- **Lograr acuerdos mínimos:** con argumentos y razones la manera que participen y propongan ideas para desarrollar algunas actividades.
- **La educación no es solo un problema de contenido:** encontrar una metodología rica y variada para comunicarse.

- **Construir el texto:** ir con los estudiantes construyendo su propio texto para que sea un recurso útil al alumno.
- **Lo lúdico la alegría de construir:** el alumno va construyendo o reconstruyendo conceptos y experiencias de manera amena y dinámica.
- **Saber esperar:** respetar los ritmos de aprendizaje de los alumnos, para explicar determinadas experiencias.
- **No forzar a nadie:** no obligar al alumno a memorizar al pie de la letra y sin comprensión y no violentar la capacidad de construcción del alumno.
- **Partir siempre del otro:** tomar en cuenta las creencias, sueños, conocimientos que poseen los alumnos.
- **Compartir no invadir:** tener en cuenta siempre el respeto, la tolerancia y reconocer las características y diferencias de los demás.
- **El sentir y el aprender:** el gran educador Simón Rodríguez dice: “que lo que no se hace sentir no se entiende y lo que no se entiende no interesa” ese sentir se refiere a la búsqueda de la significación del aprendizaje.
- **La creatividad:** en el verdadero acto pedagógico se le abre la puerta a la creatividad y se le invita a que se desarrolle.
- **Todo aprendizaje es un interaprendizaje:** es muy importante el aprendizaje en grupo en el que los alumnos pueden aprender de sus propios compañeros.
- **No hay prisa:** hay que marchar despacio lo cual no es sinónimo de lento, no es acelerar para cubrir contenidos sino verificar cuanto realmente están aprendiendo.

- **Todo acto pedagógico da lugar a lo imprescindible:** no podemos olvidar que durante el año pueden surgir acontecimientos, hechos o sucesos que podrían enriquecer a los alumnos.
- **La educación es un acto de libertad:** es precisamente una expresión de comunicación y de crítica.

2.13.2. Actores que intervienen en el hábito de la lectura

Los principales actores que intervienen para que el niño tenga hábito por la lectura son:

- Los padres: en el hogar es en donde se comienza a inculcar al niño el hábito de leer.
- La escuela: los docentes tienen mucha influencia en los niños y tienen la obligación de estimular en ellos actitudes activas y creativas hacia la lectura, sin embargo esto se logra únicamente por medio de la motivación.
- Los autores de libros: el aporte de estos es escribiendo libros atractivos para los niños y a precios accesibles para los padres.

2.14. METODOLOGÍA

El presente trabajo está basado en la metodología cualitativa porque esta nos permite observar, describir y predecir el comportamiento de los estudiantes, por otro lado porque los métodos de investigación incluyen experimento y encuesta y por último los resultados son descriptivos y pueden ser generalizados.

En lo metodológico se caracteriza por la utilización de documentos, recolección de información, análisis de documentos y contenidos donde se recolecta, selecciona la información.

Según Tamayo y Tamayo M. (pag. 35), en su libro “Procesos de Investigación Científica, la investigación descriptiva comprende la descripción, registro, análisis e interpretación.

Como también en la propuesta de investigación documental, participación ya que esta es un método de estudio y acción de tipo cualitativo que busca obtener resultados fiables y útiles para mejorar situaciones colectivas, basando la investigación en la participación de los propios colectivos a investigar.

2.14.1. Técnica

La técnica que se utilizó en la siguiente investigación fue de análisis documental y revisión documental, ya que se obtiene la información y la recolección de datos de fuentes secundarias como de libros y de diferentes autores.

Según Baena (1985) es una técnica que consiste en la selección y recopilación de la información por medio de la lectura y crítica de documentos y materiales bibliográficos, de bibliotecas, centros de documentación de información.

CAPITULO III

3. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

3.1 CONCLUSIONES

- Se identificó los motivos por lo que los niños y niñas no tienen una buena comprensión lectora.
- Aunque los docentes tienen conocimientos suficientes acerca de los aspectos que caracteriza el proceso de la lectura de los niños y las niñas. Los juegos de lógicas, coplas, adivinanzas, etc. Logra despertar en ellos el hábito por la lectura ya que jugando pueden aprender significativamente.
- Se debe destacar que es necesario la necesidad de una guía de Juegos Didácticos para la enseñanza de la lectura, donde el docente tenga el interés de manejar esta estrategia y promueva en los niños y niñas, donde puedan desarrollar sus habilidades ya sea mediante obras teatrales.
- Para la mayor efectividad de esta estrategia didáctica aplicadas a niños y niñas, se debe tener en cuenta la secuencia y constancia por parte del docente en todas las actividades. Así poder obtener mayor resultado en la comprensión lectora de los niños y niñas.

3.2 RECOMENDACIONES

- Motivar a los docentes para que utilicen e implementen los juegos didácticos en el aula de clases.
- La guía de juegos didácticos como estrategia para la comprensión lectora, que no debe ser como un recetario, sino como una herramienta que le

permita al docente generar en los niños y niñas habilidades y conocimientos necesarios para lograr una buena comprensión lectora.

- Se les recomienda a los docentes en su rol de mediadores del proceso de aprendizaje aplicar en sus actividades diarias estrategias didácticas como los juegos ya sea como obras teatrales para descubrir sus habilidades para que así, faciliten a los niños y niñas una comprensión lectora significativa.

BIBLIOGRAFÍA

- AUSUBEL, D. (1976). "Psicología Educativa"; México Trillas.
- BRUNER, Jerome, El juego UPN, México, 1995 P. 71
- CANDELA, N. (1991). "Influencia del aprestamiento en el aprendizaje de la lectura y escritura en niños".
- CHATEAU, JEAN. Psicología de los juegos infantiles. Buenos Aires (Argentina). Editorial Kapeluz S.A. 1980.
- GUTIERREZ P. F. y PRIETO C. D. La mediación pedagógica (1991).
- LEYLA REYES Y ANA MILENA VARGAS, La lectura como experiencia (13 de octubre de 2013).
- MARIA ANGELICA ARROYAVE CASTAÑO Y MARTHA ORALIA LADINO QUEBRADA (Junio 18 de 2008): La lectura en voz alta. Univ. Tecnológica de Pereira.
- MARTINEZ SOLIS. (2002). Estrategias de Lectura y Escritura de textos, perspectivas teóricas y talleres. Universidad del Valle.
- MORENO A. S. (2003). Como diseñar actividades de comprensión lectora.
- ORTIZ (2004, p.8) Introduciendo canciones y juegos.
- PIAGET, J. (1994) Psicología del niño. (Primera edición 1969 y última en 2015, con Barbel Inhelder. Madrid Ediciones Morata).

- ROMERO, Rodriguez Amparo. “Estrategias para Incentivar la lectura en niños de cinco a seis años del Gimnasio George Berkeley”, Bogotá: Universidad de la Sabana, Licenciatura en Ciencias Sociales, 2002.
- TAPIA, V. (1990). “Efectos de un programa de estrategias cognitivas y metas cognitivas para mejorar la comprensión lectora”. Lima Perú. En revista Psicología N° 4 UNMSM.
- TORRES, (2005, P. 52): Discriminación de letra, sílabas, palabras, oraciones y finalmente comprensión de texto.
- VIGOTSKY, (2009), Psicológicamente hablando.
- ZAPATA OSCAR: “El aprendizaje por el juego en la escuela primaria”: Editorial Pax. Mexico, 1989 Nro de pag. 199.

ANEXOS

ANEXO 1

1. **Palabras en la sopa.** Puedes utilizar esa divertida pasta con forma de letras cada vez **que prepares sopa** y jugar a crear palabras. 'Oso', 'Flor'... a los niños les parecerá divertido e irán familiarizándose con las letras y las palabras casi sin enterarse.
2. **Galletas con mensaje.** ¿Y si cocináis juntos unas **deliciosas galletas** con forma de letras? Existen moldes de letras con las que luego puedes formar divertidas palabras.
3. **Letras con las manos.** Podemos jugar con las manos y con el cuerpo a formar letras. Pueden participar dos o más jugadores. Pide a tu hijo que haga una letra con el cuerpo. Luego será tu turno. Si participan varios niños, pueden jugar a crear palabras con el cuerpo y las manos.
4. **El contador de sílabas.** Para que los niños se familiaricen con las sílabas, nada mejor que jugar al contador de sílabas. ¿Cómo? ¡Con palmadas! Descompón cada palabra en sílabas y por cada sílaba da una palmada. Así, si dices en voz alta 'ma-ri-po-sa', tendrás que dar cuatro palmadas.
5. **El juego del 'ahorcado'.** Piensa en una palabra. El niño tendrá que adivinar cuál es la palabra en la que pensaste. Para ello, **dibuja un palo de 'ahorcado'** y abajo, una rayita por cada letra de la palabra. El niño debe decir una letra y si la lleva tu palabra, colocarla en el lugar adecuado. Cada vez que falle, dibujas una parte del 'ahorcado'.

6. **Libros con pictogramas.** Cuando están aprendiendo a leer, los dibujos entre varias palabras pueden darle una pista. Aunque siempre viene bien que después le muestres la palabra del dibujo.
7. **Crucigramas y pasatiempos.** Busca **crucigramas** adaptados a su edad, con atractivos dibujos para que tengan alguna pista. Deberán rellenarlo buscando las letras adecuadas. Un juego fantástico que les ayuda a reconocer palabras y es muy beneficioso para su agilidad verbal. También existen pasatiempos con letras, juegos para unir palabras con su dibujo correspondiente o de letras punteadas que el niño tendrá que repasar y colorear.
8. **El cazador de letras.** Escribe varias palabras en una hoja, con colores llamativos. Luego, nombras a tu hijo 'cazador de letras'. Tendrá que reconocer y rodear con un rotulador la letra que pidas. Por ejemplo, si le pides que cace la letra 'R', tendrá que buscar entre todas las palabras que escribiste en la hoja y rodear solo las 'R' que encuentre. Luego, cambiará de color y le pedirás que busque otra letra.
9. **Letras de plastilina.** La **plastilina** es un juego fabuloso. Además de mejorar la psicomotricidad fina del niño y avivar su imaginación, también puede ser muy útil para crear letras divertidas para crear palabras.
10. **El coleccionista de palabras.** En este juego pueden participar varios niños a la vez. necesitan una hoja de papel, un lapicero y un cronómetro. Tú dirás una letra. Cuando digas 'tiempo', el cronómetro comienza a funcionar. Los niños deberán escribir todas las palabras que recuerden que empiecen con la letra que dijiste. Gana el niño que más letras apuntó en un minuto.
11. **Escrito en la arena.** ¿Alguna vez jugaste a escribir palabras en la arena? Puede ser en un parque, en la playa, en un bosque... El niño solo necesita una ramita o palo. Juntos, podéis escribir palabras de diferentes tamaños.

12. **Canciones.** Existen muchas **canciones para aprender las letras**, tanto el abecedario completo como las letras. También canciones que enseña a los niños los días de la semana, los colores... No dejes de jugar con ellas para que tu hijo comience a reconocer las letras y las palabras.

13. **Círculo o cuadrado.** Para enseñar al niño que algunas palabras se escriben con minúscula y otras empiezan con mayúscula, puedes usar el juego del círculo y el cuadrado. Sobre un texto corto y sencillo, pídele que rodee con un círculo las palabras que comienzan con minúscula y que encierre en un cuadrado aquellas que empiezan con mayúscula. Puedes usar diferentes colores para círculos y cuadrados.

14. **El bingo de las palabras.** Escribe y recorta en forma de círculo o cuadrado las letras del abecedario. Crea tus propios cartones **de bingo** sustituyendo los números por letras. Las letras que recortaste, las guardas en una bolsa. ¡¡¡Y que comience el bingo!!! Sacarás una letra y el niño tiene que comprobar si la tiene en el cartón. En el momento en el que tenga todas las letras de una línea, deberá cantar 'línea'. Si rellena todo el cartón, deberá cantar 'bingo'. Lo divertido en este caso es que jueguen varios niños.

ANEXO 2

MARISOL – PEDAGOGIA INFANTIL 20 SEP. 2013



La maestra enseña a leer mediante cuentos con imágenes.

ANEXO 3



La niña lee un libro con imágenes que es muy llamativo



La niña le muestra libros con imágenes haciendole conocer las letras a la pequeña con imágenes llamativos y letras grandes.

ANEXO 4

LUIS ORDOÑES (10 JUNIO 2012) "APRENDAMOS"



La niña esta viendo y lee un libro con silabas y oraciones con muchas imágenes.



La niña esta armando palabras con las silabas.