

JUQUEMOS CON ABC

ESTRATEGIA LÚDICA PEDAGÓGICA PARA ENSEÑAR Y FORTALECER LOS
PROCESOS DE LECTURA Y ESCRITURA.



JUQUEMOS CON ABC: ESTRATEGIA LÚDICA PEDAGÓGICA PARA
ENSEÑAR Y FORTALECER LOS PROCESOS DE LECTURA Y ESCRITURA
EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 7 AÑOS.

DIBETH CASTRO CABALLERO

ROSA ANGELICA MARIMON LOPEZ

ROXANA MARIMON LOPEZ

UNIVERSIDAD DE CARTAGENA

CONVENIO CON LA UNIVERSIDAD DEL TOLIMA

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL

CERES TURBACO

2015

JUGUEMOS CON ABC: ESTRATEGIA LÚDICO PEDAGOGICA PARA
ENSEÑAR Y FORTALECER LOS PROCESOS DE LECTURA Y ESCRITURA
EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 7 AÑOS.

DIBETH CASTRO CABALLERO

ROSA ANGELICA MARIMON LOPEZ

ROXANA MARIMON LOPEZ

Trabajo de investigación presentado como requisito para optar al título de
Licenciadas en Pedagogía Infantil.

GLEDYS MONTES RIVERA

Tutora de Investigación

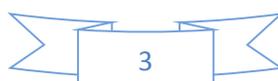
UNIVERSIDAD DE CARTAGENA

CONVENIO CON LA UNIVERSIDAD DEL TOLIMA

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL

CERES TURBACO

2015



Nota de aceptación

Jurado

Jurado

Cartagena de indias 5 Septiembre de 2015

Dedicatoria

A mi Jehová bendito por darme las fuerzas para culminar este proceso.

A mi madre Cecilia Caballero por su gran apoyo incondicional.

A mis hijas Brenda y Briggeth por brindarme su amor y comprensión ya que ellas son la luz que ilumina mi camino hacia el éxito.

Dibeth Castro Caballero.

Dedicatoria

A mi amoroso padre celestial, por alimentar mi mente con sabiduría y entendimiento y facilitar el conocimiento necesario cuando más lo necesitaba.

A mi madre Emi López y a mi padre Rafael Marimon, por su apoyo y por inculcarme siempre el valor y la importancia de la educación desde mi niñez.

Rosa Angélica Marimon López

Dedicatoria

A mi padre celestial por darme la sabiduría y la guía necesaria.

A mi esposo Jerri Villadiego J. Por su comprensión y su apoyo incondicional.

A mi hijo José Miguel Villadiego M. por ser mi gran fuente de motivación.

Roxana Marimon López.

AGRADECIMIENTOS.

Nuestros más sinceros agradecimientos a todas aquellas personas que de una u otra forma nos apoyaron y contribuyeron para hacer posible la construcción de nuevos saberes a partir de la investigación.

A los docentes y tutores, por compartir sus conocimientos y experiencias en cada encuentro pedagógico haciendo de ellos un espacio propicio para el intercambio de saberes, contribuyendo así al fortalecimiento profesional y personal de cada una de nosotras.

A la Doctora Indira Carballo Herrera quien nos transmitió sus conocimientos y saberes dándonos las bases sólidas que han influido en gran manera en nuestra vida profesional como personal. Gracias a ella surgió la idea de diseñar la estrategia lúdica pedagógica JUGUEMOS CON ABC.

A la Licenciada Aida Crisson Montalván quien nos hizo ver de una forma muy clara cada uno de los parámetros legales y leyes de la educación lo cual nos ha servido de base para la realización de este proyecto.

Al Licenciado Darío Alvares Luna que además de brindarnos sus conocimientos nos fortaleció siempre con sus palabras motivantes lo cual nos ha influido en nosotras para seguir adelante con el reto de culminar esta carrera con éxito y no solamente quedarnos en ese peldaño sino seguir escalando cada día más.

A la Licenciada Gledys Montes Rivera quien nos guió durante gran tiempo en este proceso de enseñanza aprendizaje. Le agradecemos por su paciencia, dedicación y empeño en cada una de las tutorías en donde nos brindó de su tiempo para asesorarnos en este proyecto de investigación. También gracias por sus palabras alentadoras que compartía con nosotras en cada uno de los encuentros.

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
RESÚMEN	10
ABSTRACT	12
INTRODUCCIÓN	14
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
2. OBJETIVOS	18
2.1 Objetivo general	18
2.2 Objetivos específicos	18
3. HIPÓTESIS	19
4. JUSTIFICACION	20
5. DISEÑO METODOLÓGICO :	22

Tipo de investigación y metodología, Población, Instrumentos (fuentes, técnicas e instrumentos) y procedimientos para la recolección de la información:

- Fase diagnostica(que instrumentos, técnicas y procedimientos aplicaron para el planteamiento para diagnosticar el problema)
- Fase de diseño (que instrumento, técnicas y procedimientos para la construcción de objetivos, marco referencial, plan de intervención pedagógica),
- Fase de intervención (que instrumentos o técnicas y procedimientos)
- Fase de evaluación de resultados (igual)

6. MARCO REFERENCIAL	26
6.1 Marco Legal	26
6.2 Contexto Psicológico	31
6.3 Contexto Pedagógico	32
6.4 Antecedentes	38
6.5 Referentes Teóricos	41
7. PROPUESTA PEDAGÓGICA (según formato entregado)	63
8. RESULTADOS Y ANÁLISIS.	87
9. CONCLUSIONES	97
10. RECOMEDACIONES	98
BIBLIOGRAFIA	
ANEXOS	

Resumen

El proyecto de Investigación titulado *juguemos con abc: estrategia lúdica pedagógica para enseñar y fortalecer los procesos de lectura y escritura*, como resultado de las prácticas de observación pedagógica realizada, en el Instituto Docente Pininitos de Arjona- Bolívar. Contexto en el cual se hizo evidente la necesidad de fortalecer los procesos de aprendizaje de la lectura y la escritura en los niños y niñas en edades entre 5 a 7 años, quienes cursan los grados transición, primero y segundo. Algunos de ellos, muestran cierto grado de dificultad en el aprendizaje de la lectura y escritura, para aprender los niños y niñas se limitan a repetir las planas, transcribir del tablero al cuaderno y leer en el texto escogido. Mostrando así poco interés frente a dichas actividades que se utilizan para enseñar y fortalecer estos procesos.

Ante la preocupante situación, se planteó el siguiente interrogante: ¿Cómo fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje de lectura y escritura en niños y niñas en edad de 5 a 7 años a través del juego, aplicando la estrategia lúdica pedagógica “JUGUEMOS CON ABC”? Este constituye el punto de partida del proceso de investigación, la consulta de diversas fuentes teóricas y las reflexiones acerca de la responsabilidad que deben afrontar los profesores en la enseñanza de la lectura y escritura.

La presente investigación apunta hacia el enfoque cualitativo - descriptivo, encaminada hacia un fenómeno de tipo escolar.

Se aplicaron diversas estrategias tendientes a fortalecer dicho proceso apoyados en autores como: Federico Froebel, Vygotsky, Delia Lerner, Kennet

Goodman entre otros, se llega a la conclusión que Se puede considerar como material didáctico el conjunto de medios, recursos o instrumentos de apoyos para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje. Medios por el cual dicho proceso se hace más flexible, eficaz y significativo tanto para el estudiante como para el maestro con la implementación de estos recursos se logra despertar el interés del estudiante, además de esto también le ayuda a desarrollar ciertas habilidades que le permitirán desenvolverse en el contexto social, escolar y familiar.

Palabras claves: material didáctico, juego y aprendizaje, lúdica, procesos de lectura y escritura.

Abstract

The research project called let's play with abc: ludic pedagogical strategy for teaching and strengthening the processes of reading and writing, as a result of the pedagogical practices observation made in the Teaching Institute Arjona- Pininitos Bolivar. This is the context in which it became clear for the need to strengthen the learning process of reading and writing in children ages 5 to 7 years; for those undergoing transition grades, first and second. Some of them show some degree of difficulty in learning to read and write and limit themselves to simply repeating the flat, transcriptions on the board into the notebook and reading the selected text. They show little interest in activities used to teach and reinforce these processes.

Faced with the troubling situation, the following question was raised: How do we strengthen the teaching and learning of reading and writing in children ages 5-7 years old through the game by applying the ludic pedagogical strategy "LET'S PLAY WITH ABC"? This is the starting point of the research process and consultation of various theoretical sources and reflections about the responsibility faced by teachers in the teaching of reading and writing.

This research points to the qualitative approach – descriptive directed towards a school-type phenomenon.

Various strategies to strengthen this process were applied and supported by the following authors: Federico Froebel, Vygotsky, Delia Lerner, Kenneth Goodman and others. It concludes that written materials in conjunction with teaching aids such as media sets, resources and supportive tools will facilitate learning comprehension. To the extent that this process becomes more flexible, effective and meaningful for both the student and the teacher, with the implementation of these resources, the student's

interest awakens and furthermore, it helps them develop certain skills which allow them to develop socially, scholastically, and within the family.

Keywords: teaching materials, play and learning, leisure, reading and writing processes.

INTRODUCCION

Este proyecto de investigación es muestra de la práctica de observación pedagógica realizada durante los años 2013 y 2014, en el INSTITUTO DOCENTE PININITOS de Arjona – Bolívar. En este contexto se identificaron ciertas dificultades en los procesos de lectura y escritura en los estudiantes de grado transición, primero y segundo. Por lo general confunden algunas consonantes, se les dificulta la escritura de palabras y textos. Para reforzar en estas dificultades en el aula de clases, los niños y niñas se limitan a repetir las planas, transcribir del tablero al cuaderno y leer en el texto escogido, mostrando poco interés frente a dichas actividades que se utilizan para estos procesos.

Para satisfacer dicha necesidad surge la idea de diseñar una estrategia lúdica pedagógica para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje de la lectura y escritura, en niños y niñas en edad de 5 a 7 años a través del juego.

Considerando la importancia del juego en el aprendizaje se reconoce la teoría constructivista de Vygotsky. De igual modo se considera de mucha importancia la teoría de Delia Lerner (investigadora en didáctica de la lectura y escritura) leer y escribir en la escuela: lo real, lo posible y lo necesario y reconociendo por ultimo la Teoría del Lenguaje Integral de Kennet Goodman.

Finalmente se considera que la presente investigación apunta hacia el enfoque cualitativo-descriptivo, encaminada hacia un fenómeno de tipo escolar.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

1.1 DESCRIPCION DEL PROBLEMA.

En las observaciones realizadas durante las prácticas pedagógicas, se hizo evidente la necesidad de fortalecer los procesos de aprendizaje de la lectura y la escritura en los niños y niñas en edades entre 5 a 7 años. Quienes cursan los grados transición, primero y segundo, en el **INSTITUTO DOCENTE PININITOS** ubicado en Arjona-Bolívar. Algunos de ellos, muestran cierto grado de dificultad en el aprendizaje de la lectura y escritura, por lo general confunden algunas consonantes, se les dificulta la escritura de palabras y textos. Para reforzar estas dificultades en el aula de clases, los niños y niñas se limitan a repetir las planas, transcribir del tablero al cuaderno y leer en el texto escogido, mostrando poco interés frente a dichas actividades que se utilizan para estos procesos.

Esta situación puede tener múltiples causas, entre ellas la falta de hábitos de lectura en el contexto familiar, la rutina de las clases en las que predominan estrategias pedagógicas pasivas que no motivan y no les llama la atención, ni causan ningún impacto al estudiante. Siendo tan complejo el aprendizaje de la lectura y escritura, se requiere de la creación de ambientes de aprendizaje lúdicos pedagógicos que despierten el interés de los niños y niñas, al mismo tiempo que deleiten las prácticas en estos procesos tan fundamental para el educando ya que es ahí donde se sientan las bases para el desarrollo académico.

Debido a esta situación y para satisfacer dicha necesidad surge la idea de diseñar una estrategia lúdica pedagógica **“JUGUEMOS CON ABC”** que le permite a los estudiantes aprender el abecedario, fortalecer la pronunciación y escritura de palabras, reforzar la pronunciación y la escritura de algunas consonantes, que tienden a confundir tales como la: c, s, z, m, n, d, b, g, j. De esta manera se crean las condiciones para un aprendizaje divertido, considerando que los niños y niñas también pueden aprender a través del juego, que no sea para ellos el mismo escenario como lo es el tablero, libro, cuaderno y el lápiz. Esta metodología hace que los estudiantes pierdan el interés en este proceso de lectura y escritura. El juego por el contrario constituye una herramienta pedagógica fundamental para el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que motiva a niños y niñas. Para aplicar el juego en la enseñanza se debe tener en cuenta que este sea organizado, coordinado y sobre todo tenga un objetivo o una perspectiva clara de lo que se quiere lograr. Esta estrategia facilita la interacción en el aula, despierta la motivación y propicia un aprendizaje significativo en los estudiantes, porque lo que se aprende a través del juego deja huellas imborrables y difícilmente se olvida.

Con esta estrategia lúdica pedagógica se favorece la socialización, el lenguaje, la comunicación, el pensamiento, la creatividad, para que niños y niñas puedan desarrollar sus habilidades lingüísticas y logren construir estructuras mentales, armar palabras con las diferentes consonantes y vocales, que aplican a la solución de un problema y la adquisición del lenguaje comprensivo y expresivo. Aplicar el juego en el contexto escolar contribuye también a aumentar la comprensión de sí mismo y de los demás, establecer interacciones

entre adultos, niños y niñas fortaleciendo el vínculo afectivo, promover la participación espontánea para aprender a formar palabras, oraciones, párrafos, inventar historias a partir de una imagen y a ser críticos.

Luego de aplicar en el aula de clase la estrategia lúdica pedagógica **JUGUEMOS CON ABC**, se pudo apreciar la curiosidad de los niños, su interés en seguir jugando, pedían con frecuencia volver a jugar. Fue así como surgió la idea de mejorar esta estrategia para seguirla aplicando en diferentes escenarios, a través de jornadas lúdicas pedagógicas.

1.1 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.

¿Cómo fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje de lectura y escritura en niños y niñas en edad de 5 a 7 años a través del juego, aplicando la estrategia lúdica pedagógica **JUGUEMOS CON ABC**?

2. OBJETIVOS.

2.1 OBJETIVO GENERAL.

Diseñar una estrategia lúdica pedagógica para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje de la lectura y escritura en niños y niñas en edad de 5 a 7 años, a través del juego.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Dinamizar las prácticas pedagógicas, mediante la aplicación de estrategias lúdica - pedagógicas significativas.
- Identificar las actitudes de niños y niñas frente a la lectura y la escritura, al utilizar la estrategia lúdica-pedagógica **JUGUEMOS CON ABC**.
- Evaluar el impacto de la estrategia lúdica-pedagógica **JUGUEMOS CON ABC** utilizada en la enseñanza aprendizaje de la lectura y la escritura.

3. HIPÓTESIS.

A través del diseño y la aplicación de la estrategia lúdica pedagógica **JUEGUEMOS CON ABC**, se dinamiza y se fortalecen los procesos de enseñanza aprendizaje de lectura y escritura en niños y niñas de 5 a 7 años de los grados transición, primero y segundo de básica primaria del Instituto Docente Pinitos de Arjona Bolívar.

4. JUSTIFICACIÓN

El presente proyecto de investigación, surge de la necesidad de niños y niñas de 5 a 7 años de edad de grados de transición, primero y segundo de básica primaria, de **INSTITUTO DOCENTE PININITOS** de Arjona - Bolívar, en aprender y fortalecer los procesos de lectura y escritura, en el cual muestran cierto grado de dificultad en el aprendizaje de dicho proceso. Algunos de ellos muestran cierto grado de dificultad en el aprendizaje de la lectura y escritura, por lo general confunden algunas consonantes, se les dificulta la escritura de palabras y textos. Para reforzar en estas dificultades en el aula de clases, los niños y niñas se limitan a repetir las planas, transcribir del tablero al cuaderno y leer en el texto escogido, mostrando poco interés frente a dichas actividades que se utilizan para estos procesos.

Por lo anterior nace la idea de diseñar una estrategia lúdica pedagógica llamada **JUGUEMOS CON ABC**. La cual les permite a los estudiantes aprender el abecedario, Fortalecer y aprender la pronunciación y escritura de palabras, reforzar la pronunciación y la escritura de algunas consonantes antes mencionadas que tienden a confundir al momento de leer. Esta estrategia les permite a maestros y maestras enseñar y fortalecer estos procesos de una manera diferente, es decir aprendiendo a través del juego, logrando así la atención, memorización, percepción y concentración de sus estudiantes. De igual manera lograr una clase amena y significativa. Igualmente le permite a la institución convertir esta debilidad en una fortaleza y lograr que sus estudiantes puedan mejorar en dicho proceso, el cual se verá reflejado con excelentes resultados en los grados siguientes y durante toda su vida.

Así mismo beneficia al maestro, ya que a través de esta estrategia lúdica pedagógica puede hacer una clase agradable y fructífera, le ayuda a desarrollar su creatividad, ser activo, innovador, lúdico, capaz de transformar el proceso de enseñanza aprendizaje y convertir su clase en un escenario diferente al tradicional. Permitiendo así, que el estudiante se sienta motivados y así obtengan un desarrollo en sus habilidades motrices, cognitivas y sociales, logrando que niños y niñas generen mayor seguridad en ellos mismos, es decir que obtengan un desarrollo integral y un aprendizaje significativo.

De la misma manera será muy beneficioso para los padres de familia, esta estrategia lúdica pedagógica ya que sus hijos e hijas obtendrán un excelente enseñanza y fortalecimiento en los procesos de lectura y escritura, lo cual no solo influyen en la escuela sino también en el contexto familiar en donde llevaran el conocimiento, su experiencia, su motivación obtenido en clase hasta su hogar, lo cual hará que sus padres puedan sentirse satisfechos con el aprendizaje de sus hijos.

Y finalmente a la educación le brinda el beneficio de tener en aulas de clases maestros capaces de transformar la educación, siendo creativos, activos, lúdicos. Permitiendo así lograr una calidad educativa en sus estudiantes y una calidad de enseñanza por parte del educador.

4. DISEÑO METODOLOGICO.

5.1 TIPO DE INVESTIGACION.

La presente investigación apunta hacia el enfoque cualitativo - descriptivo, encaminada hacia un fenómeno de tipo escolar, donde se reflejan ciertas dificultades en la enseñanza y fortalecimiento de los procesos de lectura y escritura en el **INSTITUTO DOCENTE PININITOS** de Arjona-Bolívar, en niños y niñas de 5 a 7 años de edad.

A través de las prácticas pedagógicas realizadas en VI semestre, en el instituto antes mencionado, se emprende la recolección de datos por medio de la observación, la cual fue plasmada en diarios de campo. Esta observación fue realizada en las aulas de clases con los estudiantes de grado transición, primero y segundo. Se analizó el nivel de dificultad que ellos presentan para iniciar los procesos de lectura y escritura, y la metodología utilizada por las maestras es totalmente tradicional, esto quiere decir que manejan recursos que no motivan, no les llama la atención, ni causan ningún impacto al estudiante. Permitiendo así que dicho proceso tan fundamental en la vida de niños y niñas se vuelva aburrido, monótono, tedioso, lo cual hace que estos procesos de lectura y escritura sean complejos y dificultosos para ellos.

A muchos se les hace difícil la identificación y la pronunciación de las consonantes, crear palabras. Además de esto, al momento de leer confunden algunas letras como s, c, z, m, n, d, b, j. Partiendo de esta situación surge la idea de diseñar una estrategia lúdica pedagógica **JUGUEMOS CON**

ABC, que le permite al niño(a), aprender el abecedario, crear y leer palabras de manera diferente a la tradicional, que no sea para ellos el mismo escenario como lo es el salón de clases, libro, cuaderno y lápiz, es decir jugando. Y que los maestros a través de estrategia lúdica pedagógica, logren a través del juego enseñar y fortalecer los procesos de lectura y escritura. Teniendo en cuenta el siguiente referente “De forma que se puede afirmar que cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él. No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño 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, y todos estos aprendizajes, que el niño realiza cuando juega, serán transferidos posteriormente a las situaciones no lúdicas”.¹

Es muy importante resaltar las palabras de esta autodidacta, ya que a través del juego se puede lograr que los estudiantes aprendan y fortalezcan la lectura y la escritura y hacer de este hecho tan significativo para ellos algo ameno, placentero y motivador. Todo esto es posible al utilizar la estrategia lúdica pedagógica “ **JUGUEMOS CON ABC**” en el aula de clases ya que niños y niñas desarrollaran mejor su inteligencia, generan mayor en sí mismo, en sus habilidades motrices, sociales, cognitivas, es decir obtener un desarrollo integral.

¹ El juego en la educación infantil y primaria – Irene López Chamorro – ISSN : 1989-9041, Autodidacta.PDF pag 24.

5.3 POBLACION Y MUESTRA.

En el INSTITUTO DOCENTE PININITOS se encuentra una población de 200 estudiantes entre niñas y niños.

La muestra con los cuales se realizó las observaciones y posteriormente la recolección de datos fue de 176 alumnos en los grados de transición, primero y segundo.

AÑO	2013	2014	2015
GRADO			
transición	22	23	20
primero	20	22	17
Segundo	16	18	18
Total	58	63	55

6. MARCO REFERENCIAL.

6.1 Marco Legal.

El presente proyecto se fundamenta en las normas vigentes establecidas en el decreto 1860 de agosto 3 de 1994, capítulo 5, artículo 44. En donde puntualiza sobre los materiales didácticos producidos por los docentes. Estos materiales didácticos elaborados con el fin de orientar el proceso formativo de los estudiantes.

Capítulo 5 de la sección primera de la resolución 2343 de junio de 1996 del ministerio de educación nacional. En donde puntualizan en cuanto a los indicadores de logros curriculares, las dimensiones: comunicativa, ética actitudes y valores y dimensión cognitiva. Todo lo anterior aplica para el conjunto de grado del nivel de preescolar, grado primero y segundo. En el cual se citan los siguientes:

SECCION PRIMERA.

INDICADORES DE LOGROS CURRICULARES PARA EL CONJUNTO DE GRADO DEL NIVEL DE PREESCOLAR.

EN LA DIMENSION COMUNICATIVA.

- comprenden textos orales sencillos de diferentes contextos tales como descripciones, narraciones y cuentos breves.

- Formula y responde preguntas según sus necesidades de comunicación.
- Hace conjeturas sencillas previas la comprensión de textos y de otras situaciones.
- Incorpora nuevas palabras su vocabulario y entiende su significado.
- Desarrolla formas no convencionales de lectura y escritura y demuestra interés en ella.
- Utiliza el lenguaje para establecer diferentes relaciones con los demás.
- Disfruta con lecturas de cuentos y poesías y se apropia de ellos como herramientas para la expresión.

DIMENSION COGNITIVA.

- Establece relaciones con el medio ambiente, con los objetos de su realidad y con las actividades que desarrollan las personas.
- Utiliza de manera creativa sus experiencias, nociones y competencias para encontrar caminos de resolución de problemas y situaciones de la vida cotidiana y satisfacer sus necesidades.
- Interpreta imágenes, carteles, fotografías y distingue el lugar y función de los bloques de textos escritos, aun sin leerlos convencionalmente.
- Relaciona conceptos nuevos con otros ya conocido.

DIMENSION ETICA ACTITUDES Y VALORES.

- Participa, se integra y coopera en juegos y actividades grupales que permiten reafirmar su yo.
- Disfruta de pertenecer a un grupo, manifiesta respeto por sus integrantes y goza de aceptación.

- Participa en la elaboración de normas para la convivencia y se adhiere a ellas.

INDICADORES DE LOGROS CURRICULARES DE LENGUA CASTELLANA PARA LOS GRADOS PRIMERO Y SEGUNDO.

- imagina situaciones y plantea hipótesis como estrategia previa a la lectura e interpretación de textos.
- organiza grupos de significados siguiendo un principio de clasificación.
- Se expresa oralmente con coherencia utilizando diferentes formas del discurso.
- Emplea la entonación y los matices de la voz de manera significativa en los actos significativos.

EDUCACION ETICA Y VALORES HUMANOS.

- Reconoce y acepta sus potencialidades e imitaciones en el juego, en sus actividades académicas y en sus relaciones interpersonales y se formula propósitos.
- Valora la ayuda de otros y está dispuesto a colaborar con los demás de manera solidaria.
- Manifiesta indignación y solidaridad, ante hechos injustos, pide perdón cuando ha causado daño a otro.

La ley 115 en el Título II, Estructura del servicio educativo Capítulo 1º Educación Formal, sección segunda donde se establecen los parámetros de la educación preescolar. En donde se puntualizan los siguientes artículos:

ARTICULO 15. Definición de educación preescolar. La educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológico, cognoscitivo, sicomotriz, socio-afectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas.

ARTICULO 16. Objetivos específicos de la educación preescolar. Son objetivos específicos del nivel preescolar:

b) El crecimiento armónico y equilibrado del niño, de tal manera que facilite la motricidad, el aprestamiento y la motivación para la lecto-escritura y para las soluciones de problemas que impliquen relaciones y operaciones matemáticas;

c) El desarrollo de la creatividad, las habilidades y destrezas propias de la edad, como también de su capacidad de aprendizaje.

d) La ubicación espacio-temporal y el ejercicio de la memoria;

e) El desarrollo de la capacidad para adquirir formas de expresión, relación y comunicación y para establecer relaciones de reciprocidad y participación, de acuerdo con normas de respeto, solidaridad y convivencia.

f) La participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos.

SECCION TERCERA, EDUCACIÓN BÁSICA.

ARTICULO 19. Definición y duración. La educación básica obligatoria corresponde a la identificada en el artículo 356 de la Constitución Política como educación primaria y secundaria; comprende nueve (9) grados y se

estructurará en torno a un currículo común, conformado por las áreas fundamentales del conocimiento y de la actividad humana.

ARTICULO 20. Objetivos generales de la educación básica. Son objetivos generales de la educación básica:

b) Desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente;

f) Propiciar la formación social, ética, moral y demás valores del desarrollo humano.

ARTICULO 21. Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de primaria. Los cinco (5) primeros grados de la educación básica que constituyen el ciclo de primaria, tendrán como objetivos específicos los siguientes:

c) El desarrollo de las habilidades comunicativas básicas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en lengua castellana y también en la lengua materna, en el caso de los grupos étnicos con tradición lingüística propia, así como el fomento de la afición por la lectura;

d) El desarrollo de la capacidad para apreciar y utilizar la lengua como medio de expresión estética;

6.2 Contexto Psicológico.

Esta estrategia lúdica pedagógica, JUGEMOS CON ABC, permite que niños y niñas aprenda jugando. Además de esto esta estrategia permite no solo permite que los estudiantes muestren motivación en la enseñanza y fortalecimiento de los procesos de lectura y escritura, también lleva al educando, a desarrollar sus habilidades motrices, cognitivas, sociales, a generar mayor seguridad en sí mismo, es decir contribuye a su desarrollo integral, ya que el empleo de los juegos didácticos contribuyen al progreso de cada uno de los aspectos antes mencionados. “Froebel pensó que el juego era la forma de preparación para la vida al suministrar medios precisos para el desarrollo integral del niño”.²

Al citar y comprender las palabras de este gran autor se puede resaltar la importancia del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje de niños y niñas.

Basándose en este proyecto del diseño de esta estrategia lúdica pedagógica que se aplica a través del juego, no solo ayudara al estudiante en el proceso de aprender y fortalecer la lectura y la escritura. También ayudara a que ellos a través de cada actividad realizada, puedan obtener una experiencia que poco a poco ayudara a reforzar de forma positiva su desarrollo integral, ese desarrollo que hace parte de todo lo que conforma al ser humano, desde su pensamiento, inteligencia, personalidad, sociabilidad, su parte afectiva, la imaginación, la creatividad etc. Los niños y niñas por naturaleza les gusta el juego y es algo que hace parte de esa naturaleza, para ellos el juego es algo

² El juego como estrategia de aprendizaje en el aula, pdf- pag 18

placentero que disfrutan en cada una de las etapas de su vida y que debe ser experimentado ya que los niños y niñas que tienen experiencias cercanas con actividades lúdicas, tendrán la posibilidad de desarrollar mas su creatividad y habilidades para enfrentar un futuro que aquellos que en muy poco gozan de esta experiencia.

6.3 Contexto Pedagógico

MISION.

Prestamos un servicio educativo integral con un grupo docente altamente idóneo, comprometido en brindar un servicio con calidad moral, religiosa, social y cultural. Construyendo un futuro para nuestros niños basados en los estándares competitivos actuales.

VISION.

Destacar a sus estudiantes en aspectos importantes para desarrollo integral con excelente desempeño académico, danza, teatro, pintura y valores. Garantizando así una educación integral la cual le permite al estudiante ser crítico, sensibles y creativos.

FILOSOFIA.

Se busca formar al niño partiendo de sus dimensiones antropológicas es decir ubicando los siguientes conceptos:

Ser autónomo: se busca entonces desarrollar su capacidad de pensar, de decir y actuar dentro de un marco de libertad.

Ser en relación: se pretende que el niño se relacione con el medio natural en que vive y los respete. Además que en una sana convivencia se relacione con los demás como hermanos y sin diferencias raciales o individuales.

PRINCIPIOS.

Los principios que rigen en la institución están basados en el respeto, la responsabilidad, la participación en su diario vivir.

Los alumnos de esta institución deben recibir una educación integral el cual los ubique en un contexto social de participación consciente de su propio desarrollo.

PERFIL DEL ESTUDIANTE.

El educador en INSTITUTO DOCENTE PININITOS debe tener claridad respecto a cuál es el tipo de hombre que debe promover en las circunstancias concreta de nuestra vida y sociedad.

Los rasgos fundamentales de niño y niñas deben ser los siguientes:

- 1- Madurez humana que busca desarrollar su vida de acuerdo a su realidad personal, reconociendo sus capacidades y limitaciones.
- 2- Tiene capacidad de luchar, de entender tareas difíciles. Posee el sentido de la laboriosidad y un espíritu profundo para alcanzar su libertad en búsqueda de su autonomía al servicio y el bien de todos.
- 3- Desarrolla su autonomía que se presenta en la alegría de vivir y de relación armónica con los otros.
- 4- Sabe actuar con responsabilidad (a su nivel) desarrollando una capacidad de iniciativa y de creatividad como una constante preocupación de progreso.
- 5- Desarrollas su sentido de pertenencia a su familia, a su colegio y a su región.
- 6- Desarrolla su capacidad de liderazgo al servicio del cambio.

- 7- Reconoce la dignidad de la persona humana como centro y motor de la sociedad y como criterio básico para juzgar los problemas que encuentra a su paso.
- 8- Valora las expresiones culturales de su región.
- 9- Asume la amistad como un proceso que lleva la comunicación con los otros en la lealtad y la entrega desinteresada.
- 10- Asume una actitud de responsabilidad hacia el medio ambiente como expresión de la solidaridad con sus semejantes y respeto a la obra de Dios.
- 11- Reconoce la presencia de Cristo en los hermanos especialmente en los más pobres y se esfuerzan para compartir con ellos.

MODELO PEDAGOGICO.

El Constructivismo es una propuesta de análisis de la adquisición del conocimiento científico.

Hay diferentes tipos de constructivismo, dos de los más reconocidos son el constructivismo radical y el social.

- Constructivismo Radical: cuenta entre sus principales exponentes a Piaget. Desde esta perspectiva, se entiende el proceso de adquisición

del conocimiento es de índole individual: cada persona accede el saber en virtud de su propia actividad cognitiva, el individuo construye un conocimiento cada vez más válido.

- Constructivismo social: uno de cuyos principales gestores es Vygotsky, se señala que la formación de estructuras de conocimientos es el resultado de un proceso social de constitución educativa y la sociedad en general, son elementos esenciales en el proceso de creación del conocimiento

ORGANIZACIÓN CURRICULAR.

Según lo establecido en el PEI, desde los principios del área de lengua castellana se reconoce la importancia de asumir el proceso de lectura y escritura para desarrollar las cuatro habilidades básicas de la comunicación (escuchar, hablar, leer y escribir).

PLAN DE AREA.

El plan de área se encuentra diseñado bajo la política estatal para la enseñanza de lengua castellana y ética y valores humanos, esto aplica en los grados primero y segundo.

En cuanto al grado de transición, en las dimensiones comunicativa, ética, actitudes y valores y la dimensión cognitiva.

RESEÑA HISTORICA DE LA INSTITUCION.

En el año 1987, Antes de la creación del INSTITUTO DOCENTE PININITOS las propietarias de esta institución pensaron en abrir una academia de baile, para esto reunieron un pequeño grupo de niños y niñas y decidieron iniciar su academia. Uno de los hermanos de una de estas dos mujeres las cuales eran muy amigas, les dio la idea de crear un colegio, así que a ellas no les pareció mala la idea y comenzaron a preparar todo para en el próximo año iniciar con su meta, ellas mismas pintaban las paredes, los murales, llantas y acondicionaron los salones. Todo esto en una casa desocupada que tenían los padres de una de ellas, ya listo todo, en el año 1988 iniciaron con la institución y desde allí fue creciendo y la meta que comenzaron como un jardín infantil hoy se convirtió en un instituto que tiene aproximadamente 200 estudiantes hasta el grado quinto.

6.4 Antecedentes.

Es de trascendental importancia reconocer que existen innumerables investigaciones relacionadas con estrategias lúdicas pedagógicas como material didáctico para llevar a cabo el aprendizaje de la lectura y escritura en el aula en los grados de transición, primero y segundo de básica primaria.

Para sustentar este proyecto, se tomaron como soporte algunas investigaciones que guardan relación con los objetivos de investigación teniendo en cuenta los aportes de cada una de ellas, respecto a la aplicación de estrategias lúdicas pedagógicas para enseñar y fortalecer los procesos de lectura y escritura en niños y niñas de 5 a 7 años de edad.

6.4.1. Los Juegos Didácticos como Estrategia para la Enseñanza De la Lectura y la Escritura.

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: Diagnostico, 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”.³

-Federico Froebel (1782-1852) llamado también padre del jardín de los niños, condujo a defender el empleo del juego y de juguetes diseñados especialmente para niños y niñas. Froebel decía “escuela cuyo procedimiento es el juego, se necesita y de acuerdo a este criterio origino su material empleando en el kindergarten, su enseñanza descansó en el juego ordenado, metódico capaz de desarrollarse progresivamente”.⁴

³ Los Juegos Didácticos como Estrategia para la Enseñanza de la Lectura y la Escritura- Colmenares G, Yasmira E- Universidad Central de Venezuela año 2012

⁴ Didáctica especial para la educación parvularia- López de Cruz Ángela- editorial piedra santa, pagina 39.

6.4.2. Estrategias lúdicas pedagógicas para mejorar el desempeño lector y escritor de los estudiantes de básica primaria de la institución educativa José Antonio Ricaurte de la ciudad de Ibagué.

Como proyecto a nivel Nacional citamos el siguiente, con la autoría de Parra Sierra, A, en la INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSE ANTONIO RICAURTE DE LA CIUDAD DE IBAGUÉ. El presente documento tiene como objetivo dar a conocer algunas estrategias lúdicas pedagógicas que tienen como finalidad mejorar el desempeño lector y escritor de los estudiantes, teniendo en cuenta los géneros literarios recomendados en los estándares curriculares y los indicadores de logros formulados por el Ministerio de Educación Nacional, máximo ente regulador de la educación en Colombia. La identificación de dichas falencias arrojó como consecuencia la planeación, ejecución y evaluación de un proyecto de intervención, el cual fue realizado en la Institución Educativa José Antonio Ricaurte de la ciudad de Ibagué con las niñas y niños de grado tercero de básica primaria de la jornada de la tarde. Además se aplicó una encuesta para conocer los hábitos de lectura de los padres y madres de familia. Como resultado se obtuvo la confirmación de la importancia de la lúdica como estrategia pedagógica para que se den con mayor fluidez aprendizajes significativos en los educandos. Así mismo se concluyó que cambiando la rutina e implementando los recursos con los que cuenta la institución educativa se puede lograr un mayor interés y desempeño en la lectura y la escritura por parte de los chicos.

6.5 REFERENTES TEORICOS

6.5.1 MATERIAL DIDACTICO.

“A través del tiempo, el significado de material didáctico se le ha llamado de diversos modos, como es: apoyos didácticos, recursos didácticos, medios educativos, sólo por mencionar algunos; pero dentro de éstos, el más utilizado es el material didáctico.

Se entiende por material didáctico al conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos materiales pueden ser tanto físicos como virtuales, asumen como condición, despertar el interés de los estudiantes, adecuarse a las características físicas y psíquicas de los mismos, además que facilitan la actividad docente al servir de guía; asimismo, tienen la gran virtud de adecuarse a cualquier tipo de contenido.

La importancia del material didáctico radica en la influencia que los estímulos a los órganos sensoriales ejercen en quien aprende, es decir, lo pone en contacto con el objeto de aprendizaje, ya sea de manera directa o dándole la sensación de indirecta.

En otras palabras, se puede decir que son los medios o recursos que sirven para aplicar una técnica concreta en el ámbito de un método de aprendizaje determinado, entendiéndose por método de aprendizaje el modo, camino o conjuntos de reglas que se utiliza para obtener un cambio en el comportamiento de quien aprende, y de esta forma que potencie o mejore su nivel de competencia a fin de desempeñar una función productiva.

Para que la elaboración del material didáctico se refleje en un buen aprendizaje, es necesario considerar algunas características específicas que se mencionan a continuación:

- Con respecto a los objetivos que se busca lograr; el material debe estar diseñado en la búsqueda de los mismos.
- Los contenidos deben estar sincronizados con los temas de la asignatura.
- Las características del diseñador del material didáctico: capacidades, estilos cognitivos, intereses, conocimientos previos, experiencia y habilidades requeridas para el uso de estos materiales.
- La característica del contexto. Es importante tomar en cuenta el contexto en el que se va a desarrollar y donde se piensa emplear dicho material, se debe tomar en cuenta los recursos y temas que se desarrollan.

En las estrategias didácticas se puede plantear la utilización del material, considerando lo siguiente: La secuenciación de los contenidos, el conjunto de actividades que se pueden proponer a los estudiantes, la metodología asociada a cada una, los recursos educativos que se pueden emplear, etc.

Aunque se pueden nombrar de diversas maneras, la expresión habitual de nombrarlos, es materiales didácticos.

Y según Ogalde Careaga .son todos aquellos medios y recursos que facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje, dentro de un contexto educativo global y sistemático, y estimula la función de los sentidos para acceder más fácilmente

a la información, adquisición de habilidades y destrezas, y a la formación de actitudes y valores.

Se entiende analizando esta definición, que tanto el documento (contenido) en que se registra como los aparatos utilizados para emitirlo se consideran materiales didácticos.”⁵

Se puede considerar como material didáctico el conjunto de medios, recursos o instrumentos de apoyos para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje. Medios por el cual dicho proceso se hace más flexible, eficaz y significativo tanto para el estudiante como para el maestro con la implementación de estos recursos se logra despertar el interés del estudiante, además de esto también le ayuda a desarrollar ciertas habilidades que le permitirán desenvolverse en el contexto social, escolar y familiar.

6.5.2. JUEGO.

VYGOTSKY Y SU TEORIA CONSTRUCTIVISTA DEL JUEGO.

“Otorgó al juego, como instrumento y recurso sociocultural, el papel gozoso de ser un impulsor del desarrollo mental del niño facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria según sus propias palabras “el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsadora del desarrollo mental del niño” .concentrar la atención,

⁵Elaboración de material didáctico -Pablo Alberto Morales Muñoz-Red Tercer Milenio,Pag.10-11

memorizar y recordar se hace, en el juego de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad.

Decimos que su teoría es constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vigostky llama “zona de desarrollo próximo es la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda sin ayuda de otros y el nivel de desarrollo potencial o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces.

Son muchos los autores, por tanto, que bajo distintos puntos de vista, han considerado y consideran el juego como un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil. El desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras y 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.

A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones (No olvidemos que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño, una de sus formas de expresión más natural). Está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea. El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo. Además le ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad

Mediante el juego y el empleo de juguetes, se puede explicar el desarrollo de cinco parámetros de la personalidad, todos ellos íntimamente unidos entre sí (Michelet)

1) La afectividad: El desarrollo de la afectividad se explicita en la etapa infantil en forma de confianza, autonomía, iniciativa, trabajo e identidad (Spitz, Wallon, Winnicott). El equilibrio afectivo es esencial para el correcto desarrollo de la personalidad. El juego favorece el desarrollo afectivo o emocional, en cuanto que es una actividad que proporciona placer, entretenimiento y alegría de vivir, permite expresarse libremente, encauzar las energías positivamente y descargar tensiones.

Además, el juego supone a veces un gran esfuerzo por alcanzar metas, lo que crea un compromiso consigo mismo de amplias resonancias afectivas.

También en ocasiones el niño se encuentra en situaciones conflictivas, y para intentar resolver su angustia, dominarla y expresar sus sentimientos, tiene necesidad de establecer relaciones afectivas con determinados objetos. El juguete se convierte entonces en confidente, en soporte de una transferencia afectiva.

El niño y la niña tienen además necesidad de apoyarse sobre lo real, de revivir situaciones, de intensificar personajes para poder afirmarse, situarse afectivamente en el mundo de los adultos y poder entenderlo. En los primeros años, tanto los juguetes típicamente afectivos (peluches, muñecos y animales), como los que favorecen la imitación de situaciones adultas (lavarse, vestirse, peinarse) pueden favorecer el desarrollo de una buena afectividad.

En otras ocasiones el juego del niño supone una posibilidad de aislarse de la realidad, y por tanto de encontrarse a sí mismo, tal como él desea ser. En este sentido, el juego ha sido y es muy utilizado en psicoterapia como vía de exploración del psiquismo infantil.

2) La motricidad: El desarrollo motor del niño/a es determinante para su evolución general. La actividad psicomotriz proporciona al niño sensaciones corporales agradables, además de contribuir al proceso de maduración, separación e independización motriz. Mediante esta actividad va conociendo su esquema corporal, desarrollando e integrando aspectos neuromusculares como

la coordinación y el equilibrio, desarrollando sus capacidades sensoriales, y adquiriendo destreza y agilidad.

Determinados juegos y juguetes son un importante soporte para el desarrollo armónico de las funciones psicomotrices, tanto de la motricidad global o movimiento del conjunto del cuerpo, como de la motricidad fina: precisión prensora y habilidad manual que se ve favorecida por materiales lúdicos como el que aquí vamos a trabajar.

3) La inteligencia: Inicialmente el desarrollo de las capacidades intelectuales está unido al desarrollo sensorio-motor. El modo de adquirir esas capacidades dependerá tanto de las potencialidades genéticas, como de los recursos y medios que el entorno le ofrezca.

Casi todos los comportamientos intelectuales, según Piaget, son susceptibles de convertirse en juego en cuanto se repiten por pura asimilación. Los esquemas aprendidos se ejercitan, así, por el juego. El niño, a través del juego, hace el gran descubrimiento intelectual de sentirse “causa”. Manipulando los materiales, los resortes de los juguetes o la ficción de los juegos simbólicos, el niño se siente autor, capaz de modificar el curso de los acontecimientos. Cuando el niño/a desmonta un juguete, aprenden a analizar los objetos, a pensar sobre ellos, está dando su primer paso hacia el razonamiento y las actividades de análisis y síntesis. Realizando operaciones de análisis y de síntesis desarrollan la inteligencia práctica e inician el camino hacia la inteligencia abstracta. Estimulan la inteligencia los puzzles, encajes, dominós, piezas de estrategia y de reflexión en general.

4) La creatividad: Niños y niñas tienen la necesidad de expresarse, de dar curso a su fantasía y dotes creativas. Podría decirse que el juego conduce de modo natural a la creatividad porque, en todos los niveles lúdicos, los niños se ven obligados a emplear destrezas y procesos que les proporcionan oportunidades de ser creativos en la expresión, la producción y la invención.

5) La sociabilidad: En la medida en que los juegos y los juguetes favorecen la comunicación y el intercambio, ayudan al niño a relacionarse con los otros, a comunicarse con ellos y les prepara para su integración social.

En los primeros años el niño y la niña juegan solos, mantienen una actividad bastante individual; más adelante la actividad de los niños se realiza en paralelo, les gusta estar con otros niños, pero unos al lado del otros. Es el primer nivel de forma colectiva de participación o de actividad asociativa, donde no hay una verdadera división de roles u organización en las relaciones sociales en cuestión; cada jugador actúa un poco como quiere, sin subordinar sus intereses o sus acciones a los del grupo. Más tarde tiene lugar la actividad competitiva, en la que el jugador se divierte en interacción con uno o varios compañeros. La actividad lúdica es generalmente similar para todos, o al menos interrelacionada, y centrada en un mismo objeto o un mismo resultado. Y puede aparecer bien una rivalidad lúdica irreconciliable o, por el contrario y en un nivel superior, el respeto por una regla común dentro de un buen entendimiento recíproco. En último lugar se da la actividad cooperativa en la que el jugador se divierte con un grupo organizado, que tiene un objetivo colectivo predeterminado. El éxito de esta forma de participación necesita una división de la acción y una distribución de los roles necesarios entre los

miembros del grupo; la organización de la acción supone un entendimiento recíproco y una unión de esfuerzos por parte de cada uno de los participantes. Existen también ciertas situaciones de juego que permiten a la vez formas de participaciones individuales o colectivas y formas de participación unas veces individuales y otras veces colectivas; las características de los objetos o el interés y la motivación de los jugadores pueden hacer variar el tipo de comportamiento social implicado.

Para facilitar el análisis de las diversas aportaciones del juego al desarrollo psicomotor, intelectual, imaginativo, afectivo social... del niño, presentamos una tabla en la que si bien aparece cada aspecto por separado, es importante señalar que el juego nunca afecta a un solo aspecto de la personalidad humana sino a todos en conjunto, y es esta interacción una de sus manifestaciones más enriquecedoras y que más potencia el desarrollo del hombre.

ASPECTOS QUE MEJORA EL JUEGO			
Desarrollo psicomotor	Desarrollo cognitivo	Desarrollo social	Desarrollo emocional
<ul style="list-style-type: none"> -Coordinación motriz - Equilibrio - Fuerza - Manipulación de objetos - Dominio de los sentidos - Discriminación sensorial - Coordinación visomotora - Capacidad de imitación 	<ul style="list-style-type: none"> -Estimula la atención, -la memoria, -la imaginación, -la creatividad, -la discriminación de la fantasía y la realidad, y -el pensamiento científico y matemático - Desarrolla el rendimiento -la comunicación y el lenguaje, y 	<p><u>Juegos simbólicos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Procesos de comunicación y cooperación con los demás - Conocimiento del mundo del adulto - Preparación para la vida laboral - Estimulación del desarrollo moral <p><u>Juegos cooperativos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos 	<ul style="list-style-type: none"> -Desarrolla la subjetividad del niño - Produce satisfacción emocional - Controla la ansiedad - Controla la expresión simbólica de la agresividad - Facilita la resolución de conflictos - Facilita patrones de identificación

	-el pensamiento abstracto	-Potencia el desarrollo de las conductas prosociales - Disminuye las conductas agresivas y pasivas - Facilita la aceptación interracial	sexual
--	---------------------------	---	--------

Juego y aprendizaje. La importancia del juego en el marco de la educación escolar.

Como anteriormente hemos señalado, el juego es un camino natural y universal para que la persona se desarrolle y pueda integrarse en la sociedad. En concreto el desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego ya que; además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, estimula el desarrollo de sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, proporciona al niño experiencias que le enseñan

a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar.

Si nos referimos en concreto al desarrollo cognitivo, se puede comprobar que muchos de los estudios e investigaciones actuales sobre la actividad lúdica en la formación de los procesos psíquicos convierten al juego en una de las bases del desarrollo cognitivo del niño, ya que éste construye el conocimiento por sí mismo mediante la propia experiencia, experiencia que esencialmente es actividad, y ésta fundamentalmente juego en las edades más tempranas. El juego se convierte así en la situación ideal para aprender, en la pieza clave del desarrollo intelectual (Marcos, 1985-1987).

De forma que se puede afirmar que cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él. No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño 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, y todos estos aprendizajes, que el niño realiza cuando juega, serán transferidos posteriormente a las situaciones no lúdicas.

Numerosos investigadores de la educación han llegado a la conclusión de que el aprendizaje más valioso es el que se produce a través del juego:

El juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego aprende las destrezas que le permiten sobrevivir y descubre algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido (Lee, 1977).

El juego es el principal medio de aprendizaje en la primera infancia, los niños desarrollan gradualmente conceptos de relaciones causales, aprenden a discriminar, a establecer juicios, a analizar y sintetizar, a imaginar y formular mediante el juego (DES, 1967).

El niño progresa esencialmente a través de la actividad lúdica. El juego es una actividad capital que determina el desarrollo del niño (Vygotsky, 1932). El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el juego, el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria (Vygotsky, 1979).

El juego ayuda al crecimiento del cerebro y como consecuencia condiciona el desarrollo del individuo (Congreso Unesco, 1968). En este sentido Eisen, George (1994) ha examinado el papel de las hormonas, neurolépticos y de la química cerebral en referencia al juego, y concluye diciendo que el juego hay que considerarlo como un instrumento en el desarrollo madurativo y estructural del cerebro.

En el juego la capacidad de atención y memoria se amplía el doble (Mujina, 1975).

Los niños muestran especial interés ante las tareas enfocadas como juego y una creciente comprensión y disposición para rendir (Hetzler, 1965).

Jowett y Sylva (1986) han mostrado que el entorno de una escuela infantil del primer ciclo que ofrezca juegos de retos cognitivos proporciona un potencial mayor para el aprendizaje futuro.

Para otros autores el juego desarrolla la atención y la memoria, ya que, mientras juega, el niño se concentra mejor y recuerda más que en un aprendizaje no lúdico. La necesidad de comunicación, los impulsos emocionales, obligan al niño a concentrarse y memorizar. El juego es el factor principal que introduce al niño en el mundo de las ideas. (Cordero, 1985-1986).

El estudio longitudinal de Osborn y Milbank (1987) llega a la conclusión de que las inversiones en la educación preescolar y, en consecuencia, en la calidad del juego y de las oportunidades de aprendizaje dentro de diferentes dotaciones, muy bien podrían rendir excelentes dividendos en forma de efectos beneficiosos calculables en los logros educativos de los niños durante los cinco años siguientes y quizá en un futuro más amplio.

Barbara Kaufman (1994) considera que las actividades de juego pueden propiciar óptimas oportunidades para el sano desarrollo cognitivo y socioemocional y presenta varios ejemplos de casos que ilustran la importancia de integrar el juego en programas de desarrollo del niño.

En resumen, observamos que muy diversos autores coinciden en subrayar la función educativa del juego. La etapa infantil, fundamental en la construcción del individuo, viene en gran parte definida por la actividad lúdica, de forma que el juego aparece como algo inherente al niño. Ello nos impulsa a establecer su importancia de cara a su utilización en el medio escolar. Aunque conviene

aclarar que todas las afirmaciones precedentes no excluyen a otro tipo de aportaciones didácticas y que el juego no suplanta otras formas de enseñanza.

Llegados a este punto, habremos de preguntarnos qué necesita el juego para desarrollarse en la escuela. Tres parecen ser las condiciones fundamentales: un tiempo, un espacio y un marco de seguridad (Vaca, 1987). A ellas habría que añadir una cuarta condición tan fundamental como es un cambio en la mentalidad del maestro/a, que le lleve a restaurar el valor pedagógico del juego sin convertirse, como afirma Bruner (1989) en “ingeniero de la conducta del niño”. Si además la Administración Educativa favorece esta línea de actuación tendremos los ingredientes idóneos para llevar el juego a las aulas.”⁶

El juego es un potenciador del desarrollo físico y psíquico del ser humano el cual le permite especialmente a niños y niñas a desarrollar su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales etc. se puede decir que este proporciona la capacidad de vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar.

Así mismo el juego es una de las bases fundamentales para el desarrollo cognitivo ya que este edifica el conocimiento por sí mismo a través su propia experiencia. Es por esto que el aprendizaje no debe estar aislado del juego, deben ir de la mano ya que jugando también se aprende de una manera más placentera y divertida, logrando así, que apliquen el aprendizaje obtenido en situaciones no lúdicas.

⁶ El juego en el medio escolar-Universidad de Catilla la Mancha(www.uclm.es-ensayos pdf revista 15)

6.5.3. LUDICA.

“La lúdica se identifica con el ludo que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros.”⁷

El método lúdico es el conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en los procesos de aprendizaje. Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego.

El método lúdico no significa solamente jugar por recreación, sino por el contrario, desarrolla actividades muy profundas dignas de su aprehensión por parte del alumno, en pero disfrazadas a través del juego.”⁸

La lúdica es una acción que se puede aplicar en el proceso de enseñanza-aprendizaje para que de esta forma los estudiantes se ajusten a lo que el maestro pretende enseñar. Los niños y niñas que aprenden a través de la lúdica, serán en un futuro personas capaces de desarrollar su creatividad y otras habilidades que no la tendrán aquellos que aprenden aislados de esta.

Finalmente se puede decir que la lúdica no es solamente utilizar juguetes u juegos sin propósito ni dirección es más que esto, ss utilizar sabiamente ese

⁷ Laludicaenpreescolar.blogspot.com

⁸ Es.m.wikipedia.org

conjunto de estrategias para lograr un ambiente propicio en donde el estudiante pueda obtener un aprendizaje significativo.

6.5.4. LEER Y ESCRIBIR EN LA ESCUELA: LO REAL, LO POSIBLE Y LO NECESARIO

Delia Lerner.

“Leer y escribir. Palabras familiares para todos los educadores, palabras que han marcado y siguen marcando una función esencial quizá la función esencial de la escolaridad obligatoria. Redefinir el sentido de esta función y explicitar, por lo tanto, el significado que puede atribuirse hoy a esos términos tan arraigados en la institución escolar es una tarea ineludible.

Enseñar a leer y escribir es un desafío que trasciende ampliamente la alfabetización en sentido estricto. El desafío que hoy enfrenta la escuela es el de incorporar a todos los alumnos a la cultura de lo escrito, es el de lograr que todos sus ex-alumnos lleguen a ser miembros plenos de la comunidad de lectores y escritores. Para esto debemos generar condiciones didácticas que nos permitan contar con una versión escolar más cercana a la práctica social de la lectura y escritura es decir hacer todo lo posible para alcanzar lo necesario.

Según **DELIA LERNER**, es difícil llevar cabo los procesos de lectura y escritura en la escuela, la clave es conocer estas dificultades y construir alternativas para superarlas, entre las dificultades encontradas está:

- la institucionalización de la escolarización.
- la tensión de los propósitos para orientar la lectura y la escritura contra aquellos que se usan a nivel social.
- La relación saber - duración en cuanto al cantidad de contenido y su distribución programática en el tiempo.
- La función evaluadora con la tensión existente entre enseñar y controlar lo aprendido.
- La distribución de derechos y obligaciones que actualmente damos por sentada entre el profesor y el alumno.
- En suma debemos encontrar el balance entre la función y enseñante y la función social de la lectura y escritura”.

En cuanto a todo esto LERNER afirma:

“Hoy en día estamos formando individuos independientes de la letra, estamos haciendo obligatoria y mecánica esta experiencia, estamos desarrollando copistas y gente pasiva ante la lectura y escritura.”⁹

En su teoría DELIA LERNER, investigadora en didáctica de la lectura y escritura, puntualiza sobre la importancia de los procesos de la lectura y la escritura en la escuela y que estas prácticas sean vivas y vitales. Para esto el maestro de hoy debe estar preparado para hacer de su práctica pedagógica un acto vivo y de acción hacia la enseñanza de los procesos de lectura y escritura,

⁹Lerner, D; Lotito; Levy, H y otros: Documentos n°2 y n°4 de actualización curricular en lengua. Secretaria de Educación del gobierno de la ciudad de Buenos Aires, 1996 y 1997.

con el fin de lograr tener en un futuro, personas lectoras y escritoras para esto se debe generar condiciones didácticas que permitan dinamizar la práctica social de la lectura y la escritura.

6.5.5. IMPLICACIONES METODOLÓGICAS DE LA ESCRITURA.

“En realidad, si queremos ser docentes eficientes en la enseñanza de la escritura debemos olvidarnos de que se trata de una habilidad más dentro de las cuatro modalidades del lenguaje (hablar, escuchar, leer y escribir). En vez de tratar de enseñar la escritura como una simple habilidad, se trata de entenderla como una actividad social y de aceptar su aprendizaje como un proceso cultural dentro de la vida social de una determinada comunidad, la escuela o el lugar de trabajo (Vygotsky, 1978).

Puesto que en el aula las funciones de la escritura pueden variar en gran escala, los docentes deben facilitar y crear un ambiente en donde se realicen verdaderas actividades de escritura, permitiendo de esta manera que se produzcan una serie de eventos escritos que sean funcionales y que los alumnos puedan usarlos para fines específicos de su interés.

En las aulas que funcionan de acuerdo con la teoría del lenguaje integral de **KENNET GOODMAN**, los docentes trabajan con sus alumnos en colaboración mutua para la producción de cuentos, poesías, cartas o cualquier otra forma necesaria.

SEGÚN KENNET GOODMAN ¿QUE ES LO QUE HACE QUE EL LENGUAJE SEA FÁCIL, PERO A LA VEZ, MUY DIFÍCIL PARA APRENDER?

Es fácil cuando:

Es difícil cuando:

Es real y natural.

Es artificial.

Está integrado.

Esta desfragmentado.

Tiene sentido.

No tiene sentido.

Es interesante.

Es aburrido.

Le pertenece al alumno.

Les pertenece a otros.

Es relevante.

Es irrelevante.

Es parte del hecho real.

Esta fuera del contexto

Tiene utilidad social.

No tiene valor social.

El alumno decide utilizarlo.

Es impuesto por otros.

Es accesible al alumno.

No es accesible.

El alumno tiene poder para Utilizarlo El alumno carece de Poder “¹⁰

Según KENNET GOODMAN, los maestros deben ser facilitadores del aprendizaje de la lectura y escritura en la escuela, para esto se debe implementar o buscar metodologías que propicien un ambiente adecuado que

¹⁰ Lenguaje integral y la lectoescritura en la Escuela Primaria Latino Americana (Kennet Goodman),citado por Adelina Arellano Osuma-pagina 7-8.

logre despertar motivación e interés en dichos procesos. Para esto se debe tener en cuenta lo que hace fácil y lo que hace difícil la adquisición del lenguaje.

Por otra parte para llevar a cabo u lenguaje integral, el docente debe trabajar en conjunto con sus estudiantes, realizando actividades donde haya una intervención recíproca.

7. PROPUESTA PEDAGOGICA.

APRENDO A LEER Y A ESCRIBIR

JUGANDO



7.1 FUNDAMENTOS TEORICOS.

VIGOTSKY Y SU TEORIA CONTRUSTIVISTA DEL JUEGO.

“Otorgó al juego, como instrumento y recurso sociocultural, el papel gozoso de ser un impulsor del desarrollo mental del niño facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria según sus propias palabras “el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsadora del desarrollo mental del niño” .concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad.

Decimos que su teoría es constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vygotsky llama “zona de desarrollo próximo es la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda sin ayuda de otros y el nivel de desarrollo potencial o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces.

Son muchos los autores, por tanto, que bajo distintos puntos de vista, han considerado y consideran el juego como un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil. El desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el

juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras y 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.

A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones (No olvidemos que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño, una de sus formas de expresión más natural). Está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea. El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo. Además le ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad.

7.2 OBJETIVO DE LA PROPUESTA.

- **OBJETIVO GENERAL.**

Enseñar y fortalecer los procesos lectura y escritura en niños y niñas en edades de 5 a 7 años a través del juego, utilizando la estrategia lúdica pedagógica JUGUEMOS CON ABC.

- **OBJETIVOS ESPECIFICOS.**

- Diseñar Y aplicar actividades que fortalezcan los procesos de lectura y escritura, mediante la estrategia lúdica pedagógica JUGUEMOS CON ABC.
- Aprender y fortalecer los procesos de lectura y escritura a través del juego.

7.3 JUSTIFICACION.

Es de mucha importancia la implementación de estrategias lúdicas pedagógicas, que permitan al estudiante introducirse en el mundo de la lectura y escritura. Por tal razón es fundamental que los maestros y maestras en la enseñanza y fortalecimiento de los procesos de lectura y escritura hagan uso de estrategias lúdicas pedagógicas para que dicho proceso sea más placentero y divertido.

Esta propuesta se hace con el fin de fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje de la lectura y escritura a través del juego utilizando como mediador la estrategia lúdica pedagógica JUGUEMOS CON ABC, la cual permite que niños y niñas aprendan de una manera diferente, que no sea para ellos el mismo escenario como lo es el tablero, lápiz, cuaderno, libro etc. Así mismo permite que los estudiantes logren obtener un aprendizaje significativo que es difícil de olvidar.

Por tal razón se hizo esta propuestas pedagógica con el convencimiento, que la estrategia lúdica pedagógica es una herramienta fundamental para fortalecer los procesos de lectura y escritura en niños en edades de 5 a 7 años.

7.4 METODOLOGIA.

Para desarrollar esta propuesta de aula es necesario implementar ciertas actividades utilizando como mediador la estrategia lúdica pedagógica JUGUEMOS CON ABC, con el objetivo de enseñar y fortalecer los procesos de lectura y escritura en niños y niñas de 5 a 7 años de edad.

Por tanto se establecerán ciertas actividades lúdicas que le permitirán a los estudiantes aprender por medio de canciones, recitando rimas, creando cuentos a través de imágenes, imitando animales. En el cual aprenderán de manera placentera y divertida, es decir jugando adquiriendo de esta forma las habilidades necesarias para aprender y fortalecer los procesos de lectura y escritura. Teniendo en cuenta lo anterior se propone una serie de actividades que ayudaran al educando en dicho proceso.

ACTIVIDADES

PLAN OPERATIVO.

Actividad Nº 1

Somos mimos

FECHA	ACTIVIDAD	OBJETIVO	RECURSOS	EJES TEMATICOS	RESPONSABLE
11-03-2013	Utiliza el arte de la mímica	Interpretar y utilizar, lenguajes no verbales como los gestos y la mímica.	Manejamos la estrategia lúdica pedagógica JUGUEMOS CON ABC. Al lanzar la ficha feliz al tapete, se escoge una imagen que inicie con la letra y realiza la mímica correspondiente y los compañeros deben adivinar interpretando los gestos	Interpretación de lenguaje no verbal.	Dibeth, Rosa y Roxana

Resultados

Los niños y niñas del grado transición, al inicio de la actividad estaban un poco cohibidos, pero al entender bien la dinámica se soltaron y empezaron a participar todos para adivinar los gestos que realizaban los compañeros.

Imagen Nº 1



Actividad Nº 2

Me divierto leyendo y escribiendo.

FECHA	ACTIVIDAD	OBJETIVO	RECURSOS	EJES TEMATICOS	RESPONSABLE
13-03 - 2013	Observar la consonante, buscar y escribir la palabra y leerla.	Desarrollar destrezas básicas para aprender a leer y a escribir a partir de actividades que involucran asociaciones percepción visual, habilidades motrices de creatividad, imaginación y procesos de atención y memoria.	Escogimos la estrategia lúdica JUGEMOS CON ABC. Al lanzar la ficha feliz al tapete, identifica la letra del abecedario y busca la palabra que corresponde a la letra y se escribe en el tablero.	Discriminación visual y auditiva.	Dibeth, Rosa y Roxana

Resultados

Los niños y las niñas, del grado 1º, se sintieron motivados al realizar la actividad, ya que la estrategia les pareció muy divertida al jugar en grupo y sentir el apoyo brindado por sus compañeros, se volvió un ambiente agradable y todos participaron de la actividad.

Imagen Nº 2



Actividad N° 3

Imagino y cuento

FECHA	ACTIVIDAD	OBJETIVO	RECURSOS	EJES TEMATICOS	RESPONSABLE
18-03-2013	Escoge la palabra imagina y narra pequeñas historias.	Relacionar el aprendizaje de grafemas, palabras y frases sencillas de acuerdo al entorno, para facilitar su comprensión y memoria	Utilizamos la estrategia lúdica, JUGEMOS CON ABC. Se lanza la ficha feliz al tapete, identifica la letra, escoge una palabra que inicie con ella, luego imagina una historia breve y nájrrala en forma oral.	Producción de narraciones orales.	Dibeth, Rosa y Roxana

Resultados

Fue muy motivante al ver la participación de los niños y niñas del grado 2°, su imaginación subió al máximo al momento de narrar estas historias inventadas por ellos y lo mejor la integración entre ellos.

Imagen Nº 3



Actividad N° 4

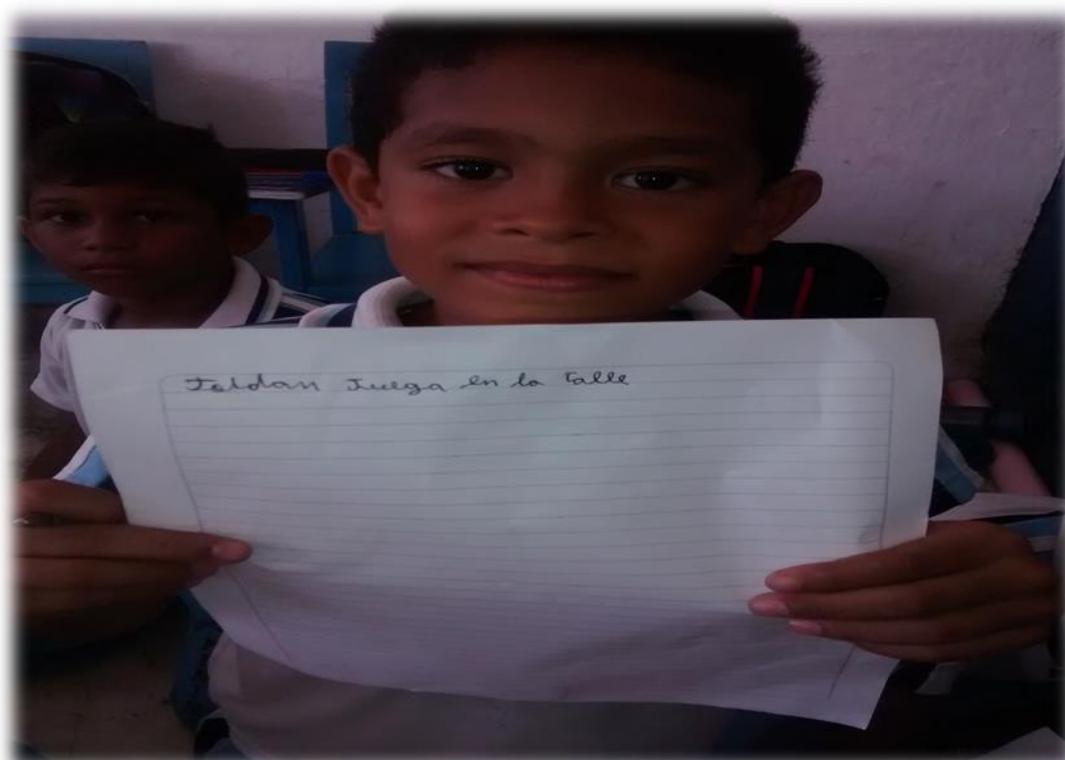
Formo oraciones

FECHA	ACTIVIDAD	OBJETIVO	RECURSOS	EJES TEMATICOS	RESPONSA BLE
25-03-2013	formemos oraciones	Diferenciar las consonantes, armar sonidos y palabras fonológicamente hasta combinarlas para organizar una oración	Elegimos la estrategia lúdica pedagógica JUGEMOS CON ABC. Se lanza ficha, se identifica y se pronuncia la letra, luego, se escoge una palabra que inicie con esa letra y junto con sus compañeros arman y escriben una oración que concuerde con dicha consonante.	Identificar el sonido de las letras, combinar palabras y armar oraciones.	Dibeth, Rosa y Roxana

Resultados

En el grado 2°, los niños y niñas estuvieron muy entusiasmados, en el momento de identificar las letras y al realizar las oraciones, lo hacían con gran rapidez, y lo mejor ellos se vieron muy unidos gozamos de un ambiente bastante motivador, tanto así que no querían que se acabara la actividad.

Imagen Nº 4



Actividad Nº 5

Concurso de fabulas.

FECHA	ACTIVIDAD	OBJETIVO	RECURSOS	EJES TEMATICOS	RESPONSA BLE
22-05-2014	Leo, comprendo, y aprendo	Que los niños y niñas utilicen significativamente la lectura, la escritura y la imagen con fines lúdicos y estéticos	Estrategia lúdica, JUGUEMOS CON ABC, hojas de colores, colores y temperas. Los estudiantes a partir de la imagen escogida debían inventar una fábula.	Producción de texto.	Dibeth, Rosa y Roxana

Resultados.

A partir de la imagen que los niños y niñas les toco, al jugar con la estrategia lúdica, se mostraron muy motivados a producir su texto dando como resultado una fábula, la cual ellos mismos pudieron crear desarrollando su imaginación y su creatividad. Los errores encontrados en algunos se pudieron ir reforzando y corrigiendo de una manera muy placentera para ellos, además de la escritura del texto también pudieron mostrar sus habilidades como pintores ya que debían realizar un dibujo con los personajes principales de cada una de sus fabulas. Esta actividad fue realizada con los estudiantes de grado 2º.

IMAGEN Nº 5





Actividad Nº 6

Juego con las imágenes

FECHA	ACTIVIDAD	OBJETIVO	RECURSOS	EJES TEMATICOS	RESPONSABLE
10-06-2014	De acuerdo a la letra donde tira el niño (a) la ficha busco una imagen alusiva a ella.	Encontrar una imagen de acuerdo a la letra donde caiga la ficha feliz.	Manejamos la estrategia lúdica pedagógica JUGUEMOS CON ABC. Al lanzar la ficha feliz, al tapete, se escoge una imagen que inicie con la letra donde cayó la ficha.	Reforzar palabras con diferentes consonantes.	Dibeth, Rosa y Roxana

Resultados

Los niños y niñas del grado transición se sintieron muy contentos en el momento de la actividad todos estaban muy felices participando de ella se les hizo fácil y encontraban las imágenes de una manera muy cómoda.

Imagen Nº 6



Actividad Nº 7

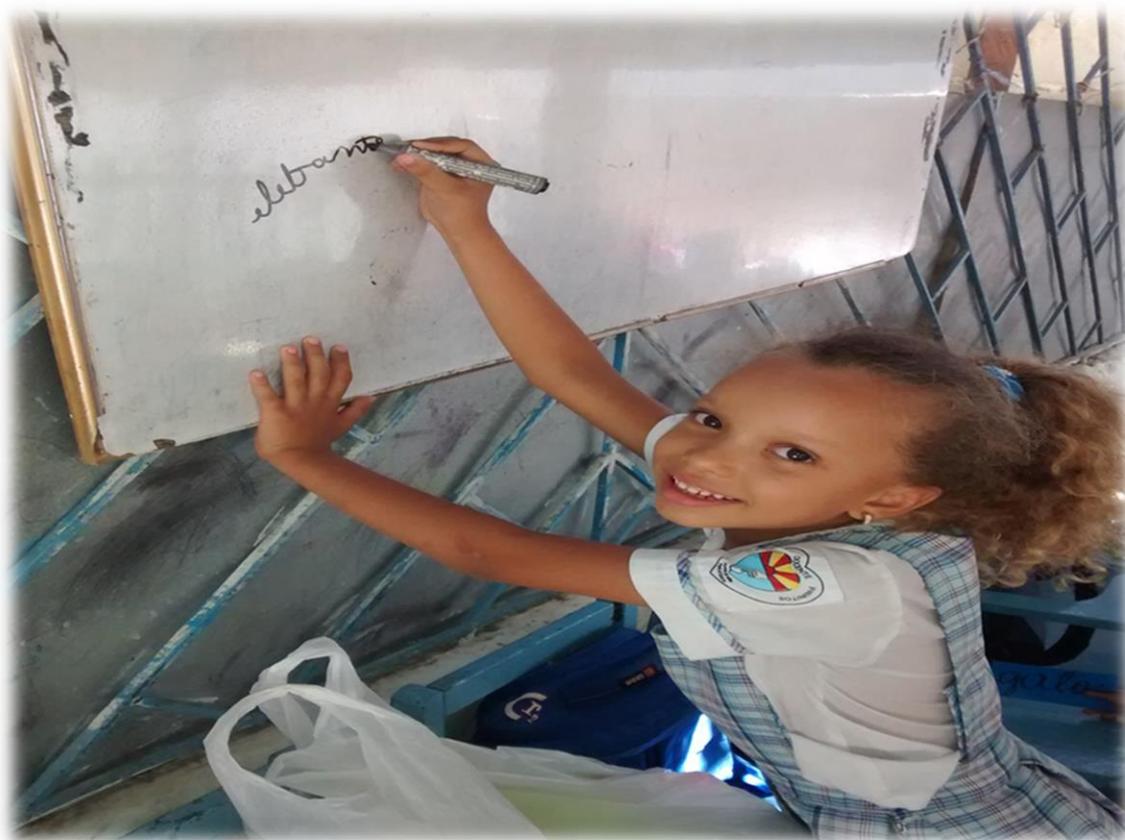
El rey manda

FECHA	ACTIVIDAD	OBJETIVO	RECURSOS	EJES TEMATICOS	RESPONSA BLE
23-07-2014	Armando palabras y oraciones con la dinámica el rey manda	Armar palabras y oraciones con las diferentes consonantes a través de la dinámica el rey manda.	Elegimos la estrategia lúdica pedagógica JUGEMOS CON ABC. La maestra es el rey y manda a que los niños formen palabras y oraciones con las distintas consonantes.	Identificar el sonido de las letras, combinar palabras y armar oraciones.	Dibeth, Rosa y Roxana

Resultados

En el grado 1º, los niñas y niños estuvieron muy entusiasmados, en el momento de identificar las letras y al realizar las oraciones, lo hacían con gran rapidez, y lo mejor ellos se vieron muy unidos gozamos de un ambiente bastante motivador, tanto así que no querían que se acabara la actividad.

Imagen N° 7



Actividad N° 8

Juego con los animales

FECHA	ACTIVIDAD	OBJETIVO	RECURSOS	EJES TEMATICOS	RESPONSABLE
13-08-2014	Juego con los animales	Encontrar el nombre de los animales.	Elegimos la estrategia lúdica pedagógica JUGEMOS CON ABC.	Identificar el nombre de los animales. Para luego escribirlo en el tablero.	Dibeth, Rosa y Roxana

Resultados

En el grado 1º los niñas y niños estuvieron muy entusiasmados, en el momento de encontrar las palabras con de cada a uno de los nombres animales, todos se vieron motivados y participativos, respondieron a la actividad y encontraron y escribieron las palabras sin dificultad.

Imagen N° 8



Actividad N° 9

¿Quién dijo quién?

FECHA	ACTIVIDAD	OBJETIVO	RECURSOS	EJES TEMATICOS	RESPONSABLE
12-05-2015	¿Quién dijo quién?	En pareja, a partir de la nube de dialogo Encontrar a la persona correspondiente	Elegimos la estrategia lúdica pedagógica JUGEMOS CON ABC.	Lectura de textos cortos.	Dibeth, Rosa y Roxana

Resultados

En el grado 1º los niñas y niñas estuvieron muy entusiasmados al momento de leer e identificar las nubes de diálogos que correspondían a cada persona, se mostraron muy motivados al ir colocando cada nube. Algunos presentaron ciertas dificultades al momento de leer pero entre pareja se reforzaban unos a otros.

Imagen Nº 9



8. Resultados y análisis.

ENCUESTAS A LAS MAESTRAS.

1- ¿En el proceso de enseñanza aprendizaje, en qué asignatura muestran mayor dificultad sus estudiantes?

- A) Matemáticas
- B) lengua castellana
- C) ciencias naturales y sociales

TABLA N° 1

Orden	Alternativa	Cantidad	Porcentaje
A	Matemáticas	1	20%
B	L. Castellana	4	80%
C	Ciencias	0	0%

GRAFICA N°1



ANÁLISIS DE LA TABLA Y GRAFICA N° 1

La tabla y grafica n° 1 muestran los datos de la asignatura donde los estudiantes muestran mayor dificultad, según la encuesta dicha asignatura es Lengua castellana con un porcentaje de 80%.

2- utiliza usted estrategias lúdicas pedagógicas para ayudar a mejorar a sus estudiantes en dichas dificultades?

- A. Si
- B. No
- C. Algunas veces

TABLA N° 2

Orden	Alternativa	Cantidad	Porcentaje
A	Si	0	0%
B	No	4	77%
C	Algunas veces	1	23%

GRAFICA N°2



ANALISIS DE LA TABLA Y GRAFICA N° 2

La tabla y grafica n° 2 muestran los datos de la aplicación de estrategias lúdicas por la maestra, para ayudar a mejorar a sus estudiantes en las dificultades que presentan en la asignatura de lengua castellana dando como resultado el siguiente porcentaje: si 0%, no 77% y algunas veces 23%

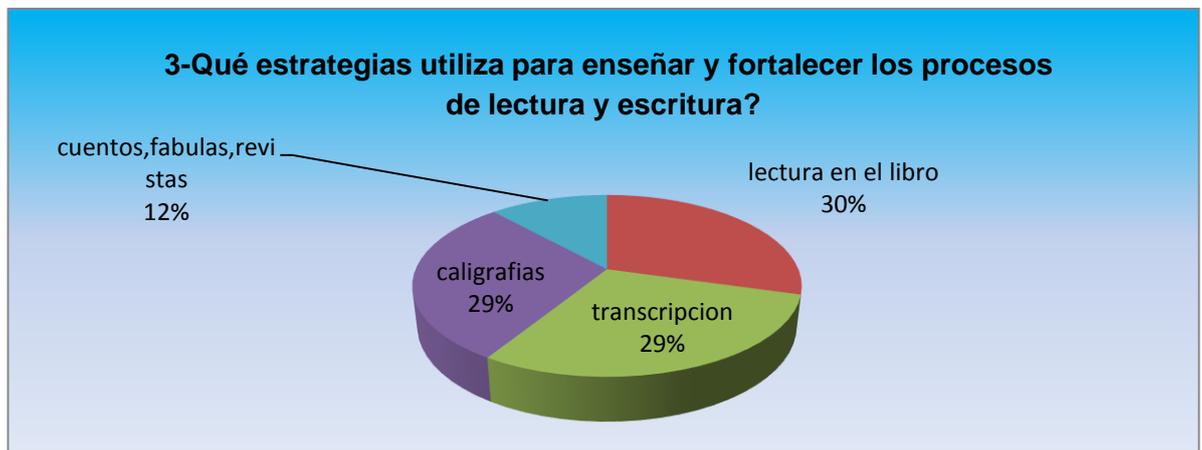
3- ¿Qué estrategias utiliza para enseñar y fortalecer los procesos de lectura y escritura?

- A) Lectura en el libro
- B) transcripción del libro o tablero al cuaderno
- C) Caligrafías
- D) cuentos y revistas

TABLA N° 3

Orden	Alternativa	Cantidad	Porcentaje
A	Lectura en el libro.	5	30%
B	transcripción del libro o tablero al cuaderno	5	29%
C	Caligrafías	5	29%
D	Cuentos,Fabulas, revistas etc.	2	12%

GRAFICA N°3



ANALISIS DE LA TABLA Y GRAFICA N°3

La tabla y la gráfica anterior muestran los datos de las estrategias que utilizan las maestras para enseñar y fortalecer los procesos de lectura y escritura en el aula de clases, dando como resultado los siguientes porcentajes: lectura en el libro pedido en la institución 30%, transcripción del libro o tablero al cuaderno 29%, Caligrafías y Cuentos, Fabulas, revistas etc. 12%.

4- ¿Qué le pareció la aplicación de la estrategia lúdica pedagógica juguemmos con ABC?

- a) Excelente
- b) Buena
- c) Regular

TABLA N° 4

Orden	Alternativa	Cantidad	Porcentaje
A	Excelente	5	100%
B	Regular	0	0%
C	No me gusta	0	0%

GRAFICA N°3



ANALISIS DE LA TABLA Y GRAFICA N°4

La tabla y la gráfica anterior muestran los datos de cómo le pareció la aplicación de la estrategia lúdica pedagógica Juguemos con ABC, a las maestras de grado transición, primero y segundo, como medio para enseñar y fortalecer los procesos de lectura y escritura, dando como resultado los siguientes porcentajes: excelente 100%, regular 0% y no me gusta 0%.

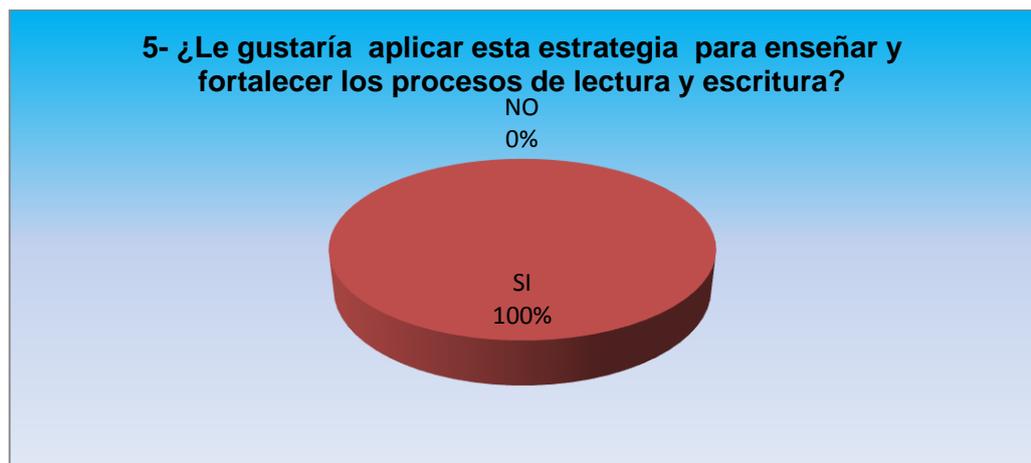
5- ¿Le gustaría aplicar esta estrategia para enseñar y fortalecer los procesos de lectura y escritura?

- A) Si
- B) No

TABLA N° 5

Orden	Alternativa	Cantidad	Porcentaje
A	Si	5	100%
B	No	0	0%

GRAFICA N° 5



ANALISIS DE LA TABLA Y GRAFICA N°5

La tabla y la gráfica anterior muestran los datos, de la aceptación en un 100% de la estrategia lúdica jugaremos con ABC, para la enseñanza y fortalecimiento de los procesos de lectura y escritura en el aula de clase.

6- ¿Piensa usted que mediante el juego se pueden enseñar y fortalecer los procesos de lectura y escritura?

- A) Si
- B) No

TABLA N° 6

Orden	Alternativa	Cantidad	Porcentaje
A	Si	5	100%
B	No	0	0%

GRAFICA N° 6



ANALISIS DE LA TABLA Y GRAFICA N°6

La tabla y la gráfica anterior muestran los datos de cómo mediante el juego se puede enseñar y fortalecer los procesos de lectura y escritura, su aceptación fue de un 100%.

ENTREVISTAS A LOS ESTUDIANTES.

1- ¿Qué es lo que se te hace más difícil aquí en la escuela?

- A) Contar
- B) Leer y escribir
- C) Sumar y restar

TABLA N° 1

Orden	Alternativa	Cantidad	Porcentaje
A	Contar	5	9%
B	Leer y escribir	35	64%
C	Sumar y restar	15	27%

GRAFICA N° 1



ANALISIS DE LA TABLA Y GRAFICA N°1

La tabla y la gráfica anterior muestran los datos de lo que se la hace más difícil aprender en la escuela a niños y niñas, dando como resultado los siguientes porcentajes: contar 9%, leer y escribir 64% y sumar y restar 27%.

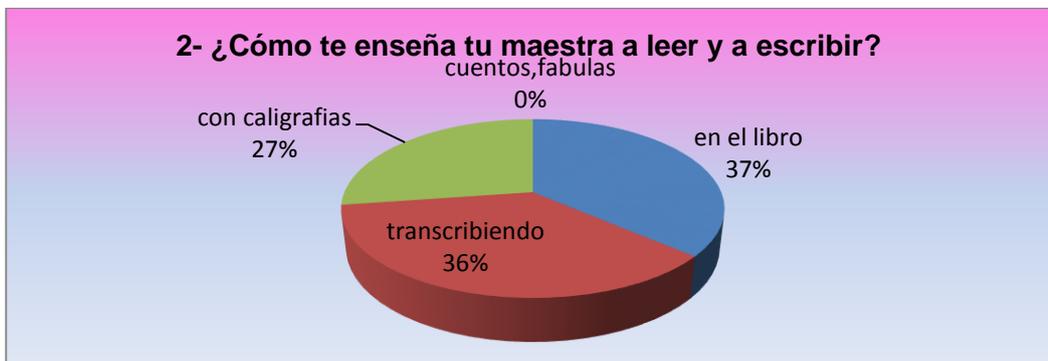
2- ¿Cómo te enseña tu maestra a leer y a escribir?

- A) En el libro
- B) Transcribiendo
- C) Con Caligrafías
- D) Cuentos, fabulas y juegos

TABLA N° 2

Orden	Alternativa	Cantidad	Porcentaje
A	En el libro.	20	37%
B	transcribiendo	20	36%
C	Con Caligrafías	15	27%
D	Cuentos, Fabulas, y juegos	0	0%

GRAFICA N° 2



ANALISIS DE LA TABLA Y GRAFICA N°2

La tabla y la gráfica anterior muestran los datos de cómo enseñan las maestras y como aprenden los niños y niñas a leer y escribir, dando como resultado los siguientes porcentajes: en libro 37%, transcribiendo 36%, con caligrafías 27% y 0% cuentos, fabulas y juegos.

3- ¿Te gusta cómo te enseña?

- A) SI
- B) NO

TABLA N° 3

Orden	Alternativa	Cantidad	Porcentaje
A	Si	4	8%
B	No	46	92%

GRAFICA N° 3



ANALISIS DE LA TABLA Y GRAFICA N°3

La tabla y la gráfica anterior muestran los datos de las respuestas de los alumnos con respecto al gusto de cómo sus maestras le enseñan a leer y a escribir, dando como resultado los siguientes porcentajes: si el 8% y no el 92%.

4- ¿Te gusto jugar con JUGUEMOS CON ABC?

- A) SI
- B) NO

TABLA N° 4

Orden	Alternativa	Cantidad	Porcentaje
A	Si	5	89%
B	No	50	9%

GRAFICA N° 3



ANALISIS DE LA TABLA Y GRAFICA N°3

La tabla y la gráfica anterior muestran los datos de la acogida que tuvo por parte de los niños y niñas la estrategia, JUGUEMOS CON ABC, dando como resultado los siguientes porcentaje si les gusto jugar con la estrategia el 89% y si el 9%.

9. Conclusiones.

Después de una cuidadosa revisión bibliográfica y la confrontación de la información suministrada por los estudiantes, profesores y las reflexiones adelantadas tras cada una de las actividades realizadas en la práctica se llega a las siguientes conclusiones:

En enseñar y fortalecer los procesos de lectura y escritura, el juego cumple un papel fundamental ya que este dinamiza el aprendizaje, por consiguiente la estrategia lúdica pedagógica JUGUEMOS CON ABC es un mediador práctico que permite a los niños y niñas aprender de una manera diferente, fácil y divertida.

Además de esto, esta estrategia lúdica pedagógica permite lograr la atención, a memorizar, ayuda a lograr la percepción y concentración del estudiante, desarrollar sus habilidades motrices, cognitivas y aprendizaje significativo. Propicia en niños y niñas la libertad, respetar normas, a interiorizar pautas de comportamiento permitiendo su espontaneidad e interactuar con sus compañeros.

Los niños y niñas al utilizar esta estrategia se mostraron muy motivados hasta llegar apropiarse del manejo de este mediador, llegando hasta el punto que ellos mismos solicitaron las actividades a realizar y plantearon nuevas alternativas para seguir aplicando esta estrategia. Aquí se evidenció que los estudiantes obtuvieron un aprendizaje significativo que lograron adquirir por medio de **JUGUEMOS CON ABC**.

10. RECOMENDACIONES.

En coherencia con las anteriores conclusiones se recomienda:

A la institución: Asumir las estrategias lúdicas y el juego como mediadores para enseñar y fortalecer los procesos de lectura y escritura. Que sea de una manera placentera y divertida donde niños y niñas puedan aprender de una manera significativa dichos procesos.

A los maestros, asumir el reto de innovar e implementar estrategias lúdicas pedagógicas y materiales didácticos para enseñar y fortalecer los procesos de lectura y escritura como fundamento para el aprendizaje.

Propiciar el trabajo en equipo, alrededor del desarrollo de la creación de hábitos de lectura y escritura uniendo el esfuerzo entre el maestro y alumno.

Dinamizar las prácticas pedagógicas, mediante la aplicación de estrategias lúdicas - pedagógicas significativas.

BIBLIOGRAFIA.

- Didáctica especial para la educación parvularia- López de Cruz Ángela- editorial piedra santa, pagina 39.
- El juego como estrategia de aprendizaje en el aula, pdf- pag 18
- El juego en el medio escolar-Universidad de Catilla la Mancha (www.uclm.es-ensayos pdf revista 15)
- El juego en la educación infantil y primaria – Irene López Chamorro – ISSN : 1989-9041, Autodidacta.PDF pag 24.
- Es.m.wikipedia.org laludicaenpreescolar.blogspot.com
- Lenguaje integral y la lectoescritura en la Escuela Primaria Latino Americana (Kennet Goodman),citado por Adelina Arellano Osuma- pagina 7-8.
- Los Juegos Didácticos como Estrategia para la Enseñanza de la Lectura y la Escritura- Colmenares G, Yasmira E- Universidad Central de Venezuela año 2012
- Lerner, D: Lotito; Levy, H y otros: Documentos nº2 y nº4 de actualización curricular en lengua. Secretaria de Educación del gobierno de la ciudad de Buenos Aires, 1996 y 1997.
- Elaboración de material didáctico -Pablo Alberto Morales Muñoz-Red Tercer Milenio,Pag.10-11

ANEXOS.

DIARIOS DE CAMPO

Día:

Hora:

Grado:

Institución:

Observación general.

Conclusión.

ENCUESTA A LAS MAESTRAS.

1- En el proceso de enseñanza aprendizaje ¿en qué asignatura muestran mayor dificultad sus estudiantes?

- A) Matemáticas
- B) lengua castellana
- C) ciencias naturales y sociales

2- utiliza usted estrategias lúdicas para ayudar a mejorar a sus estudiantes en dichas dificultades?

- A) Si
- B) No
- C) no mucho

3- ¿Qué estrategia lúdica pedagógica utiliza para enseñar y fortalecer los procesos de lectura y escritura?

- A) Lectura en nacho lee
- B) transcripción del libro o tablero al cuaderno
- C) Caligrafías
- D) cuentos y revistas

4- ¿Qué piensa a cerca de la estrategia lúdica pedagógica juguemos con ABC?

- A) Excelente
- B) Buena
- C) Regular

5- ¿Le gustaría aplicar esta estrategia para enseñar y fortalecer los procesos de lectura y escritura?

- A) Si
- B) No

6- ¿Piensa usted que mediante el juego se pueden fortalecer la enseñanza y fortalecimiento de los procesos de lectura y escritura?

- A) Si
- B) No

ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES.

1- ¿Qué es lo que se te hace más difícil aquí en la escuela?

- A) Contar
- B) Leer y escribir
- C) Sumar y restar

2- ¿Cómo te enseña tu maestra a leer y a escribir?

- A) En el libro
- B) Transcribiendo
- C) Caligrafía
- D) Cuentos, fabulas y juegos.

3- ¿Te gusta cómo te enseña?

- A) SI
- B) NO

4- ¿Te gusto jugar con ABC?

- A) SI
- B) NO