



UNIVERSIDAD
CONTEMPORÁNEA
DE LAS AMÉRICAS

UNIVERSIDAD CONTEMPORÁNEA DE LAS AMÉRICAS

Plantel Zitácuaro

Título de la tesis:

**“LA INFLUENCIA DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LOS
PROCESOS DE LECTURA Y ESCRITURA EN ALUMNOS DE CUARTO
GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA”**

Presenta:

Karla Patricia Lara Pérez

Director de Tesis

Dr. Armando Garibay Rivera

Tesis de Investigación presentada para la obtención del grado de
Doctor en Ciencias de la Educación

H. Zitácuaro Michoacán, Agosto 2020

i.Dictamen

H. Zitácuaro, Mich., a 29 de Marzo de 2020.

ASUNTO: LIBERACIÓN DE TESIS
PARA PRESENTACIÓN

**C. DRA. JOAQUINA JORDÁN HERNÁNDEZ
DIRECTORA DE LA UNIVERSIDAD CONTEMPORÁNEA
DE LAS AMÉRICAS PLANTEL ZITÁCUARO
PRESENTE**

Por este conducto informo a usted que una vez que fue revisado el trabajo de Tesis de Doctorado " **LA INFLUENCIA DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LOS PROCESOS DE LECTURA Y ESCRITURA EN ALUMNOS DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA** " que presenta el (la) **C. Karla Patricia Lara Pérez**, para optar por el Grado de **Doctora en Ciencias de la Educación**, considerando que cuenta con el avance teórico-metodológico suficiente para continuar con el proceso de formación; para lo cual se hace entrega de tres tantos impresos a fin de que usted asigne al sínodo ante el cual será **PRESENTADO**, quién revisará y marcará de ser necesario las observaciones que considere pertinentes, buscando el enriquecimiento de tesis y así continuar la ejecución de las correcciones que se puedan marcar, para que él sustentante pueda continuar con el protocolo de obtención de grado.

Sin otro particular, reciba un cordial saludo.

ATENTAMENTE



Armando Garibay Rivera
DIRECTOR DE TESIS

H. Zitácuaro, Mich., a 29 de Marzo de 2020.

ASUNTO: LIBERACIÓN DE
TESIS DE DOCTORADO

C. DRA. JOAQUINA JORDÁN HERNÁNDEZ
DIRECTORA DE LA UNIVERSIDAD CONTEMPORÁNEA
DE LAS AMÉRICAS PLANTEL ZITÁCUARO
PRESENTE

Por este conducto informo a usted que una vez que fue revisado el trabajo de Tesis de Doctorado denominado " **LA INFLUENCIA DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LOS PROCESOS DE LECTURA Y ESCRITURA EN ALUMNOS DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA** " que presenta el (la) **C. Karla Patricia Lara Pérez**, para optar por el Grado de **Doctora en Ciencias de la Educación**, considerando que cuenta con los elementos teórico-metodológicos suficientes y ha cumplido con la corrección de las observaciones sugeridas por los sinodales. De tal forma que cubre con los requisitos para ser LIBERADO y pueda continuar con el protocolo para la obtención de grado.

Sin otro particular, reciba un cordial saludo.

ATENTAMENTE



Dr. Armando Garibay Rivera

NOMBRE

DIRECTOR DE TESIS

ii. Dedicatorias
Karla Patricia Lara Pérez

A LIC. GERARDO ALFREDO VEGA G.

Gracias por tu apoyo incondicional por no dejarme caer y salir corriendo a pesar de las adversidades, has creído y confiado en mí por muy diverso que pueda ser el panorama, somos uno mismo y es lo que construye mis ganas de dar día a día la mejor versión de mí.

A ADRIANA Y SHALOM VEGA LARA

Mis dos razones de ser, a quien les debo su paciencia y tiempo por permitirme cumplir una meta más en mi vida, que nada ni nadie les corte las alas para lograr lo que se propongan recuerden pies para que los quieren si tienen alas para volar los amo con todo mi corazón.

A LIC. PATRICIA PÉREZ Y DR. HÉCTOR LARA

Siempre me enseñaron que para lograr lo que uno se propone debemos de sacrificar a veces lo que más nos duele, sin embargo, llegar a la meta no es fácil, pero vale la pena cada sacrificio que nos permite ser mejores en todos los aspectos con los pies en la tierra, gracias por ser parte de mí.

A LIC. GABRIELA LARA Y M.C. ALEJANDRA LARA

Desde niñas siempre luchando por nuestros ideales para que nuestras metas no se quedaran en sueños, ustedes son ejemplo en mi vida en constancia y compromiso en lo que se proponen, las quiero hermanitas.

SERES QUERIDOS, AMIGOS, CONOCIDOS

Porque a su manera contribuyeron en este camino, gracias por sus palabras de aliento y porque no de gratos momentos que sin duda han dejado huella en mi vida... gracia por creer en mí.

A Mtra. ABRIL SELENNE GAYTAN RUIZ

En la vida te encuentras con personas que llegan para quedarse y hacer la diferencia, gracias por coincidir en esta aventura conmigo y por apostar sin miedo a equivocarte que podríamos con esto y más, no perdí nada sino todo lo contrario gane a una gran amiga que hoy puedo decirle con el corazón Gracias.

iii. Agradecimientos

Abril Sellenne Gaytan Ruiz y Karla Patricia Lara Pérez

Para tomar el coraje y decisión de defender lo que se piensa, para lograr una meta es el resultado de compartir un compromiso en común a pesar de las adversidades que se presenten en el camino, el emprender una aventura de estudio que implica sacrificios trabajo colaborativo así como entender que el luchar por un grado académico es sinónimo de compromiso que en el camino se nos olvida el sentido y responsabilidad que se adquirió, este trabajo de investigación tiene el deseo de impactar y trascender por parte de quien contribuyo a realizarlo y que hoy pueden decir lograr llegar más allá de sus capacidades gracias a las dificultades presentadas.

Deseamos expresar nuestro agradecimiento al director de esta tesis doctoral, **Dr. Armando Garibay Rivera**, su apoyo que ha brindado a este trabajo creyendo firmemente en quienes tomaron la decisión de continuar dudando de sí mismas, nunca olvidaremos sus palabras confíen en su capacidad, gracias por el respeto a nuestras sugerencias e ideas y por la dirección, gracias por la confianza ofrecida.

Exaltando la labor de nuestras familias, amigos y todos aquellos, que estuvieron presentes durante toda o la mayor parte de la realización y desarrollo de esta tesis, gracias a aquellos que con respeto realizaron sugerencias a esta, creyendo y apostando que sí podíamos cuando no tenía inicio y final este trabajo, gracias a todos.

El desarrollo de esta tesis, no es el resultado de una amable entrega sino todo lo contrario defender que nuestras capacidades van más allá de lo que nosotras dudados llamándolo así decisión propia y compromiso, pero lo que sí podemos, es afirmar que, durante todo este tiempo, disfrutamos de cada momento, que cada investigación, proceso y proyectos que se realizaron dentro de estos años de estudio, lo disfrutamos al máximo. Para nuestra fortuna a lo largo de nuestra vida, siempre estuvimos y estaremos acompañadas de seres mágicos y maravillosos, todo este proceso no fue fácil, pero sin duda ha valido la pena.

INDICE.

Dictamen	i
Dedicatorias	ii
Agradecimiento	iii
Introducción	iv
CAPITULO I		
EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA		
1.1. Antecedentes del juego	29
1.2. Conceptualización y características del juego	31
1.3. Teorías sobre el juego	36
1.4. Clasificación del juego y aspectos que mejoran	41
1.5. Conceptualización de estrategia didáctica	46
CAPITULO II		
PROCESOS DE LECTURA Y ESCRITURA		
2.1. Enfoque de la asignatura de español	50
2.2. Procesos de alfabetización del niño	52
2.3. Lectura y escritura para la mejora del aprendizaje	58
2.4. Expresión oral y escrita	65
2.5. Enseñanza de la lectura y escritura	70
CAPITULO III		
EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LOS PROCESOS DE LECTURA Y ESCRITURA		
3.1. El rol docente en los procesos de lectura y escritura	78
3.2. Propuesta lúdico-constructivista	85
3.3. Procesos de lectura y escritura a través del juego	94
3.4. Importancia del juego en los procesos de lectura y escritura	101
3.5. Fortalecimiento de la lectura y escritura	107
CAPITULO IV METODOLGIA DE LA INVESTIGACIÓN		
4.1. Metodología	110
4.2. Tipo de investigación	113
4.3. Paradigma y método de investigación	113
4.4. Técnicas e instrumentos	123

4.5. Selección de la población y la muestra	129
4.6. Tratamiento estadístico	139
4.6.1. Diseño y pilotaje de los instrumentos (confiabilidad y viabilidad)	140
4.6.2. Validación de resultados	145
4.6.3. Validación de acuerdo al programa SPSS 23 versión 23	142
4.6.4. Contrastación de validación y nivel de validación	143
4.6.5. Análisis e interpretación de resultados	144
4.7. Comprobación de hipótesis	164
Conclusiones	167
Sugerencias	168
Fuentes de Consulta	170
Matriz de congruencia interna	175
Anexos	177
Propuesta de intervención	188

ÍNDICE DE TABLAS, GRÁFICAS Y FIGURAS

Cuadro 1 Características del juego	34
Cuadro 2 Clasificación del juego.....	42
Cuadro 3 Aportes que describen la lúdica.....	45
Cuadro 4. Aspectos que mejoran el juego	46
Cuadro 5 Estrategias de enseñanza.....	49
Cuadro 6 Tipos de comprensión lectora	62
Figura IV.5.1. Mapa de ubicación institucional	131
Figura IV.5.2. Escudo institucional.....	134
Tabla IV.5.3. Datos estadísticos.....	136
Tabla IV.5.4. Personal docente adscrito a la institución	137
Tabla IV.5.5. Organigrama institucional.....	137
Tabla IV.5.6. Organigrama de personal administrativo y manual de la institución.....	138
Tabla 4.6.1.1. Resumen de procesamiento de casos de cuestionario de docentes.....	141
Tabla 4.6.1.2. Resumen de procesamiento de casos de cuestionario de alumnos.....	141
Tabla 4.6.2.1. Validación de resultados de cuestionarios docentes	142
Tabla 4.6.2.2. Validación de resultados de cuestionarios alumnos.....	143
Tabla 4.6.3.1. Niveles de confiabilidad Alpha de Cronbach.....	143
Tabla 4.6.4.1. Contratación de cuestionarios.....	144
Histograma IV.1 Pregunta 1 del cuestionario de docentes	145
Histograma IV.2. Pregunta 2 del cuestionario de docentes.....	146
Histograma IV.3 Pregunta 3 del cuestionario de docentes.....	146
Histograma IV.4. Pregunta 4 del cuestionario de docentes.....	147
Histograma IV.5 Pregunta 5 del cuestionario de docentes.....	148
Histograma IV.6 Pregunta 6 del cuestionario de docentes.....	148
Histograma IV.7 Pregunta 7 del cuestionario de docentes.....	149
Histograma IV.8 Pregunta 8 del cuestionario de docentes.....	150
Histograma IV.9 Pregunta 9 del cuestionario de docentes.....	150
Histograma IV.10 Pregunta 10 del cuestionario de docentes.....	151
Histograma IV.11 Pregunta 11 del cuestionario de docentes.....	151
Histograma IV.12 Pregunta 12 del cuestionario de docentes.....	152
Histograma IV.13 Pregunta 1 del cuestionario de alumnos.....	152
Histograma IV 14 Pregunta 2 del cuestionario de alumnos.....	153
Histograma IV.15 Pregunta 3 del cuestionario de alumnos.....	153
Histograma IV.16 Pregunta 4 del cuestionario de alumnos.....	154
Histograma IV.17 Pregunta 5 del cuestionario de alumnos.....	154
Histograma IV.18 Pregunta 6 del cuestionario de alumnos.....	155
Histograma IV.19 Pregunta 7 del cuestionario de alumnos.....	156
Histograma IV.20 Pregunta 8 del cuestionario de alumnos.....	156
Histograma IV.21 Pregunta 9 del cuestionario de alumnos.....	157
Histograma IV.22 Pregunta 10 del cuestionario de alumnos.....	158
Histograma IV.23 Pregunta 11 del cuestionario de alumnos.....	158
Histograma IV.24 Pregunta 12 del cuestionario de alumnos.....	159
Histograma IV.25 Pregunta 13 del cuestionario de alumnos.....	159
Histograma IV.26 Pregunta 14 del cuestionario de alumnos.....	160
Histograma IV.27 Pregunta 15 del cuestionario de alumnos.....	160
Histograma IV.28 Pregunta 16 del cuestionario de alumnos.....	161
Histograma IV.29 Pregunta 17 del cuestionario de alumnos.....	161
Histograma IV.30 Pregunta 18 del cuestionario de alumnos.....	162
Histograma IV.31 Pregunta 19 del cuestionario de alumnos.....	162
Histograma IV.32 Pregunta 20 del cuestionario de alumnos.....	163
Histograma IV.33. Pregunta 21 del cuestionario de alumnos.....	163

Anexo 1 Graficas PLANEA.....	177
Anexo 2 Guía de Observación	178
Anexo 3 Cuestionario de docentes	180
Anexo 4 Cuestionario de alumnos	182
Cuadro 1. Análisis FODA.....	189
Cuadro 2 Clasificación del juego	190
Cuadro 3 Aspectos que mejora el juego	191
Cuadro 4. Elementos de las fichas del juego	193
Cuadro 5 Fichas del juego y la comprensión lectora	195
Ficha 1 Fichas del Juego	199
Ficha 2 Fichas del juego	201
Ficha 3 Fichas del juego	203
Ficha 4 Fichas del juego	205
Ficha 5 Fichas del juego	207
Ficha 6 Fichas del juego	209
Ficha 7 Fichas del juego	212
Ficha 8 Fichas del juego	214
Ficha 9 Fichas del juego	217
Ficha 10 Fichas del juego	219
Ficha 1 Fichas para la comprensión lectora	223
Ficha 2 Fichas para la comprensión lectora.....	225
Ficha 3 Fichas para la comprensión lectora	227
Ficha 4 Fichas para la comprensión lectora	229
Ficha 5 Fichas para la comprensión lectora	231
Ficha 6 Fichas para la comprensión lectora	234
Ficha 7 Fichas para la comprensión lectora	236
Ficha 8 Fichas para la comprensión lectora	238
Ficha 9 Fichas para la comprensión lectora	240
Ficha 10 Fichas para la comprensión lectora	242
Cronograma.....	245

IV. Introducción

La enseñanza de la lectura y escritura es una tarea a la cual el docente debe dar prioridad en el primer ciclo de la educación básica y comenzando a ser consolidado en el segundo ciclo de la educación básica, ya que les será de gran utilidad no solo para su trayecto educativo sino para su vida cotidiana, tomando en cuenta que los niños inician su aprendizaje del sistema de escritura en los más variados contextos, porque esta forma parte de su paisaje y así mismo las demandas actuales solicitan el continuo uso de la lectura.

El presente trabajo de investigación habla de la importancia de innovar las propuestas pedagógicas, siendo el juego una estrategia indispensable que permite fortalecer los procesos para la mejora del aprendizaje, como lo es la lectura y escritura. Los resultados obtenidos en las pruebas externas como SISAT y PLANEA han permitido observar que los alumnos de cuarto grado de primaria muestran un bajo nivel de desempeño en las asignaturas debido a que no han logrado consolidar los procesos básicos de lectura y escritura.

El juego como una dimensión de desarrollo para los seres humanos, es una necesidad del ser humano de sentir, reír, gozar y disfrutar de una manera diferente, el juego fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad ya que se crece aprendiendo, en donde trabajar con el juego se convierte en algo productivo al momento de vivir en el ritmo y espacio del niño para poder ser creadores y compartir, esta herramienta abre las puertas para establecer la comunicación entre el docente y el alumno, el conocimiento por medio de vivencias y la habilidad mental para el desarrollo como una forma natural en donde el niño congenie con el ambiente y las personas que lo rodean. El juego lleva al desarrollo de la creatividad, la comunicación, la socialización y el aprendizaje siendo este último el que debería de tener un mayor impacto en la vida escolar del ser humano.

La importancia del juego en el desarrollo del niño, los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y

desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando. Los niños sienten la necesidad de hacer las cosas una y otra vez antes de aprenderlas por lo que los juegos tienen un carácter formativo al hacerlos enfrentar una y otra vez situaciones las cuales podrán dominarlas o adaptarse a ellas, los niños a través del juego buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación. Mediante el juego el niño pasa a ser un instrumento indispensable para aprender, cuando hablamos de conocimientos no solo hay que hacer referencia a los contenidos formales también a habilidades psicomotrices, autoestima y a valores que rigen el comportamiento.

Los niños van relacionando sus conocimientos y experiencias previas con otras nuevas, realizando procesos de aprendizaje individuales fundamentales para su crecimiento, independientemente del medio ambiente en que ese desarrolle. El juego no es exclusivo del niño, sino también del adulto capaz de ser creativo y de utilizar toda su personalidad, la necesidad de jugar en los seres humanos es permanente a través de toda la vida. La base de la vida del hombre es la habilidad para armar para trabajar, para jugar, para pensar y la relación que se forme entre estos cuatro aspectos primordiales de su vida. Es verdad que todas las actividades no pueden convertirse en juego, sin embargo, la alternancia del juego y del trabajo ayuda a que el adulto acepte mejor este último, dando la posibilidad de generar y construir conocimientos.

Según Johnson (1999) La cooperación consiste en trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes. En una situación cooperativa, los individuos procuran obtener resultados que sean beneficiosos para ellos mismos y para todos los demás miembros del grupo. Es el empleo didáctico de grupos reducidos en lo que los alumnos trabajan juntos, para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás. (p.13)

Dentro de esta dinámica pierden el sentido de competitividad que abunda en el ambiente escolar, esforzándose por complacer a los demás. En el juego cooperativo, los alumnos trabajan de manera voluntaria e interesada contribuyendo con lo que cada uno puede hacer para lograr una meta común. El juego simboliza la oportunidad para adentrarse en el maravilloso mundo del conocimiento. Los juegos representan un conjunto de retos y la

atención del niño consiguiendo que los pequeños esfuerzos se traduzcan en grandes logros que les permitan obtener agradables recompensas, y así sucesivamente y sin apenas da cuenta se da lugar al aprendizaje.

El aprendizaje es experiencia, todo lo demás es información. (Albert Einstein). El docente debe de estar consciente de la influencia y utilidad que tienen el juego en el desarrollo de aprendizajes, su labor se va a ver facilitada en el sentido de tener objetivos de clase, actividades estructuradas no solo de exposición libre sino de desarrollo social, emocional e intelectual, permitiendo al docente un concepto teórico que sustente a las actividades relacionadas entre el juego y sus objetivos de clase, convirtiendo o dando, así un sentido lógico a una actividad natural del niño y lo que se espera desarrolle integralmente dentro del aula.

El juego es una actividad natural, libre y espontánea, actúa como elemento de equilibrio en cualquier edad porque tiene un carácter universal, pues atraviesa toda la existencia humana, que necesita del juego en todo momento como parte esencial de su desarrollo armónico; el juego es una opción, una forma de ser, de estar frente a la vida y, en el contexto escolar, contribuye en la expresión, la creatividad, la interacción y el aprendizaje de niños jóvenes y adultos.

Cuando las dinámicas del juego hacen parte de los espacios de aprendizaje, transforman el ambiente, brindando beneficios para el profesor y los estudiantes durante las clases. Se pasa el tiempo entre risas, textos y juegos; cada día leyendo, sumando, restando y multiplicando experiencias de aprendizaje. Los juegos inspiran a los estudiantes a pensar, a crear y recrear con actividades que contribuyen al desarrollo de la atención y la escucha activa, el seguimiento de instrucciones y el compromiso para cumplir reglas, para, de esta manera, comprender en la vivencia y convivencia, en la acción y corrección.

Justificación.

El juego permite al niño reconocerse como individuo en el medio en que vive, para poder actuar desde su forma de ser, saber y hacer sintiéndose seguro, confiado, amado, respetado y ante todo, libre para crear y recrear a partir de la exploración y el conocimiento, es decir, para aprender. El juego, unido al componente educativo permite obtener un instrumento único e irremplazable de enseñanza y de aprendizaje para los niños, dado que para ellos jugar constituye una necesidad para interactuar con el mundo, para reconocer y reconocerse como individuo. Pese a estos supuestos, que son reconocidos por los principales agentes educativos como padres y docentes, la realidad que bordea el escenario del aula no resulta ser tan halagadora a la hora de aplicar el juego como estrategia que permite fortalecer los procesos básicos para el aprendizaje en nivel primaria.

La finalidad de este trabajo de investigación es sensibilizar a los docentes con respecto a la influencia del juego como una estrategia didáctica en los procesos de lectura y escritura de los alumnos. Dentro de las estrategias de aprendizaje que determinan principios básicos relacionados con el proceso natural de los individuos, el juego prevalece, dado que permite desplegar el complejo de habilidades, destrezas y competencias a nivel cognitivo, motriz, afectivo, social, espiritual, ético, estético y de la comunicación; por lo cual el juego contribuye a reconocer y aceptar el mundo, facilitando los medios para que el niño vaya ajustándose a los entornos desde los cuales interactúa.

Es así como a partir de un proceso de investigación como lo es la obtención resultados verídicos que surgen a partir de pruebas externas como los es SISAT, PLANEA y a su vez una prueba diagnóstica interna al inicio de ciclo escolar muestran deficiencias educativas en lectura y escritura específicamente en alumnos de cuarto grado de la Escuela Primaria “Profr. Heriberto Enríquez” C.C.T. 15EPR0685P, turno matutino, ubicada en Calixtlahuaca Toluca, México, de la Zona Escolar P-146 de la subdirección regional 06 Toluca, la cual ofrece el servicio educativo de acuerdo al calendario escolar, en horario de

8:00 a 13:00 hrs, sostenimiento estatal, jornada regular, organización completa, cuenta con directora, subdirectora académica, secretario escolar, 13 docentes, docente de inglés, promotores de educación física, artística y salud, auxiliar administrativo y auxiliar general de servicios, con una matrícula de 480 alumnos.

Funciona a partir de la organización institucional, administrativa, pedagógica y comunitaria, donde se concretan actividades, medios e instrumentos que forman parte del diario vivir de la escuela. La interacción y la dinámica escolar juegan un papel fundamental debido a que se dan acciones específicas a cada dimensión, manteniendo un clima orientado al trabajo que persigue el logro de los propósitos educativos con todos los alumnos, se desarrolla un trabajo colaborativo con fines compartidos, en el que directivos, docentes, APF y CEPS, participan en la planeación, implementación, seguimiento, evaluación, gestión y rendición de cuentas, de objetivos y metas educativa. El mecanismo de comunicación con el personal es por medio de reuniones fuera del horario, circulares y en CTE, optimizando el tiempo en actividades educativas, respetando la normalidad mínima.

Las condiciones de la escuela son regulares, cuenta con servicios públicos básicos, infraestructura conformada por 13 aulas, salón de inglés, con mobiliario suficiente y buena iluminación, el espacio áulico es pequeño para el número de alumnos, factor condicionante en las actividades, biblioteca, oficina de dirección, subdirección y secretaría, baños de niñas y niños, 2 bodegas, salón de juntas y promotoría, 1 patio pequeño donde se realizan actividades cívicas, deportivas y recreativas, sólo tiene un acceso, siendo éste insuficiente por la matrícula existente.

El perfil académico de los docentes es 58 % con Licenciatura y 42 % Posgrado, el personal se desempeña de manera responsable y comprometida, sin embargo; se observan áreas de oportunidad en su intervención y didáctica que están en fortalecimiento constante para asegurar una educación de calidad.

La escuela está inserta en una localidad de marginación media, pertenece a un medio semiurbano, tiene servicios de educación básica y media superior, centro de salud y comedor comunitario, la mayoría de la población sabe leer y escribir, se profesa la religión católica, debido a ello existe poca asistencia de alumnos cuando son las fiestas patronales, la lengua predominante es el español, sus viviendas cuentan con bienes y servicios básicos, un gran porcentaje de las familias accede a bienes y servicios asociados con comodidades básicas.

Los alumnos socializan en diferentes contextos, que influyen en sus posibilidades para aprender; al aplicar el CUCOFAM sobre características socioeconómicas se obtuvo que existen 3 tipos de familias: monoparental 40%, nuclear 30% y extendidas 30%, su nivel económico es medio bajo, 65% de los padres presenta escolaridad básica, 24% media superior y 11 % superior; el nivel de escolaridad de los padres influye en el desempeño escolar así como su escasa participación en actividades escolares.

La escuela atiende alumnos de 6 a 13 años, que mantienen una interacción constante con diferentes personas, no obstante, tenemos un 13.6 % de estudiantes con los que se debe consolidar la convivencia sana y libre de violencia, el grado en que los alumnos adquieren y dominan los contenidos curriculares se relaciona con las condiciones en las que se desarrolla el proceso enseñanza y aprendizaje, es decir; existen factores como el contexto, circunstancias sociales y económicas que influyen en su aprovechamiento escolar, llamados barreras para el aprendizaje y la participación; por ello en la escuela se deben gestar ambientes de aprendizaje incluyentes y libres de violencia.

La situación educativa de la escuela en cuanto a logro de los propósitos educativos muestra que en las evaluaciones bimestrales el 15.3 % de la matrícula total se encuentra en riesgo de no alcanzar los aprendizajes esperados, 40% requieren apoyo, entre otras razones se encuentra que no han consolidado el dominio de herramientas básicas para el aprendizaje en lectura y escritura (SisAT). Conforme a los resultados de PLANEA 2019 (VER ANEXO 1) encontramos el porcentaje más alto de aciertos obtenidos de las unidades de análisis evaluadas es de un 66.4% en, lo que refleja dominio insuficiente de los

aprendizajes clave del currículo; es decir los alumnos muestran un bajo nivel de desempeño en las asignaturas debido a que no han logrado consolidar procesos básicos de lectura y escritura.

Por ello, es importante que el colectivo docente, bajo el liderazgo de la directora escolar tome acuerdos para fortalecer los procesos de lectura y escritura junto con los aprendizajes esperados de las asignaturas, implementar en su planeación actividades utilizando el juego como estrategia didáctica, generar ambientes propicios para el aprendizaje, intercambiar iniciativas pedagógicas, realizar observaciones entre pares y dirección escolar e identificar fortalezas y áreas de oportunidad todo ello para la mejora de su práctica docente y así ofrecer un servicio de excelencia donde todos los alumnos aprendan.

Se pretende sensibilizar a los docentes con respecto a la importancia del juego como estrategia didáctica en los procesos de lectura y escritura; en donde se detecta el desconocimiento de la amplia gama de posibilidades que el juego como estrategia didáctica ofrece en el nivel primaria, el cual fortalece el desarrollo integral del niño, y facilita los escenarios significativos donde los alumnos pueden relacionar los conocimientos previos con ya los adquiridos.

Es así como surge la necesidad de fundamentar el juego como una estrategia didáctica que permite reorientar las actividades dentro del aula para fortalecer los procesos de lectura y escritura. Con ello es importante reconocer y demostrar que el aprendizaje no tiene por qué ser aburrido, facilitando estrategias que conjugan juego y aprendizaje como factores fundamentales que contribuyen a la formación del niño, desde la consolidación de un carácter participativo, propositivo y el desarrollo de competencias fundamentales para enfrentar su entorno educativo, cultural y social.

Este proceso de investigación permite que el docente fuera capaz no sólo de comenzar a reconocer problemáticas que afectan la calidad de la educación principalmente al presentarse deficiencias en lectura y escritura, sino que se visualizará como un indicador

de riesgo capaz de proponer alternativas de solución eficaces al considerar el juego como una estrategia didáctica en este caso es de suma importancia analizar que por medio del juego, la vinculación de los diferentes actores en los principales contextos donde se desenvuelve el niño (escuela – familia) puede favorecer el desarrollo de los procesos básicos de aprendizaje, su inteligencia y su innata capacidad creativa y creadora.

Estado del arte

Ahora bien hoy en día se considera que en general, el estado del arte puede abordarse desde tres perspectivas fundamentales. Sea cual fuere el abordaje del estado del arte, se considera que su realización implica el desarrollo de una metodología resumida en tres grandes pasos: contextualización, clasificación y categorización; los cuales son complementados por una fase adicional que permita asociar al estado del arte de manera estructural, es decir, hacer el análisis (sinónimo de investigación).

Entre muchos otros beneficios que proporciona la lúdica, podemos apreciar en la investigación hecha por estudiantes de pedagogía Infantil de la Universidad Javeriana titulado “El juego como estrategia didáctica en la educación infantil” (2011) cuyo interés investigativo era dar respuesta a la pregunta ¿Qué caracteriza al juego como estrategia didáctica en la educación infantil? Los cuales por medio de entrevistas a Docentes y a un análisis de tipo cualitativo llegaron a la conclusión que: el juego es una herramienta educativa que el docente deberá utilizar en sus prácticas educativas para lograr en los niños y las niñas procesos de aprendizaje significativos que contribuyan con el desarrollo y su formación integral como seres humanos.

Un principio esencial del aprendizaje a través del juego es el de aunar las distintas esferas de la vida del niño el hogar, la escuela, la comunidad y el mundo en general de modo que exista una continuidad y una conectividad del aprendizaje en el tiempo y entre las diferentes situaciones. Los adultos que intervienen en cada uno de esos ámbitos tienen un papel crucial a la hora de facilitar esa continuidad y conectividad del aprendizaje.

Las investigaciones científicas realizadas en los últimos 30 años nos han enseñado que el período más importante del desarrollo humano es el que comprende desde el nacimiento hasta los ocho años de edad. Durante esos años, el desarrollo de las competencias cognitivas, el bienestar emocional, la competencia social y una buena salud física y mental forma una sólida base para el éxito incluso bien entrada la edad adulta.

El desarrollo y el aprendizaje son de naturaleza compleja y holística; sin embargo, a través del juego pueden incentivarse todos los ámbitos del desarrollo, incluidas las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales. De hecho, en las experiencias lúdicas, los niños utilizan a la vez toda una serie de competencias. Esto ocurre con frecuencia durante las actividades en los rincones de juego, en el contexto de los programas de aprendizaje temprano. Al elegir jugar con lo que les gusta, los niños desarrollan competencias en todas las áreas del desarrollo: intelectual, social, emocional y físico. (UNICEF 2020).

Aunque el aprendizaje tiene lugar durante toda la vida, en la primera infancia se produce con una rapidez que luego nunca se igualará. Los años correspondientes a la educación preescolar constituyen la parte central del período de la primera infancia. Aunque este informe se centra en los años que corresponden a la educación preescolar, debemos señalar que el aprendizaje a través del juego resulta pertinente durante todo el período de la primera infancia e incluso después de esta.

El aprendizaje se entenderá como un proceso continuo que se da a lo largo de la vida, que guarda estrecha relación con la manera como un individuo se apropia de la cultura y el conocimiento de una sociedad. Este proceso le debe permitir un eficaz empleo de las herramientas intelectuales de orden cognitivo, procedimental y afectivo para ser un aporte a la sociedad, el aprendizaje, según este concepto, no es concebido sólo como la adquisición de saberes, sino también como una reelaboración de estos. (Pérez, 1995).

El continuo del aprendizaje lúdico, muestra tres niveles distintos de implicación de los niños y adultos en las experiencias de juego: en un extremo, el juego libre proporciona a los niños absoluta libertad para jugar, explorar y descubrir; a partir de ahí se va progresando hacia un tipo de juego más guiado o estructurado, con diferentes grados de participación de los adultos.

A lo largo de ese continuo, es importante asegurar que los adultos estén dotados de las competencias necesarias y apropiadas para favorecer el aprendizaje a través del juego, incluso en el caso del juego libre, ya que los adultos tienen que saber reconocer los beneficios de este tipo de juego y potenciarlo proporcionando el tiempo y el entorno adecuados. Según Torres (2019) manifiesta que:

El juego es una actividad natural, libre y espontánea, actúa como elemento de equilibrio en cualquier edad porque tiene un carácter universal, pues atraviesa toda la existencia humana, que necesita de la lúdica en todo momento como parte esencial de su desarrollo armónico; la lúdica es una opción, una forma de ser, de estar frente a la vida y, en el contexto escolar, contribuye en la expresión, la creatividad, la interacción y el aprendizaje de niños. Cuando las dinámicas del juego hacen parte de los espacios de aprendizaje, transforman el ambiente, brindando beneficios para el profesor y los estudiantes durante las clases.

De esta manera se observa que la realización de estados del arte permite la circulación de la información, genera una demanda de conocimiento y establece comparaciones con otros conocimientos paralelos a este, ofreciendo diferentes posibilidades de comprensión del problema tratado; pues brinda más de una alternativa de estudio.

Preguntas iniciales

Las preguntas de investigación son aquellas que orientan la formulación de objetivos y todo el proceso en el diseño de la investigación, análisis de datos, redacción y obtención de resultados y de las mismas conclusiones.

Para que tengan pertinencia las preguntas deben reunir tres elementos básicos: Han de estar exentas de cualquier suposición, deben ser tales que se puedan responder por medio de una investigación empírica y no deben referirse a situaciones ficticias o a una ejecución inalcanzable. (p.345)

Por lo anterior las preguntas deben ser claras, sin ambigüedades o doble sentido y también se debe considerar que no contenga errores sintácticos, ortográficos y gramáticos; es decir, deben ser comprendidas al momento de su lectura.

Tan importante resulta ser el planteamiento del problema como las preguntas de investigación según Giroux (2004) mencionó lo siguiente:

Con el propósito de guiar la elaboración de la presente investigación, fue necesario realizar las siguientes preguntas iniciales:

- ¿Cuáles son los antecedentes del juego?
- ¿Cuál es la conceptualización y características del juego?
- ¿Cuáles son las teorías del juego?
- ¿Cuál es la clasificación del juego y qué aspectos mejora?
- ¿Cuál es la conceptualización de estrategia didáctica?

Documento que fundamenta el enfoque actual de la asignatura de español en Educación Primaria.

- ¿Cuáles son los procesos de alfabetización del niño?
- ¿En qué consisten los procesos de lectura y escritura?
- ¿Cuál es la conceptualización de aprendizaje?
- ¿En qué consiste la expresión oral y escrita?
- ¿En qué consiste la enseñanza de la lectura y la escritura?
- ¿Cuál es el rol del docente en los procesos de lectura y escritura?
- ¿En qué consiste la propuesta lúdico-constructivista?
- ¿Cómo favorece el juego los procesos de lectura y escritura?
- ¿Cuál es la importancia del juego en los procesos de lectura y escritura?
- ¿Cómo se puede llevar a cabo el fortalecimiento de la lectura y escritura?
- ¿Cuáles son las características de los alumnos de 4º grado de primaria?

Planteamiento del problema

El planteamiento del problema señala la dirección del estudio para conseguir los objetivos. Es la exposición del contexto y su realidad; por ello cuando se determina un problema se muestran sus características, las cuales sirven para enunciar la hipótesis. La formulación del problema es la pauta para el diseño del respaldo teórico. En el planteamiento del problema se deben desarrollar dos aspectos: la descripción del

problema, y la formulación del problema, es importante construir una matriz de congruencia que permita argumentar la guía para la elaboración de la investigación.

Por ello no es posible concebir una investigación sin dar a conocer la descripción clara y explícita del problema, pues este resulta ser el eje en el cual giran todos los elementos implicados en las diferentes etapas de la propia investigación. A partir de lo anterior se de los resultados del examen diagnóstico y los resultados de las pruebas externas como lo es SISAT y PLANEA en alumnos de cuarto grado de primaria se pudo encontrar dificultades en la consolidación de los aprendizajes como lo es la lectura y la escritura puesto que los alumnos no logran comprender lo que se les pide en actividades básicas que implican las modalidades de la lectura, uso de reglas ortográficas y la producción de textos.

Ante una dificultad problemática de posible investigación, hay que asumir una actitud objetiva y tomarse el tiempo suficiente para entender y comprender la complejidad de la dificultad conociendo el contexto o circunstancia en la cual la aparece la dificultad. Así se puede llegar a conocer los factores e la realidad del problema y así describir y formular adecuadamente el problema. (Alberdi,2000; p.33).

Por ello es que la práctica docente es responsabilidad de quien la ejerce, pero tan bien es cierto que resulta ser la principal responsable de brindar las herramientas básicas para el logro de sus aprendizajes. Una herramienta indispensable es el juego como parte de la estrategia de enseñanza del docente que si es bien aplicada en un sentido de fortalecer los aprendizajes permitirá al alumno aprender de una manera divertida y ver la carga académica como un gusto y no una imposición de que tiene que aprender.

Formulación del problema.

¿De qué manera influye el juego como estrategia didáctica en los procesos de lectura y escritura en los alumnos de cuarto grado de educación primaria?

Hipótesis

La función de la hipótesis es múltiple pues introduce el problema de investigación, conecta la relación de la teoría con la investigación, orienta los procesos metodológicos y facilita la búsqueda de soluciones que resultad de comprobar o refutar la misma hipótesis.

Entonces para que una hipótesis logre cumplir su función debe ser clara y evitar vaguedad, su formulación debe conducir a los hechos concretos investigados, debe establecer la relación entre variables y su lenguaje debe ser sencillo y explícito. Tamayo y Tamayo (2004) sugiere que:

Una hipótesis puede estar basada en una conjetura, el resultado de otros estudios en la posibilidad de na relación semejante entre dos variables en un estudio, o puede estar basada en una teoría mediante la cual una suposición de proceso lleva a la pretensión de que, si se dan ciertas condiciones, se pueden obtener ciertos resultados, es decir la relación causa-efecto (p. 21)

Una hipótesis es un enunciado que implica una suposición, una posibilidad o una probabilidad. Pero una suposición, de ninguna manera corresponde a una verdad, es apenas un juicio por verificar, es decir tiene que ver con aquello que puede ser o suceder. Corresponde a una proposición en donde su contenido se toma como una respuesta tentativa al problema plantead, cuya respuesta puede que sea o no verificada durante la investigación. En el presente proyecto de investigación la hipótesis planteada es:

EL juego como estrategia didáctica influye favorablemente en los procesos de lectura y escritura en alumnos de cuarto grado de educación primaria

Objetivos

Los objetivos deben ser claros, precisos, alcanzables, medibles y estar formulados en términos de conocimiento con verbos en infinitivo y no como tareas por realizar. Existen dos tipos de objetivos generales y específicos; los objetivos generales engloban de manera amplia y consolidan el fin o fines, logros y metas de la investigación y los objetivos específicos designan los logros que conducen al objetivo general y guardan

estrecha relación con él. Rojas (1976) menciona que “Son los puntos de referencia o señalamientos que guían el desarrollo de una investigación y a cuyo logro se dirigen todos los esfuerzos” (p.81). El establecimiento de estos es parte fundamental en cualquier estudio, ya que son enunciados claros y precisos que indican los fines, metas y propósitos que el investigador pretende lograr con su investigación.

Su contenido configura la propuesta anhelada que finalmente da respuesta al problema planteado. Los objetivos se constituyen de un punto de referencia pues resultan ser una guía que le puede recordar a investigador cuál es su meta; además permiten dar continuidad y coherencia al proyecto de investigación para evitar desviaciones.

Objetivo General:

- Argumentar la influencia del juego como estrategia didáctica en los procesos de lectura y escritura en alumnos de quinto grado de educación primaria.

Objetivos Específicos:

- Fundamentar el juego como estrategia didáctica en los procesos de lectura y escritura.
- Explicar los procesos de lectura y escritura para la mejora del aprendizaje.
- Verificar la importancia del juego como estrategia didáctica en los procesos de lectura y escritura

Marco teórico

Las afirmaciones de Schiller, el citado poeta y educador dice: "que el hombre es hombre completo sólo cuando juega". De ello se desprende de que la dinámica del juego, entran en desarrollo completo el ansia de libertad, la espontaneidad en la acción, el espíritu alegre el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia distingue nuestro ser en el juego el hombre despoja todo lo que se encuentra reprimido, ahogado en el mundo interior de su persona. Desde el punto de vista

psicológico el juego es una manifestación de lo que es el niño, de su mundo interior y una expresión de su mundo interior y una expresión de su evolución mental. Permite, por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias.

Al respecto Ballesteros (2011) menciona que la esencia del juego está en el establecimiento de afectividad y emocionalidad entre los alumnos, el aplicarla en la clase implica un cambio del rol para el docente el cual deja de ser un instructor y pasa a ser un guía durante el proceso de aprendizaje considerando intereses y características de los alumnos. Dicho cambio de rol del docente se puede potenciar a través de lo que Ballesteros llama ambientes lúdicos de aprendizaje, estos son espacios de interacción lúdicos y de aprendizaje motivados por la imaginación y la fantasía. (p.234)

En el orden pedagógico, la importancia del juego es muy amplia, pues la pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y la aplica la didáctica. El juego nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño, nos muestra la integridad de su ser. Las actividades del juego coadyuvan al desarrollo muscular y de la coordinación neuro-muscular. Pero el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino repercute con la totalidad del organismo.

Para el desarrollo mental es en la etapa de la niñez cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral. En esta fase, cuando el niño al jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación. Pedagogos de diversos países han demostrado que el trabajo mental marcha paralelo al desarrollo físico. Los músculos se tornan poderosos y precisos, pero se necesita de la mente y del cerebro para dirigirlos, para comprender y gozar de las proezas que ellos realizan.

Durante el juego el niño desarrollará sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niño al resolver variadas situaciones que se presentan en el juego aviva su inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria. El juego es un

estímulo primordial de la imaginación, el niño cuando juega se identifica con el tiempo y el espacio, con los hombres y con los animales, puede jugar con su compañero real o imaginario y puede representar a los animales y a las personas por alguna cosa, este es el período del animismo en el niño.

Esta flexibilidad de su imaginación hace que en sus juegos imaginativos puede identificarse con la mayoría de las ocupaciones de los adultos. Para la formación del carácter.- Los niños durante el juego reciben benéficas lecciones de moral y de ciudadanía. El profesor Sharman (2009) de la Universidad de Colombia decía: "Educar al niño guiándolo a desarrollar una conducta correcta hacia sus rivales en el juego y hacia los espectadores" (p.234). Por ello el juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños alcanzan y por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprenden a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar, así mismo, cultivan la solidaridad.

La mayoría de los juegos no son actividades solitarias, sino más bien actividades sociales y comunicativas, en este sentido se observa claramente en los Centros Educativos; es ahí donde los niños se reúnen con grandes y pequeños grupos, de acuerdo a sus edades, intereses, sexos, para entablar y competir en el juego; o en algunas veces para discutir asuntos relacionados con su mundo o simplemente realizar pasos tratando confidencialmente asuntos personales.

Es interesante provocar el juego colectivo en que el niño va adquiriendo el espíritu de colaboración, solidaridad, responsabilidad, etc. estas son valiosas enseñanzas para el niño, son lecciones de carácter social que le han de valer con posterioridad, y que les servirá para establecer sus relaciones no solamente con los vecinos sino con la comunidad entera. Los problemas internos que tienen los individuos se pueden solucionar apelando al juego por ejemplo el memorama que permite la concentración mental del hombre y meditar intensamente para solucionar dificultades, a su vez darse por bien servido en haber ganado

y ser quien obtuvo el reconocimiento de quedarse sin tarjetas o el menor número de ellas con tan solo haber utilizado su memoria.

Descripción de los contenidos

La tesis que se presenta titulada **“La influencia del juego como estrategia didáctica para fortalecer la lectura y escritura en alumnos de cuarto grado de educación primaria”**.

En su primer capítulo explica la importancia del juego como estrategia didáctica, así como puntos específicos de interés que esto implica que, partiendo desde este punto de vista antropológico, se puede decir que los niños y niñas desde que nacen, en sus juegos, potencian una identidad del grupo social a la cual cada uno de ellos pertenece. Además, cuando se encuentran inmersos en una sociedad, o en pequeñas comunidades, en los niños y las niñas se fomenta la cohesión y la solidaridad, donde van aprendiendo los diversos valores humanos y éticos que les permiten actuar y ser miembros de estos grupos, y que a su vez le van dando un sentido para la formación de su personalidad y de su desarrollo integral.

Según Moreno (2002) “jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando el niño aprende a conocer y a comprender el mundo social que le rodea” (p.183). Aquí se prueba de una u otra forma, como cada una de las propuestas, dejan entrever que un juego o una situación de él, desarrollan muchas características y habilidades en los niños y las niñas y, además, dejan a la vista conocimientos únicos y habilidades sociales propios de cada uno de ellos.

Además de esta investigación donde se evidencia como el juego es una estrategia didáctica, se encuentran otras en diversos campos investigativos, donde un sin fin de investigaciones se abordan desde una perspectiva psicoanalítica, pasando por ludotecas, como sitios donde el juego está presente, hasta pruebas hechas en instituciones infantiles, donde se potenciarán las dimensiones del desarrollo de los niños y de las niñas, siempre

mostrando el fin que se buscó en dicha propuesta y como el juego cumple una función en cada una.

Continuando en el segundo capítulo se aborda al juego como una estrategia que favorece los procesos de lectura y escritura para el logro de un aprendizaje significativo, del cual Ausubel (1973) comenta que “El aprendizaje debe ser significativo y no memorístico, para ello es muy importante que el aprendiz incorpore lo aprendido al conocimiento que posee y lo transforme en nuevo conocimiento” (p.768) ya que si el sujeto tiene un aprendizaje memorizado sería poco eficaz ya que sólo por un momento mantendrá esa información porque después se le olvidará.

Se hace mención también de los antecedentes del juego; así como las ideas de algunos pensadores que han visto al juego como una herramienta que favorece el aprendizaje de los niños, además se da a conocer su origen conceptualización y características del mismo. Se retoman en este capítulo algunas teorías del juego, su clasificación y aspectos que mejora considerando al mismo como una estrategia que favorece aspectos pedagógicos, sociales, psicológicos, motrices e intelectuales, pero sobre todo ofrece diversas ventajas para el proceso de enseñanza y aprendizaje, aunado a esto también intervienen factores que permiten la motivación y concentración de los alumnos.

La cualificación en lectura y escritura son necesarios a su vez de suma importancia para los aprendizajes, en los dominios que abarcan las distintas disciplinas en una malla curricular. Eso sí, teniendo como horizonte el pensamiento crítico y la capacidad de diálogo como metas u objetivos de toda formación académica, aspirando de esta manera a poder recuperar la tarea de enseñar a leer y escribir en una dimensión cultural, analítica y reflexiva.

Culminando este proceso de investigación en el capítulo tres aunque en la mayoría de las aulas contamos con un método de lectura y escritura que nos apoya en esta tarea, continuamos con la incertidumbre de cómo iniciarles en el fascinante viaje de la lectura y escritura ya que los materiales impresos suelen centrarse en la grafía de las letras

ocasionando un inicio artificial que no siempre respeta el nivel que atiende las necesidades que los niños poseen. En este capítulo se establece la importancia y el fortalecimiento que tiene el juego como estrategia didáctica en los procesos de lectura y escritura.

El enfrentarse, conocer, develar y transformar en función propia posibilita a que los alumnos tengan la capacidad de aprender Garvey (1985) “señala que las conversaciones de los niños, cuando juegan entre sí, tienen una riqueza lingüística y una complejidad que no alcanzan cuando la conversación se establece con un adulto o en su presencia” (p.77). Considerando esto si bien es cierto que siempre que hay gusto por lo instantáneo, por lo que interesa y por lo que siempre tiene un propósito pedagógico; evadiendo la repetición y procurando que se reflexione sobre la gran influencia que tiene el juego como una estrategia didáctica para con la lectura y la escritura.

Y por último el capítulo cuatro da a conocer el paradigma, enfoque, métodos, técnicas e instrumentos que se consideraron para para la realización del proyecto de investigación, el tipo de investigación cuantitativa así como el largo camino para consolidar dicha información implementada, la población y sus características generales y la muestra seleccionada y criterios de su selección, el diseño y pilotaje de los instrumentos, la aplicación, concentración e interpretación de los resultados así como la comprobación de la hipótesis la cual nos da una certeza clara de este proceso y finalmente se describen los fundamentos teóricos del tipo de investigación seleccionada y la justificación de su elección.

CAPITULO I

El juego como estrategia didáctica

1.1. Antecedentes del juego

Hablemos de la importancia que ha tenido el juego en la historia de la humanidad. El juego ha existido desde épocas remotas, se cree que fue creado desde la época prehistórica, el hombre a través de las actividades que realizaba instauró manifestaciones culturales como la moral, la familia y por tanto la vida en grupos sociales, es importante mencionar que el juego estaba relacionado con algún ritual religioso o de supervivencia. Cuando el hombre empezó a formar civilizaciones dio paso a juegos más complejos y estructurados entre los que podemos mencionar: el juego de pelota y carreras a pie, aunque estos juegos seguían siendo meramente de supervivencia.

Poco a poco el juego fue evolucionando y por tanto se establecieron reglas ejemplo de esto son los juegos de estrategia con tableros, juegos de pelota más evolucionados (como los de los mayas prehistóricos), la jabalina (con un carácter mixto de juego, entrenamiento, deporte y trabajo), la equitación y un juego similar al bádminton (Sáez, Rodríguez y Monroy, 2010, p. 1)

Así fueron surgiendo diferentes tipos de juegos, se fueron destinando lugares específicos para realizarlos y pasaron a ser un medio de recreación, además ayudan a desarrollar la creatividad y sobre todo son un medio de esparcimiento de la mente. En el mismo contexto de ideas Romero y Gómez citado por Lujan y Minetti (2010) señala que “el juego es una actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, que permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo, a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas” (p. 238).

El juego es una actividad inherente a los seres humanos, pues que el hombre tiene a bien desarrollarla y por supuesto también la necesita; porque ayuda a lograr una dosis de diversión y disfrute que cualquier ser humano requiere para lograr un placer en este mundo tan complejo y lleno de momentos no tan agradables.

Existen diversos tipos de juegos, aquellos que implican la mente y otros que demandan de parte del que los ejecuta un uso físico. Pero además de la diversión que propicia resultan ser muy útiles e importantes a la hora de desarrollar determinadas destrezas o habilidades. El juego es importante en la vida del ser humano pues se presume que desde el vientre materno el bebé juega. Jiménez (2007) en su artículo “El juego y la lúdica desde el vientre materno” menciona que:

En la última década los avances de las neurociencias y de la neuro pedagogía, demuestran que el feto es un ser que oye, percibe, siente, ríe, juega, memoriza, aprende... las fuertes emociones de la madre como la ansiedad y la depresión empujan al feto a la acción y, de esta forma, el niño patatea, gira sobre su cuerpo o, por el contrario, juega con su cuerpo para poder evadir la incomodidad que tiene... El niño, al jugar con su cuerpo y en especial con sus manos, satisface la ansiedad. (p. 2).

Después del nacimiento y durante su desarrollo todo individuo muestra cierto interés y atracción por actividades lúdicas, por ello se dice que es una actividad natural e innata debido a que proporciona diversión y sobre todo tiene una función educativa.

Ahora bien, en el siglo XVII nace el pensamiento pedagógico moderno, que concibe el juego educativo como un elemento que facilita el aprendizaje es decir es visto como un instrumento o medio para lograr el aprendizaje en los niños. Por tanto, podemos aseverar que el juego dentro de las escuelas siempre que tenga una intención didáctica jamás será una pérdida de tiempo, los docentes deben considerarlo dentro de sus planificaciones, para apoyar el desarrollo cognitivo de sus alumnos.

Con el juego el proceso de enseñanza y aprendizaje se convierte en un compromiso consiente, intencional y transformador del proceso formativo, se impulsa algo nuevo para el docente, abre caminos para la integración y la mejora de las relaciones; así como permite crear un placer y felicidad al momento de interiorizar el conocimiento a través de las interacciones.

Grandes pensadores han visto al juego como aquella herramienta que va a contribuir a que el ser humano vaya desarrollando su potencial humano.

Froebel (1782 - 1852) El niño desarrolla su individualidad gracias a su actividad espontánea, reconoce la importancia de la actividad en el niño para mejorar o desarrollar sus procesos cognitivos. Introduce el concepto de *trabajo libre* en la pedagogía y establece que el juego es una forma típica en la vida del infante, los niños hacen jugando cosas que nunca harían de forma impuesta y autoritaria. Es el precursor de los jardines de niños y fue el primero en hacer alusión a las actividades lúdicas.

Se puede afirmar que el juego es una parte importante los individuos experimenten, exploren y aprendan. Además, permite que los alumnos involucren sus experiencias para el logro de un aprendizaje integral. Por estas funciones la lúdica es parte de los seres humanos, siendo un componente básico para su formación para lograr entender su entorno y mejorar las relaciones que puedan tener con los otros.

Decroly (1871) señalaba que los juegos, esencialmente debían dar al niño ocasiones de registrar sus impresiones y clasificarlas para combinarlas y asociarlas con otras. Los juegos de asociación y de clasificación combinados que Decroly presentaba, los sitúan en una perspectiva moderna de la educación intelectual.

Principalmente, Decroly contribuyó a la educación mediante el juego y recapituló la riqueza del material educativo, aportado por el método global.

1.2. Conceptualización y características del juego

El juego tiene las siguientes características, primero que nada debe ser una actividad que provoque placer en las personas que lo realizan, es espontáneo, libre y voluntario, mantiene al individuo en actividad física o mental, en la mayoría de las veces se desarrolla en una realidad fantástica, tiene reglas así como limitaciones, lo más importante favorece la socialización permitiendo la integración abatiendo las desigualdades y permite que el niño o niña desarrollen su capacidad creativa así como sus destrezas debido a que no necesitan de objetos para poder jugar.

Además, el juego, aunque está más vinculado a la infancia puede ser practicado en cualquiera de las otras etapas de la vida, es innato, organiza las acciones que lo integran de manera específica. También permite aumentar el conocimiento de una realidad, al niño le ayuda a entender más la realidad, favorece el proceso de socialización, presenta reglas que deben ser respetadas, es reintegrador, rehabilitador, favorece la inclusión y rechaza la desigualdad.

Zapata (1990) el juego es una actividad primordial en la educación escolar, es un ejercicio preparatorio para la vida y tiene como objeto el libre desarrollo de los instintos heredados.

Vargas (1995) a medida que el hombre desarrolla actividad física por medio del juego prepara a su organismo para obtener mayor y mejor rendimiento.

El juego es un elemento esencial para el desarrollo infantil. Tiene gran importancia como actividad física, liberadora de energía y es necesario para el equilibrio emocional. Al mismo tiempo, constituye una fuente de aprendizaje. La escuela debe, por tanto, ser un lugar que permite jugar, porque jugando se actúa sobre los objetos y se desarrolla su conocimiento físico, se estructura el espacio y el tiempo, y la capacidad de representación, se adquieren habilidades sociales y se conocen y se vivencian valores del entorno social.

Entonces podemos decir que el juego es un medio para expresar sentimientos y emociones, el cual necesita de un espacio libre para que el ser humano disfrute y se divierta de manera espontánea, de tal forma que le permita descubrirse y lograr un equilibrio emocional, favoreciendo el desarrollo integral del individuo. Es decir, favorece las esferas: físicas, sociales, emocionales, así como las intelectuales, debido a que al jugar las personas utilizan sus sentidos y sus sistemas tanto nervioso como el músculo - esquelético.

El juego es una actividad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje de los niños, al inicio son simples movimientos corporales que, poco a poco, se van ampliando y haciendo más complejos para introducir otros elementos. Con el tiempo, el juego permite al niño desarrollar su imaginación, explorar su medio ambiente, expresar su visión del mundo, desarrollar su creatividad y desarrollar habilidades socioemocionales entre pares y adultos.

De esta forma, el juego contribuye a su maduración psicomotriz, cognitiva y física además afirma el vínculo afectivo con sus padres y favorece la socialización. Newman y Newman (1983) hace mención a Appleton (1910) en donde dice que “El juego es un modo de aumentar las capacidades del niño, por medio de este descubre y ensaya sus capacidades. El juego dirige al niño hacia una actitud más madura y efectiva” (p.456). Por lo que, el juego es uno de los medios con mayor impacto en los niños para desarrollar nuevas habilidades y conceptos a través de su propia experiencia.

Los niños invierten gran parte de su tiempo en jugar, el tipo de juego se modifica y adapta a la edad y a las preferencias de cada niño, pero más que un medio de diversión, es una actividad de enseñanza motivadora para los menores. Por ejemplo, a partir de los dos años de edad, el niño empieza con una nueva etapa de juego, debido a que en este momento se comunica con mayor fluidez, está ampliando su vocabulario y cuenta con mayor dominio sobre su cuerpo (motricidad gruesa y fina), lo cual, lo lleva a buscar nuevas experiencias y compañeros de juego.

Para Vigotsky (1896 - 1934) el juego es una realidad cambiante e impulsora del desarrollo mental del niño, a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. El juego forma parte esencial del desarrollo del niño ya que amplía continuamente la llamada zona de desarrollo próximo. El juego sirve para explorar, interpretar y ensayar diferentes tipos de roles sociales observados, contribuyendo a expresar y a regular las emociones. El uso del lenguaje y la interacción con compañeros, objetos y personas es esencial para el aprendizaje.

El juego favorece la observación, el juicio crítico, la reflexión, la autoestima, el desarrollo de la personalidad y la conciencia creativa, el individuo muestra mayor disposición de realizar las encomiendas. Es decir el juego ayuda a formar individuos críticos, autónomos y sobre todo felices.

El juego es esencial para aprender habilidades para la vida durante el desarrollo infantil. El niño es inquieto y está en continua transformación corporal, la escuela debe brindar al niño un ambiente apropiado en el que pueda actuar con total libertad.

De manera concreta el juego presenta las siguientes características según Montessori (1977).

- 1) Ayuda a controlar las emociones
- 2) Enseña a respetar el juego y las normas.
- 3) Ayuda a los introvertidos.
- 4) Fortalece la voluntad y el espíritu de lucha.
- 5) Tiene duración breve.
- 6) Busca un receso tanto físico como espiritual.
- 7) Es para el niño lo que el trabajo para el adulto.
- 8) Es un acto involuntario.
- 9) Es desinteresado.
- 10) De reglamentación sencilla.
- 11) Resuelve problemas.
- 12) Ayuda a la toma de decisiones.
- 13) Ayuda al niño a adquirir sentido de pertinencia.
- 14) Desarrolla el lenguaje.
- 15) Permite que el niño se exprese corporalmente.
- 16) Perfecciona sensaciones.
- 17) Dramatiza.
- 18) Entrena la memoria del niño.
- 19) Enseña a vivir en grupo.
- 20) Enseña a perder y a ganar.

Cuadro No.1 (Montessori, 1977)

El juego además estimula la disciplina con un nivel de decisión y autodeterminación; puesto que el mismo permite desarrollar integralmente la personalidad del hombre en particular su creatividad. A partir de lo anterior se debe comprender que jugar es una de las principales ocupaciones de los niños, es importante para su desarrollo y para que se unan con otros niños.

Es también una oportunidad para que los padres se conecten con sus hijos. Los padres son los primeros maestros de los niños y gran parte de esa enseñanza sucede a través del juego, ya que le permite al niño a comprender las reglas de la familia y lo que se espera de él. A medida que los niños crecen, el juego les ayuda a aprender a actuar en la sociedad.

La idea de aplicar el juego en actividades escolares no es nueva. Se tiene información de que en diferentes países se ha utilizado y se sabe además que en el Renacimiento se le daba mucha importancia. El juego como herramienta posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado para favorecer el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El juego ocurre de manera espontánea desde que el niño es un bebé, cuando el bebé comienza a sonreír y la madre o el padre le sonríen, está jugando. El juego es dirigido por él y las recompensas vienen de sus emociones internas. El juego es un mecanismo agradable y espontáneo que le ayuda a aprender habilidades sociales y motoras y a desarrollar el pensamiento cognitivo. Por eso la madre, el padre, la familia extendida y los cuidadores deben sacar tiempo para jugar con sus niños. Los niños también aprenden jugando con otros. Se puede rescatar un fragmento en donde Wadley(1974) dice lo siguiente:

Me preguntan qué hice hoy en la escuela respondo, 'Solo estuve jugando.' Por favor, no me malinterpreten. Para que lo sepan, estoy aprendiendo mientras juego. Estoy aprendiendo a disfrutar y a triunfar en mi trabajo. Hoy soy un niño y mi trabajo es jugar. (p.236)

Cuando los padres juegan con sus niños los prepara para que ellos jueguen con otros niños. A medida que los hijos crecen, los padres les proporcionan materiales, juguetes y equipos deportivos para que puedan jugar con otros. Es importante que los padres, las familias, los cuidadores y los niños sepan que el juego es importante a lo largo de toda la vida. El juego es necesario para el desarrollo saludable del niño. El 75% del desarrollo cerebral ocurre después del nacimiento, el juego ayuda con ese desarrollo estimulando el cerebro a través de la formación de conexiones entre las células nerviosas.

Este proceso ayuda con el desarrollo de habilidades motoras finas y gruesas. Las habilidades motoras finas son acciones tales como ser capaz de sostener un crayón o un lápiz. Las habilidades motoras gruesas son acciones como saltar o correr. Jugar también

ayuda a los niños a desarrollar el lenguaje y les permite aprender a comunicar emociones, a pensar, a ser creativos y a resolver problemas.

Zavala (1988) menciona que una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos. En el juego nosotros transformamos el mundo de acuerdo con nuestros deseos mientras que en el aprendizaje nosotros nos transformamos para conformarnos mejor a la estructura del mundo. (p. 203)

Es tarea docente alentar a los niños en sus decisiones e intentos, mostrándoles el error como una parte del logro, ofreciéndoles un ámbito apropiado y oportunidades para desplegar sus propuestas en las diferentes actividades y juegos. Es necesario potenciar su participación e iniciativa, brindando variadas posibilidades para que ejerzan su capacidad de elección y potenciando actividades y experiencias con sentido que contengan elementos que motiven el deseo de realizarlas.

Posterior, al momento de la incorporación a la escuela, el juego forma parte de la escuela y del hogar, y es cuando a través del juego, los niños imitan la realidad, representando lo que han vivido o desean vivir, permitiéndose exteriorizar sus emociones como alegrías, tristezas, frustraciones, etc. Para facilitar el juego se puede hacer uso de materiales como cajas de cartón, bloques de madera o plástico, y tapaderas, los cuales, pueden irse adaptando de acuerdo al crecimiento y formación de capacidades de los niños. Como padres es importante fomentar y ser partícipes en las actividades de juego con los niños, debido al papel fundamental que tiene en el desarrollo de los pequeños, así como por la importancia que ejerce en el fortalecimiento del lazo afectivo entre padres e hijos.

1.3 Teorías sobre el juego

El inconveniente con estas teorías es que son necesariamente parciales, pues si el juego consiste en una orientación del individuo hacia su propia conducta, en una disociación entre los medios y el fin que se persigue, de modo que el placer se obtiene por la puesta en funcionamiento de esos medios, cabría suponer que cualquier

conducta o habilidad es susceptible de verse beneficiada por su práctica en el juego.

Si concebimos el juego como la categoría genérica no tiene sentido seguir invalidando su utilidad como concepto, porque agrupa una gran variedad de conductas distintas.

Bruner (1984) ha confirmado que, en lo referente a la adquisición del lenguaje, las formas más complejas gramaticalmente y los usos pragmáticos más complicados aparecen en primer lugar en contextos de juego (p.42).

En su concepción sobre el surgimiento del juego, desde una perspectiva genética, Piaget (1988) “considera su evolución desde adaptaciones puramente reflejas hasta el momento en que los niños se someten por sí solos a las reglas previamente establecidas o inventadas por ellos” (p.94) Para Piaget el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Echeverría (1980) menciona que, habría una posible versión simulada, no literal, lúdica, de la mayor parte de los comportamientos serios o literales. En realidad, todos estos estudios etológicos se centran en el juego motor. Las teorías a las que dan lugar ignoran las características peculiares tanto del juego simbólico como del de reglas. (p.1121)

Cualquier adaptación verdadera al medio supone, en la teoría, un equilibrio entre ambos polos. Al revivirlas en su fantasía llega a dominar la angustia que le produjeron éstos originariamente. Lo que ocurre es que dichas reglas sólo serían implícitas mientras que el énfasis en estos juegos estaría en su componente de ficción. Las reglas aparecerían de forma explícita, mientras que el componente de ficción se tornaría implícito.

La condición necesaria para que un determinado comportamiento pueda ser interpretado como lúdico, estribaría en su componente de ficción. Por esta misma razón, cuando la teoría aborda el caso de los juegos de reglas, concibe a éstos como

un mero cambio en el énfasis de sus componentes de ficción y de regulación. Estas diferencias entre el comportamiento en situaciones de interacción espontánea con los iguales frente al adulto, llevan a valorar más aún las experiencias.

Pero en su trabajo sobre una fobia infantil, Freud se ve obligado a reconocer que en el juego hay algo más que proyecciones del inconsciente y resolución simbólica de deseos conflictivos. Tiene también que ver con experiencias reales, en especial si éstas han sido desagradables y han impresionado vivamente al niño.

Freud (1920) afirma que el interés del psicoanálisis por el juego ha sido fundamentalmente clínico, como expresión de otros procesos internos y cuya importancia estriba, precisamente, en el acceso que permiten a ellos. No considera, por tanto, más que un tipo de juego simbólico". (p. 165)

Freud relaciona el juego con los sentimientos inconscientes y al símbolo como disfraz en el que éstos se ocultan. La realización de deseos, que en el adulto encuentran expresión a través de los sueños, se lleva a cabo en el niño a través del juego. Ahora bien para Piaget, al cual se le dedicará más adelante un punto de manera específica, el juego consiste en un predominio de la asimilación sobre la acomodación.

Ambos autores consideran que la unidad fundamental del juego infantil es el juego simbólico colectivo, o como ellos le llaman, el "juego protagonizado", característico de los últimos años preescolares. Se trata, por tanto, de "un juego social, cooperativo, de reconstitución de papeles adultos y de sus interacciones sociales" (Vygotsky, 1986, p. 113). Los juegos de ficción o juegos protagonizados tendrían ya unas reglas.

Cabe la hipótesis de que, al igual que ocurre con ciertos aspectos del lenguaje las situaciones de juego nos proporcionen una visión más realista de las auténticas capacidades del niño preescolar. Es este sentido en el que Vygotsky (1983) calificaba al juego como "guía del desarrollo" (p.118). Una perspectiva activa, en la que el juego y los juguetes son considerados como "materiales útiles" para el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño, abriría de

forma inmediata el camino de Piaget para la elaboración de una Teoría estructuralista del juego, a partir de los estudios sobre la dinámica interior de las funciones mentales del niño.

Piaget se centra principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo.

También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que, durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior. Se incluye que “El juego contribuye a la formación del símbolo en el niño, mediante él asimila lo real mediante esquemas de acción. Asimila y acomoda la realidad a las características de su desarrollo cognitivo” (Piaget, 1981, p.673) En este sentido para Piaget el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener aceptar las limitaciones de su adaptación.

Esta Teoría piagetiana expresa una explicación general del juego y la clasificación y correspondiente análisis de cada uno de los tipos estructurales de juego: ya sean de ejercicio, simbólicos o de reglas. Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio; el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia.

Elkonin (1980) insiste en la importancia que tiene la cooperación ya en estos niveles de juego protagonizado puesto que la interacción de roles que en él tienen lugar supone un continuo ejercicio de descentramiento para poder colocarse en el punto de vista de otro (p.47).

Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum. Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución autodirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo.

Para Piaget, (1984) el juego es siempre más egocéntrico y sólo perderá este carácter en el último escalón del proceso evolutivo, esto es, en el penúltimo estadio del juego reglado, con la incorporación de la conciencia moral sobre la naturaleza de las reglas. (p.154)

Se ve, por tanto, que todas estas teorías psicológicas hacen prevalecer un tipo de juego sobre otras formas lúdicas, generalizando su formulación a todas ellas sin matizar sus diferencias estructurales. La regla implica la regularidad impuesta por el grupo y su violación representa una falta. Son comunes a los niños y a los adultos. Así, existe un paralelismo entre la aparición de distintos tipos de juegos y los estadios del desarrollo.

Son los juegos de ejercicio, que consisten en exploraciones sensorio-motoras; juegos simbólicos, que implican la representación de un objeto por otro, la atribución de nuevos significados a varios objetos, las sugerencias de temas como soy el papá, soy el médico, soy la madre, etc. Además de estos, Piaget destaca los juegos de construcción, que constituyen el tránsito entre los dos primeros.

Pero, además, las sucesivas transformaciones que las estructuras biológicas y psicológicas van sufriendo en el curso del desarrollo, es imposible poder entender la importancia del juego.

Piaget (1988) considera que existen tres grandes clases de juegos:

- Juegos de ejercicio: Ponen en acción un conjunto variado de conductas, sin modificar su estructura tal cual se presenta en el estado de adaptación, sin otro fin que el placer, sin intervención de símbolos o ficciones ni reglas.
- Juegos simbólicos: Implica una representación, donde el símbolo supone la representación de un objeto ausente que comienza por la imitación de cosas y personas, para ir transformándose en una representación adaptada.
- Juegos de reglas: Implican relaciones sociales o interindividuales.(p.342)

1.4. Clasificación del juego y aspectos que mejora

En la adquisición de hábitos sociales el juego permite al alumno expresar mejor su yo y proyectarse en un ambiente más satisfactorio. El compartir con otros niños y al respetar el turno de juego le lleva a superar el egocentrismo y a valorar el punto de vista de los demás, puesto que en luego existen ciertas restricciones que permiten tomar conciencia de los derechos de los otros. Por tanto, en las actividades lúdicas el alumno afirma su yo, demuestra su poder y autonomía, y al mismo tiempo le permite aprender a respetar a los otros.

Los aspectos sociales, cognitivos y afectivos de la conducta son indisociables. Se debe considerar al juego como una herramienta educativa al ser empleada en el aula puesto que permite desarrollar una gran cantidad de aptitudes y actitudes que permite al docente observar al alumno y al alumno aprender.

El juego tiene la siguiente clasificación:

Juegos psicomotores	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento corporal- Motores- Sensoriales
Juegos cognitivos	<ul style="list-style-type: none"> • Manipulativos (construcción)- Exploratorio o de descubrimiento- • De atención y memoria- Juegos imaginativos- Juegos lingüísticos
Juegos sociales	<ul style="list-style-type: none"> • Simbólicos o de ficción- De reglas- Cooperativos
Juegos afectivos	<ul style="list-style-type: none"> • De rol o juegos dramáticos- De autoestima

Cuadro No. 2(Chateau, 1996, p.560).

De acuerdo con la clasificación del juego, podemos observar que se desarrollan diferentes aspectos, de tal manera aseguramos que el juego sin duda ayuda a educar, a través de este los niños exploran, elaboran normas y hábitos.

Por medio del juego se beneficia la motricidad, los sentidos, las facultades intelectuales, la adquisición de hábitos sociales y del cuidado de sí mismo y de los demás. Al respecto, “Las actividades del juego contribuyen al desarrollo de los músculos y la coordinación neuromuscular” (Chateau, 1996, p.560). Los músculos de los niños que permanecen inactivos no será sorprendente encontrar sus músculos atrofiados.

El juego también permite el desarrollo de facultades intelectuales. Puesto que aun cuando los músculos pueden tornarse sólidos de acuerdo al tipo de actividad física realizada, se necesita la mente y el cerebro para originar nuevas actividades y metas. Aun en las actividades del juego con pocos movimientos, las mentes de los alumnos se desarrollan inevitablemente como cuando están ocupados con actividades más formales y con mayor movimiento.

Además, el juego desarrolla la coordinación y precisión neuromuscular y probablemente no exista ningún grupo muscular en el sistema esquelético que se ejercite por medio del mismo. Para Ríos (1998) el juego es:

Una actividad compleja predominante motriz, emocional, espontánea, organizada, efectuada según reglas previamente establecidas con fines recreativos, deportivos y, a la vez de adaptación en la realidad social. El juego como una actividad recreativa e interactiva es de suma importancia para los alumnos puesto que en él se movilizan emociones, intereses y la imaginación, y al mismo tiempo se adquiere responsabilidad al socializar con otros. (p. 20)

De igual manera los juegos permiten fortalecer la cooperación y propiciar la igualdad, permiten al alumno la oportunidad de construir una conformidad social que ya no proviene de la autoridad, sino que emana dentro de sí, de su libre decisión de obedecer las reglas del juego.

Es indudable que el juego representa una importante herramienta desde el punto de vista pedagógico, psicológico y social. Todo juego demanda del alumno la comprensión de sus reglas, pues este favorece el desarrollo de la actividad cognitiva. Igualmente propicia el desarrollo de potencialidades del alumno, en especial su imaginación creadora, su libertad, su independencia, su derecho a la investigación propia y sus facultades tanto físicas como emocionales.

Sin duda alguna el juego puede llevar a los alumnos de manera gradual a la construcción de aprendizajes, además de contribuir al desarrollo de su capacidad de asimilación y razonamiento, a reforzar hábitos de trabajo y a mejorar la atención. Esto lleva a afirmar que el juego contribuye al desarrollo de la acción, decisión, interpretación y a la socialización de los niños. Asimismo, el juego permite desarrollar la personalidad de los alumnos y en particular, su capacidad creadora; además tiene un carácter didáctico como herramienta pedagógica y cumple con elementos intelectuales, comunicativos, prácticos y valorativos de manera lúdica.

Los juegos de reglas favorecen la organización y disciplina al mismo tiempo que pone en juego los intereses de los alumnos. A partir del juego en equipo el alumno aprende a ser él, a ser un individuo solidario, democrático, social y empático al lograr reflexionar que además de él existen los otros mismos que debe respetar. Contribución del juego en las capacidades de los niños Según Grantham, (2007):

- Físicas: permite diferentes movimientos que los ejercita y ayuda a su coordinación psicomotriz, contribuye a disminuyen el riesgo de sobrepeso y obesidad, y les permite dormir mejor durante la noche.
- Desarrollo sensorial y mental: es favorecida por la discriminación de formas, tamaños, colores, olores, texturas, etc.
- Afectivas: al experimentar sus emociones como sorpresa, alegría, expectación, etc. Creatividad e imaginación: es parte innata del juego, permite su desarrollo y fortalecimiento.
- Formación de hábitos de cooperación. al interactuar con pares favorece un vínculo afectivo y vínculos de cooperación.
- Conocimiento del cuerpo. en los bebés y niños pequeños, el juego es una herramienta para conocer su cuerpo y su entorno.

A continuación, se mencionan los aportes que destaca la lúdica (Sánchez, 2010):

Aportes que destaca la lúdica (Sánchez, 2010):

- **Crea un ambiente relajado en la clase y más participativo.**
- **Disminuye la ansiedad, los alumnos adquieren más confianza en sí mismos y pierden el miedo a cometer errores.**
- **Es un instrumento útil para concretar la atención en los contenidos.**
- **Se puede emplear para introducir los contenidos, consolidarlos, reforzarlos, revisarlos o evaluarlos.**

- **Proporciona al profesor una amplia gama de actividades variadas y amenas, fundamental para mantener o aumentar la motivación de los alumnos.**
- **Permite trabajar diferentes habilidades y desarrollar capacidades. El alumno debe buscar soluciones y activar estrategias para superar los retos y resolver los problemas que se le plantean en cada actividad.**
- **Activa la creatividad de los alumnos en cuanto que deben inventar, imaginar, descubrir, adivinar, con el fin de solucionar las diferentes situaciones y mejoran el rendimiento según los principios de la psicología del aprendizaje.**
- **Desarrolla actitudes sociales (compañerismo, cooperación y respeto).**
- **Crea una necesidad real de comunicación con la que los alumnos tienen la oportunidad de poner a prueba sus conocimientos y poner en práctica tanto las destrezas de expresión como las de comprensión oral y escrita.**

Cuadro No. 3(Sánchez, 2010)

El juego ofrece diversas ventajas el proceso de enseñanza y aprendizaje, en él interfieren factores que permiten aumentar la concentración de los alumnos facilitando la construcción de conocimientos y el desarrollo de competencias De esta forma, el juego contribuye a su maduración psicomotriz, cognitiva y física además fortalece el vínculo afectivo con sus padres y favorece la socialización. Por lo que, el juego es uno de los medios con mayor impacto en los niños para desarrollar nuevas habilidades y conceptos a través de su propia experiencia.

El juego mejora diversos aspectos, en el desarrollo psicomotor, cognitivo, social y emocional (Martínez, 2002).

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

Cuadro No. 4(Martínez, 2002).

En síntesis, el juego permite que el alumno se inicie y desarrolle la actividad cognoscitiva, conozca su medio circundante y pueda llegar a comprobar, fijar y precisar de manera efectiva los conocimientos que se construyen. De ahí su importancia dentro del proceso educativo en la medida que sea dirigido por el docente en relación con las experiencias de aprendizaje dadas en cada una de las actividades que integran las distintas asignaturas.

1.5. Conceptualización de estrategia didáctica

Las estrategias didácticas son entonces las actividades que los docentes realizan al interior del grupo con la finalidad de lograr en los alumnos aprendizajes significativos, es

importante reconocer que éstas pueden modificarse de acuerdo a los intereses de los niños y que a diferencia de las técnicas los pasos pueden omitirse o agregarse según las necesidades del grupo.

Los aprendizajes que los alumnos adquieran en la escuela primaria son la base para que pueda solucionar diferentes problemáticas en diferentes situaciones educativas y niveles escolares, estos le permiten al ser humano mejorar su capacidad de raciocinio, lo cual al mismo tiempo lo conduce a ser autónomo en su aprendizaje, pues lo lleva a realizar sus actividades con espontaneidad, creatividad y libertad, al adquirir de esta manera los conocimientos le serán de gran utilidad en su vida presente y futura.

Considerando esto Díaz (2000) afirma que:

Cada ser humano piensa y actúa de forma diferente y también es capaz de aprender de manera oral o escrita, trayendo como consecuencia que cada docente se vea inmerso en la vida de sus alumnos, involucrándose con ellos en la práctica de estrategias para desarrollar habilidades intelectuales, definiendo a las estrategias como un procedimiento o conjunto de pasos o habilidades que el docente o alumno adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente en la solución de problemas y demandas académicas. (p.115)

Al utilizar estrategias, en las que el alumno participe de manera directa; éste adquiere un verdadero aprendizaje y lleva al docente a poner en práctica estrategias, propuestas por él o por los alumnos, los cuales al sentirse en un ambiente de libertad realizan actividades en las que utilizan su imaginación y creatividad, es decir desarrollo de habilidades.

Tebar (2003) define la estrategia como:

Procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los estudiantes.

Por tal motivo la estrategia didáctica reúne recursos de cualquier índole para lograr promover aprendizajes significativos en nuestros alumnos, por lo tanto, es importante resaltar que las estrategias están enfocadas a cumplir los objetivos que se plantean en un determinado contexto. (p. 199)

Las estrategias didácticas son herramientas útiles que ayudan al docente a transmitir los contenidos y conocimientos haciéndolos más dinámicos y accesibles para el alumno, una

estrategia didáctica no es valiosa por sí misma; su valor está en facilitar el aprendizaje de los estudiantes y en generar ambientes más gratos y propicios para la formación del mismo.

Existen dos tipos de estrategias didácticas: las de aprendizaje y las de enseñanza, Alonso (1997) las describe como:

- **Estrategia de enseñanza:** Utilizadas por el agente de enseñanza para promover y facilitar el aprendizaje significativo de los estudiantes.
- **Estrategia de aprendizaje:** utilizada por el estudiante para reconocer, aprender y aplicar la información y/o contenido. (p.346)

La estrategia didáctica es considerada como una herramienta fundamental y valiosa para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en la práctica docente. Su uso eficiente logra fomentar una transformación del alumno de educación básica, considerando el desarrollo de habilidades cognitivas y metacognitivas, haciendo que el docente promueva prácticas innovadoras, reflexivas y enriquecedoras en el desarrollo de los aprendizajes esperados.

Se deben considerar algunos aspectos esenciales para decidir qué tipo de estrategia es la indicada aplicar en ciertos momentos de la enseñanza para lo cual señala Mayer (1984) que son los siguientes:

- Considerar las características generales de los aprendices (nivel de desarrollo cognitivo, conocimientos previos, factores motivacionales, etc.).
- Tipo de dominio del conocimiento en general y del contenido curricular que se va a abordar.
- La intencionalidad o meta que se desea lograr, así como las actividades cognitivas y pedagógicas que debe realizar el alumno para conseguirla.
- Vigilancia constante del proceso de enseñanza, progreso y aprendizaje de los alumnos.
- Determinación del contexto intersubjetivo creado con los alumnos hasta ese momento, si es el caso. (p.345)

Todos estos aspectos a considerar parten de un diagnóstico previamente realizado por el profesor, al interior del grupo entendiendo como Aprendizaje Significativo, el que el aprendiz adquiera en el aula todo un cúmulo de información para que esta pueda ser empleada en su vida cotidiana. Derivado de las estrategias de enseñanza podemos decir que podemos utilizar cinco tipos de estrategias de aprendizaje en el ámbito de la educación. Las cuales le permitirán al alumno a crear y organizar sus ideas para que les resulte más sencillo su proceso de aprendizaje, considerando la actividad cognitiva del alumno para conducir su aprendizaje, entre las que podemos mencionar:

- **Estrategias de ensayo:** este tipo de estrategia se basa principalmente en la repetición de los contenidos ya sea escrito o hablado, es una técnica efectiva que permite utilizar la táctica de la repetición como base de recordatorio. Tenemos leer en voz alta, copiar material, tomar apuntes, subrayar etc.
- **Estrategias de elaboración L:** en este tipo de estrategia se basa en crear uniones entre lo nuevo y lo familiar, por ejemplo: resumir, tomar notas libres, responder preguntas, describir cómo se relaciona la información. El escribir es una de las mejores técnicas de refuerzo de memoria.
- **Estrategias de organización:** con este tipo de estrategia básicamente consiste en agrupar la información para que sea más sencilla estudiarla y comprenderla. El aprendizaje en esta estrategia es muy efectivo porque podemos tener un aprendizaje más duradero no sólo en la parte de estudio sino en la parte de la comprensión. La organización recae en el profesor, aunque en última instancia será el alumno el que con sus propios métodos se organice.
- **Estrategias de comprensión:** se basa en lograr seguir la pista de la estrategia que se está usando y del éxito logrado por ellas y adaptarla a la conducta. La comprensión es la base del estudio. Supervisan la acción y el pensamiento del alumno y se caracterizan por el alto nivel de conciencia que requiere.
- **Estrategias de apoyo:** se basa en mejorar la eficacia de las estrategias de aprendizaje, mejorando las condiciones en las que se van produciendo. Estableciendo la motivación, enfocando la atención y la concentración, manejar el tiempo. El esfuerzo del alumno junto con la dedicación de su profesor será esencial para su desarrollo.

Cuadro No. 5

El juego ofrece diversas ventajas el proceso de enseñanza y aprendizaje, en él interfieren factores que permiten aumentar la concentración, el interés y la motivación de los alumnos facilitando la construcción de conocimientos y el desarrollo de competencias.

CAPÍTULO II

Procesos de lectura y escritura

2.1. Enfoque de la asignatura de español

Unas de las exigencias de la sociedad hacia los docentes de la escuela primaria, es lograr que los educandos aprendan a leer, escribir y a comunicarse en diferentes situaciones de la cotidianidad, por tanto, aunque el individuo ya posee estos conocimientos antes de ingresar a la primaria es en ésta donde todo tipo de habilidades y conocimientos se desarrollan de manera formal e integral en el individuo.

La Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB), que tiene una visión de largo alcance ha establecido la articulación de la educación básica a fin de integrar un currículo que comprende 12 años, para lo cual se estableció como opción metodológica “el establecimiento de campos de formación que organizan, regulan y articulan los espacios curriculares; poseen un carácter interactivo entre sí y son congruentes con las competencias para la vida y los rasgos del perfil de egreso” (SEP, 2011; p. 198). Cada campo de formación contiene un proceso gradual de los aprendizajes con la finalidad que el individuo se desarrolle de manera continua e integral.

Las prácticas sociales del lenguaje son concebidas por la SEP (2011) como:

Las diferentes maneras en que nos comunicamos, recibimos y transmitimos información, utilizamos y nos apoyamos del lenguaje oral y escrito... son pautas o modos de interacción que dan sentido y contexto a la producción e interpretación de los textos orales y escritos, que comprenden diferentes modos de leer, interpretar, estudiar y compartir los textos, de aproximarse a su escritura y de participar en los intercambios orales y analizarlos (p. 27).

El enfoque de la asignatura de Español es comunicativo – funcional debido a que lo adquirido y desarrollado en la escuela primaria, se pretende que el alumno lo vincule con su vida cotidiana y futura, el cual cada una de las competencias desarrolladas dentro de la escuela las ponen en práctica en su quehacer, por tanto “Es responsabilidad de cada

maestro prever actividades e intervenciones que favorezcan la presencia en el aula del objeto de conocimiento tal como ha sido socialmente producido, así como reflexionar sobre su práctica” (Lerner,2004,p.53), por ello la importancia de que el alumno a lo largo de su estancia en la escuela participe en una diversidad de prácticas sociales del lenguaje.

Las prácticas sociales del lenguaje se han agrupado en tres ámbitos: Estudio, Literatura y Participación social. Estas prácticas pueden ser tanto individuales como colectivas, por medio de éstas los alumnos encuentran la oportunidad de adquirir con mayor facilidad el conocimiento formal de la oralidad y la escritura, de tal manera que van desarrollando su competencia comunicativa que es: nuestra capacidad de interpretar y usar apropiadamente el significado social de las variedades lingüísticas, desde cualquier circunstancia, en relación con las funciones y variedades de la lengua y con las suposiciones culturales en la situación de comunicación. Ahora bien el Programa de Estudio (2011), en cuanto a la enseñanza del español pretende contribuir a que los alumnos alcancen los siguientes propósitos:

- Participen eficientemente en diversas situaciones de comunicación oral.
- Lean comprensivamente diversos tipos de texto para satisfacer sus necesidades de información y conocimiento.
- Participen en la producción original de diversos tipos de texto escrito.
- Reflexionen consistentemente sobre las características, funcionamiento y uso del sistema de escritura (aspectos gráficos, ortográficos, de puntuación y morfosintácticos).
- Conozcan y valoren la diversidad lingüística y cultural de los pueblos de nuestro país.
- Identifiquen, analicen y disfruten textos de diversos géneros literarios.

Entonces podemos decir que el propósito de la asignatura de español es participar en la formación de los estudiantes para que su comunicación sea efectiva y autónoma, que puedan desenvolverse de forma adecuada y competente, en contextos diversos. En otras palabras, desarrollar la competencia comunicativa en cualquier contexto logrando que los estudiantes sepan escuchar, hablar, leer y escribir.

Cabe mencionar que esta competencia inicia en el preescolar y seguirá fortaleciéndose a lo largo de la vida del estudiante. La finalidad del campo de formación lenguaje y comunicación es el “desarrollar las competencias comunicativas y de lectura en los estudiantes a partir del trabajo con los diversos usos sociales del lenguaje, en la práctica comunicativa de los diferentes contextos” (SEP, 2011, p.199). En educación básica se busca que los alumnos:

- Aprendan y desarrollen habilidades para hablar.
- Escuchen e interactúen con los otros.
- Comprendan, interpreten y produzcan diversos tipos de texto.

2.2 Procesos de alfabetización del niño

Antes de hacer mención sobre los procesos de alfabetización es importante analizar las características de los niños objeto de estudio en la presente investigación los cuales cursan el cuarto grado de educación Primaria.

Ahora bien, los niños son distintos y responden de forma diferente. El niño no es un adulto en miniatura, como se tenía pensado en siglos pasados, en la actualidad se sabe que sus habilidades, destrezas y capacidad de raciocinio dependen en cierta medida de la edad cronológica y de la estimulación que tenga del contexto, pues en su maduración influye el entorno en el que se desarrolla. El docente debe tener pleno conocimiento de las características de sus alumnos para poder proponer actividades diversas que le ayuden a favorecer el proceso de enseñanza y lograr los propósitos educativos.

Los niños de cuarto grado se encuentran en una edad promedio de 9 y 10 años, desde el punto de vista psicológico es la edad en que se encuentran en las operaciones concretas, según Piaget, en esta etapa los niños tienen un pensamiento más lógico, dejan un poco de lado la fantasía y los hechos mágicos, la recapitulación de las actividades que realiza engloban más situaciones, se ubican en situaciones de tiempo y espacio, es decir en las secuencias cronológicas y de lugar, es por ello que presentan actitudes de cambio en cuanto a la forma de percibir el mundo, de interpretar diferentes situaciones, y de resolver

problemas que se les plantean. Consideran que ya son grandes, el niño escucha y considera otros puntos de vista a los de él, disminuye el egocentrismo y empiezan a ser socios céntricos.

Para Piaget las operaciones se encuentran integradas en una estructura de conjunto. Las operaciones mentales nunca se producen de forma aislada. Las operaciones de un estadio no sólo están relacionadas entre sí sino que existe una interdependencia entre unas y otras. A lo largo de todo el periodo los niños adquirirán las nociones de cantidad, peso, volumen, masa, tiempo, de forma cada vez más compleja.

El niño tiene una gran capacidad de raciocinio, pero esta se manifiesta de manera gradual, por ello la importancia de aplicar las estrategias idóneas dirigidas a desarrollar esta capacidad, es por este motivo que para adentrarse aún más en el desarrollo del niño de cuarto grado, se pueden mencionar las siguientes características esenciales. Piaget (1956) señala las siguientes características:

Características físicas:

- Terminan de mudar los dientes de leche.
- Puede sufrir de oídos: otitis, así como problemas con la nariz y con la garganta: anginas, faringitis.
- Propensión a enfermedades infecciosas.
- Suele ser muy activo. Necesita saltar, correr, resbalarse, caerse, mancharse y romperse la ropa.

Características intelectuales

- Empieza a tener una visión global de la realidad.
- Sus ideas se basan en experiencias tangibles y en hechos concretos.
- Aprende palabras nuevas, lo que le permite pasar del pensamiento concreto al pensamiento abstracto.
- Observa e investiga todo lo que lo rodea.
- Las rabietas son sustituidas por discusiones, comienza a entender por qué no tiene que hacer lo “prohibido.”

- Suele mezclar ideas imaginarias con datos de la realidad, pero poco a poco se va aclarando: el ratón Pérez ya no es tan ratón Pérez... y los Reyes magos se parecen más a mamá y papá...

Características afectivas

- Hay un mayor asentamiento de su personalidad: en esta edad se observa al adulto del mañana.
- Se despiertan los sentimientos de adaptación al entorno: le da importancia a quienes le manifiestan cariño o interés por sus actividades.
- Imita a las personas que le demuestran afecto. Juega a cumplir con los roles que admira: mamá, papá, el doctor, la señorita...
- El niño asume su masculinidad antes de la mujer su feminidad.
- Para el niño es importante el papel del padre para acentuar las características de su masculinidad.

Desarrollo social

- La escuela desarrolla la vida social: genera otros vínculos ajenos a la familia.
- Se despierta la necesidad de tener amigos: no se queja tanto de los demás, comparte sus pertenencias y es más leal con el grupo.
- Es la edad típica en las comparaciones (especialmente, con sus hermanos o con sus amigos). El niño no se fija en lo alto que es él sino en quién es el más alto de la clase.

Madurez

- Adquieren mucha fuerza las relaciones que establecen fuera del hogar.
- Toma conciencia de los buenos y los malos amigos.
- Controla más su cuerpo, sus sentimientos y su conducta.
- Es más independiente.
- Se da cuenta de que en casa no hace falta aparentar ya que lo quieren como es.

El niño en esta edad tiene mejor comprensión de conceptos espaciales, de la causalidad, la categorización, el razonamiento inductivo y deductivo y de la conservación.

- **Espacio y causalidad.**- el niño puede entender mejor las relaciones espaciales, tiene una idea más clara de la distancia entre un lugar y otro y de cuanto tardaran en llegar ahí, y pueden recordar con más facilidad la ruta y las señas a lo largo del camino, habilidad para usar mapas y modelos y para comunicar información espacial mejoran con la edad; aunque niños de 6 años pueden buscar y encontrar objetos ocultos por lo regular no dan instrucciones claras para encontrar los objetos porque carecen del vocabulario apropiado.
- **Categorización.** - las habilidades para categorizar ayuda a los niños a pensar lógicamente, la categorización incluyen habilidades tan sofisticadas como la seriación, la inferencia y la inclusión de clase.
- **Seriación.**- es cuando los niños pueden arreglar objetos en una serie de acuerdo a una o más dimensiones como peso (del más ligero al más pesado) o color (del más claro al más oscuro). Un niño 8 años de edad capta la relación entre un grupo de objetos de madera al verlos y arreglarlos en orden de tamaño.
- **Inferencia transitiva.**- es la habilidad para reconocer una relación entre dos objetos al conocer la relación entre cada uno de ellos y un tercer objetos.
- **Inclusión de clase.**- es la habilidad para ver la relación entre el todo y sus partes.
- **Razonamiento inductivo y deductivo.**- de acuerdo con, los niños en la etapa de las operaciones concretas usan el razonamiento inductivo. A partir de observaciones acerca de miembros particulares de una clase de personas animales, objetos o eventos, llegan a conclusiones generales acerca de la clase como un todo.

- **Razonamiento deductivo:** el cual Piaget creía que solo se desarrolla hasta la adolescencia. Tipo de razonamiento lógico que avanza de una premisa general acerca de una clase a una conclusión acerca de un integrante o integrantes particulares de clases.
- **Conservación.** - Piaget se refiere a la permanencia en cantidad o medida de sustancias u objetos, aunque se cambien de posición y su forma varíe.

El docente debe concebir al niño como un ser único e inigualable, entendió que un grupo jamás será homogéneo, pues su variabilidad de edad, características e intereses, son inmensas. “el trato y la educación tienen que ir dirigidos ya a la inteligencia, razonando de manera elemental los argumentos que les demos, las razones de un mandato o los motivos de una exigencia" (Moix,2014, p.453). Considerando esta idea es por ello que existen diferentes postulados o teorías del aprendizaje las cuales discurren acerca los modos en que los niños construyen el conocimiento, es decir las formas en que va evolucionando su desarrollo cognitivo. La alfabetización según la UNESCO es:

Un derecho humano fundamental y constituye la base del aprendizaje a lo largo de toda la vida. Por su capacidad de transformar la vida de las personas, la alfabetización resulta esencial para el desarrollo humano y social. Tanto para las personas y las familias como para las sociedades, es un instrumento que confiere autonomía con miras a mejorar la salud, el ingreso y la relación con el mundo. (<http://www.unesco.org>)

De acuerdo con la teoría genética de Piaget los niños pasan por diferentes estadios los cuales deben ir superándose para alcanzar una evolución cognitiva óptima, él identifica cuatro periodos o estadios: el primero es el sensorio - motor que abarca desde el nacimiento hasta los 24 meses de vida, el segundo es el pre - operacional que comprende de los 2 a los 7 años, siguiendo de este el período de operaciones concretas que transcurre de los 7 a los 12 años y por último el período de operaciones formales que va de los 12 años en adelante. De acuerdo con esto toda actividad de aprendizaje debe planificarse conforme al periodo específico en el que se encuentra el alumno.

En otras palabras el desarrollo de la alfabetización es un proceso social que inicia en las relaciones que mantiene el niño con otras personas, las cuales son percibidas como modelos a seguir. En tanto que se exponía que “los niños deben disponer de tiempo y sentirse motivados para producir libremente textos sobre temas diversos, en los cuales pueden incluir sus experiencias, expectativas o inquietudes” (SEP, 1993, p.26). Por lo que, nos hemos acostumbrado a pensar que la lectura y escritura son aprendizajes mecánicos y puramente instrumentales, pero en realidad son aprendizajes fundamentales cuya transferencia cognitiva y afectiva va mucho más allá de lo que podríamos imaginar.

De acuerdo con el Comité Nacional de Alfabetización (CONALFA) es:

Un proceso educativo que tiene por finalidad reducir el índice de analfabetismo existente, considerando que la persona alfabetizada adquiere herramientas propicias para lograr una mejor comunicación, desarrollarse plenamente y construir proyectos integrales de vida en todos los planos. (http://www.conalfa.edu.gt/procalf_fasetapas.html)

Según el artículo 1, de la ley de alfabetización:

Se entiende por alfabetización la fase inicial del proceso sistemático de la educación básica integral y que implica además, el desarrollo de habilidades y conocimientos en respuesta a las necesidades socio-culturales y económico productivas de la población.

En este contexto de ideas podemos mencionar que el proceso de alfabetización no es un proceso de adquisición natural, más bien es el aprendizaje que realiza un individuo, por medio de la acción dirigida de otro, el cual hace uso de un método o estrategia a fin de ayudar a la adquisición de la lengua escrita. Es decir ayuda a que el ser humano pueda representar de manera escrita o gráfica sus sentimientos, pensamientos y necesidades. La apropiación de la lengua escrita va a depender en gran medida de las habilidades que presenta la persona que aprende, las cuales dependen de las circunstancias contextuales, sociales y culturales en que vive.

La Encuesta Nacional de Lectura realizada el año 2006 muestra una visión de los patrones que los mexicanos siguen al acercarse a los acervos escritos. Dichos patrones no son homogéneos; varían según la edad, la escolaridad, el nivel socioeconómico y el tipo de localidad en que vivimos. Poco más de la mitad de los mexicanos de 12 años y más (56.4%) reporta que lee libros; poco menos de la tercera parte (30.4%) reportó haberlos leído en algún momento de su vida; en tanto que 12.7% reportó nunca haber leído libros.

En la prueba de PISA en 2009, México quedó en el último sitio de los 34 miembros de la OCDE y en la posición 53 de entre los 65 países que hicieron la prueba. El resultado de los alumnos mexicanos llevó a la conclusión de que tienen dos años de retraso respecto a los estudiantes de los integrantes de ese organismo internacional. El 55% de los mexicanos no alcanzó el nivel dos de los seis que integran la prueba, lo que implica que están por debajo de las capacidades mínimas necesarias para ejercer el pensamiento cognitivo, mientras que un 27% registró que posee sólo lo mínimo.

Resulta entonces preocupante el tener un alto grado de lo que llaman personas “analfabetas funcionales”, ¿a qué se refiere este término?, en específico a las personas que saben leer, escribir y hacer operaciones matemáticas básicas, pero que no son capaces de comprender o seguir instrucciones escritas elementales.

2.3 Lectura y escritura; para la mejora del aprendizaje

El ser humano desarrolla diferentes habilidades dentro de ellas está; la expresión oral, expresión escrita y comprensión lectora. Es cierto que no se desarrollan de manera innata, pues tienen una cierta complejidad, sin embargo, los alumnos de primaria tienen dificultades para el alcance adecuado de estas habilidades durante la práctica didáctica. Ahora bien “el proceso de apropiación de la lengua escrita encuentra que los niños y las niñas pasan por una serie de niveles y subniveles en el proceso de aprendizaje; y al ingresar a la escuela poseen algunas concepciones sobre la escritura” (Chaves, 2001, p.2). Es decir, que desde edades muy tempranas los alumnos se han apropiado de la información escrita transmitida de diversas fuentes que forman parte de su entorno.

El conocimiento, la información, las ideas y la ciencia se han conservado en las páginas impresas de los libros, los periódicos, las revistas, en un sin fin de medios escritos. Pero ¿cómo aprender, enterarnos y conocer de ellos?, no hay otro medio más que la lectura. Las frases ahí están, esperando ser redescubiertas y cumplir la misión por la cual fueron creadas; el emisor oculto espera ansioso un receptor ávido de conocimiento, activo y emprendedor, el cual esté dispuesto a dialogar y debatir, para compartir y discernir, pero sí no hay lectores, entonces, no existen los libros, pues no estarían cumpliendo con su cometido.

Recordemos que los niños pueden leer un libro antes de apropiarse de manera formal de la lectura, esto lo realizan a través de la lectura de imágenes. Esta actividad es muy significativa en la vida del niño, para el aprendizaje de la lectura y la escritura; pues puede verse como un lector activo y mantiene interés y placer por la lectura.

Es necesario reconocer que para la práctica regular de la lectura se debe hacer uso de los materiales disponibles, con ello se pretende que los alumnos desarrollen de forma gradual destreza del trabajo intelectual con los libros y otros materiales impresos. Además, es inevitable insistir en la idea de que todos los textos comunican significados y que ellos forman parte del entorno y de la vida cotidiana. En este sentido el docente debe realizar lecturas en voz alta de diversas temáticas, con el objetivo de formar en ellos el gusto por la lectura.

Investigando encontraremos un sinfín de conceptos muy diversos acerca de lo que es la lectura, sin embargo, para los fines que se persiguen en la actualidad, es preciso entenderla como el mecanismo viso – mental que una persona ejecuta sobre un conjunto ordenado de símbolos gráficos (letras) para captar, traducir y lo más importante comprender su sentido comunicativo y sus mensajes, de tal manera que se convertirá en el proceso que se da entre un lector y un texto, durante el cual el lector a partir de sus conocimientos previos, extrae información con el único fin de aprender; es decir llegar a la construcción de conocimientos.

Dentro del salón de clases cuando se realice alguna lectura grupal se recomienda al docente pedir la participación a los alumnos con la finalidad de poder observar los diversos significados que estos puedan rescatar de los textos leídos. Gómez (1996) afirma que:

Con base en los principios de la teoría constructivista, se reconoce hoy a la lectura como un proceso interactivo entre el pensamiento y lenguaje, y a la comprensión como la construcción del significado del texto, según los conocimientos y experiencias del lector.

La lectura se entiende como un proceso global, cuyo fin es la comprensión. Es decir, la lectura sirve para construir nuevos conocimientos, para conocer lugares además es un medio de imaginación al recrear en nuestras mentes escenarios fantásticos. Cuando los niños o los adultos no pueden leer bien y no pueden entender lo que están leyendo significa que les hace falta acercarse más a este tipo de actividades es decir que no han leído suficientes libros como para poder entender el lenguaje de los libros.

De acuerdo a la manera en que se lleva a cabo la lectura existen dos tipos de lectura:

- Lectura silenciosa.
- Lectura oral.

La primera se realiza cuando se omiten toda clase de sonidos y gesticulaciones para dar lugar a un proceso visual y mental; la segunda cuando se traduce a sonidos articulados pronunciados en voz alta. Es necesario mencionar que la lectura oral se practica más durante los primeros grados de educación primaria, cediendo el lugar paulatinamente, a la lectura en silencio. Sin embargo, existe un gran problema, la rapidez inmoderada de la lectura oral, ocasiona que los alumnos no entiendan lo que leen, en la mayoría de los casos.

Los maestros deben tener especial cuidado de que la lectura sea correcta es decir, tengan precaución en la forma en que los alumnos pronuncian las palabras y lo más importante que sepan detenerse o continuar, tomando en cuenta los signos de puntuación, para que sea más fácil comprender el texto. Una definición más estructurada de la lectura es lo que

“asociamos lo recién adquirido con la experiencia que ya teníamos y agrandamos así nuestro mundo de conocimientos y emociones. Todo esto y más, que es difícil definir, constituye la lectura creativa”. (Hernández, 1983, p.27) Es importante que los alumnos comprendan lo que leen y no solo decodifiquen signos y grafías, comprender equivale a entender, penetrar, concebir, alcanzar, darse cuenta, tener una idea clara de algo.

Va más allá de la simple retención que consiste en recordar sucesos e ideas. Para comprender plenamente no basta el captar los hechos principales, sino también penetrar en los detalles. El desarrollo de esta habilidad requiere percibir la relación entre el texto y el contexto, superando la visión de la palabra escrita y sustituyéndola por la reconstrucción del mensaje o conclusión del diálogo entre el autor y el lector.

Se entiende a la comprensión como “producto de la reconstrucción de un texto. Con esto nos centraríamos en la postura constructivista” (Gómez, 1996, p 22). En todo texto es posible distinguir niveles de comprensión que tienen que ver con el objeto, el modo y la intención de quien los escribió. Dicho de otra manera, se maneja como un mensaje (el ¿qué?) de la información, una forma de decirlo (el ¿cómo?) y el objeto explícito o implícito que sostuvo el autor (el ¿por qué?)

El objetivo último de la lectura es hacer posible comprender los materiales escritos, evaluarlos y usarlos para nuestras necesidades. Comprender lo leído proporciona a las personas la sabiduría acumulada por la civilización. La comprensión lectora es el proceso en el cual el lector construye nuevos conocimientos, relacionando las ideas del texto, con los conocimientos previos que posee, en este proceso el constructivismo desarrolla un punto esencial.

Los lectores maduros aportan al texto sus experiencias, habilidades e intereses; el texto, a su vez, les permite aumentar las experiencias y conocimientos, y encontrar nuevos intereses. Para alcanzar madurez en la lectura, una persona pasa por una serie de etapas,

desde el aprendizaje inicial hasta la habilidad de la lectura adulta. De acuerdo al contenido que el lector ha captado del texto leído, Gómez, (1996) menciona que existen tres tipos de comprensión

1. Literal: Es aquella donde el lector expresa textualmente el contenido de la lectura, es decir, utiliza las propias palabras del autor.
2. Interpretativa: Donde el lector retoma los conocimientos de su experiencia para deducir los elementos explícitos del texto, además de utilizar sus propias expresiones.
3. Valorativa: La cual se manifiesta cuando el lector emite un juicio, una opinión sobre la información leída, estando o no de acuerdo con el autor.

Cuadro No. 6(Gómez, 1996, p 22).

La comprensión lectora se concibe como una serie de subdestrezas, como comprender los significados de la palabra en el contexto en que se encuentra, identificar la idea principal, hacer inferencias sobre la información implicada pero no expresada, y distinguir entre hecho y opinión.

Ahora bien, es importante mencionar que la escuela es el lugar donde los estudiantes mantienen una interacción constante con diferentes personas, esto les permite socializar y así desarrollar un sinnúmero de habilidades, pues encuentran las condiciones adecuadas para jugar, crear y aprender, es aquí donde el docente debe asumir su papel de guía y moderador, dejando que el alumno descubra al participar en situaciones comunicativas, al lograr un trabajo colaborativo donde todos aprenden de todos, buscando así un aprendizaje significativo.

De acuerdo con su teoría sociocultural Vygotsky (1896) afirma que “el aprendizaje es un proceso social por tanto depende de la interacción del individuo con el contexto y la

cultura” (p.352). Considerando esta idea el aprendizaje se denomina el proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, que se posibilitan mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia favorecida por una interacción social del alumno con su contexto y que pueda aplicarse al mismo lo aprendido.

Las estrategias implementadas por los docentes deben favorecer el desarrollo de competencias que permitan al alumno mejorar la manera de vivir y convivir en sociedad, y por lo tanto aprender, por ello la importancia que en las aulas se implementen acciones que fomenten actitudes de compromiso, colaboración, solidaridad y equidad de género, fortaleciendo la identidad cultural de los alumnos y la promoción del diálogo en el aula y la escuela.

Si bien es cierto que el niño llega a la escuela con un cúmulo de saberes es en la escuela en donde se formalizan, ayudando al alumno a adquirir la escritura como un medio de expresión con sus semejantes, es en la escuela donde el alumno adquiere la competencia de producir y corregir textos, haciendo uso de las normas y funciones gramaticales, para ello se recomienda que el alumno redacte mensajes, cartas, elabore resúmenes, esquemas, mapas mentales, fichas bibliográficas y notas a partir de la exposición de temas, dentro del salón de clase se debe permitir que los niños utilicen la escritura como un medio para satisfacer distintos propósitos comunicativos como: relatar, expresar sentimientos y experiencias, opinar, explicar e informar acerca de diversas situaciones o acontecimientos.

Las raíces del aprendizaje, de la lectoescritura interactúan con el significado de los textos Para Freinet (1896) “se aprende por actividades específicas, esto es, se aprende a leer y escribir leyendo y escribiendo” (p.219). Es decir, por medio de la libre exploración y la experimentación el niño aprende y conforma su inteligencia y sus conocimientos.

Puesto que tanto la lectura como la escritura son procesos de construcción de significados, mediante el cual, el lector y el escritor cumple un rol activo donde interactúa con lo escrito, transformándose así en protagonista de su propio proceso.

En las últimas décadas las investigaciones en torno a la forma cómo los niños aprenden y se apropian de la lengua escrita, ha cambiado radicalmente, son numerosos los aportes intelectuales que han contribuido con este fenómeno, entre ellos, la teoría sociocultural, la teoría cognitiva y la teoría sociopolítica. Con base en esas teorías se han realizado diversas investigaciones y se han formulado nuevas propuestas pedagógicas sobre el aprendizaje de la lectoescritura, entre ellas: la psicogénesis de la lengua escrita, las funciones y la teoría psicolingüística.

Así pues, para la concepción del proceso de la lectura y escritura; el niño y la niña deben ser partícipes de su propio aprendizaje interactuando todo lo que tenga sentido para él. En este sentido, Gillanders (2001) sostiene que “La adquisición de la lectura y la escritura se da a partir de los contextos en los que aparece en forma evidente para los niños y niñas el valor funcional de la lengua escrita” (p.94).

La teoría sobre ¿cómo se adquiere la lectura y escritura en los niños? tiene estrecha relación con los periodos que se mencionaran a continuación, los cuales son conocidos y sobre todo utilizados para el estudio del desarrollo cognoscitivo de los niños, por lo que es importante mencionarlo en la investigación que se está realizando y que es conveniente tenerlos en cuenta:

- Periodo sensorio-motriz (0-2años).
- Periodo pre operacional (2-7 años).
- Periodo de operaciones concretas (7-11 años).
- Periodo de operaciones formales (11-15 años).

Por lo que, el desarrollo intelectual no es un simple proceso madurativo que tiene lugar automáticamente; por el contrario, este es el resultado de la interacción del niño con el ambiente que va cambiando, mediante que el niño evoluciona y que, con estos elementos, el niño construye sus propias acciones de aprendizaje con la interacción del medio y las acciones de lo que lo rodea.

El proceso de lectoescritura es rápido y funcional en él, debido a que responde a la percepción de su mundo y la evidencia de su competencia lingüística y comunicacional correspondiente a ese medio, lo que de igual manera, viene a dar aportes a los niños que presentan debilidades en la lectura y escritura. Aquí se puede retomar entonces que “el proceso de apropiación de la lengua escrita encuentra que los niños y las niñas pasan por una serie de niveles y subniveles en el proceso de aprendizaje; y al ingresar a la escuela poseen algunas concepciones sobre la escritura”, (Chaves,2001, p.2) es decir, que desde edades muy tempranas los alumnos se han apropiado de la información escrita transmitida de diversas fuentes que forman parte de su entorno.

Es así como en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura interviene en gran medida el contexto sociocultural y la función social que tiene la lengua escrita para comunicar significados ya que por medio de esta se trasmite lo que la persona piensa, cree, conoce y siente.

Considerando que la mayoría de los niños ya ha empezado su contacto con la lectura antes de comenzar la educación inicial donde es mucho lo que puede hacerse sin necesidad de acudir al código, entonces, acercar los niños a la lectura, en educación inicial, supone acercarlos a algo que ellos ya conocen, que les proporciona en general experiencias divertidas y gratificantes que forman parte de su vida.

2.4 Expresión oral y escrita

El ser humano es concebido como un ente pensante y racional, el cual ha buscado diferentes formas de comunicarse, en un inicio sólo utilizaba, gestos y sonidos, poco a poco esos sonidos fueron teniendo relaciones más complejas hasta llegar a un lenguaje universal, es decir la expresión oral, que posteriormente dio paso a la expresión escrita.

Con el paso del tiempo la expresión oral se ha venido presentando de diferentes formas, pero las más comunes entre las personas es la espontánea, cuando una persona intenta llamar la atención de los demás, al narrar hechos ocurridos; expresar sentimientos, deseos,

estados de ánimo o problemas; manifestar puntos de vista sobre los diferentes hechos o acontecimientos. La expresión oral espontánea por excelencia es la conversación, que la mayoría de las personas utiliza en las situaciones cotidianas de la vida; es el caso del alumno y docente.

Si bien es cierto que el niño llega a la escuela con un cúmulo de saberes es en la escuela en donde se formalizan, ayudando al alumno a adquirir la escritura como un medio de expresión con sus semejantes, es en la escuela donde el alumno adquiere la competencia de producir y corregir textos, haciendo uso de las normas y funciones gramaticales, para ello se recomienda que el alumno redacte mensajes, cartas, elabore resúmenes, esquemas, mapas mentales, fichas bibliográficas y notas a partir de la exposición de temas, dentro del salón de clase se debe permitir que los niños utilicen la escritura como un medio para satisfacer distintos propósitos comunicativos como: relatar, expresar sentimientos y experiencias, opinar, explicar e informar acerca de diversas situaciones o acontecimientos.

Los docentes deben considerar las habilidades psicomotoras del alumno para poder brindar buenos resultados en los aspectos de expresión oral y escrita, es importante proporcionar al alumno todas aquellas situaciones que lo preparen para la vida, utilizando actividades donde el alumno se exprese oralmente manejando ejercicios fonéticos, donde se eduque al niño a dominar palabras que a la mayoría de los seres humanos se les complican limitándose a exponer o hablar en público con el temor a equivocarse.

Cada uno tiene que desarrollar el gusto por redactar y expresarse oralmente con facilidad, sin tener límites, estas habilidades se desarrollan al implementar actividades. El docente es un facilitador de conocimiento, actúa como apoyo entre este y el estudiante por medio de un proceso de interacción, por lo tanto, el alumno se compromete con su aprendizaje y toma la iniciativa en la búsqueda del saber, la lectura realizada por el lector experto es fundamental en los primeros meses de la escolaridad, cuando los niños no pueden leer por sí mismos, los niños aprenden a escuchar y a entender el lenguaje que constituyen los textos, los modos de organización del discurso y algunas formas específicas de los tipos de texto.

La enseñanza es la concepción de aprendizaje, debe prever las oportunidades y los materiales para que los niños aprendan activamente descubran y formen sus propias concepciones o nociones del mundo que les rodea, “usando sus propios instrumentos de asimilación de la realidad que proviene de la actividad constructiva de la inteligencia del sujeto” (Piaget, 2009, p.104) es así como mediante las oportunidades que tenga el niño, aprenderá de acuerdo a sus necesidades y posibilidades para adquirir su aprendizaje deseado sobre lo que observa del medio en que se encuentra, en este sentido.

Vygotsky afirma que la enseñanza: Debe descubrir la zona de desarrollo próximo: ya que tienen que ver con lo que el niño puede hacer, con ayuda preocupándose de conductas o conocimientos en proceso de cambios, esta zona de desarrollo al grado de modificar e indica las habilidades, competencias que se puedan activar mediante el apoyo de mediadores para interiorizarlas y reconstruirlas por sí mismos. El ser humano es concebido como un ente pensante y racional, el cual ha buscado diferentes formas de comunicarse, en un inicio sólo utilizaba, gestos y sonidos, poco a poco esos sonidos fueron teniendo relaciones más complejas hasta llegar a un lenguaje universal, es decir la expresión oral, que posteriormente dio paso a la expresión escrita.

Con el paso del tiempo la expresión oral se ha venido presentando de diferentes formas, pero las más comunes entre las personas es la espontánea, cuando una persona intenta llamar la atención de los demás, al narrar hechos ocurridos; expresar sentimientos, deseos, estados de ánimo o problemas; manifestar puntos de vista sobre los diferentes hechos o acontecimientos. La expresión oral espontánea por excelencia es la conversación, que la mayoría de las personas utiliza en las situaciones cotidianas de la vida; es el caso del alumno y docente.

Cuando los niños pueden leer mejor y escribir por cuenta propia, el profesor debe continuar orientando las actividades didácticas hacia el trabajo colectivo, la mayoría de las situaciones de lectura y escritura deberán incluir, entonces, la participación de grupos de tres o cuatro alumnos, además, por supuesto del trabajo individual, la idea es que en la

medida en que los alumnos avancen, se vuelvan más autónomos y la responsabilidad del trabajo se traslade a ellos mismos, esto nos lleva a identificar el aprendizaje, como significativo.

En tanto que en 1993 la SEP exponía que “los niños deben disponer de tiempo y sentirse motivados para producir libremente textos sobre temas diversos, en los cuales pueden incluir sus experiencias, expectativas o inquietudes” (SEP, 1993: Pág. 26) Por lo que, nos hemos acostumbrado a pensar que la lectura y escritura son aprendizajes mecánicos y puramente instrumentales, pero en realidad son aprendizajes fundamentales cuya transferencia cognitiva y afectiva va mucho más allá de lo que podríamos imaginar; por algo, a nivel universal, se consideran tres aprendizajes esenciales para la vida: la lectura, la escritura y el pensamiento lógico-matemático.

Estas habilidades son herramientas importantes para desarrollar niveles cada vez más elaborados de pensamiento, comunicación e interacción positiva con los demás y con el medio, además de que son instrumentos muy valiosos para aprender, seguir estudiando y seguir aprendiendo. En el mundo actual la capacidad para aprender a lo largo de toda la vida es no sólo una necesidad, por la velocidad con que avanza la ciencia y la tecnología, sino que es también un derecho de todos, que tiene que ver con la equidad que tanto necesitamos para acortar las brechas que existen en nuestro país.

En este sentido el comienzo de la etapa escolar es vivido con gran ilusión por niñas y niños, a lo que se suma muchas veces la exigencia de algunos padres que esperan resultados a muy corto plazo, pero es al maestro al que le corresponde evaluar la situación y determinar el inicio y ritmo del proceso, teniendo en cuenta que es preferible esperar a que el niño alcance la madurez que requiere.

Garantizar estos aprendizajes en todos los alumnos de nuestras escuelas se convierte en un compromiso sociopolítico y ético primordial, que estamos en obligación de cumplir, para esto los logros esperados al término del nivel de primaria según SEP en su obra fines de la Educación en el Siglo XXI nos mencionan que el alumno habrá de :“Comunicar

sentimientos, sucesos e ideas en su lengua materna y en español, tanto de forma oral como escrita; se comunica en inglés en actividades simples y cotidianas; usa las TIC para satisfacer su curiosidad y expresar ideas” (SEP,1993, p. 26) . Por lo anterior mencionado, se trata de que los estudiantes comprendan que si bien los textos no tienen una sola interpretación o una sola escritura, tampoco pueden interpretarse o escribirse de cualquier manera.

Necesitan los alumnos aprender a regular por sí mismos sus interpretaciones y su escritura, a valorar que el intercambio de ideas con otro permite alcanzar mayor objetividad en la interpretación y eficacia en la escritura, la reflexión sistemática y cada vez más elaborada sobre el lenguaje de los textos es el ingrediente principal para lograr que los estudiantes avance en la evaluación de sus escritos.

En este sentido, las situaciones de lectura y escritura colectivas dan lugar al aprendizaje colaborativo y promueven una distribución más equitativa de las responsabilidades, tanto de los estudiantes como los maestros, así, el maestro no tendrá la última palabra sobre la interpretación de un texto, sino que, dará la oportunidad de que el alumno reflexione en torno a lo que lee.

Para formar a los alumnos como lectores críticos es necesario enseñarlos a validar o descartar sus interpretaciones de los textos, así como a detectar contradicciones e identificar su origen, por lo tanto, el docente habrá de sugerir diferentes maneras de abordar los textos; propiciar que los alumnos discutan, expliquen y argumenten sus interpretaciones, es decir, enseñarlos a plantearse preguntas sobre el contenido que se lea.

La expresión oral y escrita constituyen en sí mismas; el lenguaje, es decir, es la expresión por excelencia que comunica y el lenguaje como medio de comunicación es imprescindible para el hombre, como medio de comunicación, así mismo la universidad pedagógica nacional nos menciona que: “El lenguaje no solo trasmite, sino que crea o construye el conocimiento o realidad” (UPN, 1998, p. 53) Por lo anterior se aterriza en la idea de que, la escritura es importante en la actividad actual, por tal razón los alumnos,

así como los docentes, habremos de preocuparnos y ocuparnos por el perfeccionamiento de la lectura y escritura, esto se logra mediante la práctica, sin que esto implique exigir al alumno más de lo que pueda hacer.

Por otro lado, diversas investigaciones realizadas demuestran que aunque los niños muestren interés por aprender a leer a temprana edad y logren hacerlo, esto no garantiza que en el futuro haya una diferencia notable entre sus logros y el de los niños que inicien este aprendizaje después. Lo que sí puede marcar diferencias es introducirlos en la lectoescritura sin contar con los pre-requisitos necesarios, lo que, además de perjudicar el propio proceso de aprendizaje, puede perjudicar su autoestima, confianza y seguridad en sí mismo.

En este sentido, la educación inicial potencia y desarrolla muchas habilidades de los niños preparándolos para la escolaridad, entre ellas las relacionadas con la lectura y escritura, a este aspecto de la formación se le denomina aprestamiento para la lectoescritura; como un proceso centrado en la realidad del niño que no solo se construye en sí mismo un aprendizaje significativo. En palabras de Ausubel (1973) menciona que: “El aprendizaje se da tanto por recepción o descubrimiento como una estrategia de enseñanza, en donde las circunstancias en que se da la enseñanza contribuirán al logro de un aprendizaje significativo” se propicia la comprensión hay apropiación de ésta como un elemento instrumental, que no solo abre las puertas del conocimiento al niño, sino que adquiere una herramienta para la vida cotidiana de utilidad permanente y constante.

2.5 Enseñanza de la lectura y escritura

La enseñanza en un proceso de transformación vital en la vida de todo ser pensante, dado que se da por inducción e imitación del entorno donde se desenvuelve el individuo estando supeditado a lo que necesita aprender para sobrevivir o adaptarse al medio por lo que la enseñanza: Implica la interacción de tres elementos, profesor, docente o maestro, el alumno o estudiante y el objeto de conocimiento. La tradición enciclopedista, supone que el profesor es la fuente de conocimiento, y el alumno un simple receptor ilimitado del

mismo. Bajo esta concepción el proceso de enseñanza es la transmisión de conocimientos del docente hacia el estudiante, a través de diversos medios y técnicas.

El proceso de enseñanza, es la base de la transmisión de conocimiento como el interés de quién se dispone a aprender, se desarrolla en plenitud cuando se tienen en cuenta los siguientes contenidos o principios categóricos según Ferreiro y Gómez (1991):

- Principio de autonomía: El que enseña debe incentivar la capacidad de pensamiento autónomo del alumno por medio de la apropiación de conocimientos de una manera crítica.
- Principio de contemporaneidad: El que enseña debe enfatizar el carácter histórico y temporal del conocimiento, de los métodos que lo produjeron y debe propiciar una revisión permanente.
- Principio de realidad: El que enseña debe referir la actividad pedagógica al contexto real de los estudiantes, encuadrando los Programas de clases en una perspectiva que abarque el crecimiento tanto individual como social, logrando que los objetivos enunciados correspondan con el contenido programático.
- Principio de creatividad: El que enseña debe potenciar las aptitudes de creación de los estudiantes.
- Principio de cordialidad: El que enseña debe establecer una relación de colaboración, fraternidad y mutuo respeto entre todos los miembros del grupo de trabajo educativo, buscando que la autoridad de los educadores se fundamente exclusivamente en su saber o competencia profesional.
- Principio de actualización permanente: El que enseña debe actualizarse con nuevos métodos, técnicas y tecnologías que provean las condiciones para que los

estudiantes se apropien del patrimonio de la humanidad (ideológico, científico, ético) y, de este modo, propiciar el aprendizaje de por vida.

Mediante estos principios se logrará superar aquella enseñanza magistral la cual sólo promociona una información alejada de la realidad cotidiana del estudiante y se acercará a su verdadera misión: contribuir realmente a la difusión generalizada del conocimiento y de la formación. En el aprendizaje de la lectura y escritura no es fácil, debido a que cada niño ha tenido diferentes experiencias en torno a la adquisición de estos lenguajes, el aprendizaje en este proceso implica una madurez emocional y social, leer y escribir son dos de las cuatro habilidades comunicativas en el ser humano, que en su conjunto hacen el lenguaje; el lenguaje es el medio que ha permitido la comunicación entre los seres humanos desde tiempo muy remoto.

La enseñanza es la concepción de aprendizaje, debe prever las oportunidades y los materiales para que los niños aprendan activamente descubran y formen sus propias concepciones o nociones del mundo que les rodea, usando sus propios instrumentos de asimilación de la realidad que proviene de la actividad constructiva de la inteligencia del sujeto. El aprendizaje de la lectura y la escritura es una competencia fundamental que debe adquirirse correctamente desde los primeros años en la escuela, este puede ser un proceso que determinará el desarrollo exitoso de los alumnos.

Saber escribir y leer es una habilidad indispensable y eficaz que requiere un largo proceso de aprendizaje, a su vez, constituye una operación fundamental para la comunicación del conocimiento, de estos dos procesos dependen muchas otras habilidades inclusive resulta ser un elemento esencial para el área de las matemáticas puesto que para comprender un problema matemático se necesita de una lectura de comprensión por lo tanto ambos procesos son esenciales para la otras asignaturas.

Recalcando que la lectoescritura es un factor clave de la calidad de la educación, en el plano de la lectoescritura, según Ferreiro y Gómez (1991), dentro de la educación se logra observar que:

El concepto de lectura y escritura están asociados a planteamientos maduracionistas colocándolos en el momento pre dispositivo a la formación de diversas habilidades, en este momento el docente tiene una doble misión, partiendo del conocimiento del propio proceso y de las características individuales del alumno, debe constar mediante la observación continua de la evolución del mismo para orientarlo mediante la adecuación de los estímulos ambientales y la propuesta de programas que propicien la lectoescritura en edad escolar.

En la escuela primaria el niño tiene que adquirir la capacidad para expresarse con corrección, tanto en la forma oral como escrita, por lo que será necesario encausarlo a la adquisición de la lectura y escritura formal desde primer grado, un maestro de este nivel educativo, además de apoyar al alumno para que aprenda a leer y escribir, debe ser un buen interprete de los textos ante los estudiantes: alguien que domina un conjunto de prácticas de lectura y escritura, puede brindar la oportunidad a los estudiantes de participar en prácticas de lectura que conoce y establecer con ellos una relación de lector a lector.

Mediante las oportunidades que tenga el niño, aprenderá de acuerdo a sus necesidades y posibilidades para adquirir su aprendizaje deseado sobre lo que observa del medio en que se encuentra, en este sentido, Vygotsky (1982) afirma que la enseñanza debe descubrir la zona de desarrollo próximo: ya que tienen que ver con lo que el niño puede hacer, con ayuda preocupándose de conductas o conocimientos en proceso de cambios, esta zona de desarrollo al grado de modificar e indica las habilidades, competencias que se puedan activar mediante el apoyo de mediadores para interiorizarlas y reconstruirlas por sí mismos.

El docente es un facilitador de conocimiento, actúa como apoyo entre este y el estudiante por medio de un proceso de interacción, por lo tanto, el alumno se compromete con su aprendizaje y toma la iniciativa en la búsqueda del saber, la lectura realizada por el lector experto es fundamental en los primeros meses de la escolaridad, cuando los niños no

pueden leer por sí mismos, los niños aprenden a escuchar y a entender el lenguaje que constituyen los textos, los modos de organización del discurso y algunas formas específicas de los tipos de texto.

Cuando los niños pueden leer mejor y escribir por cuenta propia, el profesor debe continuar orientando las actividades didácticas hacia el trabajo colectivo, la mayoría de las situaciones de lectura y escritura deberán incluir, entonces, la participación de grupos de tres o cuatro alumnos, además, por supuesto del trabajo individual, la idea es que en la medida en que los alumnos avancen, se vuelvan más autónomos y la responsabilidad del trabajo se traslade a ellos mismos, esto nos lleva a identificar el aprendizaje, como significativo.

En tanto que en la SEP (1993) exponía que “los niños deben disponer de tiempo y sentirse motivados para producir libremente textos sobre temas diversos, en los cuales pueden incluir sus experiencias, expectativas o inquietudes” (p.139). Por lo que, nos hemos acostumbrado a pensar que la lectura y escritura son aprendizajes mecánicos y puramente instrumentales, pero en realidad son aprendizajes fundamentales cuya transferencia cognitiva y afectiva va mucho más allá de lo que podríamos imaginar; por algo, a nivel universal, se consideran tres aprendizajes esenciales para la vida: la lectura, la escritura y el pensamiento lógico-matemático.

Estas habilidades son herramientas importantes para desarrollar niveles cada vez más elaborados de pensamiento, comunicación e interacción positiva con los demás y con el medio, además de que son instrumentos muy valiosos para aprender, seguir estudiando y seguir aprendiendo. En el mundo actual la capacidad para aprender a lo largo de toda la vida es no sólo una necesidad, por la velocidad con que avanza la ciencia y la tecnología, sino que es también un derecho de todos, que tiene que ver con la equidad que tanto necesitamos para acortar las brechas que existen en nuestro país.

En este sentido el comienzo de la etapa escolar es vivido con gran ilusión por niñas y niños, a lo que se suma muchas veces la exigencia de algunos padres que esperan

resultados a muy corto plazo, pero es al maestro al que le corresponde evaluar la situación y determinar el inicio y ritmo del proceso, teniendo en cuenta que es preferible esperar a que el niño alcance la madurez que requiere.

Garantizar estos aprendizajes en todos los alumnos de nuestras escuelas se convierte en un compromiso sociopolítico y ético primordial, que estamos en obligación de cumplir, para esto los logros esperados al término del nivel de primaria según SEP (2009) en su obra fines de la Educación en el Siglo XXI nos mencionan que el alumno habrá de :“comunicar sentimientos, sucesos e ideas en su lengua materna y en español, tanto de forma oral como escrita; se comunica en inglés en actividades simples y cotidianas; usa las TIC para satisfacer su curiosidad y expresar ideas” (p.145)

Por lo anterior mencionado, se trata de que los estudiantes comprendan, que si bien los textos no tienen una sola interpretación o una sola escritura, tampoco pueden interpretarse o escribirse de cualquier manera, necesitan aprender a regular por sí mismos sus interpretaciones y su escritura, a valorar que el intercambio de ideas con otro permite alcanzar mayor objetividad en la interpretación y eficacia en la escritura, la reflexión sistemática y cada vez más elaborada sobre el lenguaje de los textos es el ingrediente principal para lograr que los estudiantes avance en la evaluación de sus escritos.

En este sentido, las situaciones de lectura y escritura colectivas dan lugar al aprendizaje colaborativo y promueven una distribución más equitativa de las responsabilidades, tanto de los estudiantes como los maestros, así, el maestro no tendrá la última palabra sobre la interpretación de un texto, sino que, dará la oportunidad de que el alumno reflexione en torno a lo que lee. Para formar a los alumnos como lectores críticos es necesario enseñarlos a validar o descartar sus interpretaciones de los textos, así como a detectar contradicciones e identificar su origen, por lo tanto, el docente habrá de sugerir diferentes maneras de abordar los textos; propiciar que los alumnos discutan, expliquen y argumenten sus interpretaciones, es decir, enseñarlos a plantearse preguntas sobre el contenido que se lea.

La expresión oral y escrita constituyen en sí mismas; el lenguaje, es decir, es la expresión por excelencia que comunica y el lenguaje como medio de comunicación es imprescindible para el hombre, como medio de comunicación por excelencia aceptado por la sociedad en su gran mayoría. Por lo anterior se aterriza en la idea de que, la escritura es importante en la actividad actual, por tal razón los alumnos, así como los docentes, habremos de preocuparnos y ocuparnos por el perfeccionamiento de la lectoescritura, esto se logra mediante la práctica, sin que esto implique exigir al alumno más de lo que pueda hacer, sino corregirlo poco a poco para que vaya adquiriendo estas habilidades comunicativas básicas.

Por otro lado, diversas investigaciones realizadas demuestran que aunque los niños muestren interés por aprender a leer a temprana edad y logren hacerlo, esto no garantiza que en el futuro haya una diferencia notable entre sus logros y el de los niños que inicien este aprendizaje después. Lo que sí puede marcar diferencias es introducirlos en la lectoescritura sin contar con los pre-requisitos necesarios, lo que, además de perjudicar el propio proceso de aprendizaje, puede perjudicar su autoestima, confianza y seguridad en sí mismo.

M.A.K. Halliday citado por Ana Lupita, menciona siete categorías de funciones lingüísticas: instrumental, es el lenguaje que se utiliza para satisfacer necesidades; regulatoria, es el que se usa para controlar la conducta de otros; interaccionar, se refiere al lenguaje para mantener y establecer relaciones sociales; personal, opiniones personales; imaginativa, permite expresar lo que imaginamos y creamos; el lenguaje heurístico, permite crear información y respuestas acerca de diferentes cosas que se desean conocer; lenguaje informativo, es el que permite comunicar información.

Es decir, en la apropiación de la lengua escrita es fundamental el contexto sociocultural y el uso funcional que le dé el niño y la niña al lenguaje para comunicar significados, por tal razón es necesario que las y los educadores y otros adultos que interactúan con los niños y las niñas promuevan en ellos y ellas la capacidad comunicativa en todas sus formas, lo que le permitirá la socialización de sus actos, la integración con la cultura y conocer el mundo.

La enseñanza de la lectura debe asegurar la interacción significativa y funcional del niño con la lengua escrita, para algunos, eso prolongará aprendizajes ya iniciados en su familia y para otros será la ocasión para realizarlos, ocasión que no debe retrasarse más, propiciar esa interacción implica la presencia pertinente y no indiscriminada de lo escrito en el aula, implica, sobre todo, que los adultos que tienen a su cargo la educación de los niños usen la lengua escrita, cuando sea posible y necesario, delante de ellos, haciéndoles comprender así su valor comunicativo.

Por lo tanto, es importante considerar que para el desarrollo de los niños y las niñas en su etapa de crecimiento es de vital importancia saber cómo adentrarlos en el hábito de la lectura, transformar el hábito de leer en un interesante pasatiempo en lugar de una obligación ayudará con creces a mejorar una serie de capacidades cognitivas y a prepararlos para su vida adulta y con ello el proceso de escritura sea más rico y sobre todo lleno de significados para el alumno, la importancia de adquirir este hábito desde edades tempranas se basa en sus beneficios a la hora de estudiar, adquirir conocimientos y la posibilidad de experimentar sensaciones y sentimientos con los que disfruten, maduren y aprenden, ríen y sueñen.

Así pues, todos estos aportes teóricos indican que el conocimiento sobre el lenguaje escrito se construye mediante la participación activa de la persona en el contexto natural y cotidiano al utilizarlo de una manera funcional con sentido de significados reales que lo lleven a dar fe de lo que ocurre a su alrededor y de la manifestación fehaciente de su uso en la vida cotidiana, debido a la amplia gama de situaciones que se perciben en el ámbito escolar donde se abordan temas que convergen a la lectoescritura constituyéndose como el eje transversal en la que gira la presente investigación.

En este aspecto los libros son un pilar fundamental en el desarrollo cognitivo junto con el emocional de los más pequeños, debido a que no solo proporciona deleite y placer, sino que aporta una magnífica herencia cultural, científica, literaria, que marcara a sus generaciones, proponiendo quizás en un mediano o largo plazo la puesta en duda de lo que hoy sentamos como las bases para el aprendizaje de la lectura y escritura.

CAPITULO III

El juego como estrategia didáctica en los procesos de lectura y escritura

3.1. El rol docente en los procesos de lectura y escritura

La educación juega en la globalización un papel protagonista. Sostiene un compromiso importante como interventora en el progreso social y económico a través de sus programas educativos y los principios sobre los cuales prepara a los estudiantes que, a su vez, serán los actores del desarrollo.

Desde hace algún tiempo el tema de la “profesionalización de los docentes” tiende a ocupar un lugar destacado en la agenda del campo de la política educativa, no sólo en América Latina, sino en otras latitudes (Europa y los Estados Unidos, por ejemplo). Sin embargo, sería ingenuo pensar que la discusión acerca del sentido y contenido de la profesionalización tiene una solución técnica, puesto que lo que en este caso está en juego es la cuestión del control de la autonomía en el trabajo docente.

De esta manera el sentido de la profesionalización es un objeto de lucha donde intervienen una pluralidad de actores colectivos y de intereses que son preciso identificar. Al mismo tiempo, no se puede comprender la emergencia de esta cuestión si no se tienen en cuenta algunas transformaciones en la sociedad y en el propio sistema educativo, que ponen en crisis las identidades colectivas de los docentes, en especial aquellas que estructuraron su propia emergencia como categoría ocupacional en el momento constitutivo de los sistemas educativos de Estado. En las notas que siguen se presentan algunas reflexiones acerca de los cambios en diversos planos de la vida social que ponen en crisis la identidad tradicional de los trabajadores de la educación. En un segundo momento se discutirán los contextos organizacionales y las lógicas que condicionan el trabajo docente, y estructuran la lucha por la definición del sentido de las estrategias de profesionalización.

En base a la aceleración del cambio social, se modifica la forma de vida. Esto demanda el cambio del sistema educativo. El desarrollo de las medidas intenta formar al docente para

nuevas exigencias de la sociedad del conocimiento. Hay cambios educativos como en el que la evolución socioeconómica exige ese cambio, otro que es obligado por leyes y normas política sociales, y otro que hace que el trabajo real y su vocación lo provoquen.

En la sociedad globalizada la educación sufre los cambios sobre escalones del proceso de desarrollo de subsistemas sociales de los distintos países y gracias a un espiral tecnológico que permite mejores métodos de búsqueda y más información. Ante este cambio educativo el profesor que tiene una educación antigua, la cual se basa en otros valores sociales y formas de vida, ha provocado que se genere una dinámica basada en la actualidad. Este cambio provoca que los profesores se enfrenten a la incertidumbre de unos sistemas educativos que están en plena transición entre la escuela selectiva, en la que se educan los adultos del presente y en una nueva escuela que no terminó de estabilizarse.

La evolución provoca también cambios de responsabilidades, no sólo enfocarse más en la enseñanza sino también en el aprendizaje aceptando los cambios socioeconómicos y culturales de los alumnos, y tiende a que el docente introduzca nuevas herramientas o instrumentos para la educación, ya que tienen una batalla perdida porque los medios logran que el profesor no sea la única fuente de transmisión oral y escrita de conocimiento. Cada vez más el profesor se encuentra en clase con los diferentes modelos de socialización que coexisten en una sociedad multicultural y multilingüe. Muchos profesores necesitan criticar su propia mentalidad para aceptar la presencia en las aulas de alumnos con socialización dispares.

Los problemas educativos de la socialización divergente plantean al profesor nuevas situaciones difíciles de resolver. El docente se encuentra frecuentemente con la necesidad de compaginar diversos roles contradictorios, que le exigen mantener un equilibrio muy inestable en varios terrenos educativos, lo que le da la necesidad de elaborar nuevas estrategias de aula.

La incorporación de nuevas materias, planteadas como auténticas demandas sociales, como es el caso de la informática, ha de suponer cambios o diversificaciones en el

contenido del curriculum. Algunos docentes se oponen al cambio, ya que no están dispuestos a abandonar sus viejos recursos educativos y negando el avance tecnológico que esto demanda. Desde una mirada personal hacia el docente, muchas veces el estatus social y cultural de un profesor siendo maestro, ha perdido valor vocacional, lo que se transforma en algo momentáneamente necesario. Sólo genera un valor basado en esa necesidad, la cual se refiere totalmente a lo económico.

La falta de motivación de los alumnos, no tengan los conocimientos previos que se les debería suponer, crean la necesidad de modificar los planeamientos metodológicos dentro de las aulas. Las relaciones entre el alumno y el profesor se han modificado; el profesor era generalmente respetado. Haciéndose más conflictivas las relaciones muchos profesores no han sabido buscar nuevos modelos de organización de la convivencia dentro del aula y aquellos de orden más justos y exigentes, con la participación de ambos. La falta de tiempo en los profesores ha provocado que su sobrecarga laboral modifique su sistema de enseñanza, acostumbrada sus antiguos sistemas y no pudiendo buscar nuevas alternativas amoldadas a la evolución educativa que se está formando. El docente necesita capacitación para asumir situaciones conflictivas y mediar en situaciones de conflicto. A partir de esto Dyson (1998) afirma que:

El énfasis se debe hacer en la docencia, en los cambios de estrategias didácticas de los profesores, en los sistemas de comunicación y distribución de los materiales de aprendizaje, en lugar de enfatizar la disponibilidad y las potencialidades de las tecnologías. Uno de...los talentos fundamentales es la creatividad ya sea artística y/o intelectual, y que conforme el mundo se vaya moviendo cada vez más rápido, las empresas punteras no serán las que dispongan de las mejores tecnologías, sino aquellas en las que se dé un flujo constante de nuevas ideas y tecnologías. (p.390)

Con ello puede concluirse, que la sociedad demanda sistemas educativos más flexibles y accesibles, menos costosos y los que puedan incorporarse a lo largo de la vida. Para responder a estos desafíos tanto las instituciones existentes, como aquellas en las que están naciendo los profesores más nuevos deben revisar sus referentes actuales y promover experiencias innovadoras en el campo de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Aquellas sociedades que se aferran a la tradición se convierten en intransigentes a su rol docente, y aquellas que, olvidando la propia tradición científica, el propio contexto

cultural sólo prestan atención a las novedades, a los descubrimientos efímeros pueden seguir trayectorias erráticas. En el caso que nos ocupa, una equilibrada visión del fenómeno debería llevarnos a la integración de las innovaciones tecnológicas en el contexto de la tradición de nuestras instituciones.

La práctica docente que prevalece al interior de las aulas en su mayoría es de carácter tradicionalista, por ello la necesidad reconocer al juego como una estrategia de apoyo a la enseñanza para fortalecer la lectura y la producción de textos para potenciar el aprendizaje de los estudiantes. En el ambiente educativo es necesario que los docentes se percaten que el centro del sistema escolar no es el maestro sino el niño. Entonces es muy importante que los maestros conozcan mejor a sus alumnos para poder establecer estrategias de trabajo en todo el proceso de enseñanza y en el de aprendizaje en su práctica cotidiana, de esta manera los docentes pueden idear estrategias que motiven al alumno para que forme parte activa y no pasiva en dichos procesos. En palabras de García (2014) se puede decir que:

La educación requiere imaginación, por ello la importancia de utilizar herramientas, o bien llamadas estrategias didácticas... estrategias que permitan llegar a los alumnos de manera más fácil el conocimiento, por ello el conectar los aprendizajes con la vida... estrategias donde hagamos copartícipes a los alumnos con la finalidad de desarrollar en ellos habilidades. (p.

El docente debe promover el trabajo individual y colaborativo, así como discusiones y construcciones grupales, con la finalidad de desarrollar la comprensión lectora, expresión oral y escrita de sus estudiantes, aceptando y respetando la diversidad de opiniones. La tarea principal del docente consiste en propiciar el constructivismo en los procesos de enseñanza y de aprendizaje a partir del desarrollo infantil, como se menciona el constructivismo es la construcción propia que se va produciendo día con día como resultado de la interacción de los aspectos cognoscitivos y sociales, según esta posición el conocimiento no es una copia de la realidad sino una construcción del ser humano,

Por lo tanto, el conocimiento informal del niño se une a la construcción del conocimiento formal y hace entonces un aprendizaje significativo. El docente para dicha construcción tendrá que hacer uso de todas las herramientas y materiales que estén a su alcance además

de que debe idear estrategias que vinculen los saberes preexistentes con los que se van a adquirir. La construcción de estrategias creativas y constructivas asegura las ideas y dudas que el alumno posee sobre un tema y a partir de ello se originarán otros conocimientos

Es importante que exista una estrecha relación entre los propósitos, los contenidos y el método que el docente utiliza en el desarrollo de sus actividades. Recordemos que los propósitos y los contenidos son estáticos, debido a que ya están determinados por el programa de cada asignatura, a diferencia del método que es cambiante debido a la formación de cada docente.

Podemos decir que el método es conjunto de procedimientos que se llevan a cabo para alcanzar la meta propuesta, por tanto, debe ser una actividad bien pensada, a fin de poder relacionar la acción del docente, con los contenidos (conceptuales, procedimentales y actitudinales) y los propósitos. Considerando esto la SEP (2011) afirma que:

La interacción y la dinámica escolar juegan un papel fundamental debido a que se dan acciones específicas concernientes a cada dimensión, manteniendo ambientes de aprendizaje orientados al trabajo que persiguen el logro de los propósitos educativos con todos los alumnos. “Los ambientes de aprendizaje son aquellos espacios donde se desarrolla la comunicación y las interacciones que posibilitan el aprendizaje” por ello la importancia que desde las aulas se promuevan actividades que favorezcan el desarrollo de habilidades de los alumnos en lectura de comprensión y producción de textos, mediante la aplicación de actividades lúdicas, para favorecer el logro de los aprendizajes esperados. (p.13)

Es de suma importancia que los docentes estén en constante actualización y tener un amplio dominio del juego, descartando la posibilidad de utilizarlo como pasatiempo o simple relleno para entretener a los alumnos y cumplir así los periodos lectivos de clase, se debe adecuar a los contenidos programáticos englobando todas las materias, realizar las adecuaciones pertinentes.

Las instituciones educativas se reconocen como espacios de formación integral que funcionan a partir de la organización de la dimensión institucional, administrativa, pedagógica y comunitaria, dan las bases para la generación de personas competentes no sólo en conocimientos sino lo más importante; el desarrollo del potencial humano por

ello la importante tarea de poner en práctica estrategias didácticas adecuadas a las características e intereses de los alumnos a fin de alcanzar el perfil de egreso de Educación Primaria, el cual le dará pauta para ir escalonando en su formación académica.

El generar ambientes favorables para el aprendizaje requiere fortalecer las normas de convivencia dentro y fuera del aula, para ello es importante que los alumnos participen en su elaboración para que las respeten y las hagan cumplir, fomentando en la comunidad escolar, el respeto y la buena actitud hacia todos sus compañeros y a las personas que concurren a la institución. Para fortalecer estos ambientes es imprescindible favorecer la sana convivencia entre el personal docente y los padres de familia, creando una cultura colaborativa institucional al distribuir comisiones que involucren el conjunto de los integrantes de la comunidad educativa para favorecer el alcance de objetivos y metas. La SEP (2011) hace referencia que:

Las acciones realizadas por el colectivo docente deben estar encaminadas a ofrecer una educación que favorezca el desarrollo de habilidades que son la base para la generación de personas competentes que puedan mejorar su calidad de vida, en la actualidad los planes y programas están buscando formar personas competitivas en un marco internacional. Es por ello que hoy en día las políticas educativas de nuestro país van encaminadas a construir y consolidar una sociedad del conocimiento capaz de relacionarse en un mundo global la escuela debe favorecer la conciencia de vivir en un entorno internacional insoslayable. (p. 13)

Es necesario dar seguimiento a las prácticas que se desarrollan dentro del aula, para tener herramientas que permitan convertir las áreas de oportunidad en grandes fortalezas para el aprendizaje, por ello la importancia que los ambientes de aprendizaje sean inclusivos, y respeten capacidades y ritmos de aprendizaje de los alumnos, al reconocer la diversidad de contextos en el que se desenvuelven los alumnos, lo que permite enriquecen el trabajo escolar.

Para construir ambientes de aprendizaje es necesario también reconocer los elementos del contexto, familiar, social, cultural y lingüístico de la comunidad escolar. La educación al ser un derecho para todos los niños, amplía las oportunidades de estos para aprender,

reduciendo las desigualdades entre los distintos grupos sociales ya que impulsa la equidad, pertinencia e inclusión, por ello en la escuela se debe promover entre los estudiantes el respeto a la pluralidad social y cultural que permite enriquecer a todos al participar en prácticas sociales.

Los docentes deben considerar las habilidades psicomotoras del alumno para poder brindar buenos resultados en los aspectos de expresión oral y escrita, es importante proporcionar al alumno todas aquellas situaciones que lo preparen para la vida, utilizando actividades donde el alumno se exprese oralmente manejando ejercicios fonéticos, donde se eduque al niño a dominar palabras que a la mayoría de los seres humanos se les complican limitándose a exponer o hablar en público con el temor a equivocarse.

El respeto a la diversidad permite que los alumnos apoyen a los compañeros que presentan barreras para el aprendizaje y la participación, para lo cual es indispensable la organización y la toma de acuerdos entre directivos, docentes y padres de familia, que permiten generar escenarios para que todos los alumnos aprendan, sin importar sus diferentes formas de pensar, de ser y de actuar.

La escuela al ser un espacio de formación fomenta las relaciones interpersonales y la sana convivencia al favorecer la colaboración para realizar las tareas asignadas pues no sólo se preocupa por el desarrollo de las habilidades cognitivas para el aprendizaje, también se ocupa del desarrollo de las habilidades sociales que permiten convivir con la diversidad, de manera pacífica, democrática e inclusiva, es decir; nuestra meta como adultos, es crear las condiciones favorables para que los niños y las niñas aprendan, se desarrollen y se formen como personas con iniciativa, confianza en sí mismos (FAI, 2004) es decir que sean capaces de tomar decisiones, de reflexionar, de actuar autónomamente y vivir en comunidad

La necesidad de mejorar el servicio educativo de las instituciones escolares lleva a la generación de ambientes divertidos y atractivos para el aprendizaje pensados en los niños, lo cual implica reconocer que las prácticas educativas deben considerar la aplicación de estrategias lúdicas, debido a que los ambientes preparados son claves en la operación de cualquier programa educativo, que facilitan el trabajo del docente y apoya al desarrollo de los alumnos desde un enfoque constructivista.

Es motivo de reflexión el hecho de que aún con las diferentes reformas que han tenido los planes y programas en donde se ha realzado el papel activo que debe tener el educando, algunos maestros siguen con prácticas educativas de mecanización y pasividad, dejando a un lado la estimulación de las habilidades creativas que pueden ser desarrolladas por medio de actividades lúdicas. Una de las grandes problemáticas que puede observarse en el interior de las escuelas donde se desarrolla la noble labor de la docencia es la falta de actividades lúdicas como estrategia para el logro de aprendizajes significativos.

3.2 Propuesta lúdico – constructivista

El ser humano desarrolla un sin número de aprendizajes informales, es decir aprende a relacionarse con las personas, a hablar, a caminar y jugar, resultan ser informales porque no son programados ni tienen una intención didáctica. En contraposición, a los aprendizajes programados con una intención didáctica que se ofrecen en las escuelas los cuales son denominados como aprendizajes formales.

La metodología centrada en el juego es constructivista, debido a que fomenta la participación activa del estudiante, al crear sus propios conocimientos, en lugar de recibir simplemente datos o contenidos teóricos de manera pasiva. El juego se convierte en el medio que facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje, debido a que existe una estrecha relación entre lo que se enseña y lo que procesan los alumnos durante proceso de aprendizaje. Frente a ese tipo de opciones, se debe hacer hincapié en resaltar que, en el desarrollo de los individuos, el juego desarrolla un papel central y los alumnos dedican una gran cantidad de tiempo en esta actividad. (Por: GAYTAN Ruíz y LARA Pérez 2020)

Se considera que la primera influencia más grande en la vida de un niño es el hogar y su contexto social; en un segundo lugar se encuentra la escuela, por tanto, el desarrollo de los aprendizajes corresponde a los padres y en gran medida a los maestros, a estos les corresponde la formación del ser humano en cada etapa de su vida y de su educación. Es preciso entonces mencionar que los padres son los que inician el proceso de formación de los niños y el maestro es el que lo continúa, así que mientras un niño sea animado a realizar numerosas actividades tendrá la confianza y la capacidad para hacer distintas cosas, haciendo uso de las diversas habilidades de las que se ha apropiado.

En el ser humano el juego surge desde las primeras etapas de su vida, en el periodo sensorio motriz, donde el principal tipo de juego es aquel en el cual el niño realiza acciones por el simple placer que ello lo proporciona, para después pasar al juego simbólico que supone ya una representación, y a partir de 6 años se inician tipos de juegos que se denominan “juegos de reglas” el cual va a desempeñar un papel importante en la socialización del niño, en este periodo el juego permite aprender a seguir instrucciones, respetar la toma de decisiones y opiniones.

El juego como estrategia pretende motivar a los alumnos y favorecer el aprendizaje, pues genera expresiones de gozo y felicidad al aprender además de que puede estar presente en las áreas de lectura, escritura y matemáticas, en todos los momentos, eventos, situaciones, proyectos, actividades curriculares y extracurriculares que es asumida por los docentes en todos los espacios de formación; al considerar también que la lúdica genera expectativas, interés por el aprendizaje y en los alumnos deseos y pasiones no sólo aprender, sino también por disfrutar de lo aprendido. Estrella (2011) manifiesta que:

Desde la interacción lúdica las actividades más importantes es observar el entusiasmo y el placer que tiene el estudiante por encontrar una manera amena de aprender las operaciones básicas, ya que no lo habían visto de forma lúdica y que de este modo se dan cuenta que lo utilizan en la vida diaria, y permite estar preparados para proponer propuestas y enfrentarse frente a ellas desde sus propias vivencias. (p.321)

Anudado a lo anterior el juego es una de las herramientas más importantes que permiten el logro de un aprendizaje, puesto que permite desde la interacción lúdica comunicar experiencias de su vida cotidiana y aprender a situarse en el lugar de otros para resolver problemáticas, al mismo tiempo permite lograr una interacción entre los alumnos.

Ahora bien, con ello queda claro que el juego pretende además de motivar a los alumnos y favorecer su aprendizaje les permita al mismo tiempo resolver problemáticas que se les presenten en su vida cotidiana. Las actividades lúdicas son útiles y efectivas para el aprendizaje porque se constituyen un medio natural y económico capaz de cambiarse con el medio.

Cuando se juega se aprecian dos componentes: uno de entretenimiento y otro educativo. A medida que el alumno juega se divierte y aprende. Es el docente a quien le toca utilizar al juego como una herramienta a través de la planificación de actividades lúdicas, además es importante que ambos no se separen en la práctica pues lo que se pretende lograr es la construcción de un aprendizaje al partir de algo motivacional y de interés para el alumno.

Las actividades lúdicas son útiles y efectivas para el aprendizaje porque constituyen un medio natural. De acuerdo con el juego es una palanca de aprendizaje y sobre ello señala que siempre se ha podido transformar el juego, la iniciación de la lectura, escritura y el cálculo matemático (Piaget, 1981) se ha visto a los niños y niñas aficionarse con sus ocupaciones que ordinariamente se presentan como desagradables.

Al utilizar el juego a través de situaciones de aprendizaje compuestas por juegos puestas en práctica tanto dentro del aula como en el exterior, permite iniciar nuevas habilidades y estimular otras previamente aprendidas. Al ser el juego una actividad natural y preferencial por parte de los niños facilita un punto de partida para poder realizar actividades útiles que llevan a lograr ciertos objetivos educativos. El docente debe aprovechar estas actividades para su hacer diario y conocer el tipo de juego que el grupo prefiera y basar en él las actividades de aprendizaje; de tal manera que emplee la lúdica como herramienta para el aprendizaje y para hacer el proceso educativo más ameno y armónico.

Para lograr lo expuesto con anterioridad es necesario que el docente identifique, seleccione y planifique las actividades lúdicas que considere oportunas para favorecer el aprendizaje de sus alumnos y hacer más entretenido y ameno el proceso educativo. Otro elemento importante a considerar al momento de implementar la lúdica en el aula son los recursos, ya que la dotación de materiales en la aplicación de la misma contribuye al logro satisfactorio de los objetivos propuestos y a la socialización, el poder manipular materiales y compartirlos facilita las interacciones entre los alumnos.

Ballesteros (2011) menciona que el aprendizaje no sólo es un proceso cognitivo, también constituye un proceso afectivo que se puede apoyar de la lúdica generadora de motivación intelectual. Así mismo define la lúdica como un medio que permite lograr interacciones

comunicativas donde cada participante cumple un rol en el que se deben seguir reglas que se deben respetar con autonomía y responsabilidad, acciones que permiten potenciar la creatividad.

El juego constituye una herramienta grandiosa para facilitar el aprendizaje puesto que además de generar un ambiente armónico y afectivo en el que los alumnos se sientan seguros de realizar actividades, contribuye al desarrollo socioemocional de su personalidad a través y por ende el logro de un aprendizaje integral.

El juego implica ser y hacer por lo que requiere de una participación activa e integral; al mismo tiempo experimentar a partir de sensaciones, movimientos y la integración con los demás para lograr un aprendizaje significativo. El juego actúa como generador de temas nuevos, para explorar conocimientos previos, como motivación, pero sobre todo como una herramienta que permite lograr una mejora del aprendizaje. Ausubel (1983) refiere que además, el docente deja de ser el centro del proceso educativo y pase a ser un facilitador y guía. Además, el juego involucra el conjunto de la personalidad y potencializa el aprendizaje significativo.

El juego es una de las herramientas fundamentales para poder desarrollar el interés del alumno, así como sus habilidades, al utilizar actividades lúdicas podemos construir una clase atractiva partiendo de intereses propios del niño, siempre y cuando se planea, incluyendo reglas que permitan seguir fortaleciendo los valores de los individuos fomentando en los alumnos el compañerismo, por tanto se convierte en una estrategia importante para conducir a los alumnos al mundo del conocimiento y a la mejora del aprendizaje, se toma como una de las formas de aprendizaje más adaptada a la edad, necesidades, intereses y expectativas de los niños.

Además, en el aula tiene una connotación de trabajo la cual implica esfuerzo, tiempo, concentración y expectativa; favorece y estimula las cualidades morales de los niños como el dominio de sí mismo, la atención, reflexión, creatividad, seguridad y el respeto por las reglas. El juego como estrategia de aprendizaje no sólo le permite al alumno resolver conflictos internos y enfrentar situaciones posteriores con la guía del docente a través de acciones significativas; si no también el disfrute de los momentos que pasa en el aula.

De ahí la importancia de implementar un juego planeado al considerar la edad, intereses y ritmos de aprendizaje que permita el desarrollo de competencias en los alumnos las cuales permiten generar horizontes cognitivos en función de la mejora del aprendizaje. Según Decroly (1961) menciona que:

El juego como una actividad singular para el aprendizaje escolar: motivación intrínseca, simbolización y relación medios- fines se tiene claro que sin motivación no hay aprendizaje y es el juego quien brinda dicha posibilidad además entre ambos existe una estrecha relación en donde se pone en consideración la mente creativa de los niños y con ello aprenden a pensar, desarrollan habilidades y se ve favorecido el lenguaje, así como la comunicación. (p. 51).

El juego y la motivación intrínseca surgen de manera interna del sujeto sin requerir estímulos, el alumno marca la dirección e intensidad del mismo y está asociado a manera en que los niños resuelvan ciertas necesidades. Además, el juego pedagógico se da cuando el mismo se involucra de manera eficiente en el proceso de enseñanza y aprendizaje; al considerar una metodología para atender contenidos curriculares que con el mismo resulten ser más atractivos y por ende fructíferos.

El juego como una estrategia didáctica ayuda a un mayor acercamiento entre los miembros de toda la comunidad escolar, al propiciar actitudes positivas, facilitar la concentración y el interés durante el quehacer educativo, hasta el punto de lograr actitudes frente al aprendizaje que se construye, la convivencia y la participación en las actividades que son propuestas por el docente en el aula; además permite abrir espacios para que los alumnos despejen sus pensamientos y abran su mente hacia la creatividad.

El juego permite llevar a cabo una interacción entre varias personas, en donde es posible desarrollar la parte emocional de los seres humanos que comienza desde la infancia, en donde el niño se da cuenta que es libre de realizar determinadas actividades y que como tal le facilita relacionarse con los otros.

El juego bien dirigido se convierte en una herramienta clave y certera en el proceso de aprendizaje puesto que permite resolver situaciones nuevas a partir de esto Huizinga (1987) en su obra define al juego de la siguiente manera:

El juego en el aula favorece el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades interesantes y con reglas que permitan el fortalecimiento de valores, puesto que esto facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa en varias áreas: biológicas, mentales, cognitivas y emocionales; además permite lograr un aprendizaje integral a partir de acciones innovadoras, creativas y eficientes en donde el niño, a través de su participación e ingenio se vuelve el centro de la actividad (p40).

El juego satisface necesidades de la vida, favorece el crecimiento de las capacidades sensoriales y perceptuales; además de ampliar las capacidades intelectuales. Según la necesidad de jugar en los seres humanos es permanente a través de toda la vida., “la base de la vida del hombre es la habilidad de amar, trabajar, jugar y pensar; así como la relación que se forme con estos cuatro aspectos primordiales de su vida. (Blatner y Blatter 2005, p.7). Estos aspectos en la actualidad se han separado ya que el juego se relaciona sólo con la etapa del preescolar y en la educación primaria se olvida por completo.

En el ámbito escolar tan común en nuestra sociedad, los docentes olvidan esta herramienta esencial para el aprendizaje. Por su parte Zapata (2008) toma como referente algunas ideas de Piaget el cual menciona que “El juego es una función, estímulo y formación del desarrollo infantil porque para el niño es un instrumento de afirmación de sí mismo que permite ejercitar sus capacidades físicas e intelectuales”(p.48) pero también ayuda a plantear y resolver problemáticas de convivencia considera al juego como una actividad que permite la construcción del conocimiento en el niño y en especial en la etapa sensorio-motriz y pre- operacional; aunque en todas las etapas tiene valor para el aprendizaje.

Los juegos permiten un mayor y mejor desenvolvimiento del lenguaje y del ingenio: facilitan el proceso de observación, atención, permite agudizar los sentidos, permite la espontaneidad lo cual permite facilitar la comunicación y potencializar el pensamiento humano; constituye en la educación un instrumento fundamental que se manifiesta en la

percepción, análisis y experimentación de la realidad todo ello lleva a lograr lo esencial en la recreación del aprendizaje en ámbito escolar.

El juego en la infancia resulta ser un medio de diversión, de expresión y socialización que le permite al niño crear significados de lo que realiza según dice Lera (2005) en donde expresa que:

Durante la infancia, el medio de conocimiento, aprendizaje y expresión por excelencia es el juego, constituyendo una fuente de placer con significado y finalidad en sí misma. En los juegos las niñas y los niños reflejan sus experiencias más próximas, sus expectativas, aprenden comportamientos, actitudes y habilidades ante diversas situaciones que van conformando su personalidad futura. (p.3).

Como se menciona el juego resulta ser una estrategia donde el docente tiene la posibilidad de implementarlo en el aula para que el estudiante logre construir un aprendizaje y aprenda de manera significativa y al mismo tiempo juegue y aprenda y tenga la posibilidad de expresar sus actitudes y habilidades. Con el juego se debe aprovechar la naturaleza de los alumnos con fines formativos puesto que si se aplica adecuadamente favorece positivamente la mejora del aprendizaje. Además, como lo expresa Makarenko (1996)

El juego proporciona al niño la alegría, la creación, el triunfo del placer estético de la calidad. Una alegría análoga brinda también un buen trabajo. En ese consiste la similitud entre el juego y el trabajo esto hace que el juego sea una estrategia emocionante que permita que el alumno fortalezca un aprendizaje o construya un aprendizaje acorde a sus facultades y destrezas de manera libre. (p.43)

Si bien la única finalidad del juego es el placer se puede afirmar que al jugar se producen aprendizajes más importantes, durante el juego los niños expresan sus ideas acerca de los temas, manifiestan sus esquemas conceptuales, los confrontan con los de sus compañeros; esto les permite rectificar lo que no es correcto o rectificar sus ideas de lo que ya conocen. Contribuye con su acción a la mejora del aprendizaje que marcan los actuales diseños curriculares de sistema educativo actual.

El juego no presenta gran diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente ciertas exigencias para el alumno se considera como una oportunidad de aprendizaje, ya que con una mayor facilidad los alumnos están predispuestos para recibir la actividad que se les ofrece la cual la realizan con gusto. Además tanto la atención, la memoria y el ingenio se potencializan con el juego y los aprendizajes que se construyen pueden ser transferidos posteriormente a actividades que no implican al juego.

Asimismo, Piaget (1981) señala, que el juego es una actividad que le permite al niño tener un crecimiento integral, afianzar su desarrollo motor cognoscitivo, social y emocional, es una forma de aprender acerca de objetivos y situaciones muy complejas. Además, el conocimiento es construido por el niño a través de la interacción de sus estructuras mentales con el ambiente y el aprendizaje, resulta ser un proceso de actividad en donde el alumno construye a partir de lo que aprende. De acuerdo a esta visión, Acosta (2001) explica que “los juegos son una recreación que supone para los estudiantes un espacio y un tiempo para la acción con clases activas y creativas que incrementan en el niño su interés por aprender” (p.67). Al considerar lo anterior entonces se puede determinar que el juego puede ser utilizado como una alternativa que puede llegar a ofrecer enseñanzas significativas a partir de la realidad de los alumnos que conlleven a la mejora del aprendizaje. Según Piaget el juego es:

Una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada en un sentimiento de tensión y alegría de la conciencia de ser de otro modo. (p.45).

Al participar el alumno en una actividad que conlleve al juego crea, imagina y participa de forma libre en su propio aprendizaje, juega, pero a la vez aprende y es guiado por el docente y el cual resulta ser su guía y apoyo. En realidad, el juego representa para los alumnos la primera oportunidad de ponerse limitaciones, sin depender de las disciplinas de externas de los adultos. Cuando el alumno es capaz de comprender cuál es la meta que se pretende lograr implementa estrategias, reglas y principios para alcanzarla.

De acuerdo a esto el juego mejora la capacidad de atención de los estudiantes y les ofrece la oportunidad de ser activos ante la realidad, de igual manera pueden consolidar su propia dirección mediante actividades no competitivas y con él ayuda a los niños a desarrollar su propia imagen y a generar confianza para enfrentar nuevos retos y cambios. Al mismo tiempo contribuye a mejorar la socialización de los alumnos, a liberar tensiones y sobre todo a divertirse y aprender.

El juego con un propósito y una meta determinada puede contribuir apreciablemente para la mejora del aprendizaje sobre esto Guzmán (1999) menciona:

Desde el principio hasta el final de la vida humana el juego está presente como una dimensión fundamental. En la infancia se convierte en una fuente de satisfacción, en un motor para el descubrimiento de conocimientos, la búsqueda para la adquisición de habilidades y destrezas para un nuevo aprendizaje. (p.96)

El aprendizaje de los niños durante el juego se ve favorecido pues les permite explorar cosas nuevas, desarrollar nuevas habilidades y resolver problemáticas. Se puede decir que “El juego es la manera en que los chicos conocen, descubren, aprenden y vivencian su entorno y sus experiencias cotidianas. A medida que crecen, los juegos y juguetes cambian para adecuarse a las nuevas necesidades y experiencias.” (Rodríguez, 1999, p. 21) por ello la importancia de considerar los intereses y necesidades de los alumnos.

En cierto sentido Giménez (2003) señala que el juego viene hacer una de las actividades más importantes para los niños, pues el juego manifiesta en todo momento y cualquier edad una asimilación del mundo exterior esto proporciona una base para el desarrollo de habilidades y competencias y por ende para la construcción de aprendizajes.

Todo docente debe contar con un conocimiento amplio sobre las características de sus alumnos, sin dejar a un lado las condiciones físicas, cognitivas y sociales, para así poder adecuar estrategias acordes a las necesidades e inquietudes del grupo; reconociendo que los niños tienen un desarrollo físico, social, emotivo e intelectual, que le permite despertar cierto interés para realizar actividades de participación como actividades lúdicas,

colectivas y donde implique competir con sus semejantes; aplicando los conocimientos previos que el alumno ha adquirido por parte del medio que lo rodea

Al seguir esta línea el juego para el aprendizaje es muy importante porque pone en actividad todo el cuerpo y además éste resulta ser una conducta asociada a la capacidad cerebral de los niños. el juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño: la integración del niño en el mundo social se funda en dos tendencias dominantes innatas: la de establecer relaciones personales estimulantes y la de aprender destrezas esenciales cotidianas mediante el juego (Pugmire,1996) de igual manera el juego permite a los alumnos desarrollarse como personas críticas, creativas, hábiles, reflexivas, seguras de sí mismas, pensantes, solidarias, tolerantes, empáticas, participativas y constructivistas.

Entonces, en definitiva, para que un juego se convierta en una alternativa para la mejora del aprendizaje es necesario que se den y se cree una serie de condiciones según Garvey (1985):

- Debe potenciar la creatividad. Esta es una de las características que ofrece al juego a la hora de su uso en la enseñanza.
- Debe permitir el desarrollo global del niño. Para posteriormente potenciar aspectos más específicos.
- Debe eliminar el exceso de competitividad, al buscar más lo cooperativo que lo competitivo.
- Dar mayor importancia al proceso que al resultado.
- Evitar situaciones de jugadores espectadores, al constituir al juego como una vía para el aprendizaje cooperativo evitando algún tipo de marginación.
- Debe ser gratificante, motivante y de interés para el alumno.
- Debe suponer un reto para el alumno, pero que este sea alcanzable.
- Debido a su carácter global, el juego debe de ayudar en el desarrollo de todos los ámbitos del niño.

3.3 Procesos de lectura y escritura a través del juego

La habilidad para leer y escribir en un niño, es una adquisición que se expande de forma casi natural en sus conocimientos, los niños empiezan a descubrir que una palabra en voz puede convertirse en una palabra escrita o viceversa, y de esta manera empiezan a expresar sus pensamientos, ideas o sentimientos, es importante destacar que la

lectoescritura es un conocimiento instrumental, es la puerta de entrada al mundo de los saberes, su apropiación no solo es una tarea de gran relevancia en los dos primeros grados de educación primaria es la puerta de entrada a los diferentes contenidos del currículo escolar, en esta etapa de la educación básica.

El leer y escribir está presente en todos los contextos, los cambios sociales y culturales de las últimas décadas, sin duda influyen en la manera en la que se desenvuelven los niños en su vida personal y en sus formas de proceder y comportarse en la escuela, para entender y tener un sentido certero de la realidad sobre un fenómeno, se requiere de la comprensión y contrastación de diferentes puntos de vista, lo cual solo se logra con el estudio y la lectura. Ahora bien, es importante retomar lo que menciona Goodman (1979) lo cual manifiesta:

Que la lectura es uno de los cuatros procesos lingüísticos, ya que el habla y la escritura son productivos y el escuchar y leer son comprensivos. Es un juego psicolingüístico de adivinanzas, el sujeto predice o anticipa el significado de lo que lee, utiliza las claves que encuentra en los sistemas grafo-fonológico, sintáctico y semántico y hace uso de la redundancia del lenguaje escrito. (p.72)

La lectura y escritura es una tarea que se tiene que desarrollar de manera natural en el niño, que la conciba como algo propio, que descubra la naturaleza de la misma desde su naturaleza lúdica, en el aprendizaje de un niño que inicia su educación en jardín de niños y sigue en la escuela primaria, hay una evolución educativa en sus conocimientos y particularmente en su escritura, el alumno va adquiriendo información y mayor manejo de su motricidad, por lo que los conocimientos que va adquiriendo en su infancia lo llevaran a una progresiva acumulación de comprensiones, no sólo el aprendizaje será más complejo, sino que también ira acrecentándose con el avance de grados y edad.

Las concepciones acerca del modo en que los niños desarrollan la escritura y la lectura ha sufrido modificaciones en los últimos años; muchas de esas concepciones consideraban que los niños debían esperar la edad escolar para enseñarse a leer y escribir y la escuela era la única fuente encargada para alfabetizar a los niños con una relación grafema-fonema. En este sentido era esperable que los niños usaran las formas convencionales de

escritura y lectura en la escuela. Sin embargo; ahora se logra comprender que los niños desarrollan la lectura y la escritura mucho antes de entrar a la vida escolar.

Desde esta perspectiva el buen lector desde que nace siempre se prepara para conocer el mundo que le rodea, interpreta los sonidos, imágenes, símbolos, sabores y texturas. Desde entonces se construyen frases pequeñas que desatan la evolución de la lectura, la capacidad de interpretar todo aquello que observa, a partir de ello la comprensión del lenguaje escrito lo fortalece la familia y luego la escuela la cual juega un papel importante para que se desarrolle la lectura y escritura. A partir de esta idea queda claro que el aprendizaje de ambas es un proceso continuo que aunque pase el tiempo son y serán indispensables para que las personas tengan una comunicación de manera eficiente.

Por otro lado, es importante visualizar en los alumnos la construcción propia de la lectura y escritura como procesos continuos a lo largo de la formación de los niños durante toda la educación básica, inclusiva hasta la universidad, éstas se fortalecen a lo largo de su trayecto escolar además de que se debe tener en claro tanto para los alumnos como para los docentes que son formas de comunicación que siempre tienen que estar en construcción.

Tanto la lectura como la escritura son herramientas fundamentales para el logro de una comunicación eficaz y base para otros aprendizajes, considerando esto “La escritura, es un invento para aumentar la capacidad intelectual. Lo que permite ayudar en la memoria y la comunicación” (Valverde, 2014, p.86). Es imposible la enseñanza sin la escritura porque permite instruir a mucha gente a lo largo del tiempo.

Entonces tanto la lectura como la escritura son dos factores complementarios para atribuirle a las personas una forma de comunicación, reforzar conocimientos y compartir pensamientos propios, por ello se deben implementar estrategias interesantes y motivantes para promover y favorecer de acuerdo a las edades la lectura y escritura; y una de ellas es el juego, el cual además permite indagar y observar la evolución tanto de la comunicación oral como escrita.

Si bien, se ha expuesto diversas propuestas innovadoras acerca del aprendizaje de la lectura y la escritura; sin embargo, se no se le ha dado la suficiente importancia desde su investigación hasta sus implicaciones educativas.

Las transformaciones que ocurren en el juego promueven la complejidad de las capacidades simbólicas que luego pueden ser usadas en la lectura y escritura puesto que cuando se piensa en transformar y desarrollar la lectura y escritura estas se relacionan como actividades cognitivas complejas; así como una forma teórica de conceptualizarlas, (Pellegrine, 1993) Sin embargo, no suele ser tan complicado, puesto que la lectura y la escritura pueden fortalecerse a través de procesos de interacción social con pares, con quienes comparten oportunidades y situaciones que pueden implicar formas diversificadas que contenga y promuevan acciones alfabetizadoras en ambientes significativos.

A partir de ello, es pertinente dar a conocer que el juego permite a los niños potencializar sus habilidades, ver el contexto en el cual se desenvuelve de manera más agradable y divertida., a partir de estos aspectos se integra la construcción de nuevos aprendizajes, así como despertar conocimientos, reforzar procesos cognitivos como la atención, memoria y concentración, y a construir información respecto a la lectura y escritura, la cual da paso a la importancia de aprender a comunicarse tanto de manera escrita como oral.

Un juego bien dirigido y fundamentado se convierte en herramienta clave en el proceso de lectura y escritura. A partir de esto Decroly (1961) afirma que:

El juego no constituye un medio para facilitar la enseñanza, sino que es la enseñanza misma” Puesto que el juego es una estrategia que es desarrollada por los niños y por la cual muestran un gran interés mismo que se puede conectar con acciones de lectura y escritura y así favorecerlas. Además, el niño adopta roles sociales que conoce y puede usar objetos para representar diversas acciones que le permiten resolver situaciones que se les plantean. (p.13)

Es importante poner al juego como una estrategia que permite el desarrollo integral de los alumnos en forma individual. Siempre se ha utilizado el juego como un elemento auxiliar, motivador, estimulante cuyo mérito se le atribuye a facilitar la enseñanza y el aprendizaje por el atractivo inherente que posee.

Dentro del ámbito escolar se ha tratado de crear nuevas y mejores condiciones para que los niños continúen desarrollando sus ideas en cuanto al lenguaje escrito con un ambiente rico y diversificado en materiales, acciones y actividades de lectura y escritura. “El desarrollo de la lectura y la escritura tiene relación directa con el juego ya que con el mismo se provee de un ambiente interesante, en donde existen interacciones y situaciones a resolver” (Braslavsky, 1991, p.324). Esto permite a los niños a partir de acciones compartidas, generar el intercambio de ideas y conceptualizaciones; además ofrece el contexto ideal para experimentar diversas formas de lectura y escritura al brindar la oportunidad de establecer interacciones sociales entre las que figuran las de poder conectar experiencias del aula con la vida cotidiana.

De manera particular de acuerdo al enfoque de para lograr el desarrollo de las funciones básicas en lectura y escritura en términos de comprensión y recreación, son importantes los procesos del pensamiento que se inician en la función semiótica y el pensamiento conceptual, de acuerdo al periodo evolutivo del niño (Piaget, 1979) todo esto al considerar las etapas sensorio motriz, preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales.

Es de suma importancia mencionar que a través del juego “El proceso lectoescritor se orienta principalmente a enriquecer la capacidad lúdica y creativa de los estudiantes en todo el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lengua” (Gutiérrez, 1999, p.76). Esto permite incitar al desarrollo del pensamiento, al espíritu crítico, el ejercicio del criterio, la interpretación y la valoración Desde perspectiva el juego está ligado a la cotidianidad, a lo motivacional y a la creatividad

Ahora bien los alumnos al juego lo relacionan con diversión; sin embargo, resulta ser una estrategia con la cual se puede ayudar a que los estudiantes asuman la lectura y escritura como algo divertido, además de que ambas resultan ser una ventana hacia el aprendizaje de nuevos conocimientos puesto que al haber una motivación por parte de los docentes se logra un interés hacia lo propuesto para la construcción del aprendizaje de los alumnos lo cual les permite resolver problemáticas que se les presenten.

Es así como Arango, González y Ramírez (2013) plantean la creación de un puente del conocimiento que permita propiciar un aprendizaje significativo de la lectura y escritura a través del juego, donde el docente sea un guía del proceso; tanto el contexto y lo vivencial son pilares claves para que los alumnos construyan su conocimiento. Resaltan la importancia de la relación maestro- alumno para que el alumno se exprese libremente, al potenciar su capacidad de comprensión, argumentación y exposición de ideas.

Ahora bien, tanto la lectura como la escritura son parte de una cantidad de actividades cotidianas, como organizar actividades, para la toma de decisiones, para resolver problemas y para satisfacer una multitud de necesidades personas y sociales. El reto consiste que a través del juego se aprovechen los aprendizajes que los niños tienen respecto al lenguaje; tanto oral como escrito y así orientarlos a incrementar sus posibilidades comunicativas, esto implica favorecer tanto la lectura como la escritura.

Al considerar esta idea resulta ser de suma importancia pasar del trabajo tradicional de la lectura y la escritura a otro tipo de escenarios que impliquen el desarrollo de actividades intereses en donde se comprendan los pasos que los niños deben seguir a lo largo de su proceso de tal manera que les permita aprender o fortalecer la lectura y escritura y todo ello se puede lograr a través del juego , en donde el mismo permite asociar al aprendizaje con el goce y la significación, “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” (López, 1989, p.24). Es más en el juego aprende con facilidad notable porque están especialmente predispuestos a recibir lo que les ofrece la actividad a la cual se dedican con placer,

Al considerar la teoría de Piaget, se hace mención que una clase tiene que ser un lugar activo, en el que la curiosidad de los niños tiene que ser satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir todo esto se puede lograr a través del juego ya que permite desarrollar la capacidad intelectual y además permite potencializar otros

valores humanos como son la afectividad, sociabilidad, motricidad entre otros y además apoya herramientas básicas como lo es la lectura y escritura.

Al hablar de lectura y escritura bajo una perspectiva constructivista al considerar al juego como una estrategia, implica tener una mirada hacia el niño desde el mismo sentido.

Se conciben como sujetos cognoscentes activos que construyen conocimiento mediante:

- A) Sus propias acciones sobre sujetos del mundo.
- B) La confrontación de los resultados de sus acciones con sus propios conceptos.
- C) La confrontación de los resultados de sus acciones con conceptos de otros.

Ahora bien, leer y escribir son procesos de construcción de significados con la puesta en práctica del juego en el aula permite que los alumnos a partir de la motivación exista una interacción entre el contexto y el lector o escritor de la cual se obtiene una comprensión, esto resulta ser un proceso interactivo en el cual el lector o escritor construye una representación organizada y coherente de contenido y lo relaciona con sus conocimientos previos.

Se considera además que “el juego es un instrumento privilegiado para el desarrollo de las capacidades que se pretenden que alcance el niño, por el grado de actividad que conlleva” (LLeixa, 1999, p.73) esto por su carácter motivador, por las situaciones en que se desarrolla y que permite al niño globalizar, por las posibilidades de participación e interacción que propicia entre otros aspectos. De ahí que todas aquellas actividades propuestas a través del juego les permiten a los alumnos descubrir el sentido tanto de la lectura como de escritura; y comprender que a través de ambas pueden comunicarse y expresarse.

El aprendizaje de la lectura y la escritura son procesos dinámicos donde a través del juego se fortalece la creatividad misma que es importante para estimular el desarrollo del pensamiento, para que los niños busquen diversas alternativas ante una situación dada. Al

estimular dicho pensamiento, se les da la oportunidad de crecer como seres autónomos, seguros, capaces de tomar decisiones y de esa forma se educan para la vida y no sólo para el momento.

Al retomar esta idea es importante hacer mención que la adquisición de la lectura y la escritura marcan la vida de los niños; de ahí la importancia de que pueda acceder a ellas y fortalecerlas de una forma natural y motivante; y esto se logra con el juego, pues leer y escribir se convierte en interacciones divertidas y placenteras, en las que los alumnos disfrutan tanto de sus logros como de sus errores; en donde ambas implican y son parte del logro de un aprendizaje.

Se debe romper con la creencia de que el juego es un simple pasamiento, y su única salida es mantener ocupados a los alumnos; para pasar a ser una estrategia que permite estimular el pensamiento y fortalecer la lectura y la escritura, sin olvidar que ambas son la base de futuros aprendizajes; y a partir de todo esto conlleve a que los alumnos interioricen los conocimientos mismos que puedan ser aplicados en su vida cotidiana.

3.4. Importancia del juego en los procesos de lectura y escritura

La palabra lúdica proviene del latín ludus que significa juego, todo lo referente a recreación, diversión o pasatiempo. Las actividades lúdicas comprenden el hecho de provocar en el individuo alegría, placer, gozo, satisfacción. El juego en las escuelas es instructivo, esto quiere decir que los alumnos se sumergen dentro de una situación construida por el profesor o por ellos mismos, de tal manera que empiezan a pensar y actuar conforme a la situación dada, la cual tiene un propósito meramente pedagógico.

El ser humano desarrolla un sin número de aprendizajes informales, es decir aprende a relacionarse con las personas, a hablar, a caminar y jugar, resultan ser informales porque no son programados ni tienen una intención didáctica.

En el ser humano el juego surge desde las primeras etapas de su vida, en el periodo sensorio motriz, donde el principal tipo de juego es aquel en el cual el niño realiza acciones por el simple placer que ello lo proporciona, para después pasar al juego simbólico que supone ya una representación, y a partir de 6 años se inician tipos de juegos que se denominan “juegos de reglas” el cual va a desempeñar un papel importante en la socialización del niño, en este periodo el juego permite aprender a seguir instrucciones, respetar la toma de decisiones y opiniones. Piaget (1981) afirma que “con el juego es una palanca de aprendizaje y sobre ello señala que siempre se ha podido transformar el juego, la iniciación de la lectura, escritura y el cálculo matemático” pues se ha visto a los niños y niñas aficionarse con sus ocupaciones que ordinariamente se presentan como desagradables.

El juego es esencial para para aprender habilidades para la vida durante el desarrollo infantil. Aunque la información de esta publicación se dirige a los padres, aplica también para otros adultos miembros de la familia extendida y para los cuidadores de niños que tienen la oportunidad de incidir con el juego en los niños. Jugar es una de las principales ocupaciones de los niños, es importante para su desarrollo y para que se unan con otros niños. Es también una oportunidad para que los padres se conecten con sus hijos. En contraposición, a los aprendizajes programados con una intención didáctica que se ofrecen en las escuelas los cuales son denominados como aprendizajes formales.

Desde la interacción lúdica las actividades más importantes es observar el entusiasmo y el placer que tiene el estudiante por encontrar una manera amena de aprender (Estrella, 2011) ya que no lo habían visto de forma lúdica y que de este modo se dan cuenta que lo utilizan en la vida diaria, y permite estar preparados para proponer propuestas y enfrentarse frente a ellas desde sus propias vivencias.

Los padres son los primeros maestros de los niños y gran parte de esa enseñanza sucede a través del juego, ya que le permite al niño a comprender las reglas de la familia y lo que se espera de él. A medida que los niños crecen, el juego les ayuda a aprender a actuar en la sociedad. Se considera que la primera influencia más grande en la vida de un niño es el hogar y su contexto social; en un segundo lugar se encuentra la escuela, por tanto, el desarrollo de los aprendizajes corresponde a los padres y en gran medida a los maestros, a estos les corresponde la formación del ser humano en cada etapa de su vida y de su

educación. Es preciso entonces mencionar que los padres son los que inician el proceso de formación de los niños y el maestro es el que lo continúa, así que mientras un niño sea animado a realizar numerosas actividades tendrá la confianza y la capacidad para hacer distintas cosas, haciendo uso de las diversas habilidades de las que se ha apropiado.

Para facilitar el juego como estrategia didáctica se puede hacer uso de materiales como cajas de cartón, bloques de madera o plástico, y tapaderas, los cuales, pueden irse adaptando de acuerdo al crecimiento y formación de capacidades de los niños. Como padres es importante fomentar y ser partícipes en las actividades de juego con los niños, debido al papel fundamental que tiene en el desarrollo de los pequeños, así como por la importancia que ejerce en el fortalecimiento del lazo afectivo entre padres e hijos.

El juego es un elemento esencial para el desarrollo infantil. Tiene gran importancia como actividad física, liberadora de energía y es necesario para el equilibrio emocional. Al mismo tiempo, constituye una fuente de aprendizaje. La escuela debe, por tanto, ser un lugar que permite jugar, porque jugando se actúa sobre los objetos y se desarrolla su conocimiento físico, se estructura el espacio y el tiempo, y la capacidad de representación, se adquieren habilidades sociales y se conocen y se vivencian valores del entorno social. La metodología centrada en el juego es constructivista, debido a que fomenta la participación activa del estudiante, al crear sus propios conocimientos, en lugar de recibir simplemente datos o contenidos teóricos de manera pasiva. El juego se convierte en el medio que puede facilitar los procesos de lectura y escritura debido a que existe una estrecha relación entre lo que se enseña y lo que procesan los alumnos durante proceso de aprendizaje.

Es tarea docente alentar a los niños en sus decisiones e intentos, mostrándoles el error como una parte del logro, ofreciéndoles un ámbito apropiado y oportunidades para desplegar sus propuestas en las diferentes actividades y juegos. Es necesario potenciar su participación e iniciativa, brindando variadas posibilidades para que ejerzan su capacidad de elección y potenciando actividades y experiencias con sentido que contengan elementos que motiven el deseo de realizarlas.

De ahí que el juego como una estrategia le dé un giro a lo tradicional y cambie la relación de rechazo que tienen los niños frente a los libros y al lenguaje. Esto posibilita que en un futuro los alumnos se conviertan en mejores lectores y escritores, la lectura y la escritura tienen una función social y cultural. Por eso “hay que darle al niño la importancia que tiene como ser único y relacionarlo con su entorno inmediato donde se involucran varios aspectos relevantes e importantes de su vida” (Guerrero, 2009, p.12). Por ello, al momento de la incorporación a la escuela, el juego forma parte de la escuela y del hogar, y es cuando a través del juego, los niños imitan la realidad, representando lo que han vivido o desean vivir, permitiéndose exteriorizar sus emociones como alegrías, tristezas, frustraciones, etc.

El juego como estrategia didáctica pretende motivar a los alumnos y favorecer el aprendizaje, de tal manera que permite fortalecer los aprendizajes al generar expresiones de gozo y felicidad al aprender; además de que puede estar presente en las áreas de lectura y escritura, en todos los momentos, eventos, situaciones, proyectos, actividades curriculares y extracurriculares que es asumida por los docentes en todos los espacios de formación; al considerar también que el juego genera expectativas, interés por el aprendizaje y en los alumnos deseos y pasiones no sólo aprender, sino también por disfrutar de lo aprendido.

Anudado a lo anterior el juego es una de las herramientas más importantes que permiten el logro de un aprendizaje, puesto que permite desde la interacción lúdica comunicar experiencias de su vida cotidiana y aprender a situarse en el lugar de otros para resolver problemáticas, al mismo tiempo permite lograr una interacción entre los alumnos.

Ahora bien con ello queda claro que el juego pretende además de motivar a los alumnos y favorecer su aprendizaje les permita al mismo tiempo resolver problemáticas que se les presenten en su vida cotidiana. Las actividades lúdicas son útiles y efectivas para el aprendizaje porque se constituyen un medio natural y económico capaz de cambiarse con el medio.

Frente a ese tipo de opciones, se debe hacer hincapié en resaltar que en el desarrollo de los individuos, el juego desarrolla un papel central y los alumnos dedican una gran cantidad de tiempo en esta actividad. Contribución del juego en las capacidades de los niños según Lago (2015):

- Físicas: permite diferentes movimientos que los ejercita y ayuda a su coordinación psicomotriz, contribuye a disminuir el riesgo de sobrepeso y obesidad, y les permite dormir mejor durante la noche.
- Desarrollo sensorial y mental: es favorecida por la discriminación de formas, tamaños, colores, olores, texturas, etc.
- Afectivas: al experimentar sus emociones como sorpresa, alegría, expectación, etc. Creatividad e imaginación: es parte innata del juego, permite su desarrollo y fortalecimiento.
- Formación de hábitos de cooperación. al interactuar con pares favorece un vínculo afectivo y vínculos de cooperación.
- Conocimiento del cuerpo. en los bebés y niños pequeños, el juego es una herramienta para conocer su cuerpo y su entorno.

Al utilizar el juego a través de situaciones de aprendizaje compuestas por juegos puestos en práctica tanto dentro del aula como en el exterior, permite iniciar nuevas habilidades y estimular otras previamente aprendidas. Al ser el juego una actividad natural y preferencial por parte de los niños facilita un punto de partida para poder realizar actividades útiles que llevan a lograr ciertos objetivos educativos. El docente debe aprovechar estas actividades para su hacer diario y conocer el tipo de juego que el grupo prefiera y basar en él las actividades de aprendizaje; de tal manera que emplee el juego

como estrategia didáctica para el aprendizaje y para hacer el proceso educativo más ameno y armónico.

El juego implica ser y hacer por lo que requiere de una participación activa e integral; al mismo tiempo experimentar a partir de sensaciones, movimientos y la integración con los demás para lograr un aprendizaje significativo. Ausubel (1983) menciona que “el juego actúa como generador de temas nuevos, para explorar conocimientos previos, como motivación, pero sobre todo como una herramienta que permite lograr una mejora del aprendizaje” (p. 123). Además, el docente deja de ser el centro del proceso educativo y pase a ser un facilitador y guía. Además, el juego involucra el conjunto de la personalidad y potencializa el aprendizaje significativo

El juego constituye una herramienta grandiosa para facilitar el aprendizaje puesto que además de generar un ambiente armónico y afectivo en el que los alumnos se sientan seguros de realizar actividades, contribuye al desarrollo socioemocional de su personalidad a través y por ende el logro de un aprendizaje integral.

El aprendizaje no sólo es un proceso cognitivo, también constituye un proceso afectivo que se puede apoyar de la lúdica generadora de motivación intelectual. Así mismo Ballesteros (2011) define la lúdica como un medio que permite lograr interacciones comunicativas donde cada participante cumple un rol en el que se deben seguir reglas que se deben respetar con autonomía y responsabilidad, acciones que permiten potenciar la creatividad.

Para lograr lo expuesto con anterioridad es necesario que el docente identifique, seleccione y planifique las actividades lúdicas que considere oportunas para favorecer el aprendizaje de sus alumnos y hacer más entretenido y ameno el proceso educativo. Otro elemento importante a considerar al momento de implementar la lúdica en el aula son los recursos, ya que la dotación de materiales en la aplicación de la misma contribuye al logro satisfactorio de los objetivos propuestos y a la socialización, el poder manipular materiales y compartirlos facilita las interacciones entre los alumnos.

El juego actúa como generador de temas nuevos, para explorar conocimientos previos, como motivación, pero sobre todo como una herramienta que permite lograr una mejora del aprendizaje.

3.5. Fortalecimiento de la lectura y escritura

El ser humano desde épocas muy remotas ha buscado la forma de comunicarse con sus semejantes, de tal forma que el hablar, escuchar, leer y escribir se han convertido en actividades cotidianas. En todas las culturas, la lengua oral está presente y es parte fundamental de la vida social de los individuos desde su nacimiento. (SEP, 2009, p. 25).

Las personas leen y escriben por razones escolares o laborales, no toman un libro como medio de entretenimiento, tal vez porque no adquirimos el gusto por la lectura desde una edad temprana. Si bien es cierto que a través de la lectura aprenden y organizan ideas, también lo es, que por medio de ella el ser humano conoce una infinidad de lugares y lo transporta a lugares fantásticos, es decir la lectura estimula el conocimiento, pero también la creatividad e imaginación del individuo.

A los niños les gusta estar en interacción constante con libros, cuentos y sobre todo muestra un gran interés por expresar de manera oral, escrita o gráfica sus sentimientos emociones o ideas, sin embargo, cuando ingresan a la educación formal en la escuela primaria ese gusto e interés se disipa. Esto debido a la exigencia desmedida de los docentes y los padres de familia hacia los pequeños para que adquieran o consoliden la lectura y la escritura.

Es importante mantener ese gusto innato que tiene los niños hacia los libros de cuentos o historias fantásticas, esto sólo se logrará en gran medida a la práctica que el docente realice dentro de la dinámica escolar. Por ello la gran preocupación de buscar y poner en práctica actividades dinámicas para seguir fortaleciendo la lectura, la expresión oral y la expresión escrita.

Un aspecto de gran relevancia es que a los niños les gusta realizar actividades de recreación es decir les fascina jugar por simple placer, debido a que el juego les provoca alegría y pone en movimiento su cuerpo y sobre todo ejercita su capacidad cognitiva. Chacón (2008) manifiesta lo siguiente sobre el juego:

A través del juego el niño incrementa su creatividad, al observar y explorar, así mismo es un medio que permite a los individuos establecer relaciones con sus semejantes, aprendiendo reglas y normas de convivencia para la vida en sociedad menciona que las actividades lúdicas están comprendidas dentro de la educación y formación personal del niño, ya que el juego abarca cosas que se aprenden no por necesidad o por trabajo, sino por ellas mismas. (p.32)

Los docentes deben hacer uso de actividades lúdicas para potenciar las áreas de oportunidad que encuentran en los alumnos en cada etapa de su desarrollo se pretende que por medio del juego los alumnos adquieran aprendizajes significativos, dejando de cierta manera, las actividades rutinarias y de pasividad que se observa en la escuela primaria, es decir se pretende que el niño ponga en práctica el cúmulo de conocimientos informales y aprenda de manera espontánea.

La motivación es el primer paso para iniciar el aprendizaje y así fortalecer los procesos de lectura y escritura, así que para que el alumno adquiera el gusto por la lectura se le debe motivar y algunas de las sugerencias según Garrido (1995) son:

- Crear un contexto apropiado: dentro del salón de clase se puede establecer un área específica, la cual el alumno identifique con la actividad lectora.
- Leer en voz alta: es muy diferente leer a los niños, que hacer que los niños lean. Para poder leer a los niños de manera adecuada se debe tomar en cuenta que se tiene que preparar un ambiente de lectura, seleccionar los libros cuidadosamente, leer con expresión y sentimiento, y sobre todo permitir que los niños escriban o dibujen durante la lectura.
- Seleccionar adecuadamente el material de la lectura: se debe considerar que el texto debe ser atractivo para los estudiantes
- Transmitir actitudes y expectativas positivas: el profesor al momento de leer debe de expresar su amor por la lectura, y el gran entusiasmo que le causa leer.

- Animar a los alumnos para que descubran el placer por la lectura: uno de los objetivos principales del profesor es animar al alumno para que lea, de tal manera que poco a poco vaya descubriendo el placer de la lectura, y tomen conciencia de que esta actividad constituye una fuente de satisfacción y desarrollo personal.

La lectura debe considerarse como un medio para aprender de tal manera que el alumno pueda expresar de manera oral y escrita lo comprendido de la lectura, relacionándola con su experiencia, además la lectura lleva al alumno a mundos inimaginables y por lo mismo a la utilización de la capacidad enormemente creativa que poseen.

Es necesario que el docente elija y diseñe estrategias, a través de un cúmulo de actividades que propicien que el alumno analice, reflexione, exprese y comprenda, para que fortalezca dichos procesos puesto que debe considerar que “enseñar no es sólo proporcionar información sino ayudar a aprender, y para ello el docente debe tener un buen conocimiento de sus alumnos” (Díaz, 1998, p.2). Es vital que el docente de un tiempo determinado para conocer a sus alumnos con la finalidad de fomentar en el alumno el gusto, el interés por aprender. Además que se deben de considerar estrategias didácticas como lo es el juego en donde se ocupen de explorar las necesidades fundamentales de los seres humanos; que provoquen emociones, ofrezcan experiencias y ejerciten el intelecto.

CAPITULO IV

Proceso metodológico

El proceso de investigación se integra por distintos términos que serán utilizados en el campo de la investigación, para desarrollar el presente proyecto, es necesario definir el concepto de investigación como lo hace De la Mora (2006), donde expresa que “la investigación es un procedimiento reflexivo, sistemático, controlado, metodológico y crítico que conduce al descubrimiento de nuevos hechos, datos, leyes o verdades en cualquier campo del conocimiento humano” (p.45). Para ello se debe tener bien en claro el tipo de investigación que se está realizando considerando también una metodología a seguir permitiendo así llegar a una reflexión por parte del investigador.

4.1. Metodología

Para lograr lo expuesto con anterioridad es necesario que el docente identifique, seleccione y planifique las actividades lúdicas que considere oportunas para favorecer el aprendizaje de sus alumnos y hacer más entretenido y ameno el proceso educativo. Otro elemento importante a considerar al momento de implementar la lúdica en el aula son los recursos, ya que la dotación de materiales en la aplicación de la misma contribuye al logro satisfactorio de los objetivos propuestos y a la socialización, el poder manipular materiales y compartirlos facilita las interacciones entre los alumnos. Así que, Kells menciona:

Un procedimiento metódico que se sigue para establecer el significado de los hechos y fenómenos hacia los que se dirige el interés para demostrar lo que está sucediendo en un determinado contexto y esto permita obtener una serie de herramientas para la solución de problemas.

Haciendo referencia al autor citado anteriormente la metodología es la guía que se seguirá para obtener la información y necesaria para llegar al análisis de un determinado contexto, esto contribuye al desarrollo de una actitud crítica ante el bombardeo de información, para de esta manera analizar, discernir y evaluar, para luego construir una verdad, un nuevo conocimiento del que tanto hablamos, con la mayor objetividad posible, con un

fundamento y con base en los conocimientos y pasos de un método científico a seguir, la elección de una establecida metodología implica la aceptación de un concepto y el seguimiento de éste de principio a fin, para poder lograr los objetivos que se pretenden alcanzar en dicha investigación.

La aplicación de un método ordena y orienta la ejecución de la investigación que nos ayudara a la verificación y obtención de nuevos conocimientos, ocupándose del estudio métodos, técnicas e instrumentos que se emplean en cualquier investigación, es decir cualquier trabajo de investigación debe basarse en una investigación que sustente y compruebe lo planteado en el trabajo, siendo esta una herramienta fundamental estos los pasos a seguir para desarrollar una capacidad crítica y argumentativa al llevar a cabo el trabajo.

De igual manera, Sampieri menciona “la investigación es un conjunto de procesos sistemáticos y empíricos que se aplican al estudio de un fenómeno” (1989: Pág.27) Es decir, es un medio organizado que sirve para señalar acciones en la búsqueda de procedimientos de solución, refiriéndose a un proceso, que sustentado en el método científico intenta adquirir, aplicar y crear conocimientos. Por ello, es forzoso reconocer las primicias de la investigación; basándola en paradigmas, métodos, técnicas e instrumentos que nos llevan a dar alcance de los resultados logrados de manera objetiva.

Para lo que Tamayo y Tamayo define a la investigación como “un proceso que mediante la aplicación del método científico, procura obtener información relevante y fidedigna para entender, verificar, corregir o aplicar el conocimiento”, (Tamayo y Tamayo 1999, p.21) intentando con ella dar solución a distintos problemas en cualquier campo como actividad que tiende a alcanzar, crear y divulgar conocimientos.

Siendo la epistemología una rama de la filosofía encargada de estudiar los aspectos que giran alrededor del conocimiento, percibiendo así, que es un camino que se va a seguir para conseguir información confiable y que sea demostrable, con el propósito de obtener conocimientos nuevos. Por lo que al proceder a la elección de una metodología implica

la aceptación de un concepto y el seguimiento de éste de principio a fin para llegar al fin determinado. Ya que la función primordial lleva a analizar y reflexionar acerca de todos los preceptos teóricos que son usados directamente para fundamentar los diferentes estudios de manera ecuánime.

El autor Quintana (2006) se refiere al término investigar como:

Llevar implícito las nociones de seguir pistas, encontrar, preguntar, sondear e inspeccionar, la tarea de investigar es una actividad sistemática que el hombre cumple con el propósito de incorporar nuevos contenidos sobre una materia” o simplemente, con la finalidad de indagar sobre un tema que desconoce. Es decir, es en esta parte donde el investigador cuenta con la necesidad de poner en claro algo que aun ignora (p. 123).

Por ello el investigador en cualquier trabajo, requiere del conocimiento y del aprendizaje sistemático como un proceso que sirve para dar solución a problemas concretos, y como herramienta en la búsqueda de nuevos conocimientos, con la finalidad de proveer respuestas confiables a la investigación planteada, y comprobar la hipótesis. Además, la metodología también permite revisar, de manera constante, los aspectos que no resulten claros, regresando al proceso para deducir nuevos indicadores o factores que permitan continuar de manera gradual, ordenada y sistemática haciendo posible la viabilidad de esta ante la comunidad usándolo como soporte.

Sin duda, dicho proceso constituye el desarrollo profesional y personal del individuo, siendo oportuno mencionar que incluye una serie de interrogantes, inquietudes y curiosidades lo que sustenta el concepto de investigación de Sócrates. Instituyendo el progreso competitivo del ser humano al momento de reflexionar sobre su actuación en la vida social e intelectual que le rodea respaldando sus indagaciones.

Pues bien, es útil basar la presente investigación en un marco metodológico, para lo cual se requiere del conocimiento de métodos y técnicas aplicables a dicha disciplina de investigación. Surgiendo el sustento teórico que contribuye al análisis y reflexión emprendida en la presente investigación respaldando de manera coherente bajo un conjunto de naturaleza científica que lo fortalezca, de ahí que debamos conocer los

términos que nos ayudaran a establecer el diseño investigativo señalando lo que se debe realizar para alcanzar los objetivos.

4.2 Tipo de investigación

La investigación estimula el pensamiento crítico, la creatividad y es a través de ella, que el proceso de aprendizaje se renueva, es sin duda de vital importancia en cualquier estudio, para lograr la generación de conocimiento, a través de la producción de nuevas ideas; y la solución de problemas. Sin embargo, hay que pensar en ella como un proceso, en el que han de tomarse en consideración, y de forma rigurosa, diferentes etapas sin prescindir de ninguna de ellas, siendo esta una investigación cuantitativa.

Todo este proceso se convierte en una herramienta para satisfacer una necesidad o trabajar en alguna área de oportunidad detectada, de forma sistemática. El ser humano acude a la investigación para cubrir la necesidad de conocer y explicar la naturaleza teniendo en cuenta que esta no solo se limita a la ciencia, va más allá, pues todas las áreas del conocimiento son objeto de constante investigación, sin duda se investiga para conocer más, para crear como ya se ha expuesto un nuevo conocimiento sobre el ya existente, siendo la investigación algo dinámico y creciente.

4.3 Paradigma y método de investigación.

Es de gran importancia reconocer el lugar tan trascendental que ocupa la investigación para recoger y analizar información, ya sea desde la perspectiva cualitativa o cuantitativa ya que estas en algún momento tienen puntos de encuentro que hacen resaltar distintas incógnitas de los seres humanos. Así, la investigación social, parte de fundamentos epistemológicos que definen los modos de ver la realidad humana y por lo tanto los modos de abordaje del objeto de estudio. Donde los caminos pueden ser positivista, interpretativo o socio-crítico.

Tal y como lo definió Kuhn el paradigma es “un conjunto de suposiciones interrelacionadas respecto al mundo social que proporciona un marco filosófico para el estudio organizado de este mundo” (1962). dando paso a imaginar la relación del ser humano con la naturaleza misma que tiene una estructura que debe ser tratada en relación a la disciplinabilidad, que conlleva el encontrar nuevas expectativas entre las variables que se indagan. La descripción realizada es una de las más conocidas en función de todos los aspectos que giran dentro de los terrenos científicos.

El término actualmente hace referencia al desarrollo de la ciencia como cambio o sucesión revolucionaria que ocurre generalmente después de periodos largos de transición denominados ciencia normal. Por lo tanto, se deben tomar en cuenta diversos aspectos que influyen en este proceso para facilitar la realización de estrategias que se generaran para propiciar un ambiente de prevención dentro del contexto. Donde efectivamente, los paradigmas den paso a la reflexión que acerca al origen del conocimiento y a su validez mediante la obtención de criterios de descubrimiento y justificación de las afirmaciones científicas, es decir, dar paso a los fundamentos que permiten optar para comprender la realidad y por lo tanto definen el modo y los medios para producir conocimiento como lo es el Positivismo y Pospositivismo.

Así, podemos expresar que el positivismo y el pospositivismo son las bases epistemológicas en las que se basa la metodología de la investigación desde una perspectiva netamente cuantitativa, en la que se pretende explicar y predecir la realidad vista desde una perspectiva externa, utilizando la estadística y el experimento como herramientas principales para la construcción del conocimiento.

Por lo que los autores Cook y Reichardt (1986) mencionan que “se orienta hacia el desarrollo de un esquema aclaratorio que puede situar a estas cuestiones y a estos problemas en un marco que permitirá a los profesionales tratar de resolverlos”. (p.61). Donde toda dificultad se perfeccione mediante propósitos que demuestren el desvanecimiento de acciones que generan conflictos.

El paradigma también hace mención de ser un modelo a seguir en donde el objetivo primordial es poner en práctica acciones que van relacionadas a un fin en común, es la forma de percibir, pensar, valorar y actuar, con base en una visión particular de la realidad, puesto que su función característica reside en detectar posibles problemáticas sociales y dar solución a las mismas por complejas que parezcan usando estrategias o métodos factibles.

Así mismo esta investigación tiene un soporte de acuerdo con las características de la indagación que se realiza, sustentada en el paradigma positivista ya que solo se busca conocer y profundizar en el problema sin llegar a transformarlo. Lo que consiste en utilizar teorías que ya han fundamentado y respaldado a dicha investigación, sin admitir como válido ningún conocimiento. Meza citando a Kolakowski menciona que: “el positivismo son reglas que rigen el saber humano y que se caracteriza por afirmar que el único conocimiento verdadero es aquel que es producido por la ciencia.” (Meza,15/04/2019 20:13 horas). El paradigma es fundamental ya que sustentará la investigación de una forma verdadera, solo bastará con investigar sobre el tema de interés para conocer más sobre este y verificar la hipótesis que se planteó.

La descripción que realiza Thomas Kuhn es una de las más conocida actualmente debido a la claridad con la que ha sido expuesta además de la utilidad real que puede darse en la práctica como investigadores de fenómenos sociales, visto desde la perspectiva educativa, en seguida se establecen los rasgos que distinguen y describen las acciones que tienen que ver directamente con el termino citado en Gloria Pérez Serrano (2005), la cual dice al respecto:

Es aquella en la que identifica al paradigma como las realizaciones científicas universalmente reconocidas que, un cierto tiempo, proporcionan modelos de problemas y soluciones a una comunidad científica. Cuando esa comunidad se replantea su paradigma entra en crisis lo que provoca una revolución científica.

Dicho lo anterior hablar de paradigma es hacer mención a un conjunto de elementos que se encuentra relacionados de manera muy estrecha, los cuales organizan los aspectos

teórico-metodológicos donde intervienen los valores y experiencias que dan relevancia al modelo o prototipo designando la postura de la investigación. Tal como lo definió Kuhn “un conjunto de suposiciones interrelacionadas respecto al mundo social que proporciona un marco filosófico para el estudio organizado de este mundo”. Donde el trabajo del investigador es relacionar su saber con el conocimiento que le da la naturaleza universal.

Por tal motivo el paradigma elegido en esta investigación es el positivista, cuyo principal expositor es Augusto Comte, citado en Corbetta Piergiorgio, el cual parte estableciendo el siguiente significado: el estudio de la realidad social utilizando el marco conceptual las técnicas de observación y medición, los instrumentos de análisis, los procedimientos de inferencia todo ello con el objetivo de analizar y reflexionar sobre el papel que predomina en el docente para analizar su práctica que llevan a hacer conciencia de que estos deben permitir analizar al juego como una estrategia didáctica que permite fortalecer los procesos de lectura y escritura desde el punto de vista de los alumnos y docentes de cuarto grado de la escuela Primaria Profesor Heriberto Enríquez Turno Matutino, ubicada en Calixtlahuaca.

En relación con el positivismo se establece un marco conceptual que hace referencia a las condiciones de la ley natural, como son la causa-efecto, de una comprobación empírica que permite formular una hipótesis sobre lo desconocido partiendo de lo ya conocido, para anticipar resultados siendo finalmente la generalización de los resultados a toda la población partiendo de una muestra de la misma.

Toda investigación debe estar acompañada también de un enfoque, puesto que es dentro de la investigación un proceso sistemático, disciplinado y controlado que está estrechamente relacionado a los métodos que son dos: el inductivo generalmente asociado a la investigación cualitativa que consiste en hacer un estudio de los casos particulares a las generalizaciones; mientras el deductivo, está ligado a la investigación de carácter cuantitativa cuyas características van de lo general a lo particular. En ambos casos el propósito del apartado es explicar los diferentes enfoques que se utilizan en una

investigación científica y que representan la clave y guía para determinar resultados congruentes, claros, objetivos y significativos.

Dado lo anterior es necesario definir en qué consiste el enfoque cuantitativo ya que este será el utilizado para llevar a cabo dicha indagación. Por lo que Roberto Hernández Sampieri menciona que “El enfoque cuantitativo usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías.” (Hernández, 1991, p.5). Dicho enfoque es utilizado por el investigador cuando se desean conocer datos estadísticos o cuando se pretende dar una explicación de una realidad social vista desde una perspectiva externa y objetiva.

Es decir, que todos los fenómenos que nos rodean, ya sean de carácter social, físico, o natural, no actúan independientemente por lo que en el momento en que el investigador se interroga a sí mismo y formula una pregunta ante un determinado aspecto que le interesa conocer, surge el tema, el móvil de su investigación. De ahí la capacidad reflexiva del investigador sobre la pregunta que le inquieta resulte de gran trascendencia para delimitar y concretar el tema elegido.

Otro complemento importante es que el enfoque permite realizar un trabajo de investigación de acuerdo a una metodología cualitativa o cuantitativa, ambas con el objeto de realizar un estudio del entorno en la que se obtendrán datos reales sobre el contexto analizado y así poder realizar un proceso sistemático controlado y estrictamente relacionado a los métodos de investigación. A lo que cabe destacar que dentro de este apartado sin duda algún dicho elemento conforma la parte central de la indagación, pues el enfoque tiene que ver básicamente con la orientación que como investigador de al trabajo iniciado y ha decidido realizar de manera determinante.

Los estudios de corte cuantitativo pretenden la explicación de una realidad social vista desde una perspectiva externa y objetiva, su intención es buscar la exactitud de mediciones o indicadores sociales con el fin de generalizar sus resultados a poblaciones o situaciones

amplias trabajando fundamentalmente con estadísticas de número o cuantificables El enfoque cuantitativo: “usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías” (Hernández, 2010, p. 4). Mismo que cumple con la función específica de llevar a cabo la descripción de la realidad, acción que se ejecuta a través de la contratación de variables determinada por la naturaleza del estudio, para lo cual se hace uso de distintas técnicas e instrumentos los cuales hacen posible el óptimo logro de los objetivos.

Para toda investigación es necesario emplear asimismo un método que ayude a responder las interrogantes que se han planteado, para establecer una estrategia e ir paso a paso en el proceso y así poder esperar que los resultados sean de más confiabilidad y veracidad el investigador tiene que ser congruente entre lo que puede alcanzar y lo que realmente quiere alcanzar siendo muy objetivo. Así mismo, un método es una manera de estructurar el trabajo, y dar respuesta eficaz que ayude a corregir el uso del tiempo y los recursos para continuar con la investigación

El presente documento se llevó a cabo bajo el proceso del método hipotético deductivo, este procedimiento planteado se sigue en la actividad científica para descubrir las formas de existencia de los procesos que obligan al científico a combinar la reflexión racional con la observación de la realidad.

El método utilizado en la presente investigación es el hipotético deductivo el cual es descrito por Hugo Cerda Gutiérrez como “un procedimiento que toma unas aseveraciones en calidad de hipótesis y comprueba tales hipótesis, deduciendo de ellas conclusiones que confrontamos con los hechos” (Cerda; 1993, p.121) El trabajo del investigador parte de la detección de una problemática o una necesidad de la cual surgen dudas que se convierten en preguntas y conforman a su vez el planteamiento de un problema del cual se inicia la recolección de información que pudiera brindar soluciones al planteamiento de la cual se creó la hipótesis dando paso a una afirmación o negación que explica lo que se investiga.

Para lograr establecer conclusiones, se debe seguir una serie de pasos que sustenten la investigación, por lo que tener un método conformado por una serie de acciones sistemáticas permite dar solución a un problema y sustentar los resultados, es decir permite llegar al conocimiento donde exista una estrecha relación causa-efecto entre dos variables, partiendo de la detección del problema y su observación en una parte de la población llamada muestra mediante la organización y análisis de los datos.

En cuanto al método de investigación; este permite conocer más a fondo la problemática de un determinado contexto y transformar la realidad con el fin de proponer alternativas de prevención en el cual se lleva a cabo una interacción constante, por su modo ordenado y sistemático de proceder para llegar a un resultado o fin determinado. Para Oscar Joao Pichardo (1997) el método se refiere:

El método se refiere directamente a la lógica interior del proceso de descubrimiento científico, y a él le corresponde no solamente orientar la selección de los instrumentos y técnicas específicas de cada estudio, sino también, fundamentalmente, fijar los criterios de verificación y demostración de lo que se afirme en la investigación.

Este tipo de método por consiguiente muestra que parte de una hipótesis que sirve como base para establecer un plan de acción que tendrá lugar mediante una investigación de campo, de la cual se obtendrán las conclusiones correspondientes en donde intervienen factores como procedimientos, estilos de trabajo, técnicas, los datos y la información que es percibida por el investigador con el fin de comprobar los resultados y con ello poder explicar las regularidades que exhiben las variables bajo un rigor metodológico cuantitativo para generalizar y sustanciar los hechos y las implicaciones establecidas como nuevo conocimiento.

Se ha reiterado durante este capítulo, la investigación científica parte de la enorme necesidad del ser humano por conseguir conocimientos, tomando en cuenta que los saberes que posee el sujeto suelen ser simples, es decir aprendizajes no especializados, los cuales son útiles solo en momentos en que recurren a la ciencia al seguir pasos ordenados de manera coherente para seguir caminos que lleven a la verdad, se puede investigar desde

muy diferentes perspectivas, con diferentes objetivos o teniendo en cuenta diferentes tipos de datos, procedimientos o métodos para obtenerlos.

La investigación es significativa cuando su presencia ayuda a dar solución al cúmulo de problemáticas a las que se enfrenta el sujeto cuando sus conocimientos son insuficientes, lo que algunos autores determinan en la ciencia; como la acción del ser humano en la adquisición de saberes que emergen como conocimiento. Dicho termino emerge del conjunto de saberes sistematizados de se obtienen de cualquier ámbito, siendo sin duda una epistemología, descrita como la forma permanente de analizar los términos de manera profunda.

La investigación cuantitativa del naturalismo busca establecer como saber una explicación generalizable de ellos; bajo el propósito de conocer los fenómenos sociales en toda su complejidad y riqueza, para obtener resultados de índole descriptiva, que sirvan como escenario fiable y verificable de la investigación y que abone a la solución de la problemática observada ya sea para la solución o intervención desde puntos cualitativos o cuantitativos.

Apuntando a que la epistemología reside en realizar indagaciones pertinentes sobre la forma en que se genera el conocimiento científico, es decir la forma en que es adquirido por el ser humano. De manera que el alcance de una investigación marca el resultado de lo que se obtendrá a partir de ella y condiciona el método que se seguirá para obtener dichos resultados, por lo que es muy importante identificar acertadamente dicho alcance. Ya que se pueden obtener estos cuatro tipos de resultados:

1. Estudio exploratorio: información general respecto a un fenómeno o problema poco conocido, incluyendo la identificación de posibles variables a estudiar en un futuro.
2. Estudio descriptivo: información detallada respecto un fenómeno o problema para describir sus dimensiones (variables) con precisión.

3. Estudio correlacional: información respecto a la relación actual entre dos o más variables, que permita predecir su comportamiento futuro.
4. Estudio explicativo: causas de los eventos, sucesos o fenómenos estudiados, explicando las condiciones en las que se manifiesta.

Para dar trascendencia a la investigación es necesario decir que, los alcances de la investigación no pueden ser definidos ni confundidos con los tipos de investigación misma, debido a que más que hacer una clasificación de estos, han llegado a construir un camino de causalidad en donde existen los estudios exploratorios, correlacionales, descriptivos y explicativos, aunque para Bernal “una investigación puede ser también de tipo histórica, documental, estudio de casos, experimental u de otro tipo” (Bernal, 2006, p.145). Los cuales en un momento se pueden convertir en antecesores de otros y su elección depende del estado de conocimiento que se llegue a tener del problema identificando y con ello la perspectiva que se quiera dar al estudio.

Por lo que la investigación descriptiva es un método que intenta recopilar información cuantificable para ser utilizada en el análisis estadístico de la muestra de población. Es una herramienta popular de investigación de mercado que permite recopilar y describir la naturaleza del segmento demográfico, ninguna de las variables está influenciada de ninguna manera, sino que utiliza métodos de observación para llevar a cabo el estudio. Por lo tanto, la naturaleza de las variables o su comportamiento no está en manos del investigador.

Con la abstracción anterior se llega a la decisión de que la presente investigación es de carácter descriptivo, ya que lo único que mostrará dicho alcance es el resultado que se desea obtener del estudio realizado, el cual tiene como finalidad describir cualidades o características de dicho tópico, la investigación descriptiva se encarga de puntualizar las características de la población que está estudiando. Esta metodología se centra más en el “qué”, en lugar del “por qué” del sujeto de investigación. En otras palabras, su objetivo es describir la naturaleza de un segmento demográfico, sin centrarse en las razones por las

que se produce un determinado fenómeno. Es decir, “describe” el tema de investigación, sin cubrir “por qué” ocurre.

El investigador deberá tener conocimiento sobre su objeto de estudio, interpretar y razonar la información de una forma comprensible e imparcial, no pretende realizar juicios de valor sobre dicho fenómeno sino describir sus características o funciones sin intención de intervenir. Algunas características de este alcance descriptivo son: “Selecciona características fundamentales del objeto de estudio, describe cada parte, categoría o clase de ese objeto, se muestran, narran, reseñan o identifica hechos, situaciones, rasgos, características del objeto de estudio”. (Martínez, 2013, p.2.). Este alcance de investigación cumple con ciertas características que el investigador debe conocer para poder realizarla de una forma correcta y llegar al resultado que se pretende.

Por lo antes mencionado, el definir el alcance de la investigación permitirá conocer los datos que se recolectarán y la manera en cómo se han de obtener, para de ahí partir al diseño de la propuesta de intervención, quedándose únicamente en proposición como alternativa para favorecer los ambientes de aprendizaje en el proceso de lectoescritura en los alumnos del segundo ciclo en educación primaria. Este estudio permite medir o recolectar información de manera independiente o conjunta sobre las mediciones o información de cada una de las mencionadas variables de esta investigación.

La investigación cuantitativa nos ofrece la posibilidad de generalizar los resultados más ampliamente, nos otorga control sobre los fenómenos, así como un punto de vista de conteo y las magnitudes de éstos. Así mismo, nos brinda una gran posibilidad de réplica y un enfoque sobre puntos específicos de tales fenómenos, además de que facilita la comparación entre estudios similares.

Para el presente documento se pretende describir la influencia del juego como una estrategia didáctica en los procesos de lectura y escritura en alumnos de cuarto grado de educación primaria en aras de descubrir debilidades o fortalezas en beneficio de la praxis educativa creando un mayor sustento profesional en donde se establezca un camino para

llegar a la calidad. No obstante, se conocen sin fin de tipos de investigaciones las cuales son consideradas para combinarse y crear meta proyectos que dan pleno dominio de técnicas, instrumentos y procedimientos estadísticos que permitirán lograr avances significativos que ayudarán a mejorar el objeto de estudio.

Por ello con la utilización correcta de la investigación el estudiante investigador puede desarrollar un razonamiento crítico, que le permita describir y explicar los datos obtenidos bajo las premisas de las variables que lo llevaran a crear prospectos elevados de su quehacer indagatorio y de sus datos estadísticos sin ser estos obstáculos de comprensión. Constituyendo la relación con quienes facilitaran u orientaran la aplicación de los instrumentos que permitirán recabar información, debido a que en ocasiones se establecen resistencias de quienes son seleccionados.

4.4 Técnicas e instrumentos

Toda la información es recolectada de fuentes primarias, esto es directamente del objeto de investigación con una estructura de contacto basada principalmente en una serie de afirmaciones abiertas y cerradas de opción múltiple, de las que se pretende reunir los elementos necesarios bajo las consideraciones de técnicas existentes más conocidas para profundizar de manera adecuada en el tipo de investigación realizada.

A partir de ello a continuación Rojas (1986), menciona que un instrumento es:

Un conjunto de saberes prácticos o procedimientos para obtener el resultado deseado, una técnica puede ser aplicada en cualquier ámbito humano: ciencias, arte, educación etc. Usualmente, la técnica requiere del uso de herramientas y conocimientos muy variados, que pueden ser tanto físicos como intelectuales.

Es entonces que la instrumentación es disponer u organizar los medios y recursos necesarios para llevar a cabo un plan y arribar a la solución de un problema, también es organizar una acción en la que intervienen diferentes elementos que hay que coordinar. Por lo tanto, es un proceso donde manipulan varios instrumentos con el propósito de que contribuyan para obtener mejores resultados de acuerdo a la situación que se ha detectado.

Para continuar se utilizaron, diferentes técnicas e instrumentos, los cuales se eligieron dentro del grupo de investigación y con base al objetivo deseado, aplicándose en diferentes momentos a los individuos involucrados en el campo de acción, por lo que a continuación el concepto de técnica se define como un cumulo de procedimientos que se utilizan para realizar ciertas actividades de una manera más fácil y en el menor tiempo, por medio de las que se concretan las acciones deseadas apoyadas de instrumentos. Su aplicación es de gran ayuda para identificar los problemas existentes, además de que facilitan el trabajo del investigador, cabe mencionar que las técnicas y los instrumentos deben ser seleccionados conjuntamente por el investigador y el grupo, dependiendo de su criterio y de lo que se quiera obtener o realizar.

Las técnicas de investigación comprenden un conjunto de procedimientos organizados sistemáticamente que orientan al investigador en la tarea de profundizar en el conocimiento y en el planteamiento de nuevas líneas de investigación. Pueden ser utilizadas en cualquier rama del conocimiento que busque la lógica y la comprensión del conocimiento científico de los hechos y acontecimientos que nos rodean. A continuación, se muestran algunas técnicas utilizadas en el proceso de investigación:

La observación, se refiere particularmente a la acción de advertir, mediante una percepción visual; en la cual se destaca el registro de posibles respuestas de manera actitudinal que se distingue en los rasgos del observado, para plantear respuestas o datos de interés, esta observación tiene dos vertientes, la directa y la indirecta. La directa: en ella el profesional investigador observa y recoge datos, producto de su observación en la cual participa como agente presente de la misma. La indirecta: se presenta cuando el investigador corrobora los datos tomados de otros ya sea de testimonios orales o escritos de personas que han tenido contacto de primera mano con la fuente primaria que proporciona esta información.

La observación es una de las principales técnicas de las que hará uso el investigador durante el proceso de indagación, está presente desde el inicio hasta el final, ya que

permite notar comportamientos, actitudes que no se describen en ningún documento, que son útiles para el desarrollo de estrategias de apoyo que nos permitirán sistematizar en todo momento los avances y retrocesos, (si los hubiera) de las eventualidades que se presenten.

La observación es la herramienta base para poder estudiar fenómenos sociales ya que nos vemos inmersos directamente con la fuente primaria que ocasiona dicho estudio, por lo anterior podemos citar a Galtung (1966) que expresa:

La observación es la más común de las técnicas de investigación; la observación sugiere y motiva los problemas y conduce a la necesidad de la sistematización de los datos. La observación científica debe trascender una serie de limitaciones y obstáculos los cuales podemos comprender por el subjetivismo; el etnocentrismo, los prejuicios, la parcialización, la deformación, la emotividad; se traducen en la incapacidad de reflejar el fenómeno objetivamente (p.23).

En total sintonía con lo anterior citado observar implica ir más allá de ver de forma superficial lo que ocurre en el contexto, requiere que el investigador desarrolle ciertas habilidades perceptuales, que le permitan oír, observar e interpretar lo que aprecia, debe considerar, comprender, interpretar y valorar los aspectos o cuestiones específicas que se observan dentro del contexto en el que se está inmerso, todo lo observado debe quedar plasmado ya sea en un diario de campo o una guía de observación a los cuales puede recurrir el investigador cuando necesite una información que no recuerde bien.

La observación puede darse de dos formas distintas, observación participante y observación no participante, esto dependerá del criterio del investigador, utilizará la que más convenga, o al menos la que más se acerque a lo que se quiere investigar. A lo que también se expresa la observación cuantitativa que permite especificar el registro de conductas o comportamientos, de manera sistemática, ordenada y confiable. Tiene la característica de no ser participativa puesto que el investigador no se relaciona con los sujetos de estudio en la mayor parte de los mismos.

Se puede decir también que se realizó un estudio observacional en el que el investigador buscó recaudar datos por medio de ciertos puntos previamente diseñados, sin modificar el entorno ni controlar el proceso que está en observación, como sí lo hace en un experimento.

A su vez se utilizó la encuesta ya que es una técnica rápida y eficaz a través de una escala tipo Likert. para recabar información de ello ese puede definir siguiendo a García Ferrando, como “un conjunto de procedimientos estandarizados de investigación mediante los cuales se recoge y analiza una serie de datos de una muestra representativa de una población o universo, del que se pretende explorar, describir, predecir y/o explicar una serie de características”. (Anguita, 2002, p. 527) En donde se pretende obtener información en este caso de alumnos, padres de familia y docentes.

Los datos se obtienen realizando un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a una muestra representativa o a la totalidad del grupo de estudio, con el fin de conocer estados de opinión, características o hechos específicos. Las interrogantes de cada instrumento deben realizarse de forma impersonal, no debe integrar nombre ni otra identificación de la persona que lo responde para brindarle seguridad y confianza al encuestado, evitando que pueda falsear la información, lo cual de ser el caso no nos dará buenos resultados. Ahora bien Kumar (2004) dice:

Las encuestas tienen que ver con la descripción, la grabación, el análisis e interpretación de las condiciones que existen o existieron. El investigador no manipula ni interviene en los eventos que ocurren. Las encuestas solo se ocupan de las condiciones o relaciones que existen, opiniones que se tienen, procesos que ocurren, efectos que son evidentes o tendencias que se desarrollan (p.99)

Sin duda es un instrumento muy útil para la elaboración de un diagnóstico, está destinada a obtener datos de varias personas cuyas opiniones impersonales interesan al investigador. Se utiliza un listado de preguntas escritas que se entregan a los sujetos, a fin de que las contesten igualmente por escrito.

El investigador debe considerar el nivel de adecuación de las personas que van a responder, si se van a utilizar preguntas abiertas, cerradas o de opción múltiple en los instrumentos de investigación que utilizará como materiales que le permitirán adquirir y analizar datos mediante los cuales pueden ser comprobadas las interrogantes de la investigación.

Otro instrumento utilizado es la guía de observación que permite al investigador centrarse en aspectos específicos que desea observar, a través de la elaboración de un formato para tener un mayor control, este mismo formato es a lo que se conoce como guía de observación debido a que establece una suma relación entre el sujeto observador y el sujeto observado, haciendo un análisis exhaustivo permitiendo la comprensión de la realidad.

Se da el nombre de cuadros de trabajos o guía de observación ya que consiste en una forma de representación gráfica semejante a planillas con casilleros formados por renglones y columnas. Por lo general cada columna corresponde a diferentes graduaciones del fenómeno que se observa.

Para la presente la observación es una de las bases para la detección del problema ya que es una de las técnicas más usadas, porque si se aplica o se lleva a cabo objetivamente, no se puede alterar la información que se plasma en la guía de observación, ni falsear ningún tipo de dato, dado que las anotaciones deben hacerse en el momento de la visualización o seguimiento.

Este instrumento (VER ANEXO 2) fue aplicado en el mes de septiembre del 2019 en la institución, fue así como el investigador fue conociendo datos acerca de la institución, tales como su infraestructura, los servicios con los que se cuenta, como era la relación entre los que ahí laboran y los usuarios. Fue a partir de la utilización de la observación como destaco desde el primer contacto con el grupo que existía una falta de motivación por el trabajo en clase en los estudiantes y docentes de 4º grado con quienes se realizó el diagnóstico, después de ya contar con este antecedente y trabajando conjuntamente con

docentes y alumnos con la aplicación posterior de los instrumentos específicos para cada universo seleccionado, resulto que los niños no sentían interés por las clases ya que eran rutinarias y metódicas y los docentes trabajan bajo una línea de no innovación en sus clases.

El cuestionario es utilizado comúnmente en todas las áreas de estudio porque resulta una forma muy viable de investigación, que permite llegar a un mayor número de participantes y facilita el análisis de la información. Por ello, este género textual es uno de los más utilizados por los investigadores a la hora de recolectar información. Pérez, Rojas y Fernández expresan “es un documento en el cual las personas emiten su respuesta de manera escrita, además permite aislar ciertos problemas que no interesan principalmente, reduce la realidad a cierto número de datos esenciales y precisa el objeto de estudio” (Pérez, 1998, p. 17) .Aunque a su vez este fue distribuido y elaborado bajo los lineamientos de la escala tipo Likert debido a que es un instrumento fácil de utilizar y da facilidad al encuestado de emitir su punto de vista con preguntas totalmente diseñadas.

Para la formulación de un cuestionario existen dos tipos de preguntas que puede incluir un cuestionario: abiertas o cerradas. Las preguntas abiertas son aquellas que no delimitan de antemano la respuesta y, por ello, el número de respuestas es infinito, por lo contrario, las preguntas cerradas limitan las respuestas porque ya están establecidas y quien responde el cuestionario solo debe elegir una de ellas, cabe mencionar que un cuestionario de preguntas cerradas facilita la cuantificación de las mismas.

La utilización de los cuestionarios (VER ANEXO 3) dentro del diagnóstico fue de gran ayuda ya que facilitó a priorizar el problema que se estaba dando dentro del contexto donde se trabajó y de esta manera se precisó lo que mediante la observación se estaba percibiendo, la aplicación de los cuestionarios permitió también la recopilación de información no solo sobre la problemática sino para conocer más sobre que piensan los docentes y alumnos involucrados en el contexto.

Al realizar este instrumento nada fue sencillo, pero sí de gran importancia ya que nos permitió recolectar información dentro de los aspectos constitutivos de la misma, cabe mencionar que las alternativas deben corresponder a opciones de respuesta dando la impresión de que las respuestas conducen a una única verdad.

4.5 Selección de la población y la muestra

La población de la investigación es generalmente una gran colección de individuos u objetos que son el foco principal de una investigación científica. Las investigaciones se realizan en beneficio de la población. Sin embargo, debido a los grandes tamaños de las poblaciones, los investigadores a menudo no pueden probar a cada individuo de la población, por lo que optan por solo estudiar a una parte de la misma a la que denominan muestra.

De esta manera se detecta a las personas que serán parte del desarrollo del presente documento puesto que sin su participación es imposible acceder a los conocimientos que se tienen previamente del tema y que nos hacen saber mediante sus aportaciones, para Abero(2015), una población “es un grupo de elementos, casos, objetos o eventos, que conforman un criterio específico y a los cuales se les pretende generalizar los resultados de la investigación y se describe conceptualmente en términos generales (p. 148). Naturalmente la población está compuesta por individuos que juegan un papel primordial durante la investigación ya que son quienes aportan la información que una vez recolectada es posteriormente analizada.

Ahora bien es de gran importancia reconocer las características de quienes eran los individuos que permitieron contar con la información necesaria y útil para el trabajo de investigación y que fueron analizadas aportando datos que permitieron el conocimiento acerca del contexto en el que están inmersos, con la finalidad de obtener datos válidos y verdaderos, se puede decir, que desde la perspectiva investigativa se considera que una población son todos los elementos que se ven involucrados en la investigación y por lo

tanto están sujetos a estudio, hablando estrictamente del análisis de los elementos que la constituyen.

La población dentro de la investigación es generalmente una gran colección de individuos u objetos que son el foco principal de la misma y esta va encaminada a fijar beneficio dentro de ella. Por lo tanto, es preciso definir claramente que esta es parte del universo de estudio del presente trabajo ya que nos permitirá centrar el interés en quienes darán pauta a la recolección de datos, es decir en los sujetos, objetos, sucesos o comunidades de estudio. Sin embargo, debido a los grandes tamaños de las poblaciones, los investigadores a menudo no pueden probar a cada individuo de la población, por esta razón, los investigadores confían en el uso de muestras. De manera que a continuación se describe a la población en la cual se lleva a cabo la investigación.

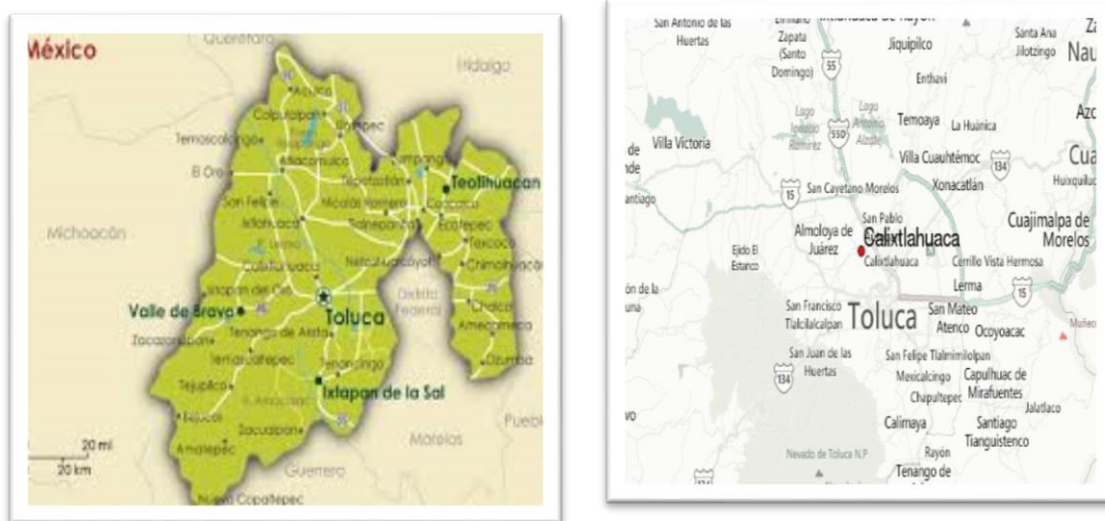
El trabajo de investigación se realizó en la Escuela Primaria “Profr. Heriberto Enríquez” C.C.T. 15EPR0685P, turno matutino, ubicada en Calixtlahuaca Toluca, México, ofrece el servicio educativo de acuerdo al calendario escolar, en horario de 8:00 a 13:00 hrs, con dos recesos de 30 minutos, considerados a partir de las 11:00 a 11:30 a.m. Para alumnos de primero a tercer grado y de 11:30 a 12:00 para alumnos de cuarto a sexto grado. Es una escuela de sostenimiento estatal, jornada regular, organización completa, cuenta con directora, subdirectora académica, 13 docentes, docente de inglés, promotores de educación física, artística y salud, auxiliar administrativo y auxiliar general de servicios, con una matrícula de 449 alumnos distribuidos en los seis grados aproximadamente de entre 35 y 40 alumnos cada grupo.

Al respecto sobre la muestra, Guillermo Briones comparte: “es el conjunto de unidades de muestreo incluidas en la muestra mediante algún procedimiento de selección”. (Briones, 199, p. 57) Considerada efectivamente, como una recopilación de elementos de la población tomando que es una porción representativa de los mismos. La muestra consistió en tomar a 20 sujetos de estudio de la totalidad de 92 alumnos, de igual manera se aplicaron cuestionarios a 22 docentes de un grupo de 30.

La institución objeto de estudio se localiza en la localidad de Calixtlahuaca, Toluca, Estado de México localidad que muestra la combinación de las raíces indígenas y españolas, pues su nombre deriva de la evangelización Franciscana en la región y de las raíces prehispánicas, Calixtlahuaca nombre dado por los mexicas debido a la cantidad de poblados que se ubicaban en el área, significa en náhuatl “Casas en la llanura” (calli-casa e Ixtlahuaca-llanura).

San Francisco Calixtlahuaca es una localidad ubicada en el municipio de Toluca, las localidades colindantes son al norte Palmillas; al noroeste Ejidos de Santa Cruz Atzacapotzaltongo; al sur San Marcos Yachihuacaltepec; al este Santiago Tlaxomulco y al oeste Tecaxic. Tiene un clima templado sub-húmedo, se encuentra ubicado a 5.7 kilómetros (en dirección Suroeste) de la cabecera municipal, a una altura de 2650 metros sobre el nivel del mar. En esta localidad se ubica el cerro del Tenishmo y del Huarache, pasando por el lado suroeste el río Tejalpa, la fauna que se puede encontrar es; conejo, tórtola, cacomiztle, y doméstica, en cuanto a flora refiere se encuentra; cedro, ocote, capulín, tejocote y magüey.

Figura 4.5.1 Mapa ubicación de la institución
MAPA UBICACIÓN DE LA INSTITUCIÓN



Fuente: Google maps

En Calixtlahuaca hay un total de 2190 viviendas, de ellas, el 99,26% cuentan con electricidad, el 89,83% tienen agua entubada, el 98,84% tiene excusado o sanitario, el

88,15% radio, el 96,73% televisión, el 72,34% refrigerador, el 52,21% lavadora, el 37,88% automóvil, el 25,87% una computadora personal, el 44,89% teléfono fijo, el 57,90% teléfono celular, y el 13,86% Internet, 79 tienen piso de tierra y unos 100 consisten de una sola habitación, 1667 de todas las viviendas tienen instalaciones sanitarias, 1567 son conectadas al servicio público, 1703 tienen acceso a la luz eléctrica. El 37,33% de la población mayor de 12 años está ocupada laboralmente (el 50,78% de los hombres y el 24,70% de las mujeres), su principal sustento económico es la agricultura.

Se piensa que los habitantes iniciales de esta región eran nativos nómadas que solía visitarlo estacionalmente, posteriormente, los Matlatzinca llegaron y fundaron un pequeño asentamiento, los cuales recibieron influencia de la cultura Tolteca, fueron dominados por los Mexicas.

La población total de Calixtlahuaca es de 8993 personas, de cuales 4354 son masculinos y 4639 femeninas. Es una de las localidades más pobladas ocupando el lugar 10 de todo el municipio. Los ciudadanos se dividen en, 3001 menores de edad y 5992 adultos, de cuales 642 tienen más de 60 años. 125 personas en Calixtlahuaca viven en hogares indígenas, todos sus habitantes hablan español y sólo 65 personas mayores de 5 años hablan un idioma indígena. El índice de fecundidad es de 2.34 hijos por mujer. Del total de la población, el 3,02% proviene de fuera del Estado de México.

Las personas de la comunidad que tienen derecho a atención médica por el seguro social, son 4411. El 2,85% de la población es analfabeta (el 1,24% de los hombres y el 1,61% de las mujeres), 34 de los jóvenes entre 6 y 14 años no asisten a la escuela, 286 personas de 15 años y más no tienen ninguna escolaridad, mientras que 1866 tienen una escolaridad incompleta, 1772 tienen una escolaridad básica y 1728 cuentan con una educación post-básica. Un total de 637 de la generación de jóvenes entre 15 y 24 años de edad han asistido a la escuela, el grado de escolaridad es del 8.90 (9.26 en hombres y 8.59 en mujeres), la mediana escolar entre la población es de 8 años (INEGI 2010).

Dentro de la localidad se encuentran escuelas de nivel básico y nivel medio superior, que se enuncian a continuación:

1. Jardín de niños Elena Diaz Lombardo de Baz turno matutino
2. Jardín de niños Elena Diaz Lombardo de Baz turno vespertino
3. Jardín de niños Profesora Josefina Ramos del Río
4. Escuela primaria Prof. Heriberto Enríquez
5. Escuela primaria Profesora Elisa Estrada Hernández
6. Escuela primaria Elisa Estrada Hernández turno matutino
7. Escuela secundaria para adultos Juan Escutia
8. Escuela secundaria 175 Hermanos flores Magón turno matutino
9. Escuela secundaria 175 Hermanos Flores Mogón turno vespertino
10. Escuela de educación para los adultos Juan Escutia
11. Escuela de educación para los adultos Niños Héroes
12. Escuela telesecundaria Lic. Adolfo López Mateos
13. CBT 01 Emiliano Zapata Toluca matutino
14. CBT 01 Emiliano Zapata Toluca vespertino.

La localidad es de marginación media, pertenece a un medio semiurbano, tiene servicios de educación básica y media superior, centro de salud, biblioteca, zona arqueológica, comedor comunitario, la mayoría de la población sabe leer y escribir, se profesa la religión católica por lo que las celebraciones se realizan con gran respeto, aunado a ello los alumnos suelen faltar en las conmemoraciones religiosas importantes. Existen dos iglesias, la principal; la parroquia que se encuentra ubicada en el centro de Calixtlahuaca, en ella se celebran todos los festejos acordes a las costumbres del lugar.

Es importante mencionar que ésta se sitúa justo al lado de la escuela primaria Profr. Heriberto Enríquez, lo cual se convierte en un factor poco benéfico para la comunidad escolar de esa institución, debido a que en las fiestas patronales se obstaculiza el acceso a la misma, dejando la entrada de la escuela con desechos orgánicos e inorgánicos, lo cual no es salubre, además de los grandes distractores existentes en esas fechas, la segunda se ubica en el panteón donde se llevan a cabo ceremonias para los difuntos y está cerrada para el público.

A pesar de estar a unos cuantos minutos de la ciudad de Toluca es una comunidad muy conservadora y respetuosas en sus costumbres y tradiciones, sus fiestas más sobresalientes son dos: la primera comienza el 4 de octubre que es la fiesta del Santo patrono del pueblo San Francisco de Asís y la segunda el 21 de enero conmemorando a San Francisco de Sales, se realizan procesiones, danzas y fuegos pirotécnicos.

Como se mencionó con anterioridad, en Calixtlahuaca se encuentra una zona arqueológica, en ella se encuentra el templo dedicado a Ehécatl, el dios del viento, este templo tiene una forma circular, se considera que puede ser el templo más importante de este centro arqueológico, con motivo del Equinoccio de Primavera, del 19 al 21 de marzo, se presentan danzas autóctonas, servicios de medicina alternativa, adoraciones prehispánicas, pláticas, cuentacuentos, exposiciones, baños de temazcal y la tradicional ceremonia de encendido del Fuego Nuevo. Hay exposiciones gastronómicas y artesanales para dar impulso a las costumbres propias de Calixtlahuaca, desafortunadamente la ignorancia, el desinterés y el lucro, han dado lugar a que elementos importantes de esta zona hayan desaparecido o sufrido daño irreparable, inclusive los habitantes de las zonas saquean los objetos encontrados para venderlos.

Figura. IV.5.2 Escudo institucional
ESCUELA PRIMARIA
“PROFR. HERIBERTO ENRÍQUEZ”
TURNO MATUTINO C.C.T. 15EPR0685P ZONA ESCOLAR P/ 146



La Escuela Primaria “Profr. Heriberto Enríquez” C.C.T. 15EPR0685P, turno matutino, ubicada en Calixtlahuaca Toluca, México, ofrece el servicio educativo de acuerdo al calendario escolar, en horario de 8:00 a 13:00 hrs, con dos recesos de 30 minutos, considerados a partir de las 11:00 a 11:30 a.m. Para alumnos de primero a tercer grado y de 11:30 a 12:00 para alumnos de cuarto a sexto grado. Es una escuela de sostenimiento estatal, jornada regular, organización completa, cuenta con directora, subdirectora académica, 13 docentes, docente de inglés, promotores de educación física, artística y salud, auxiliar administrativo y auxiliar general de servicios, con una matrícula de 449 alumnos distribuidos en los seis grados aproximadamente de entre 35 y 40 alumnos cada grupo.

La infraestructura es pequeña en condiciones regulares, los dos edificios con aulas son de dos niveles, cuenta con 13 aulas en condiciones regulares distribuidas en los seis grado que comprenden la educación primaria para docentes y alumnos, las aulas son pequeñas con ventilación, pintarrón, escritorio para docente y silla, mesas rectangulares en algunos casos mesas binarias y sillas apilables, salón de inglés, con mobiliario suficiente en condiciones regulares, el espacio áulico es pequeño para el número de alumnos, biblioteca, oficina de dirección, subdirección y secretaría, baños de niñas y niños, 2 bodegas, un espacio de consumo escolar, salón de juntas y promotoría, 1 patio trasero pequeño y otro patio en la entrada principal también pequeño en donde se realizan actividades cívicas, deportivas y recreativas, sólo tiene un acceso, siendo éste insuficiente por la matrícula existente. La institución cuenta con servicios públicos básicos.

El perfil académico de los docentes es 63.2 % con Licenciatura y 36.8 % Posgrado, el personal se desempeña de manera responsable y comprometida, sin embargo; se observan áreas de oportunidad en su desempeño docente y en su didáctica las cuales se fortalecen de manera constante y continua lo cual permite asegurar una educación de calidad.

La escuela está inserta en una localidad de marginación media, pertenece a un medio semiurbano, tiene servicios de educación básica y media superior y centro de salud. la mayoría de la población sabe leer y escribir, se profesa la religión católica, debido a se

presenta el ausentismo de algunos alumnos cuando son las fiestas patronales, la lengua predominante es el español, sus viviendas cuentan con bienes y servicios básicos, un gran porcentaje de las familias accede a bienes y servicios asociados con comodidades básicas.

Los alumnos socializan en diferentes contextos, esto influyen en sus posibilidades para aprender; al aplicar algunos instrumentos para conocer sobre las características socioeconómicas se obtuvo que existen 3 tipos de familias: monoparental 35%, nuclear 30% y extendidas 35%, su nivel económico es medio bajo, 70% de los padres presenta escolaridad básica, 20% media superior y 10 % superior.

El nivel de escolaridad de los padres influye en el desempeño escolar así como su escasa participación en actividades escolares, en su mayoría trabajan todo el día en empresas, oficinas de gobierno, negocios propios y oficios, se limitan a desempeñar roles de crianza, suministro de alimentos y materiales; el 60% se involucra en actividades con la escuela.

Tabla IV.5.3. Distribución de grados y grupos de la institución

Datos estadísticos																					
INDICADORES	PRIMERO			SEGUNDO			TERCERO			CUARTO			QUINTO			SEXTO			TOTAL		
	H	M	T	H	M	T	H	M	T	H	M	T	H	M	T	H	M	T	H	M	T
INSCRIPCIÓN	2	3	6	4	3	7	3	4	8	4	5	9	2	2	5	4	3	8	21	23	44
	5	9	4	3	3	6	9	1	0	0	3	2	5	9	6	5	6	1	7	2	9

Elaboró Abril Sellenne Gaytán Ruiz y Karla Patricia Pérez Lara.

La escuela atiende alumnos de 6 a 12 años, que mantienen una interacción constante con diferentes personas, no obstante, tenemos un 15 % de estudiantes con los que se debe consolidar la convivencia sana y libre de violencia, el grado en que los alumnos adquieren y dominan los contenidos curriculares se relaciona con las condiciones en las que se desarrolla el proceso enseñanza y aprendizaje, es decir; existen factores como el contexto,

circunstancias sociales y económicas que influyen en su aprovechamiento escolar, llamados barreras para el aprendizaje y la participación; por ello en la escuela se deben gestar ambientes de aprendizaje incluyentes y libres de violencia.

Tabla IV.5.4. Personal docente adscrito a la institución

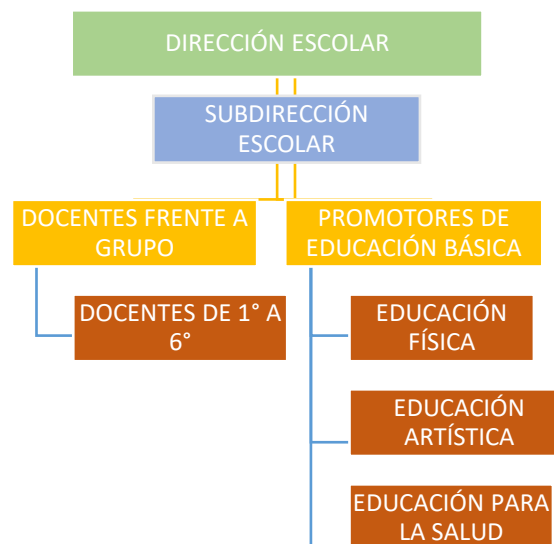
Docentes adscritos a la institución

Personal docente adscrito a la Escuela Primaria “PROFR. HERIBERTO ENRÍQUEZ ” Turno Matutino. Zona Escolar P146 C.C.T. 15EPR0685P		
Área que se atiende	Total de docentes	
Dirección escolar	2	
Docentes frente a grupo	13	
Docente de inglés	1	
Promotores	Educación Física	1
	Educación Artística	1
	Educación para la Salud	1
TOTAL	19 docentes adscritos	

Elaboró Abril Selenne Gaytán Ruiz y Karla Patricia Pérez Lara.

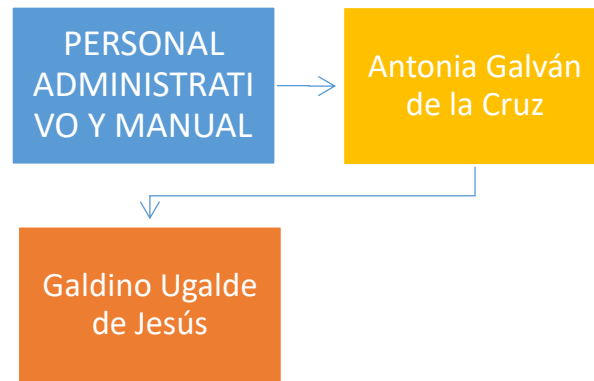
La plantilla docente se organiza de la siguiente manera en el organigrama institucional.

Figura IV.5.5. Organigrama institucional.



Elaboró Abril Selenne Gaytán Ruiz y Karla Patricia Pérez Lara

Figura IV.5.6. Organigrama de personal administrativo y manual de la institución.



Elaboró Abril Sellenne Gaytan Ruiz y Karla Patricia Pérez Lara

Es de vital importancia que se tenga presente el organigrama de la institución para conocer la organización de las funciones de la institución y quienes están a su cargo, además de ello para ubicar desde qué área fortalece a la institución y al logro de la misión y visión que son quienes guían la meta de la casa de estudios.

La misión y visión de la escuela son:

MISIÓN

Garantizar que todos los alumnos de la Escuela Primaria “Profr. “Heriberto Enríquez”, reciban una educación integral basada en competencias para consolidar la lectura, escritura y pensamiento lógico matemático, abatiendo la deserción y rezago educativo, practicando valores para una convivencia sana, pacífica y formativa libre de violencia, aprovechando el tiempo destinado al proceso educativo y cumpliendo con el calendario escolar vigente.

VISIÓN

El propósito fundamental de la Escuela Primaria “Profr. Heriberto Enríquez” es elevar la calidad educativa y el nivel académico de los alumnos, basado en el desarrollo de las competencias para la vida, considerando la multiculturalidad en un ambiente de confianza,

respeto y cordialidad, involucrando la participación activa de padres de familia para alcanzar una educación integral.

La misión y visión de la institución son una muestra muy clara de la importancia que tiene toda la comunidad escolar, no depende únicamente de los líderes académicos y administrativos, también, depende en gran medida del impacto que tiene el mérito docente, y evidentemente el resultado de los alumnos.

Los docentes están organizados por comisiones rotativas y permanentes, para atender el funcionamiento de la institución. Se integraron guardias escolares en el receso y en la hora de entrada y salida., por otra parte, la participación de los padres es regular hacia la institución, por lo que se han establecido mecanismos de comunicación a través de recados y avisos. Su actividad con el Consejo de Participación Social en ocasiones no es la más eficiente, por ello se ha establecido tener en cada aula una comisión integrada por un presidente, secretario y tesorero que represente el interés y apoye en las comisiones de los grupos en los diferentes eventos.

La forma de realizar la vinculación de la Escuela Primaria con la comunidad, ha sido en eventos conmemorativos como el 16 de septiembre, el 20 de noviembre, el 21 de marzo y el día de las madres, sin dejar de lado el recordar los diferentes festejos de cada mes que nos permiten mostrar la apropiación de la identidad como mexicanos.

4.6 Tratamiento Estadístico

Durante este apartado se presenta el análisis del tratamiento estadístico que se trabajó durante la investigación, exponiendo los resultados obtenidos del proceso de recolección de datos y la comprobación de los mismos, determinando la validez y fiabilidad de los instrumentos aplicados, todos estos con relación con el tema de investigación donde interviene el juego como estrategia didáctica en los procesos de lectura y escritura de los de cuarto grado de educación primaria.

Para la mejor comprensión de los datos obtenidos durante el proceso de la investigación de campo, se inició la tabulación de los datos en cuadros de doble entrada en la que se representaba la frecuencia de cada opción de preguntas abiertas o cerradas. Posteriormente a este proceso se representó la información en gráficos de barras, se determinó esta representación gráfica ya que facilita la comparación y comprensión de los diversos datos obtenidos en cada pregunta. Se utilizó este estadístico por que permitió resumir y describir mediante tablas y gráficos los datos obtenidos y principalmente representar los datos cualitativos y cuantitativos de la investigación.

4.6.1 Diseño y pilotaje de los instrumentos (confiabilidad y viabilidad)

El cuestionario como lo define García Ferrado (1986) es el instrumento de investigación que a través de procedimientos estandarizados de interrogación permiten la comparabilidad de respuestas, para obtener mediciones cuantitativas o cualitativas de aspectos objetivos y subjetivos de una población. Después de la aplicación del cuestionario se llevó a cabo la codificación de los mismos, para facilitar el uso de la información obtenida y poder realizar la validación de los mismos.

Resulta de vital importancia que cualquier proceso de investigación se valide con un instrumento fiable para valorar el grado en que el instrumento aplicado cumple con el propósito para el cual se elaboró. Para la validación de los instrumentos de investigación que fueron aplicados a docentes y alumnos, se utilizó el programa SPSS versión 23, mediante la validación de Alpha de Cronbach. El coeficiente Alpha de Cronbach, mide la consistencia interna de la prueba que se aplica, según el promedio de las correlaciones de los ítems, es decir, mide la relación entre los ítems que se aplican, entre las ventajas de esta medida se encuentra la posibilidad de evaluar cuánto mejoraría o empeoraría la fiabilidad de la prueba si se excluyera un determinado ítem, esto precisamente fue lo que se realizó, medir la fiabilidad de los instrumentos, teniendo en cuenta que a mayor valor de Alfa, mayor fiabilidad, el mayor valor teórico de Alpha de Cronbach es 1, y en general 0.70 se considera un valor aceptable.

A continuación, se presentan los resultados obtenidos por dicho programa, el resumen de procesamiento de casos y estadísticas de fiabilidad; con el cual se observa la fiabilidad de las respuestas en los cuestionarios aplicados. Es importante mencionar que para la aplicación de ambos cuestionarios, se llevaron a cabo algunas acciones, ejemplo de ellas son; informar a los docentes y padres de familia sobre la aplicación de los mismos dándoles a conocer el motivo de la investigación, se solicitó la autorización de la aplicación de los instrumentos de investigación de este proyecto a la población muestra, objetos de este estudio (alumnos y docentes). Una vez efectuadas las diferentes acciones previas y otorgada la autorización se pasó a la aplicación de los instrumentos.

Tabla 4.6.1.1 Resumen de procesamiento de casos de cuestionario de docentes

		N	%
Casos	Válido	22	100.0
	Excluido	0	.0
	Total	22	100.0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento

Tabla 4.6.1.2 Resumen de procesamiento de casos de cuestionario alumnos

		N	%
Casos	Válido	20	100.0
	Excluido	0	.0
	Total	20	100.0

a.) La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

4.6.2 Validación de resultados

Los instrumentos que se utilizan en el proceso de investigación, son herramientas fundamentales que proporcionan información, por consiguiente, todo instrumento de recolección de datos debe ser válido y confiable. En la actualidad al realizar algún tipo de investigación, nos enfrentamos al problema de validar la confiabilidad de un instrumento de medición que se utiliza, y que este ayude a verificar y tener certeza sobre el tema de investigación, en este caso la influencia del juego como estrategia didáctica en los procesos de lectura y escritura en los alumnos de cuarto grado de educación primaria, el índice de Cronbach ayuda a analizar los resultados arrojados de estos instrumentos aplicados a alumnos y docentes.

El método más usado para validar un instrumento, que en este caso se utilizó en este trabajo de investigación, a través del programa SPSS versión 23. mediante su validación del Alpha de Cronbach así como para su interpretación estadística. Los resultados de la interpretación de resultados gracias a este sistema, aportó en gran manera para lograr el objetivo y comprobar la hipótesis planteada en esta investigación que nos brindara mayor retroalimentación en este proceso, es importante reconocer que un análisis de confiabilidad mejora la probabilidad de éxito del instrumento al aumentar la confiabilidad del mismo y tendrá grandes beneficios en este trabajo de investigación.

Tabla 4.6.2.1 Validación de resultados de cuestionarios docentes

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
.764	12

Tabla 4.6.2.2 Validación de resultados de cuestionarios alumnos

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
.735	21

4.6.3 Validación de acuerdo al programa SPSS versión 23.

Alfa de Cronbach, es un modelo de constancia interna, que se obtiene a través del programa SPSS versión 23. Basado en el promedio de las correlaciones entre los ítems de un instrumento de investigación, que mide la fiabilidad. En base a lo anterior y a la información proporcionada por el programa Alpha de Cronbach, se realiza la comparación de validación utilizando la siguiente tabla de interpretación de niveles de confiabilidad propuesta por Hernández, *et al* (1997), en su libro metodología de la investigación.

Tabla 4.6.3.1 Niveles de confiabilidad Alpha de Cronbach

ESCALA	NIVELES
Menos de 0.20	Confiabilidad ligera
De 0.21 a 0.40	Confiabilidad baja
De 0.41 a 0.70	Confiabilidad moderada
De 0.71 a 0.90	Confiabilidad alta
De 0.91 a 1.0	Confiabilidad muy alta

Elaborado por Hernández, 1999

4.6.4 Contrastación de validación y nivel de validación

Una vez que se presentó la tabla de los niveles de confiabilidad, se comparan y valoran los resultados obtenidos en los cuestionarios aplicados.

Tabla 4.6.4.1 Contrastación de cuestionarios (validación y nivel alcanzado)

Instrumento	Alpha de Cronbach	Nivel alcanzado
Cuestionarios aplicados a docentes	.764	Confiabilidad alta
Cuestionario aplicado a alumnos	.735	Confiabilidad alta

Elaboró Abril Sellenne Gaytán Ruiz y Karla Patricia Lara Pérez

Los instrumentos elaborados se aplicaron a una totalidad de 22 docentes y 20 alumnos, los resultados fueron favorables debido a que se obtuvo una puntuación arriba de .7 en el estadístico de fiabilidad Alfa de Cronbach lo cual indica un nivel alcanzado de confiabilidad alta, lo cual cubre las expectativas de fiabilidad, de esta manera, los instrumentos aplicados favorecen la investigación del tema de estudio.

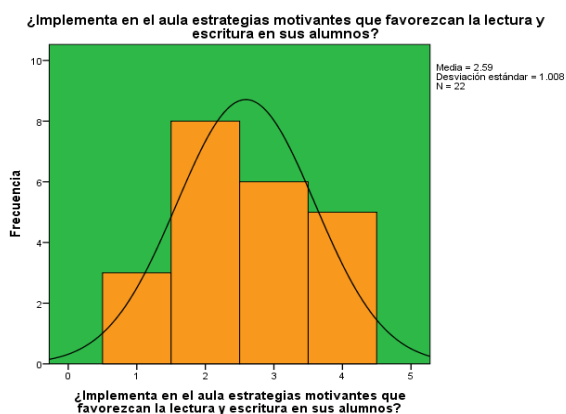
Con las respuestas del cuestionario integradas al programa SPSS, se determinan una diversidad de medidas estadísticas. Sin embargo, para cubrir los objetivos de la investigación se incluyen las siguientes.

4.6.5 Análisis e interpretación de resultados

Para la aplicación de los cuestionarios, se llevaron a cabo algunas acciones por ejemplo, hablar con la supervisión Escolar para exponerle el motivo de la investigación solicitando su autorización y apoyo y poder llevar a cabo esta investigación, de igual manera hacer de su conocimiento los pasos a seguir para la autorización de la aplicación de los instrumentos de investigación de este proyecto a nuestras muestras, objetos de este estudio (alumnos y docentes). Una vez terminada la exposición de los motivos y objetivos de este proyecto de investigación en su institución, la directora escolar, expresó su apoyo y disposición para apoyar este trabajo.

Ahora bien, a continuación, se muestran las tablas y gráficas de barras correspondientes del conjunto de datos generadas por el programa SPSS, que se utilizó en este trabajo de investigación, en el cual se tuvo que seguir una serie de pasos para la obtención de las gráficas, las tablas de validación y fiabilidad de los datos insertados. Es importante mencionar, la eficiencia del uso de este programa pues desde la experiencia personal facilitó el trabajo, pues durante las asignaturas de este doctorado y a través de la práctica del mismo se logró analizar y trabajar en este programa y como resultado se pudieron obtener los siguientes resultados.

Histograma IV.1. Pregunta 1 del cuestionario de docentes



¿Implementa en el aula estrategias motivantes que favorezcan la lectura y escritura en sus alumnos?

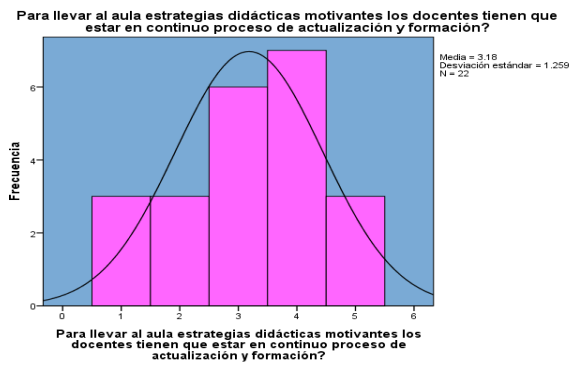
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	3	13.6	13.6	13.6
Casi nunca	8	36.4	36.4	50.0
Algunas veces	6	27.3	27.3	77.3
Casi siempre	5	22.7	22.7	100.0
Total	22	100.0	100.0	

Elaboró Abril Selenne Gaytan Ruiz y Karla Patricia Lara Pérez

Explicación: Del total de docentes a los que se les aplicó el cuestionario 4 de ellos que equivalen al 13.6 % nunca han implementan propuestas innovadoras para favorecer la lectura y la escritura de sus alumnos, 12 docentes que corresponde al 36.4% casi nunca implementa propuestas innovadoras, 3 de ellos que representan al 27.3% de los encuestados algunas veces ha implementado propuestas innovadoras y sólo 2 de ellos que corresponde al 22.7% casi siempre implementan propuestas innovadoras, esto permite observar que 100% de los docentes a los que se les aplico el cuestionario nunca o casi

nunca implementa propuestas innovadoras para favorecer la lectura y escritura de sus alumnos

Histograma IV.2. Pregunta 2 del cuestionario de docentes



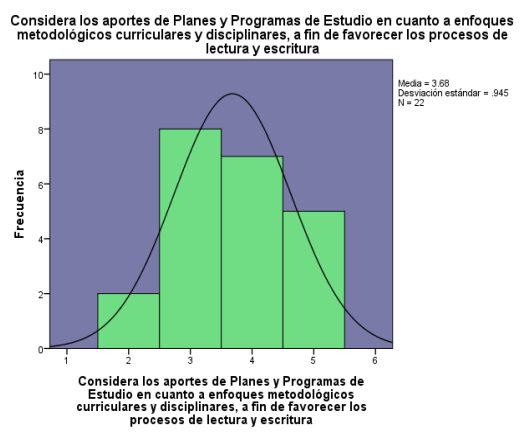
Para llevar al aula estrategias didácticas motivantes los docentes tienen que estar en continuo proceso de actualización y formación?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Totalmente en desacuerdo	3	13.6	13.6	13.6
En desacuerdo	3	13.6	13.6	27.3
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	6	27.3	27.3	54.5
De acuerdo	7	31.8	31.8	86.4
Totalmente de acuerdo	3	13.6	13.6	100.0
Total	22	100.0	100.0	

Elaboró Abril Sellenne Gaytan Ruiz y Karla Patricia Lara Pérez

Explicación: La gráfica muestra que el 13.6% de los docentes están totalmente en desacuerdo que para llevar propuestas innovadoras al aula es necesario estar en continuo proceso de formación y actualización, mismo porcentaje se observa en los docentes que están en desacuerdo, el 27.3% está en estado de indefinición, el 31.8% está de acuerdo y el 13.6% de docentes está totalmente de acuerdo en que para llevar propuestas innovadoras al aula el docente debe estar en continuo proceso de formación y actualización.

Histograma IV.3. Pregunta 3 del cuestionario de docentes



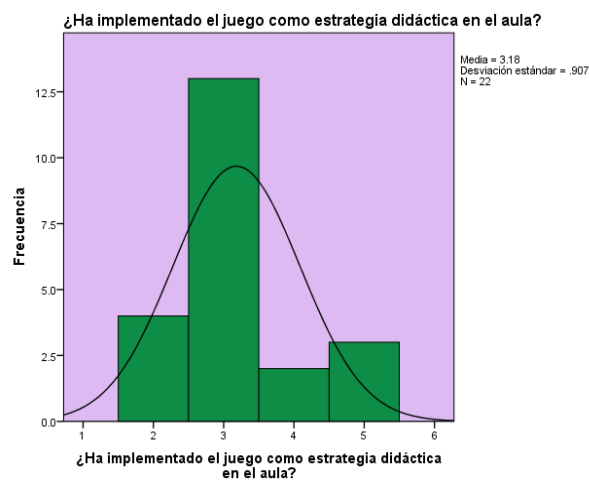
¿Considera que para fortalecer los procesos de lectura y escritura es necesario la utilización de nuevos métodos de enseñanza y estrategias didácticas acordes a la realidad social?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido En desacuerdo	1	4.5	4.5	4.5
Ni acuerdo ni en desacuerdo	2	9.1	9.1	13.6
De acuerdo	13	59.1	59.1	72.7
Totalmente de acuerdo	6	27.3	27.3	100.0
Total	22	100.0	100.0	

Elaboró Abril Sellenne Gaytan Ruiz y Karla Patricia Lara Pérez

Explicación: Los resultados obtenidos muestran que sólo 1 docente que equivale al 4.5% de los 22 encuestados están totalmente en desacuerdo que para mejorar la práctica docente es necesaria la utilización de nuevos métodos de enseñanza acordes con la realidad social, 9.2% no están ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 59.1% están de acuerdo y el 27.3% están totalmente de acuerdo que para mejorar la práctica docente es necesaria la utilización de nuevos métodos de enseñanza acordes con la realidad social, esto indica que la mayoría de los docentes conciben que para mejorar su práctica deben implementar nuevos métodos de enseñanza en pro de la mejora de los aprendizajes, los cuales estén acordes a la realidad social.

Histograma IV.4. Pregunta 4 del cuestionario de docentes



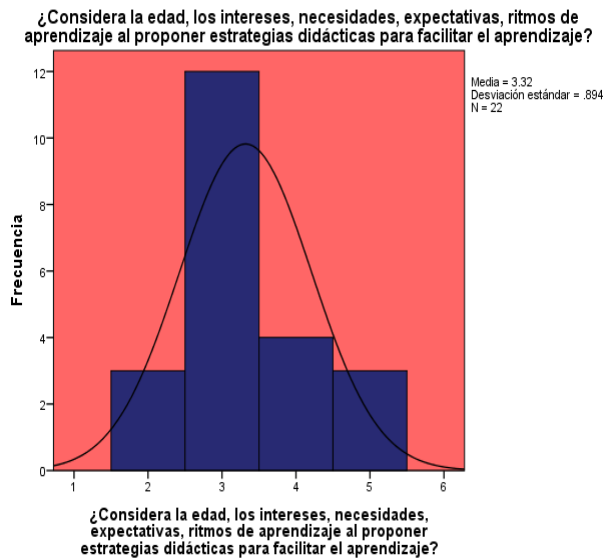
¿Ha implementado el juego como estrategia didáctica en el aula?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi nunca	4	18.2	18.2	18.2
	Algunas veces	13	59.1	59.1	77.3
	Casi siempre	2	9.1	9.1	86.4
	Siempre	3	13.6	13.6	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

Elaboró Abril Sellenne Gaytan Ruiz y Karla Patricia Lara Pérez

Explicación: El 18.3 % de los docentes indica que casi nunca ha implementado el juego como estrategia didáctica en el aula, 39.1 % mencionan que algunas veces ha utilizado el juego como estrategia didáctica y sólo un 9.1% señalan casi siempre han implementado el juego como estrategia didáctica en el aula.

Histograma IV.5. Pregunta 5 del cuestionario de docentes



¿Considera la edad, los intereses, necesidades, expectativas, ritmos de aprendizaje al

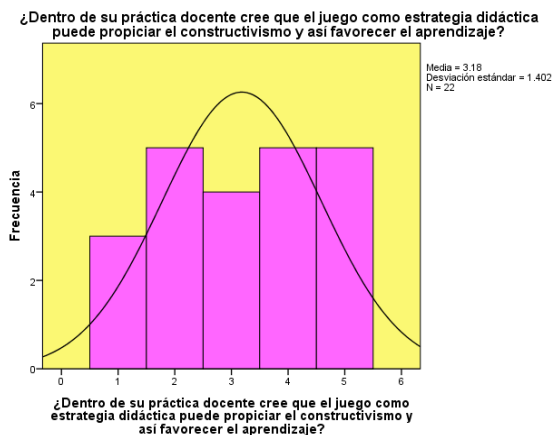
proponer estrategias didácticas para facilitar el aprendizaje?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi nunca	3	13.6	13.6	13.6
	Algunas veces	12	54.5	54.5	68.2
	Casi siempre	4	18.2	18.2	86.4
	Siempre	3	13.6	13.6	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

Elaboró Abril Sellenne Gaytan Ruiz y Karla Patricia Lara Pérez

Explicación: Los docentes encuestados en un 13.6 % casi nunca consideran la edad, los interese, necesidades, espectativas y ritmos de aprenizaje al proponer estrategias didácticas, mientras que un 54.5% hacen mención que algunas veces consideran los aspectos anteriores y sólo un 18.2% de los docentes casi siempre considera la edad, los interese, necesidades, espectativas y ritmos de aprenizaje al proponer estrategias didácticas para facilitar el aprendizaje.

Histograma IV.6. Pregunta 6 del cuestionario de docentes



¿Dentro de su práctica docente cree que el juego como estrategia didáctica puede propiciar el

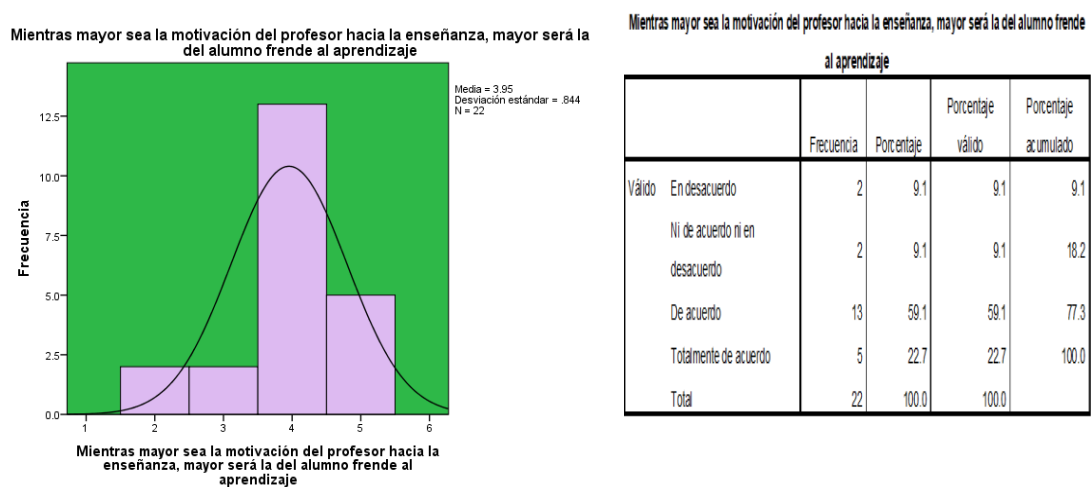
constructivismo y así favorecer el aprendizaje?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totamente en desacuerdo	3	13.6	13.6	13.6
	En desacuerdo	5	22.7	22.7	36.4
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4	18.2	18.2	54.5
	De acuerdo	5	22.7	22.7	77.3
	Totamente de acuerdo	5	22.7	22.7	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

Elaboró Abril Sellenne Gaytan Ruiz y Karla Patricia Lara Pérez

Explicación: En la gráfica se observa que un 13.6% de los docentes expresan que dentro de su práctica nunca favorecen la creación de ambientes de aprendizaje que abonen a los procesos de enseñanza y aprendizaje, 22.7% expresan que casi nunca lo hace, mientras que un 18.2% algunas veces los favorecen, en contraste, sólo un 22.7 % de docentes manifiesta que casi siempre favorecen la creación de ambientes de aprendizaje, propiciando el constructivismo que fortalece los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Histograma IV.7. Pregunta 7 del cuestionario de docentes

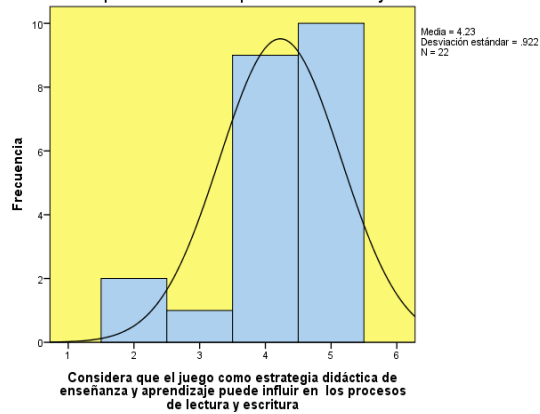


Elaboró Abril Sellenne Gaytan Ruiz y Karla Patricia Lara Pérez

Explicación: El 22.7% de los docentes están totalmente de acuerdo que mientras mayor sea la motivación que ellos tengan hacia la enseñanza, mayor será la del alumno frente al aprendizaje, un 59.1% está de acuerdo con la idea anterior, mientras que el 9.1% está en estado de indefinición ante la idea planteada.

Histograma IV.8. Pregunta 8 del cuestionario de docentes

Considera que el juego como estrategia didáctica de enseñanza y aprendizaje puede influir en los procesos de lectura y escritura



Considera que el juego como estrategia didáctica de enseñanza y aprendizaje puede influir en los

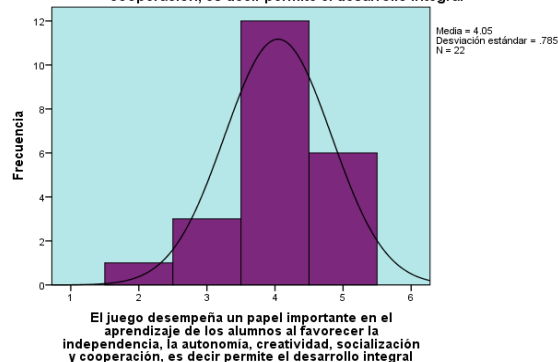
		procesos de lectura y escritura			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En desacuerdo	2	9.1	9.1	9.1
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	4.5	4.5	13.6
	De acuerdo	9	40.9	40.9	54.5
	Totalmente de acuerdo	10	45.5	45.5	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

Elaboró Abril Sellenne Gaytan Ruiz y Karla Patricia Lara Pérez

Explicación: Un 45.5 % de los encuestados está totalmente de acuerdo con la idea de que el juego es una estrategia innovadora de enseñanza y aprendizaje que fortalece las habilidades de lectura y escritura, el 40.9% está de acuerdo, por otro lado un 4.5% no se encuentra ni en acuerdo ni en desacuerdo y sólo 4.5% de los encuestados está totalmente en desacuerdo en considerar al juego como una estrategia innovadora de enseñanza y aprendizaje que fortalece las habilidades de lectura y escritura

Histograma IV.9. Pregunta 9 del cuestionario de docentes

El juego desempeña un papel importante en el aprendizaje de los alumnos al favorecer la independencia, la autonomía, creatividad, socialización y cooperación, es decir permite el desarrollo integral



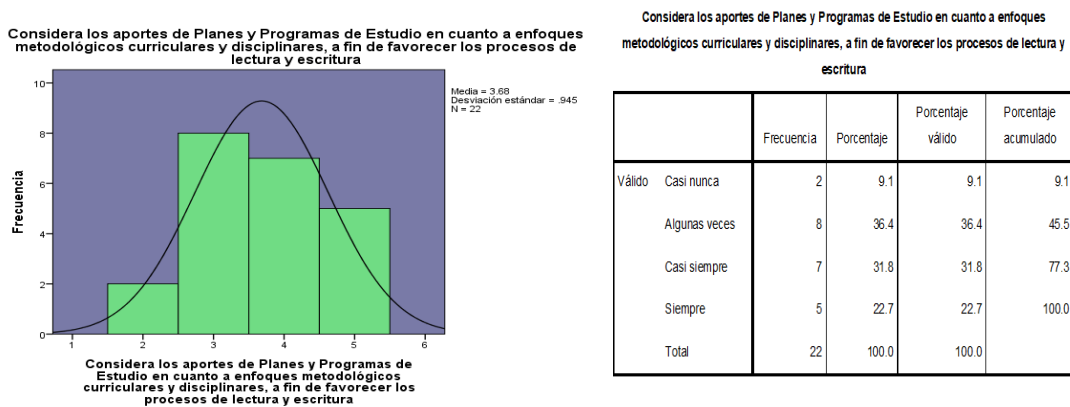
El juego desempeña un papel importante en el aprendizaje de los alumnos al favorecer la independencia, la autonomía, creatividad, socialización y cooperación, es decir permite el

		desarrollo integral			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En desacuerdo	1	4.5	4.5	4.5
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	13.6	13.6	18.2
	De acuerdo	12	54.5	54.5	72.7
	Totalmente de acuerdo	6	27.3	27.3	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

Elaboró Abril Sellenne Gaytan Ruiz y Karla Patricia Lara Pérez

Explicación: El 27.3 % de los docentes indica que está totalmente de acuerdo en que el juego permite un desarrollo integral del alumno, pues desempeña un papel importante en el aprendizaje de los alumnos al favorecer su independencia, autonomía, creatividad, socialización y cooperación, mientras que un 54.5% señala estar de acuerdo con la idea anterior.

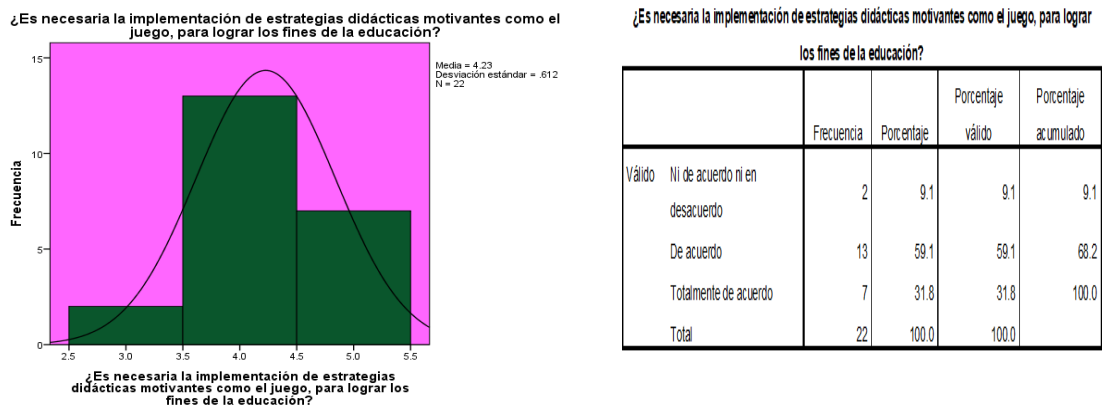
Histograma IV.10. Pregunta 10 del cuestionario de docentes



Elaboró Abril Sellenne Gaytan Ruiz y Karla Patricia Lara Pérez

Explicación: Los docentes encuestados en un 9.1 % casi nunca consideran los aportes de planes y programas de estudio en cuanto a enfoques metodológicos, curriculares y disciplinares, a fin de innovar su práctica, mientras que un 36.4 % hacen mención que algunas veces consideran los aspectos anteriores y sólo un 31.8 % de los docentes casi siempre los considera.

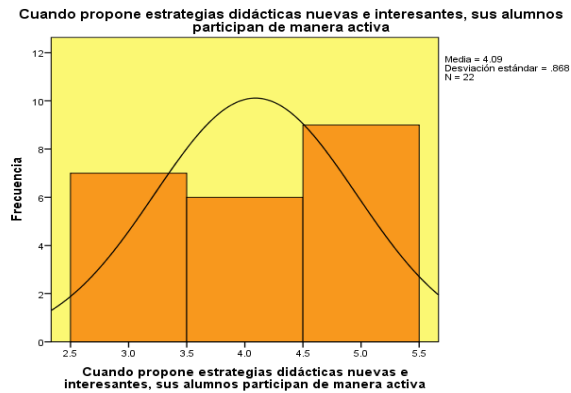
Histograma IV.11. Pregunta 11 del cuestionario de docentes



Elaboró Abril Sellenne Gaytan Ruiz y Karla Patricia Lara Pérez

Explicación: Un 31.8 % de los encuestados está totalmente de acuerdo en que es necesario la implementación de estrategias innovadoras, para lograr los fines de la educación, el 59.1% está de acuerdo con la idea anterior.

Histograma IV.12. Pregunta 12 del cuestionario de docentes



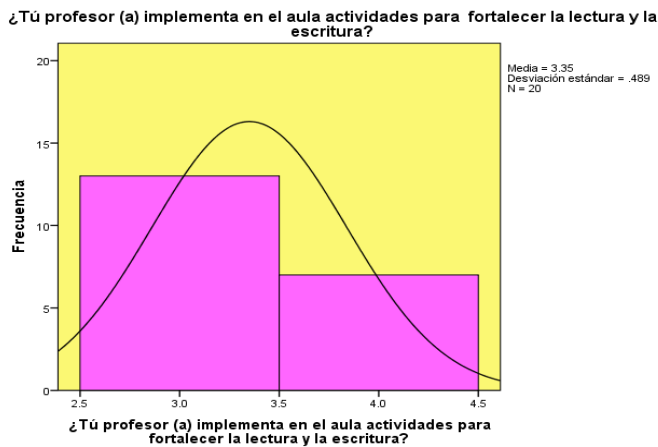
Cuando propone estrategias didácticas nuevas e interesantes, sus alumnos participan de manera activa

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Algunas veces	7	31.8	31.8	31.8
	Casi siempre	6	27.3	27.3	59.1
	Siempre	9	40.9	40.9	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

Elaboró Abril Selenne Gaytan Ruiz y Karla Patricia Lara Pérez

Explicación: Los resultados obtenidos muestran que 27.3% de los docentes expresa que casi siempre que proponen actividades nuevas e interesantes, sus alumnos participan de manera activa, el otro 48.9% manifiesta que siempre sucede.

Histograma IV.13. Pregunta 1 del cuestionario de alumnos



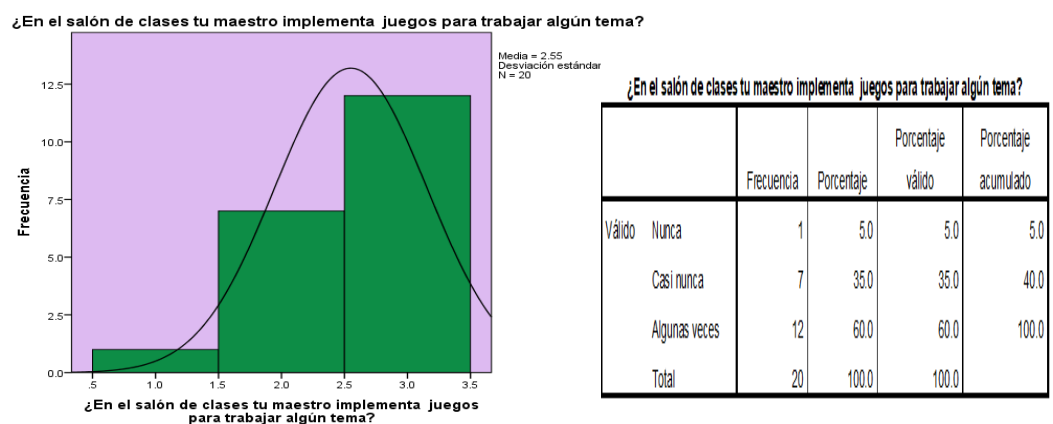
¿Tú profesor (a) implementa en el aula actividades para fortalecer la lectura y la escritura?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Algunas veces	13	65.0	65.0	65.0
	Casi siempre	7	35.0	35.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Elaboró Abril Selenne Gaytan Ruiz y Karla Patricia Lara Pérez

Explicación: El 65 % de los alumnos a los que se les aplicó el cuestionario contestaron que algunas veces su profesor ha implementado en el aula actividades para fortalecer su lectura y escritura y sólo el 35% contestaron que casi siempre su profesor ha implementado en el aula algunas actividades para fortalecer su lectura y escritura.

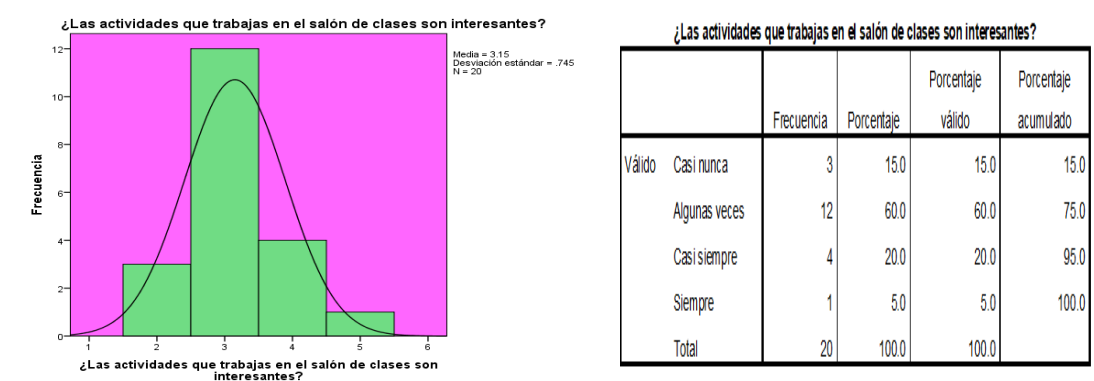
Histograma IV.14. Pregunta 2 del cuestionario de alumnos



Elaboró Abril Sellenne Gaytan Ruiz y Karla Patricia Lara Pérez

Explicación: En la presente gráfica se muestra que el 5% de los alumnos encuestados manifiestan que su maestro nunca ha implementado juegos para trabajar algún tema, el 35% que casi nunca y el 60% de los alumnos mencionan que algunas veces su maestro ha implementado juegos para trabajar algún tema.

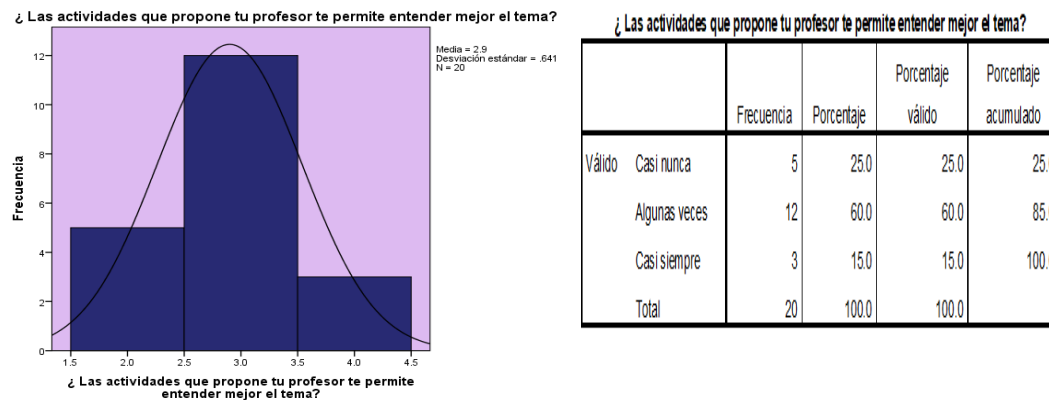
Histograma IV.15. Pregunta 3 del cuestionario de alumnos



Elaboró Abril Sellenne Gaytan Ruiz y Karla Patricia Lara Pérez

Explicación: El 15 % de los alumnos encuestados mencionan que casi nunca las actividades que trabajan en el salón de clase son interesantes, por otro lado un 60% de los alumnos mencionan que algunas veces las actividades que trabajan en el salón de clases son interesantes, un 20% manifiesta que casi siempre y solo un 5% de los alumnos mencionan que siempre las actividades que trabajan en el salón de clases son interesantes.

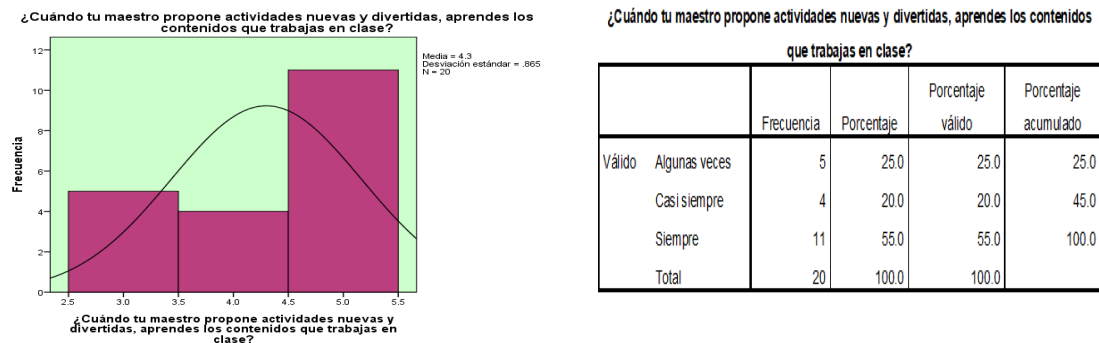
Histograma IV.16. Pregunta 4 del cuestionario de alumnos



Elaboró Abril Selenne Gaytan Ruiz y Karla Patricia Lara Pérez

Explicación: La gráfica muestra que el 25% de los alumnos manifiestan que casi nunca las actividades que propone el profesor les permite comprender mejor el tema, mientras un 60% mencionan que algunas veces las actividades que propone el maestro les permite comprender mejor el tema y solo un 15% manifiesta que casi siempre las actividades que propone el profesor les permite comprender mejor el tema, esto quiere decir que son pocas las veces en que el docente propone actividades que les permite a los alumnos comprender mejor el tema.

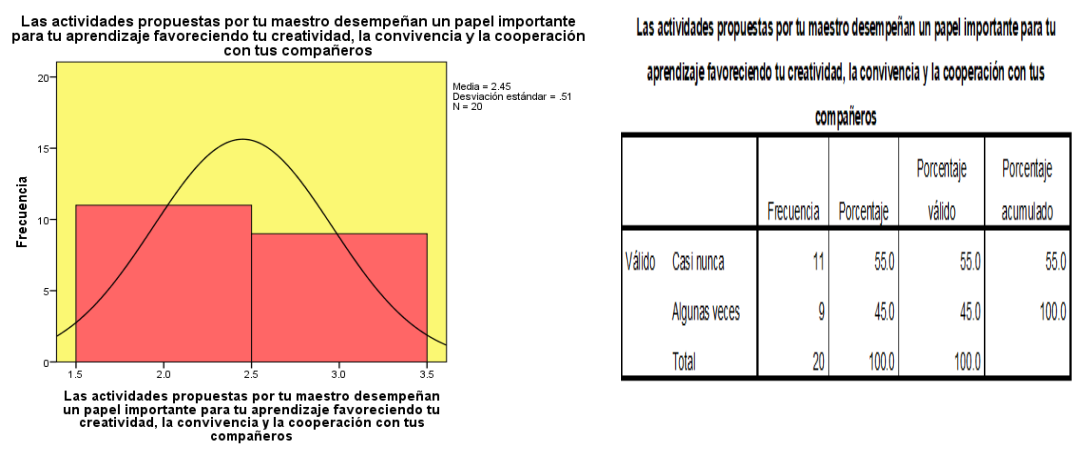
Histograma IV.17. Pregunta 5 del cuestionario de alumnos



Elaboró Abril Selenne Gaytan Ruiz y Karla Patricia Lara Pérez

Explicación: Un 25% de los alumnos expresan que cuando su maestro propone actividades nuevas y divertidas, algunas veces aprenden mejor los contenidos que trabajan en clase, un 20% dicen que casi siempre cuando su maestro propone actividades nuevas y divertidas aprenden mejor los contenidos y por otro lado un 55 % de los alumnos encuestados expresa que cuando su maestro propone actividades nuevas y divertidas, siempre aprenden mejor los contenidos que trabajan en clase. Por lo que se entiende que en su mayoría de los alumnos cuando se les proponen actividades nuevas y divertidas aprenden mejor los contenidos.

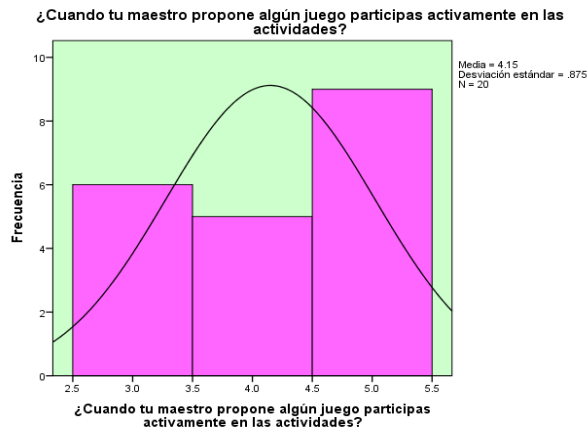
Histograma IV.18. Pregunta 6 del cuestionario de alumnos



Elaboró Abril Sellenne Gaytan Ruiz y Karla Patricia Lara Pérez

Explicación: EL 55% de los alumnos opinan que las actividades propuestas por su maestro desempeñan un papel importante para su aprendizaje favoreciendo su creatividad, convivencia y cooperación con sus compañeros y un 45% manifiestan que casi nunca las actividades propuestas por su maestro desempeñan un papel importante para su aprendizaje favoreciendo su creatividad, convivencia y cooperación con sus compañeros Así que es más de la mitad de los alumnos los que manifiestan que son pocas veces en las que el maestro propone actividades que desempeñan un papel fundamental para su aprendizaje favoreciendo su creatividad, convivencia y cooperación.

Histograma IV.19. Pregunta 7 del cuestionario de alumnos



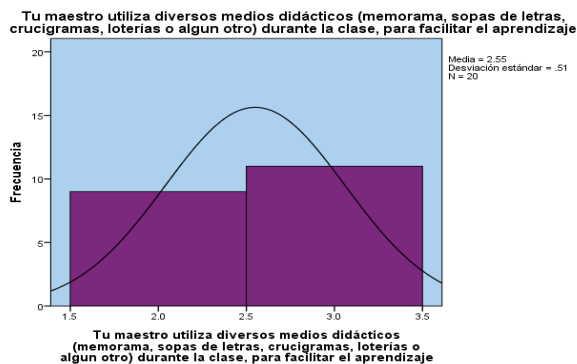
¿Cuándo tu maestro propone algún juego participas activamente en las actividades?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Algunas veces	6	30.0	30.0	30.0
	Casi siempre	5	25.0	25.0	55.0
	Siempre	9	45.0	45.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Elaboró Abril Sellenne Gaytan Ruiz y Karla Patricia Lara Pérez

Explicación: Se muestra que a un 30% de los alumnos algunas veces participan activamente en las actividades cuando su profesor propone algún juego, un 25% que casi siempre participan activamente, mientras que un 45 % de los alumnos encuestados siempre participan activamente en las actividades cuando su profesor propone algún juego ver. Siendo importante este punto, pues de alguna manera a la mayoría de los alumnos les gusta que su docente les proponga juegos participando activamente en los mismos.

Hisograma IV.20. Pregunta 8 del cuestionario de alumnos



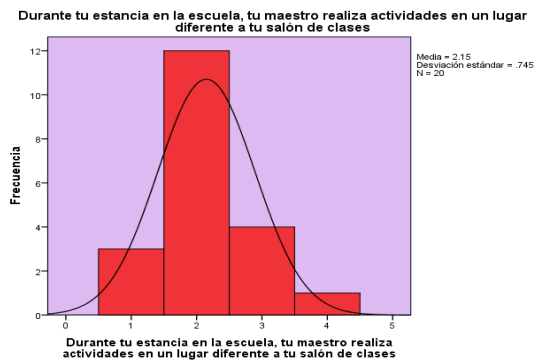
Tu maestro utiliza diversos medios didácticos (memorama, sopas de letras, crucigramas, loterías o algún otro) durante la clase, para facilitar el aprendizaje

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi nunca	9	45.0	45.0	45.0
	Algunas veces	11	55.0	55.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Elaboró Abril Sellenne Gaytan Ruiz y Karla Patricia Lara Pérez

Explicación: Los alumnos encuestados expresan en un 45% que casi nunca su maestro utiliza diversos medios didácticos durante su clase para favorecer su aprendizaje y un 55 % de los alumnos menciona que algunas veces su maestro utiliza diversos medios didácticos para facilitar su aprendizaje. Se muestra que son pocas las veces en las que el maestro utiliza durante sus clases diversidad de medios didácticos para favorecer el aprendizaje.

Histograma IV.21. Pregunta 9 del cuestionario de alumnos



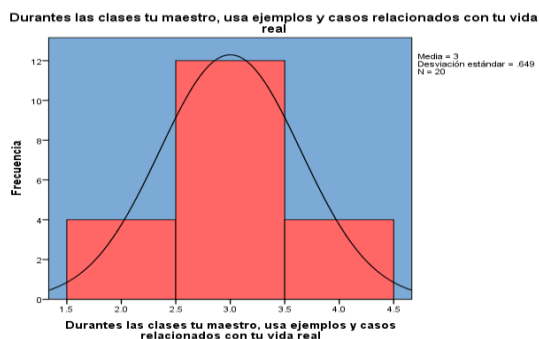
Durante tu estancia en la escuela, tu maestro realiza actividades en un lugar diferente a

		tu salón de clases			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	3	15.0	15.0	15.0
	Casi nunca	12	60.0	60.0	75.0
	Algunas veces	4	20.0	20.0	95.0
	Casi siempre	1	5.0	5.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Elaboró Abril Sellenne Gaytan Ruiz y Karla Patricia Lara Pérez

Explicación: se muestra en la gráfica que el 15.0% de los alumnos nunca su maestro realiza actividades en un lugar diferente del salón, un 60% menciona que casi nunca su maestro realiza actividades en un lugar diferente del salón, un 20% menciona que algunas veces su maestro realiza actividades en lugares diferentes al salón de clases y un 5 % manifiesta que casi siempre su docente realiza actividades fuera del salón de clases. Se puede observar que más de la mitad de los alumnos expresan que los docentes no realizan actividades en lugares diferentes al salón de clases.

Histograma IV.22. Pregunta 10 del cuestionario de alumnos



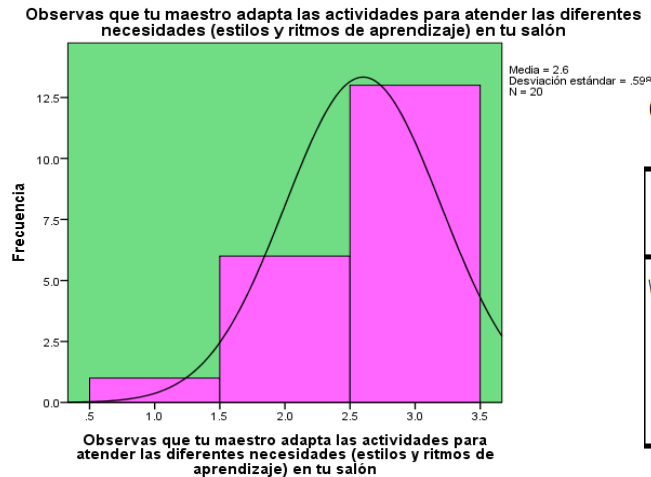
Durante las clases tu maestro, usa ejemplos y casos relacionados con tu vida real

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi nunca	4	20.0	20.0	20.0
	Algunas veces	12	60.0	60.0	80.0
	Casi siempre	4	20.0	20.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Elaboró Abril Sellenne Gaytan Ruiz y Karla Patricia Lara Pérez

Explicación: Los resultados de los encuestados, expresan que el 20% casi nunca durante las clases su maestro usa ejemplos y casos relacionados con la vida real, el 60% manifiesta que solo algunas veces y el 20% que casi nunca utiliza durante sus clases ejemplos y casos reales.

Histograma IV.23. Pregunta 11 del cuestionario de alumnos



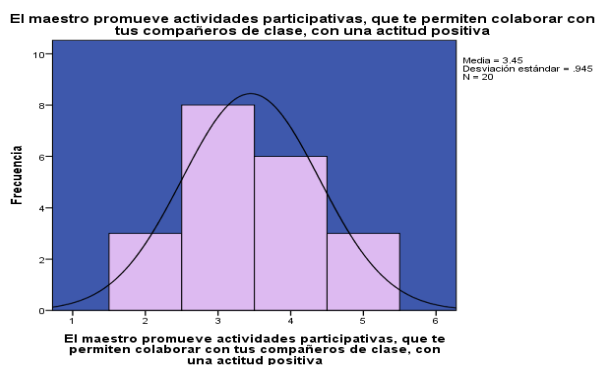
Observas que tu maestro adapta las actividades para atender las diferentes necesidades (estilos y ritmos de aprendizaje) en tu salón

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido nunca	1	5.0	5.0	5.0
Casi nunca	6	30.0	30.0	35.0
Algunas veces	13	65.0	65.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Elaboró Abril Sellenne Gaytan Ruiz y Karla Patricia Lara Pérez

Explicación: La gráfica muestra que el 5% de los alumnos ha observado que nunca su maestro adapta las actividades para atender diferentes necesidades en su salón, un 30% de los alumnos encuestados manifiesta que casi nunca su maestro adapta las actividades para atender a las diferentes necesidades en su grupo y el 65% algunas veces.

Histograma IV.24. Pregunta 12 del cuestionario de alumnos



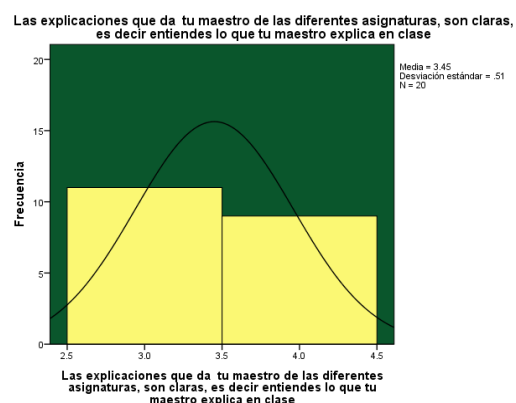
El maestro promueve actividades participativas, que te permiten colaborar con tus compañeros de clase, con una actitud positiva

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Casi nunca	3	15.0	15.0	15.0
Algunas veces	8	40.0	40.0	55.0
Casi siempre	6	30.0	30.0	85.0
Siempre	3	15.0	15.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Elaboró Abril Sellenne Gaytan Ruiz y Karla Patricia Lara Pérez

Explicación: La gráfica muestra que el 15% de los alumnos manifiesta que casi nunca su maestro promueve actividades participativas que les permite colaborar con sus compañeros con una actitud positiva, el 40% de los alumnos dicen que algunas veces las promueve, un 30% dice que casi siempre, mientras que un 15% que siempre promueve actividades participativas que les permite colaborar con sus compañeros de clase con una actitud positiva.

Histograma IV.25. Pregunta 13 del cuestionario de alumnos



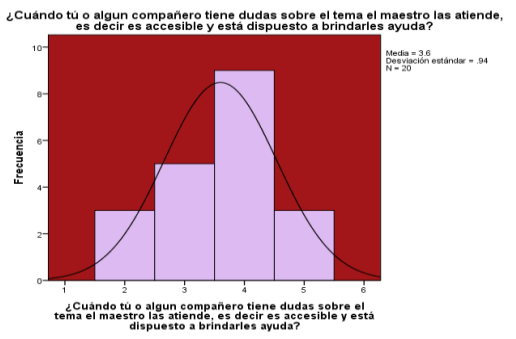
Las explicaciones que da tu maestro de las diferentes asignaturas, son claras, es decir entiendes lo que tu maestro explica en clase

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Algunas veces	11	55.0	55.0	55.0
Casi siempre	9	45.0	45.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Elaboró Abril Sellenne Gaytan Ruiz y Karla Patricia Lara Pérez

Explicación: Los resultados obtenidos muestran que 55% de los alumnos encuestados expresan que las explicaciones de su maestro en las diferentes asignaturas algunas veces son claras y por otro lado un 45% menciona que casi siempre son claras logrando entender lo que explica.

Histograma IV.26. Pregunta 14 del cuestionario de alumnos



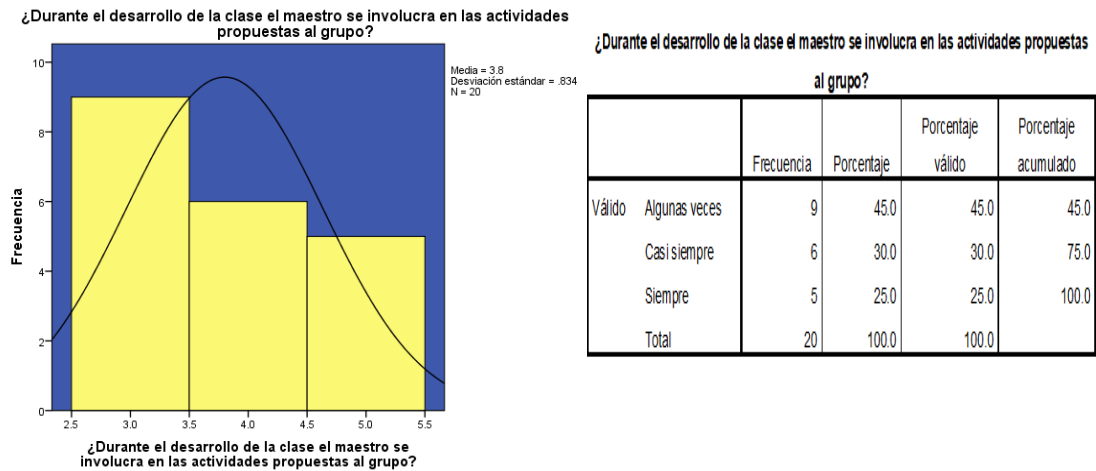
¿Cuándo tú o algún compañero tiene dudas sobre el tema el maestro las atiende, es decir es accesible y está dispuesto a brindarles ayuda?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Casi nunca	3	15.0	15.0	15.0
Algunas veces	5	25.0	25.0	40.0
Casi siempre	9	45.0	45.0	85.0
Siempre	3	15.0	15.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Elaboró Abril Sellenne Gaytan Ruiz y Karla Patricia Lara Pérez

Explicación: El 15 % de los alumnos mencionan que casi nunca el maestro cuando tienen alguna duda sobre un tema les atiende, siendo accesible y dispuesto a brindarles apoyo, un 25% señala que algunas veces lo realiza, un 45% casi siempre, mientras que el 15% manifiesta que siempre atienden sus dudas sobre un tema brindándoles apoyo.

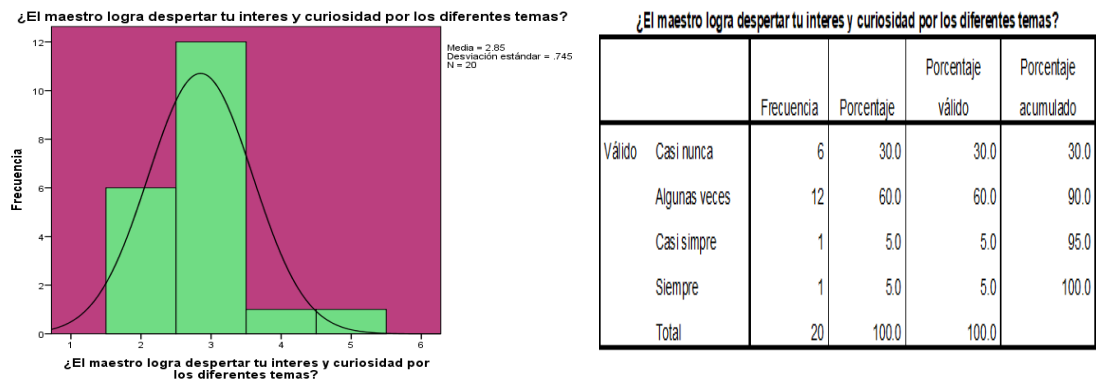
Histograma IV.27. Pregunta 15 del cuestionario de alumnos.



Elaboró Abril Sellenne Gaytan Ruiz y Karla Patricia Lara Pérez

Explicación: El 45% de los alumnos determinó que durante el desarrollo de la clase algunas veces su maestro se involucra en las actividades propuestas, el 30% manifiesta que casi siempre se involucra y el 25% que siempre se involucra el docente en las actividades propuestas al grupo. Aquí se observa que más de la mitad de los alumnos encuestados observan que su maestro si se involucra en las actividades.

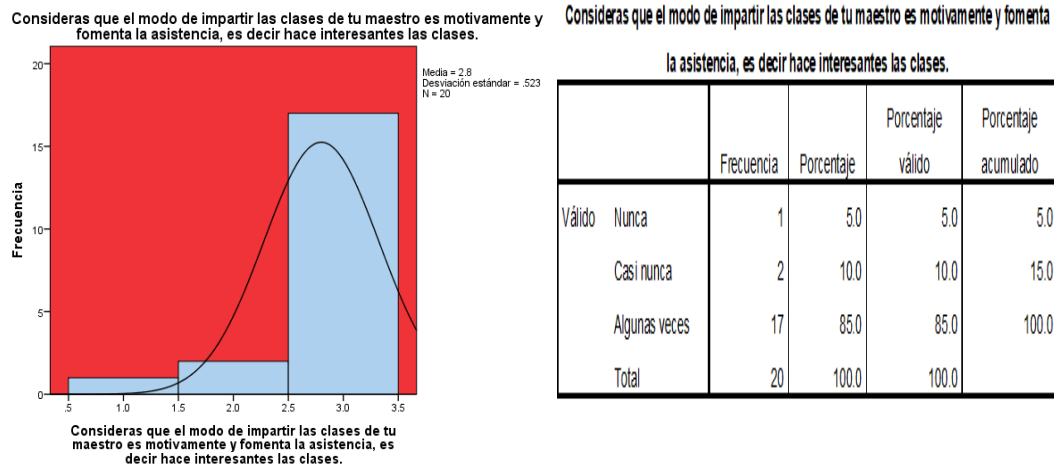
Gráfica IV.28. Pregunta 16 del cuestionario de alumnos



Elaboró Abril Sellenne Gaytan Ruiz y Karla Patricia Lara Pérez

Explicación: El 30% de los alumnos mencionan que casi nunca el maestro logra despertar su interés y curiosidad por los temas, un 60% considera que algunas veces logra despertar su interés y curiosidad, el 5% que casi siempre y el 5% dice siempre el docente logra despertar su interés y curiosidad por los diferentes temas. Entonces se observa que los docentes no están implementando actividades y/o estrategias interesantes y motivantes que resulten interesantes para los alumnos.

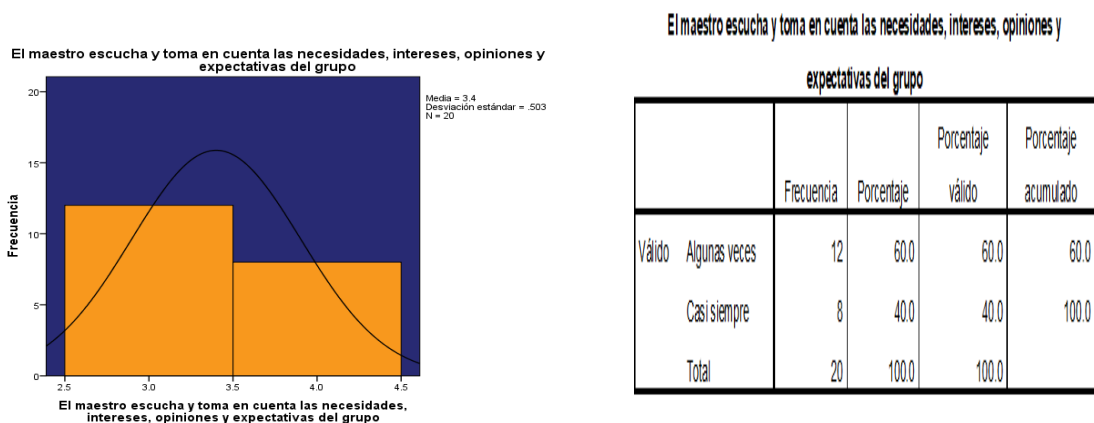
Histograma IV.29. Pregunta 17 del cuestionario de alumnos



Elaboró Abril Sellenne Gaytan Ruiz y Karla Patricia Lara Pérez

Explicación: Los alumnos encuestados en un 5% hacen mención que la manera en que imparte las clases el maestro nunca resulta motivante haciendo interesantes sus clases, 10% de ellos expresa que el modo de impartir las clases de su profesor casi nunca resultan motivantes e interesantes y el 85% manifiesta que el modo de impartir las clases de su profesor algunas veces resultan motivantes e interesantes. Por lo tanto queda claro que son pocas las clases que se implementan dentro del aula que resultan interesantes y motivantes para el alumno por lo tanto no favorecen su aprendizaje.

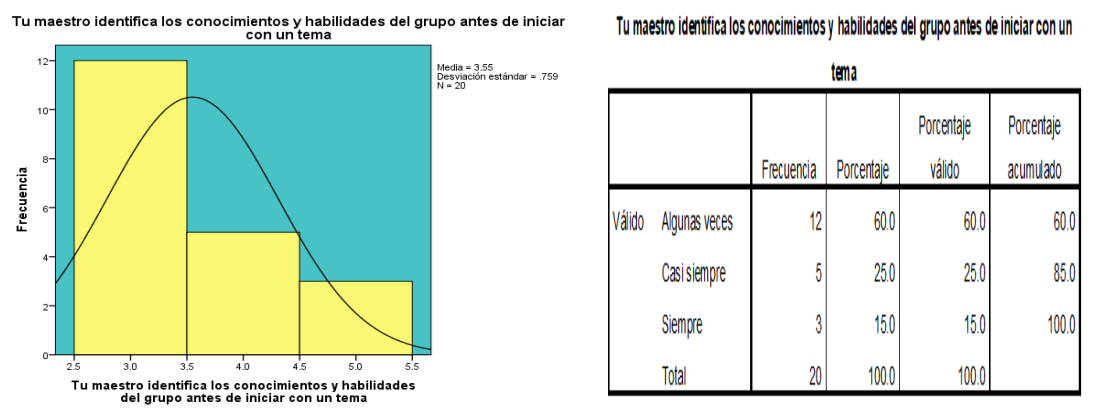
Histograma IV.30. Pregunta 18 del cuestionario de alumnos



Elaboró Abril Sellenne Gaytan Ruiz y Karla Patricia Lara Pérez

Explicación: En la gráfica se observa que un 60% de los alumnos mencionan que algunas veces el maestro escucha y toma en cuenta sus necesidades, intereses, expectativas y opiniones de grupo, mientras que un 40% dice que casi siempre los toma en cuenta.

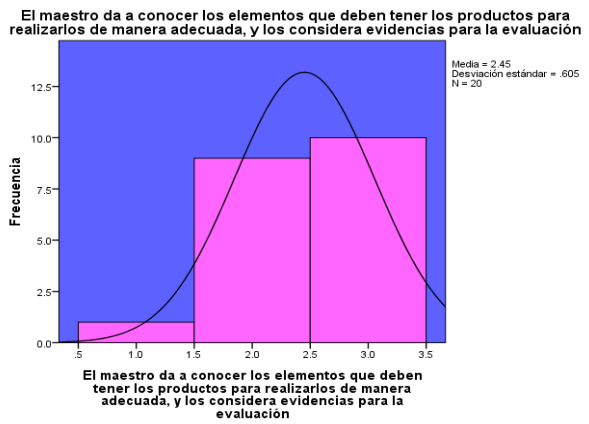
Histograma IV.31. Pregunta 19 del cuestionario de alumnos



Elaboró Abril Sellenne Gaytan Ruiz y Karla Patricia Lara Pérez

Explicación: El 60% de los alumnos manifiesta que algunas veces el maestro logra identificar los conocimientos y habilidades del grupo antes de iniciar con un tema, el 25% que casi siempre y en contraste un 15% de los alumnos encuestados expresa que siempre el maestro identifica los conocimientos y habilidades del grupo antes de abordar el tema.

Histograma IV.32. Pregunta 20 del cuestionario de alumnos



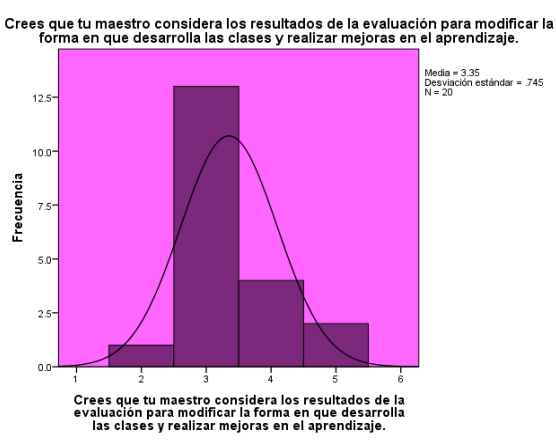
El maestro da a conocer los elementos que deben tener los productos para realizarlos de manera adecuada, y los considera evidencias para la evaluación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	1	5.0	5.0	5.0
	Casi nunca	9	45.0	45.0	50.0
	Algunas veces	10	50.0	50.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Elaboró Abril Sellenne Gaytan Ruiz y Karla Patricia Lara Pérez

Explicación: Un 5% de los encuestados mencionan que nunca el maestro da a conocer los elementos que deben tener los productos y los considera como evidencias para la evaluación, el 45% dice que casi nunca da a conocer el maestro los elementos que deben tener los productos y los considera como evidencias para la evaluación y el 50% sólo que algunas veces los da a conocer. Esto quiere decir que el docente necesita reforzar su proceso de evaluación formativa para favorecer el aprendizaje de los alumnos.

Histograma IV.33. Pregunta 21 del cuestionario de alumnos



Crees que tu maestro considera los resultados de la evaluación para modificar la forma en que desarrolla las clases y realizar mejoras en el aprendizaje.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi nunca	1	5.0	5.0	5.0
	Algunas veces	13	65.0	65.0	70.0
	Casi siempre	4	20.0	20.0	90.0
	Siempre	2	10.0	10.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Elaboró Abril Sellenne Gaytan Ruiz y Karla Patricia Lara Pérez

Explicación: El 1% de los alumnos encuestados creen que casi nunca su maestro considera los resultados de la evaluación para modificar su forma de desarrollar las clases y realizar

mejoras en el aprendizaje, el 65% expresa que algunas veces, el 20% que casi siempre y sólo el 10% determina que siempre su maestro considera los resultados de la evaluación para modificar su forma de desarrollar las clases y realizar mejoras en el aprendizaje.

Considerando lo anterior y centrando la atención sobre la Estadística aplicada al campo de la investigación educativa, esta habrá de ser vista como un conjunto de métodos, técnicas y procedimientos para el manejo de datos, su ordenación, presentación, descripción, análisis e interpretación, que contribuyen al estudio científico de los problemas planteados en el ámbito de la educación y a la adquisición de conocimiento sobre las realidades educativas, a la toma de decisiones y a la mejora de la práctica desarrollada por los profesionales de la educación.

Es por ello que los resultados que se obtuvieron y que fueron descritos anteriormente fueron satisfactorios, cabe mencionar que el desarrollo de cada paso en el proceso, desde la recolección de datos fue un aprendizaje significativo y sobre todo funcional, puesto que se pusieron a trabajar varias habilidades cognoscitivas para poder lograr el resultado esperado, mediante la utilización del programa Alpha Cronbach, sin duda es un programa útil para tal fin.

4.7 Comprobación de hipótesis

Después de lo expuesto a lo largo de este trabajo de investigación doctoral y teniendo como soporte la información plasmada en dicho documento y los datos de los instrumentos de investigación utilizados hablaremos sobre la hipótesis planteada al inicio de este documento, iniciamos con el planteando la siguiente pregunta ¿De qué manera influye el juego como estrategia didáctica en los procesos de lectura y escritura en los alumnos de cuarto grado de educación primaria? para dar pie a la siguiente hipótesis a la cual se le ha otorgado cierto grado de posibilidad para extraer de ello un efecto o una consecuencia, “La influencia del juego como estrategia didáctica en los procesos de lectura y escritura en alumnos de cuarto grado de educación primaria”.

Todo eso sirvió de guía en el proceso de recolección de datos y que esto a su vez tiene el fin de comprobar y analizar lo que se postuló en ella; pero que sin duda puede someterse a prueba y mostrarse como soluciones probablemente ciertas o no, sin que las creencias o los valores como investigadoras interfieran en el proceso de su comprobación. Esta hipótesis se generó a partir de la observación y la experiencia laboral, su validez depende de la información sustentada anteriormente para abordar una solución tentativa a la pregunta planteada tomando como eje principal al juego como estrategia didáctica en los procesos de lectura y escritura.

Para poder realizar el análisis y la comprobación de la hipótesis establecida, fue necesario plantear todos los medios para someter a prueba dicha predicción, diseñando los materiales necesarios, se establecieron los procedimientos a seguir y los instrumentos que se utilizaron, para así someter la hipótesis a una contrastación de la realidad estudiada.

Finalmente, después de toda la información recabada y analizada sobre esta investigación, la hipótesis establecida fue comprobada a través de los resultados arrojados reflejando de manera afirmativa, donde se puede decir que el juego como estrategia didáctica si influye favorablemente en los procesos de lectura y escritura en alumnos de cuarto grado de educación primaria, ya que el juego visto desde diversas perspectivas para ambos sujetos tanto docentes como alumnos permite salir de las actividades rutinarias y poco incentivadoras, para dar paso a clases divertidas, pero con un trasfondo pedagógico aplicable a cualquier etapa del nuevo diseño curricular y generando aprendizajes significativos ajustados a las necesidades, intereses, ritmos y edad de los niños y de las niñas, permitiéndoles aprender sin estrés y disfrutar, a la vez que se aprende.

Por lo tanto permite favorecer el proceso de enseñanza y aprendizaje en donde los alumnos resultan ser los protagonistas de su propio aprendizaje guiado por el docente para que en colaboración sea posible construir su propio conocimiento. El juego como estrategia didáctica puede emplearse en el sistema educativo de diversas maneras siempre y cuando tenga un propósito pedagógico; por ejemplo, como objeto de aprendizaje, como medio para aprender y como apoyo al aprendizaje, aún más enfocándolo en los procesos

de lectura y escritura, siendo estos procesos elementos clave para la construcción de otros aprendizajes además de que permiten al alumno construir nuevos conocimientos significativos

De igual manera al responder la pregunta investigativa se evidenciaron todas aquellas características que tiene el juego para ser considerado como una estrategia didáctica que tan solo por su función permite motivar a los alumnos y además resulta ser una herramienta útil para el docente, siempre y cuando el docente lo utilice de una manera adecuada y siempre con un propósito dentro de sus prácticas educativas logrando a contribuir a favorecer su aprendizaje permitiendo un desarrollo integral.

A partir de esta investigación se puede demostrar que con un poco de interés, creatividad y voluntad se puede dar un giro al quehacer docente y cargar de dinamismo las clases a través del juego e iniciando por los procesos básicos de lectura y escritura los cuales resultan ser el pilar para los demás aprendizajes que se trabajan con la programación establecida dentro de la base curricular, puesto que una característica que presenta el juego es su adaptabilidad a las diferentes etapas de la Educación Básica.

Un juego bien planificado y con un propósito pedagógico fácilmente puede favorecer los procesos de lectura y escritura y entrelazar los contenidos de las diversas áreas de una manera armoniosa y placentera lo importante allí es que el docente visualice y amplíe sus horizontes cognitivos, para que los ponga en práctica sin mucho esfuerzo, pero sí con la finalidad de favorecer el aprendizaje de los alumnos.

Al incluirse el juego como estrategia didáctica se les demuestra a los alumnos que aprender puede ser divertido, fácil y pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo, interés por participar, el respeto, atender y cumplir reglas, comunicarse mejor, mejorando su expresión oral y escrita, sin embargo; se constató que los docentes no usan el juego dentro del aula, como estrategia que hace más enriquecedor y fructífero los procesos de lectura y escritura y por lo tanto construir aprendizajes significativos.

Conclusiones

La realización de esta investigación, las teorías y modelos, los instrumentos utilizados y los resultados arrojados me han permitido llegar a las siguientes consideraciones

- La falta de implementación de estrategias didácticas motivadoras e interesantes ha llevado a que los estudiantes tengan ciertas deficiencias en lectura y escritura.
- Se hace necesario que los docentes cambien su metodología tradicional e inicien a aplicar estrategias didácticas que faciliten la motivación como lo es el juego; para propiciar un aprendizaje significativo.
- Es necesario utilizar el juego como estrategia didáctica en el aula para interesar y mantener activos a los alumnos y así poder favorecer los procesos de lectura y escritura.
- Como conclusión final, cabe sólo señalar que los resultados obtenidos cumple con el objetivo general, los objetivos específicos y ayudan a comprobar la hipótesis de este trabajo, los cuales hacen referencia a comprobar que el juego si influye en los procesos de lectura y escritura en los alumnos, de igual manera se evidencia la importancia del uso del juego como estrategia didáctica para mejorar la práctica docente y de igual manera crear en los alumnos un aprendizaje significativo.
- El juego es una actividad natural, libre y espontánea, actúa como elemento de equilibrio en cualquier edad porque tiene un carácter universal, pues atraviesa toda la existencia humana, que necesita de la lúdica en todo momento como parte esencial de su desarrollo armónico; la lúdica es una opción, una forma de ser, de estar frente a la vida y, en el contexto escolar, contribuye en la expresión, la creatividad, la interacción y el aprendizaje de niños jóvenes y adultos.

Sugerencias

- Emplear el juego en el aula puede influir no sólo para mejorar la socialización del niño si no como una estrategia didáctica que permita favorecer los procesos de lectura y escritura.
- Es imprescindible el conocimiento de los alumnos para potencializar su desempeño académico. Aprenderán mejor si se tiene en cuenta su estilo de aprender, sus necesidades, si se encuentran interesados y motivados durante el proceso de enseñanza y aprendizaje con estrategias didácticas que le permitan al alumno lograr un aprendizaje.
- Que los docentes apliquen el juego como estrategia didáctica para mejorar tanto el proceso de enseñanza como el de aprendizaje en pro de superar todas las dificultades en cuanto a la lectura y escritura.
- Es importante reflexionar sobre el que hacer docente y dejar atrás la enseñanza tradicionalista para pasar a una enseñanza dinámica que incentiven a los alumnos al conocimiento y a aplicar lo que aprenden.
- Es importante que el docente sea un guía durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, que resuelva inquietudes y dudas de los alumnos, y que el propio alumno se encuentre motivando por seguir aprendiendo, y esto únicamente se va a lograr cuando el alumno se encuentre interesado en lo que realiza.
- Cuando las dinámicas del juego hacen parte de los espacios de aprendizaje, transforman el ambiente, brindando beneficios para el profesor y los estudiantes durante las clases. Se pasa el tiempo entre risas, textos y juegos; cada día leyendo, sumando, restando y multiplicando experiencias de aprendizaje. Los juegos inspiran a los estudiantes a pensar, a crear y recrear con actividades que

contribuyen al desarrollo de la atención y la escucha activa, el seguimiento de instrucciones y el compromiso para cumplir reglas, para, de esta manera, comprender en la vivencia y convivencia, en la acción y corrección

- Los juegos pueden ser oportunidades para introducirse en el maravilloso mundo del saber. En el contexto de clase, sucede con frecuencia que algunos estudiantes presentan dificultades de interacción durante su aprendizaje, que se evidencian en los procesos de atención, concentración y comportamiento durante las actividades. Con el uso de los juegos y la implementación de actividades dinámicas de impacto, es posible mejorar sustancialmente estos procesos.

Bibliografía

- Abero, L. 2015. **Investigación Educativa**. Montevideo, Uruguay, Clacso. 148p
- Acosta. 2001. **El niño y la recreatividad**. México, Trillas. 67p.
- Alberdi, J.2000. **Metodología de la investigación por muestre**. Madrid, Euroamérica. 33p.
- Alonso T. J. 1997. **¿Qué es lo mejor para motivar a mis alumnos? Análisis de lo que los profesores saben, creen y hacen al respecto**, Madrid, Servicio de Publicaciones de la Universidad Autónoma, Colección Cuadernos del ICE, n.º 5. 346p.
- Anguita, J. C., Repullo, L., y Campos J. D. 2002. **La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I)**. Madrid, Ediciones Morata S.A. 52P.
- Arango N. Solangellie, G., Asprilla, M.A M. y Ramírez H. 2013. (2019, noviembre, 15) **La lúdica condición de posibilidad para la lectoescritura**. Tesis grado de maestría. Manizales, Universidad Católica de. 2013, Facultad de Humanidades. Recuperado de <http://repositorio.ucm.edu.co.8080/jspuit/bitstream/handle/10839/571/Solangellie%20Arango%Nieto.pdf?sequence=1>
- Ausubel, D. P. y Sullivan, E. V. 1983. **El desarrollo infantil. 3. Aspectos lingüísticos, cognitivos y físicos**. Barcelona. Paidós. 123p.
- Bernal, C. A. 2006. **Metodología de la investigación. Para administración, economía, humanidades y ciencias sociales**. 2da ed. Naucalpan, Edo. de México, Pearson Educación. 145p.
- Braslavsky, B. 1991. **La escuela puede**. Buenos Aires, Aique Grupo Editorial. 324p.
- Briones, G.1999. **Metodología de la investigación en ciencias sociales**. Bogotá, ICFES. 57p.

- Cerda, G. H. 1993. **Los elementos de la investigación como reconocerlos, diseñarlos y construirlos**. 2ª Ed. Santa Fe de Bogotá, Editorial El Búho LTDA. 121p.
- Chacón, P. 2008. **El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?**. México, Nueva aula abierta, 32p.
- Chaves, S. A. L. 2001. **La apropiación de la lengua escrita: un proceso constructivo, interactivo y de producción cultural**. Revista Electrónica Actualidades investigativas en educación. 15(3): 24
- Cook T.D. y Reichardt CH. S. 1986. **Métodos Cualitativos y cuantitativos en investigación evaluativa**. Madrid, Ediciones Morata S.A. 61p.
- De la Mora, E. M. 2006. **Metodología de la investigación, desarrollo de la inteligencia**. México, Thomson. 45p.
- Díaz, B. A. F. y Hernández R. G .1998. Estrategias de enseñanza para la promoción de aprendizajes significativos. En **Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una Interpretación constructivista**. México, McGraw-Hill. 69p.
- Díaz, B. A. F. y Hernández R. G. 2000. **Estrategias docentes para un aprendizaje significativo**. México, McGraw-Hill. 115p.
- Ferreiro y Gómez. 1991. **Nuevas perspectivas sobre los procesos de lectura y escritura**. México. Siglo XXI. 20p.
- Gálvez, M. I. (2019, septiembre 18). **La importancia del juego**. Recuperado de Carina.Udlap.mx/v_dl_a/tales/documentos/ldf/galvez_s_mi/capitulo3.pdf
- García, C.J.L. 2006. **Estilos de Aprendizaje y Tecnologías de la información y la Comunicación en la Formación de Profesorado**. Tesis Doctoral. España, UNED. 29p.
- Garvey, C. 1985. **El Juego Infantil**. Madrid, Ediciones Morata S.A. 14p
- Gillanders. 2001. **Aprendizaje de la Lectura y Escritura en Preescolar**. México, Trillas. 94p.
- Giménez, Y. 2003. **Manual de los juegos didácticos para la lectura y la escritura en la primera etapa de educación básica**. Trabajo de grado. Venezuela, Universidad pedagógica experimental Libertador. Luis Beltrán.

- Giroux, S. y Tremblay, G. 2004. **Metodología de las ciencias humanas. La investigación en acción.** México, F.C.E. 345p.
- Goodman y Meredith. 1979. **Psicología cognitiva,** México, Editorial Pax. 72p.
- Grantham, M. S. y Cheung, Y.B. 2007. **Potencial de desarrollo en los primeros 5 años para niños en países en desarrollo.** Revista Lancet 369: 60-70.
- Guerrero. M. 2009. **La construcción textual y el desarrollo de habilidades comunicativas.** México, Cooperativa Editorial. 12p.
- Galtung J. 1996. **Teoría y métodos de la investigación social,** Buenos Aires, Editorial Universitaria de Buenos Aires. 1966; 23p.
- Guzmán. 1999. **Juego y aprendizaje escolar.** México, Editorial Pax. 96p.
- Hernández, S. R. 1991. **Metodología de la investigación.** 4ª ed. México, McGraw-Hill. 27p.
- Hernández S. R., Fernández, C. C. y baptista L. P. 2010. **Metodología de la investigación.** México, McGraw-Hill / interamericana editores, S.A. DE C.V. 4p.
- Huizinga, J. Y Homo L. 1987. **Concepto del Juego y sus Expresiones en el Lenguaje.** Madrid, ED. Alianza. p.40
- Kells, H. 1997. **Procesos de Autoevaluación: Una guía para la autoevaluación en la educación superior.** Perú, Sociedad de editores Fondo. 299p.
- Kuhn, T. 1962. **The structure of scientific revolutions.** Chicago, Press University.
- Kumar, R.2004. **Research Methodology.** L.A.: SAGE Publications; 2004. 99p.
- Lago A. Ch..M.105. **Poner la ciencia en práctica para el desarrollo infantil temprano.** México, Lancet. 385p.
- Lerner. R. M. J. 2004. **A jugar que todo aprenderás.** Sevilla, Vharg S.A. 53p.
- Lleixa, A. 1997. **Juegos sensoriales y de conocimiento corporal,** Barcelona, Educación infantil. 73p.
- López, CH. I. 1989. **El juego en la Educación infantil y primaria.** Revista de la educación. 12(3):24-25.

- Makarenko, A.S. 1996. **Conferencias sobre educación infantil**. En: Seminario de Ciencias del hombre. Buenos Aires, Argentina, Facultad de ciencias. Pp. 43
- Martínez, E. 2013. **Tipo, Alcance y Diseño de la Investigación**. México, Sistema de Universidad. 2p.
- Martínez, M. T. 2002. Evolución del juego a lo largo del ciclo vital. En J. A. Moreno (Coord.). **Aprendizaje a través del juego**. Málaga, Aljibe. pp. 33-49.
- Meza, L. 2010, diciembre 15) **El paradigma positivista y la concepción dialéctica del conocimiento**. Recuperado de <https://tecdigital.tec.ac.cr/revistamatematica/ContribucionesV4n22015/meza/pag1.html>.
- Millán, J. A. 2001. **La lectura y la sociedad del conocimiento**. Madrid, Federación de Gremios de Editores de España. 117p.
- Montessori, M. 1977. **El niño y la mente absorbente**. México, Diana, 160P.
- Newman, B. Y Newman, P. 1983. **Desarrollo del niño**. México, Editorial Limusa. 456p.
- Olga, V. 1999. **El proceso de escribir: Modelos teóricos**. Mérida, Andes. 76p.
- Pellegrini, A. D. Y L. Galda. 1993. **Diez años después: una reexaminación del juego simbólico y la investigación sobre alfabetización**. Vol. 28. España, Reading Research Quarterly.163p.
- Pérez, C, Rojas A. J. y Fernández J.S. 1998. **Introducción a la investigación social. Investigar mediante encuestas. Fundamentos teóricos y aspectos prácticos**. Madrid, Síntesis. 17p.
- Piaget, J. 1994. **La formación del símbolo en el niño**. Bogotá, Editorial Fondo de Cultura Económica.104p.
- Quintana, tejera LUIS. 2006 **Métodos y técnicas de investigación 1**. México, McGraw-Hill Interamericana, 123p.
- Rojas, Raúl. 1976. **Guía para realizar investigaciones sociales**. México, Plaza y Valdés. 1976. 81p.

- SEP. 1993. **Plan y Programas de Estudio Educación Primaria.** 26p.
- Tamayo y Tamayo M. **El proceso de la investigación científica.** 4a ed. México, Limusa. 21p.
- UPN. 1998. **El lenguaje en la Escuela.** Antología. 53P.
- Valverde, Y. 2014. **Lectura y escritura con sentido y significado, como estrategia pedagógica en la formación de maestros.** Revista Fedumar Pedagógica y Educación (I): 71-104.
- Vygotsky, L. S. 1982. El papel del juego en el desarrollo. En Vygotsky, L.S. **El desarrollo de los procesos superiores.** Barcelona, Crítica. pp. 118-352.
- Zacauala, S. F.1988. **Guía de comprensión de lectura.** México, Editorial Anuies. 203p.
- Zapata, O. 2008. **Aprendo jugando en la escuela primaria, didáctica de la psicología.** México, PAX. 218p.



Matriz de congruencia interna

CONTENIDOS	DESARROLLO
TIPO DE DOCUMENTO FORMAL (TESIS, TESINA, ETC.)	Tesis
TEMA INTERESADO EN ABORDAR (OBJETO DE INVESTIGACIÓN)	El juego como estrategia didáctica
ESE TEMA SOBRE QUÉ OTRO INFLUIRÁ	Procesos de Lectura y escritura
SUJETO DE INVESTIGACIÓN (A QUIÉN VA DIRIGIDA)	Docentes y alumnos de cuarto grado de Educación Primaria de la zona escolar P-146
CONTEXTO (EN DÓNDE SE VA A REALIZAR)	Zona Escolar P-146, perteneciente a la Subdirección Regional 06 Toluca; de un contexto semiurbano.
PREGUNTA DE LA INVESTIGACIÓN	¿De qué manera influye el juego como estrategia didáctica en los procesos de lectura y escritura en los alumnos de cuarto grado de educación primaria?
HIPÓTESIS	LA INFLUENCIA DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LOS PROCESOS DE LECTURA Y ESCRITURA EN ALUMNOS DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA
VARIABLE INDEPENDIENTE (V.I.)	El juego como estrategia didáctica
(Son los subtemas de la variable, mencionar 5)	
INDICADORES V. I. 1	Antecedentes del juego
INDICADOR V. I. 2	Origen, conceptualización y características del juego
INDICADOR V. I. 3	Teorías del juego
INDICADOR V. I. 4	Clasificación y aspectos que mejora el juego
INDICADOR V. I. 5	Conceptualización de estrategia didáctica
VARIABLE DEPENDIENTE (V.D.)	Procesos de Lectura y escritura
(Son los subtemas de la variable, mencionar 5)	
INDICADORES V. D. 1	Enfoque de la asignatura de español

INDICADOR V. D. 2	Procesos de alfabetización del niño
INDICADOR V. D. 3	Lectura y escritura para la mejora del aprendizaje
INDICADOR V. D. 4	Expresión oral y escrita
INDICADOR V. D. 5	Enseñanza de la lectura y escritura
OBJETIVO GENERAL	Argumentar la influencia del juego como estrategia didáctica en los procesos de lectura y escritura en alumnos de cuarto grado de educación primaria
OBJETIVO ESPECÍFICO: V.I. (Entre 10 y 15 palabras)	Fundamentar el juego como estrategia didáctica en los procesos de lectura y escritura.
OBJETIVO ESPECÍFICO: V.D. (Entre 10 y 15 palabras)	Explicar los procesos de lectura y escritura para la mejora del aprendizaje
CONTRASTACIÓN DE VARIABLES	El juego como estrategia didáctica en los procesos de lectura y escritura
OBJETIVO ESPECÍFICO: CONTRASTACIÓN DE VARIABLES	Verificar la importancia del juego como estrategia didáctica en los procesos de lectura y escritura
INDICADOR C.V.1	El rol docente en los procesos de lectura y escritura
INDICADOR C.V.2	Propuesta lúdico – constructivista
INDICADOR C.V.3	Procesos de lectura y escritura a través del juego
INDICADOR C.V.4	Importancia del juego en los procesos de lectura y escritura
INDICADOR C.V.5	Fortalecimiento de la lectura y escritura
TÍTULO DEL TRABAJO	LA INFLUENCIA DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LOS PROCESOS DE LECTURA Y ESCRITURA EN ALUMNOS DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA.

Anexo 1



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
DIRECCIÓN GENERAL DE EVALUACIÓN DE POLÍTICAS
EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA 4º GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

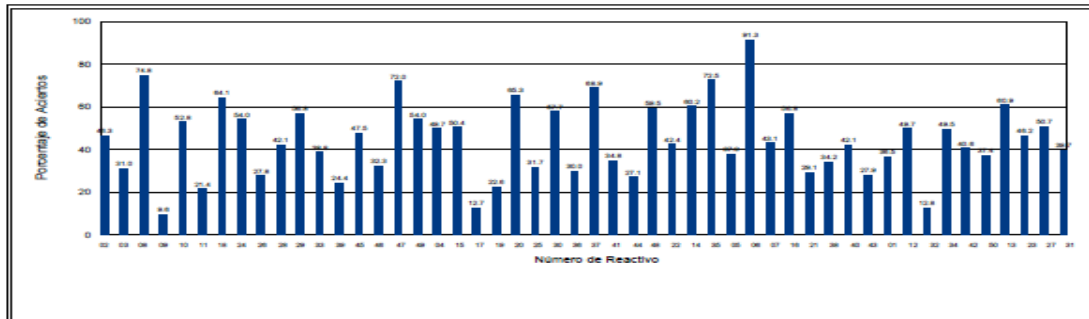


GRÁFICAS POR ESCUELA

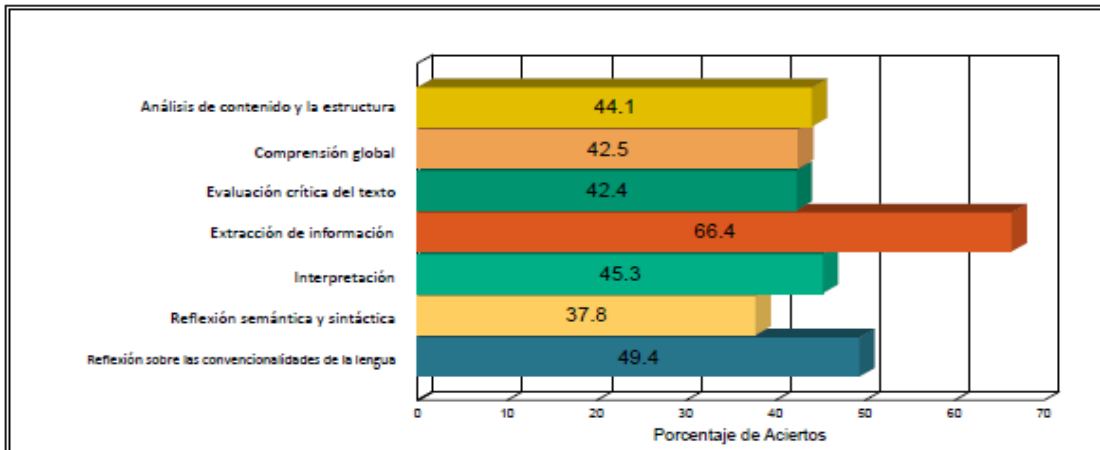
ESPAÑOL

CCT: 15EPR0685P

Porcentaje de Aciertos por Reactivo



Porcentaje de Aciertos por Unidad de Análisis



Se observa en las gráficas los resultados obtenidos a partir de la evaluación PLANEA aplicada a alumnos de los tres grupos de cuarto grado de primaria se puede detectar deficiencias en todas las unidades de análisis, teniendo como rango alto un 66.4% en la unidad de análisis de Extracción de información; todas las demás están por debajo de este porcentaje y la de menor porcentaje resultan ser la unidad de análisis de reflexión semántica y sintáctica, visualizando así que se tienen áreas de oportunidad que no permiten la consolidación de los proceso de lectura y la escritura.

Anexo 2. Guía de observación.

**ESC. PRIMARIA PROFR. HERIBERTO ENRÍQUEZ C.C.T 15EPR0685P
ZONA ESCOLAR P146**

Guía de observación de grupo

GRADO QUE ATIENDE	1°	2°	3°	4°	5°	6°
ALUMNOS	X					

Actividad observada:		
Fecha:	Hora de inicio:	Hora de terminación:
Grupo:		
Nombre del docente:		
Contenido o tema:		
Asignatura:		

Aspectos a observar en el grupo	Observaciones
Organización del grupo	
Conocimientos previos	
Organización del espacio	
Material o recursos utilizados	
Actitud de alumnos ante la actividad o estrategia propuesta	
Actividad concreta que realizan los alumnos	

Metodología	
Planeación (Logro del aprendizaje esperado)	
Motivación (alumnos-docente)	
Participación (Número de alumnos que participan) y como lo realizan	
Evaluación	
Dificultades observadas:	
Fortalezas observadas:	
Acuerdos:	

Nombre y firma del docente observado

Anexo 3



UNIVERSIDAD
CONTEMPORÁNEA
DE LAS AMÉRICAS

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN MÉDIA SUPERIOR Y SUPERIOR
UNIVERSIDAD CONTEMPORÁNEA DE LAS AMÉRICAS
PLANTEL ZITÁCUARO
DOCTORADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CUESTIONARIO: " EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LOS PROCESOS DE LECTURA Y ESCRITURA "

Lugar y fecha:

Clave E4ELJUEGO01

INSTRUCCIONES: Estimado (a) docente la función del presente cuestionario es enriquecer el trabajo de investigación: **La influencia del juego como estrategia didáctica en los procesos de lectura y escritura en alumnos de cuarto grado de primaria**, solicitamos que al dar respuesta a cada una de ellas sea lo más veraz posible a partir de su práctica docente. Aquí no existen respuestas correctas ni incorrectas todas las respuestas son válidas.

CUESTIONARIO

1.- ¿Implementa en el aula estrategias motivantes para favorecer la lectura y escritura en sus alumnos?

5) Siempre 4) Casi siempre 3) Algunas veces 2) Casi nunca 1) Nunca

2.- ¿Para llevar al aula estrategias didácticas motivantes los docentes tienen que estar en continuo proceso de formación y actualización?

5) Totalmente de acuerdo
4) De acuerdo
3) Ni de acuerdo ni en desacuerdo.
2) En desacuerdo
1) Totalmente en desacuerdo

3.- ¿Considera que para fortalecer los procesos de lectura y escritura es necesario la utilización de nuevos métodos de enseñanza y estrategias didácticas acordes con la realidad social?

5) Totalmente de acuerdo
4) De acuerdo
3) Ni de acuerdo ni en desacuerdo.
2) En desacuerdo
1) Totalmente en desacuerdo

4.- ¿Ha implementado el juego como estrategia didáctica en el aula?

5) Siempre 4) Casi siempre 3) Algunas veces 2) Casi nunca 1) Nunca

5.- ¿Considera la edad, los intereses, necesidades, expectativas, ritmos de aprendizaje al proponer estrategias didácticas para facilitar el aprendizaje?

5) Siempre 4) Casi siempre 3) Algunas veces 2) Casi nunca 1) Nunca

6.- Dentro de su práctica docente cree que el juego como estrategia didáctica puede propiciar el constructivismo y así favorecer el aprendizaje.

5) Totalmente de acuerdo
4) De acuerdo
3) Ni de acuerdo ni en desacuerdo.
2) En desacuerdo
1) Totalmente en desacuerdo

7.- Mientras mayor es la motivación del profesor hacia la enseñanza, mayor es la del alumno frente al aprendizaje.

5) Totalmente de acuerdo
4) De acuerdo
3) Ni de acuerdo ni en desacuerdo.
2) En desacuerdo
1) Totalmente en desacuerdo

8.- Considera que el juego como estrategia didáctica de enseñanza y aprendizaje puede influir en los procesos de lectura y escritura.

- 5) Totalmente de acuerdo
- 4) De acuerdo
- 3) Ni de acuerdo ni en desacuerdo.
- 2) En desacuerdo
- 1) Totalmente en desacuerdo

9.-El juego desempeña un papel importante en el aprendizaje de los alumnos al favorecer la independencia, autonomía, creatividad, socialización y cooperación, es decir permite el desarrollo integral.

- 5) Totalmente de acuerdo
- 4) De acuerdo
- 3) Ni de acuerdo ni en desacuerdo.
- 2) En desacuerdo
- 1) Totalmente en desacuerdo

10.- Considera los aportes de planes y programas de estudio en cuanto a enfoques metodológicos, curriculares y disciplinares, a fin de favorecer los procesos de lectura y escritura

- 5) Siempre
- 4) Casi siempre
- 3) Algunas veces
- 2) Casi nunca
- 1) Nunca

11.- ¿Es necesaria la implementación de estrategias didácticas motivantes como el juego, para lograr los fines de la educación?

- 5) Totalmente de acuerdo
- 4) De acuerdo
- 3) Ni de acuerdo ni en desacuerdo.
- 2) En desacuerdo
- 1) Totalmente en desacuerdo

12.- Cuando usted propone estrategias didácticas nuevas e interesantes, sus alumnos participan de manera activa.

- 5) Siempre
- 4) Casi siempre
- 3) Algunas veces
- 2) Casi nunca
- 1) Nunca

.....

Agradecemos su participación al haber dado respuesta a los cuestionamientos anteriores, haciendo extensiva la invitación de innovar las estrategias didácticas para la mejora de su quehacer docente; el cual impactara en el proceso de aprendizaje de los alumnos.



UNIVERSIDAD
CONTEMPORÁNEA
DE LAS AMÉRICAS

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN MÉDIA SUPERIOR Y SUPERIOR
UNIVERSIDAD CONTEMPORÁNEA DE LAS AMÉRICAS
PLANTEL ZITÁCUARO
DOCTORADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CUESTIONARIO: "EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LOS PROCESOS DE LECTURA Y ESCRITURA"

Lugar y fecha: _____ Clave E4DocEljuego01
INSTRUCCIONES: Estimado (a) alumno la función del presente cuestionario es enriquecer el trabajo de investigación
La influencia del juego como estrategia didáctica en los proceso de lectura y escritura en alumnos de cuarto grado de primaria, solicitamos que des respuesta a cada una de ellas, nos interesa saber tu opinión.

CUESTIONARIO

1.- ¿Tu profesor (a) implementa en el aula actividades para fortalecer tu lectura y escritura?

5) Siempre 4) Casi siempre 3) Algunas veces 2) Casi nunca 1) Nunca

2.¿En el salón de clases tu maestro implementa juegos para trabajar algún tema?

5) Siempre 4) Casi siempre 3) Algunas veces 2) Casi nunca 1) Nunca

3.- ¿Las actividades que trabajas en el salón de clases son interesantes?

5) Siempre 4) Casi siempre 3) Algunas veces 2) Casi nunca 1) Nunca

4.- ¿Las actividades que propone tu profesor te permiten comprender mejor el tema?

5) Siempre 4) Casi siempre 3) Algunas veces 2) Casi nunca 1) Nunca

5.- ¿Cuándo tu maestro propone actividades nuevas y divertidas, aprendes los contenidos que trabajas en clase?

5) Siempre 4) Casi siempre 3) Algunas veces 2) Casi nunca 1) Nunca

6.-Las actividades propuestas por tu maestro desempeñan un papel importante para tu aprendizaje favoreciendo tu creatividad, la convivencia y cooperación con tus compañeros.

5) Siempre 4) Casi siempre 3) Algunas veces 2) Casi nunca 1) Nunca

7.- ¿Cuándo tu maestro propone algún juego participas activamente en las actividades?

5) Siempre 4) Casi siempre 3) Algunas veces 2) Casi nunca 1) Nunca

8.- Tu maestro utiliza diversos medios didácticos (memorama, sopa de letras, crucigramas, loterías o algún otro) durante la clase, para facilitar el aprendizaje.

5) Siempre 4) Casi siempre 3) Algunas veces 2) Casi nunca 1) Nunca

9.- Durante tu estancia en la escuela, tu maestro realiza actividades en un lugar diferente al salón de clases.

5) Siempre 4) Casi siempre 3) Algunas veces 2) Casi nunca 1) Nunca

10.- Durante las clases, tu maestro usa ejemplos y casos relacionados con tu vida real.

5) Siempre 4) Casi siempre 3) Algunas veces 2) Casi nunca 1) Nunca

11.- Observas que tu maestro adapta las actividades para atender las diferentes necesidades (estilos y ritmos de aprendizaje) en tu salón.

5) Siempre 4) Casi siempre 3) Algunas veces 2) Casi nunca 1) Nunca

12.- El maestro promueve actividades participativas, que te permiten colaborar con tus compañeros de clase, con una actitud positiva.

5) Siempre 4) Casi siempre 3) Algunas veces 2) Casi nunca 1) Nunca

13.- Las explicaciones que da tu maestro de las diferentes asignaturas son claras, es decir entiendes lo que tu maestro explica en clase.

5) Siempre 4) Casi siempre 3) Algunas veces 2) Casi nunca 1) Nunca

14.- ¿Cuándo tú o algún compañero tiene dudas sobre el tema, el maestro las atiende, es decir es accesible y está dispuesto a brindarles ayuda?

5) Siempre 4) Casi siempre 3) Algunas veces 2) Casi nunca 1) Nunca

15.- ¿Durante el desarrollo de la clase, el maestro se involucra en las actividades propuestas al grupo?

5) Siempre 4) Casi siempre 3) Algunas veces 2) Casi nunca 1) Nunca

16.- ¿El maestro logra despertar tu interés y curiosidad por los diferentes temas?

5) Siempre 4) Casi siempre 3) Algunas veces 2) Casi nunca 1) Nunca

17.- Consideras que el modo de impartir las clases de tu maestro, es motivante y fomenta la asistencia, es decir hace interesantes las clases.

5) Siempre 4) Casi siempre 3) Algunas veces 2) Casi nunca 1) Nunca

18.- El maestro escucha y toma en cuenta las necesidades, intereses, opiniones y expectativas del grupo

5) Siempre 4) Casi siempre 3) Algunas veces 2) Casi nunca 1) Nunca

19.- Tu maestro identifica los conocimientos y habilidades del grupo antes de iniciar con un tema.

5) Siempre 4) Casi siempre 3) Algunas veces 2) Casi nunca 1) Nunca

20.- El maestro da a conocer los elementos que deben tener los productos, para realizarlos de manera adecuada, y los considera como evidencias para la evaluación.

5) Siempre 4) Casi siempre 3) Algunas veces 2) Casi nunca 1) Nunca

21.- Crees que tu maestro considera los resultados de la evaluación para modificar la forma en que desarrolla las clases, y realizar mejoras en el aprendizaje.

5) Siempre 4) Casi siempre 3) Algunas veces 2) Casi nunca 1) Nunca

.....
Agradecemos tu participación al haber dado respuesta a las preguntas anteriores.

Recuerda que “jugar es la forma favorita de nuestro cerebro para aprender”

Anexo 4

**UNIVERSIDAD
CONTEMPORÁNEA
DE LAS AMÉRICAS**

**UNIVERSIDAD CONTEMPORÁNEA DE LAS
AMÉRICAS**

Plantel Toluca

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Por:

**Abril Selene Gaytán Ruiz
Karla Patricia Lara Pérez**

Dr. Armando Garibay Rivera

**DISEÑO Y APLICACIÓN DE LA PROPUESTA DE
INTERVENCIÓN**

Toluca México; febrero 2020



Presentación

Los seres humanos siempre han buscado diferentes formas de comunicarse, después de algún tiempo de utilizar gestos, sonidos y señas, se dieron cuenta de que hacía falta implementar un tipo de comunicación universal, de esta manera surgió el lenguaje oral y posteriormente el escrito, lo que denota la gran inteligencia que posee el ser humano.

Poseen también la capacidad de comunicarse, es decir tienen la facultad del lenguaje, pues la necesidad de entablar relaciones familiares, laborales, escolares y sociales ha llevado al individuo a apropiarse de éste. A pesar de la universalidad del lenguaje, casi cada grupo humano posee su propia lengua debido a las diferencias históricas, sociales y culturales, aunque algunos compartimos una misma; por ejemplo, el español.

El lenguaje es un gran sistema de signos a través del cual se comunican entre sí, los seres humanos, miembros de los diferentes grupos sociales. Mediante el lenguaje ya sea oral o escrito las personas expresan sentimientos, emociones, actitudes, opiniones, conocimientos y dudas.

En este sentido, una de las exigencias de la sociedad hacia los docentes de la escuela primaria, es lograr que los educandos aprendan a leer, escribir y a comunicarse en diferentes situaciones de la cotidianidad, por tanto, aunque el individuo ya posee estos conocimientos antes de ingresar a la primaria es en ésta donde todo tipo de habilidades y conocimientos se desarrollan de manera formal e integral en el individuo.

La enseñanza del lenguaje en la educación primaria debe abarcar la formación de los alumnos que permitan fortalecer la expresión oral y escrita de forma correcta, coherente y sobre todo con facilidad. La lectura es un gran vínculo para que el individuo se cultive y sobre todo se percate de las diferentes funciones de la lengua, de ahí la gran necesidad de fomentar en el alumno el gusto por ésta y sobre todo lograr que el niño comprenda, analice y critique lo que está leyendo y no realice una mera articulación de palabras.

El Plan de Estudios 2011, tiene como propósito: La adquisición y desarrollo de habilidades intelectuales (la lectura, la expresión oral, la escritura), para formar y desarrollar en el individuo la capacidad de reflexión, análisis y juicio crítico.

La comprensión lectora, la expresión oral y escrita son consideradas habilidades básicas pero complejas. Diversos principios pedagógicos le subyacen. Uno de los principios para su enseñanza es el juego, los niños jugando aprenden, mucho más, que cuando recibe un discurso directo o le piden que realice actividades memorísticas o repetitivas. Este trabajo pretende ser una contribución lúdica a la enseñanza de estas habilidades.

La presente antología está basada en la investigación y en la experiencia de la práctica educativa, se elaboró con la finalidad de proporcionar a los compañeros maestros herramientas útiles y prácticas que les permitan fortalecer en sus alumnos la expresión oral, escrita y comprensión lectora como habilidades para aprender.

Justificación

Esta antología es una herramienta para los docentes que se ha diseñado con actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje de los estudiantes. Las fichas presentadas les apoyarán en el logro de los aprendizajes esperados, así como en el desarrollo de la competencia comunicativa a través de tres habilidades, la comprensión lectora, expresión oral y escrita.

Constituye una alternativa para que los docentes consideren dentro de sus planificaciones los intereses de sus alumnos, así como sus saberes previos, las fichas de lectura apoyan la consolidación de la misma así como su comprensión, las fichas de juegos permiten que los alumnos adquieran seguridad y confianza al expresar sus ideas en forma oral o escrita y el gusto por la lectura. La antología es una auxiliar de la enseñanza para promover el aprendizaje, pues las fichas indican acciones a realizar con los alumnos a fin de producir efectos significativos en los mismos.

Está diseñada para que los docentes puedan aplicar las fichas tal como se plantean o realicen adecuaciones según las características e intereses de sus alumnos, sólo de esta manera se llegara a aprendizajes significativos.

En palabras del Dr. Juan Antonio García Fraile (2014)... la educación requiere imaginación, por ello la importancia de utilizar herramientas, o bien llamadas estrategias didácticas... estrategias que permitan llegar a los alumnos de manera más fácil el conocimiento, por ello el conectar los aprendizajes con la vida... estrategias donde hagamos copartícipes a los alumnos con la finalidad de desarrollar en ellos habilidades.... La antología en esencia apoya a los docentes para que incorporen la actividad lúdica con la finalidad de que sus alumnos participen de manera activa en el proceso de aprendizaje.

La metodología centrada en el juego es constructivista, debido a que fomenta la participación activa del estudiante, al crear sus propios conocimientos. El juego se convierte en el medio que facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje, debido a que existe una estrecha relación entre lo que se enseña y lo que procesan los alumnos durante el desarrollo de las fichas de juego y de comprensión lectora, que ponen en manifiesto su creatividad en el desarrollo de su expresión oral y escrita.

Las fichas de juegos y de comprensión lectora se han secuenciado acordes a algunos temas que marca el programa de estudios de la asignatura de español de 5° de educación primaria, considerando que las fichas tienen como base el desarrollo de la comprensión lectora, expresión oral y escrita como habilidades de la competencia comunicativa.

La aplicación de las fichas presentadas en la antología propician que los alumnos participen de manera activa en la producción de textos o discursos orales o escritos, las fichas de comprensión lectora permiten que su habilidad en este ámbito mejore propiciando así el desarrollo de su competencia comunicativa, así mismo el uso de los materiales didácticos, mantiene interesado al alumnado en la desarrollo de las actividades y la consecución de aprendizajes.

Se recomienda utilizar las fichas de comprensión lectora y de juegos durante el curso del ciclo escolar para poder observar mayores avances. Es importante mencionar que las fichas pueden adaptarse a otros grados o niveles educativos.

ANÁLISIS FODA

FORTALEZAS	DEBILIDADES
<p>ALUMNOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Asistencia regular del 95% de los estudiantes. ❖ Disposición al trabajo. ❖ Respeto al personal Docente. ❖ Participación activa de los estudiantes. ❖ Conocen y usan las nuevas tecnologías. ❖ Trabajo individual y en equipo por parte de los alumnos en diversas actividades. ❖ Contacto y comunicación de 1° a 6°. <p>DOCENTES</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Motivación en actividades lúdicas. ❖ Inclusión de todos los alumnos. ❖ Buen clima de trabajo, un clima de diálogo y respeto. ❖ Empleo de material didáctico variable. ❖ Planeaciones basadas en necesidades de alumnos (matemáticas, lectura y escritura). ❖ Se fomentan ambientes de aprendizajes. ❖ Se promueve la participación de los alumnos. ❖ Cumplimiento de normas de convivencia escolar. ❖ Adecuaciones curriculares para los alumnos con rezago y alumnos de USAER. 	<p>ALUMNOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Inasistencias e impuntualidad de los alumnos con rezago. ❖ Impuntualidad de alumnos. ❖ Conductas agresivas. ❖ Falta de trabajo y empeño por algunos alumnos en el aula. ❖ Incumplimiento de materiales por parte de alumnos. ❖ Pocos hábitos de higiene. <p>DOCENTES</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Falta de continuidad de las actividades de la Ruta de Mejora. ❖ Considerar los estilos y ritmos de aprendizaje. ❖ Falta de trabajo colaborativo. ❖ Actualización permanente de los Docentes. ❖ Falta de organización para optimizar tiempo frente a grupo. ❖ Optimizar el tiempo en actividades de enseñanza aprendizaje. ❖ Poco dominio del nuevo modelo educativo. ❖ Uso adecuado y permanente de la biblioteca del aula. <p>MATERIALES E INFRAESTRUCTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Faltan materiales audiovisuales.

<ul style="list-style-type: none"> ❖ Uso de Tic´s para actividades lúdicas, experimentales y de investigación. ❖ Aplicación de evaluación continua y formativa. <p>RECURSOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Todos los Docentes y alumnos tiene aula y mobiliario adecuado. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Es necesario un equipo de sonido. ❖ Infraestructura del edificio.
<p style="text-align: center;">OPORTUNIDADES</p> <p>PADRES DE FAMILIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Aprovechamiento de estudios (formación) de los padres de familia en algunas actividades. ❖ Apoyo en tareas. ❖ Buena comunicación entre padres de familia. ❖ Uso de Tic´s y acceso a internet. ❖ Asisten a reuniones para entrega de calificaciones. ❖ Participan en fechas comunitarias. ❖ Participan en talleres que se promueven en la Institución. <p>GESTIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Aprovechamiento de espacios para actividades lúdicas. ❖ Programas externos de apoyo. ❖ Talleres y conferencias para padres de familia. ❖ Integración y funcionamiento de CEPS. ❖ Contamos con docentes de apoyo (Educación Física, Educación Artística y USAER). ❖ Buena comunicación entre docente-directora, directora-supervisión. <p>CONTEXTO</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Contamos con libros de texto. ❖ Contamos con todos los servicios públicos. ❖ Fácil acceso a la escuela. 	<p style="text-align: center;">AMENAZAS</p> <p>PADRES DE FAMILIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Situación familiar de los alumnos (familias separadas), disfuncionales. ❖ Falta de identidad con la Escuela. ❖ Desvalorización del papel docente. ❖ Muy pocos revisan libretas y libros continuamente. <p>CONTEXTO</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Actitudes negativas. ❖ Conductas antisociales que impactan en la comunidad estudiantil (drogadicción, alcoholismo). ❖ Inseguridad. ❖ Condiciones climatológicas causan enfermedades o ausentismo. ❖ Violencia de género. ❖ Costumbres (ausentismo). <p>GESTIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Carga administrativa. ❖ Sobre población en las aulas. ❖ Muchos movimientos de personal. ❖ Poco tiempo para trabajo colegiado. ❖ Falta de personal manual. ❖ Espacios insuficientes para la matrícula.

Cuadro No. 1. Por: Abril Selenne Gaytan Ruiz y Karla Patricia Lara Pérez

I

Importancia de implementar el juego como estrategia didáctica en los procesos de lectura y escritura.

El juego es un medio para expresar sentimientos y emociones, el cual necesita de un espacio libre para que el ser humano disfrute y se divierta de manera espontánea, de tal forma que le permita descubrirse y lograr un equilibrio emocional, favoreciendo el desarrollo integral del individuo. Es decir favorece las esferas: físicas, sociales, emocionales así como las intelectuales, debido a que al jugar las personas utilizan sus sentidos y sus sistemas tanto nervioso como el músculo - esquelético.

El juego favorece la observación, el juicio crítico, la reflexión, la autoestima, el desarrollo de la personalidad y la conciencia creativa, el individuo muestra mayor disposición de realizar las encomiendas. Es decir el juego ayuda a formar individuos críticos, autónomos y sobre todo felices.

Clasificación del juego y aspectos que mejora

Juegos psicomotores	- Conocimiento corporal- Motores- Sensoriales
Juegos cognitivos	- Manipulativos (construcción)- Exploratorio o de descubrimiento- De atención y memoria- Juegos imaginativos- Juegos lingüísticos
Juegos sociales	- Simbólicos o de ficción- De reglas- Cooperativos
Juegos afectivos	- De rol o juegos dramáticos- De autoestima

Cuadro No. 2. Por: Abril Sellenne Gaytan Ruiz y Karla Patricia Lara Pérez

De acuerdo con la clasificación del juego, podemos observar que se desarrollan diferentes aspectos, de tal manera aseguramos que el juego sin duda ayuda a educar, a través de este los niños exploran, elaboran normas y hábitos.

ASPECTOS QUE MEJORA EL JUEGO			
Desarrollo psicomotor	Desarrollo cognitivo	Desarrollo social	Desarrollo emocional
-Coordinación motriz - Equilibrio - Fuerza - Manipulación de objetos - Dominio de los sentidos - Discriminación sensorial - Coordinación visomotora - Capacidad de imitación	- 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 el pensamiento abstracto	<u>Juegos simbólicos</u> - Procesos de comunicación y cooperación con los demás - Conocimiento del mundo del adulto - Preparación para la vida laboral - Estimulación del desarrollo moral <u>Juegos cooperativos</u> - Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos - Potencia el desarrollo de las conductas pro sociales - Disminuye las conductas agresivas y pasivas - Facilita la aceptación interracial	- 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 sexual

Cuadro No. 3. Por: Abril Sellenne Gaytan Ruiz y Karla Patricia Lara Pérez

Las fichas de juegos ofrecen a maestros y alumnos momentos de esparcimiento y diversión, al mismo tiempo desarrollan la comprensión lectora, la expresión oral y escrita al comunicar sus ideas, sentimientos y opiniones con mayor claridad, respetando los puntos de vista de los demás, por tanto son un medio que facilita el aprendizaje. La metodología aplicada es meramente práctica. Las fichas resultaran más interesantes cuanto más creatividad e imaginación se ponga en su aplicación.

Con la integración de las fichas de juego y de comprensión lectora se pretende que el alumno:

- Participe en las actividades activamente, esto se logra cuando se consideran los intereses de los alumnos.
- Exprese sus conocimientos previos
- Comprenda y se apropie de conocimientos nuevos

Se sugiere que el docente promueva el trabajo individual y colectivo, así como discusiones y construcciones grupales, con la finalidad de desarrollar la comprensión lectora, expresión oral y escrita de sus estudiantes, aceptando y respetando la diversidad de opiniones. La evaluación se realizará a través de la aplicación de cada una de las fichas, tiene un carácter formativo, y puede valorarse de manera cualitativa y cuantitativa.

Generalidades de las fichas de juegos

Previo a la aplicación de las fichas de juego el docente da a conocer el juego que se va a realizar, su finalidad, así como los materiales a utilizar, esto se realiza con la intención de tener un conocimiento más amplio del juego y evitar la improvisación por parte del docente. Antes de iniciar con la fase operante de cada una de las fichas de juego el docente realiza una técnica que tiene dos finalidades, la primera; motivar al alumno para que se involucre en las actividades y la segunda; formar equipos de trabajo.

CUADRO

Elementos de las fichas de juego

✓ Nombre del juego	✓ Secuencia didáctica
✓ Propósitos	✓ Duración
✓ Competencia	✓ Materiales
✓ Edad a la que va dirigido	✓ Recursos
✓ Organización	✓ Evaluación

Cuadro No. 4. Por: Abril Selenne Gaytan Ruiz y Karla Patricia Lara Pérez

Las fichas de juego deben desarrollarse en un ambiente propicio, es recomendable que los docentes, dejen libre su imaginación y la de sus alumnos para que vayan creando y recreando libremente, a fin de desarrollar su habilidad de comunicación oral, escrita y competencia lectora.

En las fichas de juego se recomienda el desarrollo de las actividades individuales, binas, tercias, equipos o grupales, se sugiere esa organización pues da la oportunidad a que los alumnos aprendan a trabajar de manera individual pero también en equipo, además permite que los alumnos aprendan a convivir, al escuchar, dar su punto de vista y respetar el de los demás. Estas formas de trabajo, el alumno las enfrenta en el transcurso de su vida cotidiana, pues existen situaciones en que se enfrenta sólo y otras en las que deberá buscar actuar en conjunto con otra u otras personas.

Es importante que exista una estrecha relación entre los propósitos, los contenidos y el método que el docente utiliza en el desarrollo de sus actividades. Recordemos que los propósitos y los contenidos son estáticos, debido a que ya están determinados por el

programa de cada asignatura, a diferencia del método que es cambiante debido a la formación de cada docente.

Las fichas de juegos y para la comprensión lectora consideran como punto de partida el nivel de desarrollo en el que se encuentran los alumnos en estas habilidades, así como el tiempo disponible para ser aplicadas, considerando las horas proporcionadas dentro del programa de estudio para el trabajo con la asignatura del español, así como los contenidos con los que se pueden relacionar.

II PROPUESTA DIDÁCTICA

Fichas de juego y para la comprensión lectora		
No. de ficha	Nombre de la ficha	Duración
1	El bichonario	2.5 hrs.
2	¡Lotería!	2.5 hrs.
3	Memorama	2.5 hrs.
4	Crucigrama	2.5 hrs.
5	Rompecabezas	2.5 hrs.
6	La ruleta (anagramas)	2.5 hrs.
7	Todos contamos cuentos	2.5 hrs.
8	La tiendita de mi salón (sopa de letras)	2.5 hrs.
9	Mi personaje favorito	2.5 hrs.
10	El ahorcado “adivina quién es”	2.5 hrs.
11	Una carta al viejo pascuero	1.5 hrs
12	El viaje de mamá	1.5 hrs
13	La casa de la tortuga	1.5 hrs
14	¿Una muñeca?	1.5 hrs
15	Una casita para el perro	1.5 hrs
16	El niño y la rana	1.5 hrs
17	El diente que se asusto	1.5 hrs
18	Un racimo de uvas	1.5 hrs
19	Clarita	1.5 hrs
20	El perro y el pollito	1.5 hrs

Cuadro No. 5. Por: Abril Sellenne Gaytan Ruiz y Karla Patricia Lara Pérez

OBJETIVOS

Objetivo general

Desarrollar la expresión oral, escrita y la comprensión lectora de los alumnos de cuarto grado de educación primaria, para mejorar sus formas de comunicación y aprendizaje a través de la implementación de prácticas lúdicas y material didáctico.

Objetivos específicos

Para lograr el objetivo anterior se propone de manera específica que los alumnos participen en diversos juegos que les permitan:

- Consolidar la escritura y la lectura
- Realizar descripciones de forma oral y escrita, de personas, objetos o lugares.
- Leer diversos tipos de texto de manera autónoma y los comprendan
- Participar en diversas situaciones de comunicación oral y producción de textos, expresando sus ideas y escuchando a sus compañeros con atención y respeto.

Competencia general

Motivar el aprendizaje de los alumnos utilizando el juego como estrategia didáctica y material didáctico en las actividades docentes, para que los estudiantes lean y comprendan materiales escritos, emplee el lenguaje oral y escrito para comunicar sus sentimientos, ideas y opiniones con claridad, respetando la opinión de los demás.

Especificaciones generales

El ser humano desde épocas muy remotas ha buscado la forma de comunicarse con sus semejantes, de tal forma que el hablar, escuchar, leer y escribir se han convertido en actividades cotidianas. En todas las culturas, la lengua oral está presente y es parte fundamental de la vida social de los individuos desde su nacimiento. (SEP, 2009; p.p. 25)

Las personas leemos y escribimos por razones escolares o laborales, no tomamos un libro como medio de entretenimiento, tal vez porque no adquirimos el gusto por la lectura desde una edad temprana.

Si bien es cierto que a través de la lectura aprendemos y organizamos nuestras ideas, también lo es, que por medio de ella el ser humano conoce una infinidad de lugares y lo transporta a lugares fantásticos, es decir la lectura estimula el conocimiento pero también la creatividad e imaginación del individuo.

A los niños les gusta estar en interacción constante con libros, cuentos y sobre todo muestra un gran interés por expresar de manera oral, escrita o gráfica sus sentimientos emociones o ideas, sin embargo cuando ingresan a la educación formal en la escuela primaria ese gusto e interés se disipa. Esto debido a la exigencia desmedida de los docentes y los padres de familia hacia los pequeños para que adquieran o consoliden la lectura y la escritura.

Es importante mantener ese gusto innato que tiene los niños hacia los libros de cuentos o historias fantásticas, esto sólo se logrará en gran medida a la práctica que el docente realice dentro de la dinámica escolar. Por ello la gran preocupación de buscar y poner en práctica actividades dinámicas para seguir incentivando el agrado por la lectura, la expresión oral y la expresión escrita.

Un aspecto de gran relevancia es que a los niños les gusta realizar actividades de recreación es decir les fascina jugar por simple placer, debido a que el juego les provoca alegría y pone en movimiento su cuerpo y sobre todo ejercita su capacidad cognitiva.

A través del juego el niño incrementa su creatividad, al observar y explorar, así mismo es un medio que permite a los individuos establecer relaciones con sus semejantes, aprendiendo reglas y normas de convivencia para la vida en sociedad.

Los docentes debemos hacer uso de actividades lúdicas y material didáctico para potenciar las áreas de oportunidad que encontramos en nuestros alumnos en cada etapa de su desarrollo se pretende que por medio del juego los alumnos adquieran aprendizajes significativos, dejando de cierta manera, las actividades rutinarias y de pasividad que se observa en la escuela primaria, es decir se pretende que el niño ponga en práctica el cúmulo de conocimientos informales y aprenda de manera espontánea.

Población a la que va dirigida: Las fichas de comprensión lectora y de juegos con material didáctico presentados están dirigidos a docentes de educación primaria para que los apliquen con alumnos de cuarto grado.

Contexto: Aplicables en cualquier contexto.

Fichas a desarrollar: 10 fichas de juegos con material didáctico, escrito y audiovisual así como 10 fichas para la comprensión lectora.

Momentos de aplicación de los juegos didácticos: Durante el ciclo escolar.

Evaluación general: Productos elaborados por los alumnos en cada uno de los juegos realizados y las actividades de las fichas de comprensión lectora.

Fichas de juego

No. de Juego: 1	Duración: 2 a 3 horas.	Fecha:
Nombre del juego: El Bichonario.		
Propósito: Que los alumnos realicen oraciones a partir del armado de imágenes, así como la preparación de escritura de un cuento.		
Competencias: <ul style="list-style-type: none"> • Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender. • Analizar la información y emplear el lenguaje escrito. 		
Edad: Alumnos de 9- 10 años		
Organización: En equipos.		
Secuencia Didáctica		
Inicio: <ul style="list-style-type: none"> • Formar equipos, con la dinámica: “la Granja” <ul style="list-style-type: none"> ➤ A cada niño se le dice en el oído el nombre de un animal sin que se lo diga a los demás compañeros, evitando que los demás escuchen. ➤ Indicar a los alumnos que busquen a su compañero con el mismo nombre del animal asignado. ➤ Esto lo hará con el sonido que emite el animal que le tocó. ➤ Después de que la mayoría haya encontrado a su pareja, se organicen de acuerdo con las siguientes clasificaciones: 	Materiales: <ul style="list-style-type: none"> ○ Lámina 	

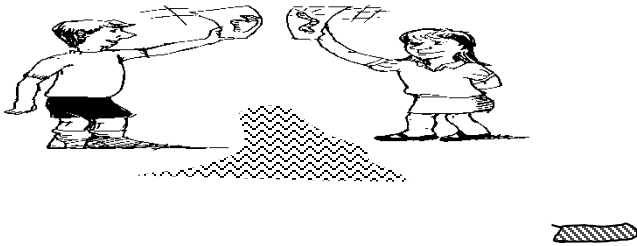
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aves ✓ Reptiles ✓ Acuáticos ✓ Terrestres <p>➤ Asignar su lugar de trabajo de cada equipo ya sea dentro del salón o en el patio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentar a los alumnos una lámina de un animal formado con características de animales diferentes. • Preguntar a los alumnos: ¿Han visto en algún lugar a este animal? ¿Cómo se llama? ¿En dónde vive? ¿Cuáles son sus características? • Proporcionar a los equipos libros de: bichonario. • Mostrar las diferentes opciones que se pueden formar. • Invitar a los alumnos a realizar un bichonario. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Libros de la Biblioteca del aula. (Animalario Universal).
<p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entregar al alumno material para la elaboración de su propio bichonario. • Proporcionar las indicaciones pertinentes: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Iluminen cada uno de sus dibujos. ➤ Recorten. ➤ Indicar a los niños que el material será engargolado. • Monitorear a los diferentes equipos. 	<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Material fotocopiado. ○ Colores. ○ Tijeras punta roma.
<p>Cierre:</p>	<p>Evaluación:</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Una vez que el alumno tiene su material se interroga: • Pueden hacer combinaciones. • ¿Cómo sabes qué dice? • ¿Cuántas sílabas componen a las palabras? • ¿Qué actividades puedes hacer con tú bichonario? • Pedir a los alumnos que haga una combinación de las partes de un animal en su bichonario. • Indicar al alumno que realice enunciados con la imagen que formo y posteriormente elabore un cuento, con la misma imagen o con otra combinación. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Terminación de su actividad. ○ Producción de oraciones y cuentos en el salón y casa.
---	---

No. de Juego: 2	Duración: 2 a 3 horas.	Fecha:
Nombre del juego: ¡Lotería!		
<p>Propósitos: Que los alumnos elaboren oraciones utilizando adjetivos calificativos a partir de imágenes.</p> <p>Realicen narraciones utilizando varias palabras de su tablero.</p> <p>Desarrollar la expresión oral al cantar la lotería.</p>		
<p>Competencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender. • Analizar la información y emplear el lenguaje. 		
Edad: Alumnos de 9 y 10 años.		
Organización: Binas.		
Secuencia Didáctica		
Inicio:	Materiales:	

<ul style="list-style-type: none"> ● Jugar con los niños en el patio a: “Pares y Nones” <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se les enseña a los alumnos la canción: “A pares y nones vamos a jugar el que quede solo ese perderá... y se dice un número del 3 al 9. ➤ Los alumnos tendrán que agruparse de acuerdo al número que se mencionó. ➤ Se repite las veces que sea necesaria la actividad. ➤ Y para definir el número de integrantes de cada equipo se dice al finalizar la canción el número que se requiera. ➤ Asignar a cada equipo el lugar de trabajo. ● Preguntar a los alumnos si alguna vez han visto o han jugado lotería en las ferias de su comunidad. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Fichas, piedritas, semillas etc.
<p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Invitar a los alumnos a jugar lotería. ● Dar a conocer a los alumnos las reglas del juego así como las posibilidades para ganar. ● Dejar que los alumnos escojan su propio tablero y tomen sus objetos para ir marcando en el la ficha cantada. ● El docente realiza la primera corrida de cartas y las posteriores invitar a los alumnos que ellos lo hagan. ● El jugador elige una carta y la canta describiendo la imagen. Ejemplo: es un animal grande, tiene cuatro patas, cola larga, nos da leche: (la vaca). ● El ganador será el que llene su tablero y realizara la siguiente corrida de cartas. ● Después de que varios alumnos realicen la corrida de cartas se dan las siguientes indicaciones al grupo: 	<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Lotería ○ Fichas, piedritas, semillas etc. ○ Voz de los alumnos.

<p>Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realicen clasificaciones de las imágenes del su tablero: (animales domésticos, juguetes tradicionales, instrumentos musicales, sentidos, frutas, que hay en la casa, alimentos, la naturaleza, material escolar). • Revisen en equipos que las clasificaciones realizadas sean correctas. • Elijan una de las clasificaciones que realizaron para construir pequeños enunciados utilizando una o dos palabras de su tablero, empleando adjetivos calificativos. • Ahora inventemos un texto utilizando varias palabras de su cartón. • Leer algunos enunciados y textos realizados por los alumnos. 		<p>Evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Elaboración de una historia con cronología y secuencia.
<p>No. de Juego:</p> <p style="text-align: center;">3</p>	<p>Duración:</p> <p style="text-align: center;">2 a 3 horas.</p>	<p>Fecha:</p>
<p>Nombre del juego: Memorama.</p>		
<p>Propósito: Que los alumnos analicen el significado de palabras y expresiones con apoyo del diccionario, para mejorar su redacción.</p>		
<p>Competencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Emplear el lenguaje para comunicarse como instrumento para elaborar textos. • Analizar la información y emplear el diccionario para la búsqueda y selección de información. 		

Edad: Alumnos de 9 y 10 años.	
Organización: Individual y en equipos.	
Secuencia Didáctica	
<p>Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Invitar a los alumnos a jugar la dinámica: “Mi otra mitad” <ul style="list-style-type: none"> ➤ A cada alumno se le entrega un dibujo. ➤ Cada dibujo tiene su par. Ejemplo: El doctor con la jeringa, el gato con el perro, los libros con el estudiante. ➤ Cada participante tiene que encontrar a la persona que tiene el dibujo complementario. ➤ Este será su pareja para la próxima actividad ver: (fig.) 	<p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Dibujos en hojas.
<p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizados en equipo, entregar a los alumnos juegos de memoramas. • Dar las indicaciones pertinentes para empezar a jugar. <ol style="list-style-type: none"> 1. Colocar las tarjetas sobre la mesa sin que se vean las imágenes. 2. Decidir el orden y la dirección hacia donde sigue el juego. 3. De acuerdo al orden empezar a voltear un par de tarjetas, si coinciden las imágenes se las queda el jugador teniendo la oportunidad de volver a voltear dos tarjetas. 	<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Memorama

<p>Si no son iguales se voltean las tarjetas dejándolas en el mismo lugar, y el siguiente jugador sigue la misma dinámica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente trabajara con los equipos que muestren complicaciones. • Una vez agotadas las tarjetas los alumnos cuentan el número de pares que cada uno descubrió, gana el jugador que más pares tenga. 	
<p>Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Que los alumnos escojan cinco imágenes del memorama y que en su cuaderno escriba el nombre de esas imágenes así como su dibujo. • Pedir a los alumnos que busquen en su diccionario el significado de esas palabras, que le ayudaran a elaborar una redacción. 	<p>Evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Uso del diccionario, elaboración de redacción.

<p>No. de Juego: 4</p>	<p>Duración: 2 a 3 horas.</p>	<p>Fecha:</p>
<p>Nombre del juego: Crucigrama.</p>		
<p>Propósito: Que los alumnos apliquen sus habilidades lectoras para la interpretación de textos para resolver y elaborar crucigramas.</p>		
<p>Competencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender. • Identificar las propiedades de textos en diferentes fuentes. • Analizar la información y emplear el lenguaje para la toma de decisiones. 		
<p>Edad: Alumnos de 9 y 10 años</p>		
<p>Organización: Individual.</p>		
<p>Secuencia Didáctica</p>		
<p>Inicio:</p>	<p>Materiales:</p>	

<ul style="list-style-type: none"> • Presentar a los alumnos un crucigrama. • Preguntar ¿Qué es? ¿Dónde lo han visto? ¿qué se hace con esto? • Socializar las respuestas. • De manera grupal se leen las características descritas en el crucigrama, para poder resolverlo. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Lap top. ○ Retroproyector ○ Pantalla blanca.
<p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comentar con los alumnos la forma en cómo se resuelve un crucigrama. • Hacer un ejemplo. • Entregar a los alumnos un crucigrama individualmente para que lo resuelvan. • Revisar los crucigramas resueltos. 	<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Copias de crucigramas. ○ Libreta. ○ Lápiz. ○ Resistol.
<p>Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Preguntar a los alumnos ¿estarían dispuestos a elaborar un crucigrama para compartir? • Comentar a los alumnos que primero deben elegir el campo semántico del que se va hablar como animales de: la granja, zoológico, acuáticos, terrestre etc. • Después realizar una descripción breve y veraz del animal. • Posteriormente que realicen su crucigrama en borrador, con las características que este debe de llevar. • Una vez revisado y corregido el crucigrama que lo pasen en limpio, para hacer un compendio de crucigramas del salón. 	<p>Evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Realización de descripciones. ○ Entrega de crucigrama en limpio. ○ Resolución de crucigramas.

No. de Juego: 5	Duración: 2 a 3 horas.	Fecha:
Nombre del juego: Rompecabezas (La Granja, Princesas y Barney)		
Propósito: Que los alumnos desarrollen habilidades para elaborar carteles a partir de imágenes contenidas en un rompecabezas.		
Competencias: <ul style="list-style-type: none"> • Emplear el lenguaje escrito para comunicarse y como instrumento para aprender. • Identificar las propiedades del cartel en diversas situaciones. • Analizar la información de un cartel para la toma de decisiones. 		
Edad: Alumnos de 9 y 10 años.		
Organización: Equipos.		
Secuencia Didáctica		
Inicio: <ul style="list-style-type: none"> • Invitar a los alumnos a jugar la dinámica: “El Naufrago” <ol style="list-style-type: none"> 1. Dice que es caso de un naufragio se deben formar botes salvavidas con tales condiciones. 2. Simula un mar agitado y da la orden de formar botes de: 10, 8, 5, 3. 3. Pierde el alumno que no esté tocando, pisando o se encuentre dentro del costal. 4. Se repite la actividad desde el punto dos, las veces que sea necesario hasta formar los equipos con el número de integrantes que desee. 	Materiales: <ul style="list-style-type: none"> ○ Costales de plástico. 	
Desarrollo:	Recursos:	

<ul style="list-style-type: none"> • Una vez integrados los equipos proporcionar diferentes rompecabezas para que los equipos los armen. • Después que los equipos han formado su rompecabezas se darán las características de un cartel para que los alumnos elaboren uno del rompecabezas que armaron con las siguientes características. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Que invite a los demás compañeros a conocer y armar este rompecabezas. • Se rotan los equipos para que armen los diferentes rompecabezas. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Rompecabezas
<p>Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pedir a los alumnos que realicen un cartel para vender el rompecabezas que les toco y que lo expongan de manera oral al grupo. 	<p>Evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Exposición y elaboración del cartel.

<p>No de juego: 6</p>	<p>Duración: 2 a 3 horas.</p>	<p>Fecha:</p>
<p>Título del juego: La ruleta.</p>		
<p>Propósito: Que los alumnos identifiquen la relación sonoro-gráfica en palabras semejantes, mediante el reconocimiento de las letras que cambian y las hacen diferentes en oraciones.</p>		
<p>Competencias: Establece correspondencia entre escritura y oralidad al leer palabras y frases en diferentes textos.</p>		
<p>Edad: Alumnos de 9 y 10 años.</p>		
<p>Organización: Por equipos, parejas o grupal.</p>		
<p>Secuencia Didáctica</p>		
<p>Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salir al patio con los niños y explicarles que vamos a jugar a conejos y conejeras. • Indicarles que se van a formar por parejas de frente tomados de la mano y un niño se coloca en el centro de la pareja. • Decirles que cuando se mencionen conejos los niños del centro se cambiarán de conejeras y viceversa cuando se diga conejeras se cambian de conejo. • Posteriormente se unirán dos conejeras y se formarán equipos de seis integrantes. • Pasar al salón y darles por equipos una ruleta en donde se colocarán palabras. <div data-bbox="521 1646 688 1793" style="text-align: center;"> </div>	<p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Un círculo de cartulina gruesa de 50 cm. De diámetro con un orificio en el centro y dividido en ocho partes con papel de diferentes colores. ○ Una flecha pequeña de papel gruesa forrada. ○ Tarjetas con palabras y sílabas escritas. 	
<p>Desarrollo:</p>	<p>Recursos:</p>	

- El maestro dará la información adecuada y realizara un ejemplo al girar la ruleta. La flecha se detendrá en una palabra y la escribirá en el pizarrón.
- Les dirá que con esa palabra deberán formar otras más, sin omitir o agregar otra letra.

Ejemplo:

amor

roma maro ramo romo

- Los niños del grupo leerán la palabra que se formó y la escriban en su cuaderno.
- Posteriormente el profesor les indica que cada integrante deberá girar la ruleta y que los demás escribirán en su cuaderno, formando más palabras como se mencionó en el ejemplo.
- Cada integrante tomara su turno y así sucesivamente, hasta pasar todos.
- El juego puede variar y se gira la ruleta tres o más veces para formar palabras con mayor número de sílabas.
- Pedir que cada equipo elijan a dos integrantes para que pasen a escribir sus palabras y que los demás del grupo las escriban en su cuaderno.
- Una vez que hayan pasado cada integrante se les indicara que deberán escoger cinco palabras para formar oraciones.

Ejemplo:

- Mis tíos me dan mucho amor.
- La vecina tiene un ramo de rosas.

- Humanos.
- Materiales.

➤ Yo viajo a Roma.	
Cierre: <ul style="list-style-type: none">• Gana el juego el niño que forme más palabras o forme oraciones.• Los alumnos realizan un texto con los anagramas formados.	Evaluación: Oral y escrita <ul style="list-style-type: none">○ Elaboración de anagramas, textos y oraciones.

No. De Juego: 7	Duración: 2 a 3 horas.	Fecha:
Nombre del juego: Todos contamos cuentos.		
Propósito: Que los alumnos redacten un cuento a partir de las imágenes observadas.		
Competencia: Identificar las propiedades de un cuento en diversas situaciones.		
Organización: Individual.		
Edad: Alumnos de 9 y 10 años.		
Inicio: <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar con los niños un audio cuento como Pinocho, Cenicienta o cualquier otro. • Cuestionar a los niños sobre el audio-cuento <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo se llama el cuento? ¿De qué trato el cuento? ¿Qué personajes intervenían? ¿Cuál era el deseo del personaje principal? ¿Cuáles eran las características del personaje, y cuál era su comportamiento? 		Materiales: <ul style="list-style-type: none"> ○ Una secuencia de ilustraciones para todo el grupo. ○ Recortes de revistas. ○ Recortes de palabras.
Desarrollo: <ul style="list-style-type: none"> • Pedir a los niños que expresen lo que les llamo la atención. • El docente mostrara a los niños unas imágenes donde preguntara: ¿qué hay? ¿para qué creen que sea? • Las pegara en el pizarrón y les pedirá que las observen bien porque nos vamos a convertir en escritores. • Les mencionara que realizaremos un cuento con las imágenes entre todos. • Repartir a los niños el material en donde elaboraran el cuento junto con el maestro. 		Recursos: <ul style="list-style-type: none"> ○ Niños ○ Docentes ○ Materiales

<ul style="list-style-type: none"> • Preguntar qué título le pondríamos. • Utilizar preguntas para la realización del cuento • ¿Cómo empezaría? ¿De qué trataría? ¿Cómo terminaría? • El docente comenzara colocando Había una vez.... • Retomando las ideas que los niños aporten se irá armando cada parte del cuento. • Comentar que un cuento está formado en tres partes: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Inicio ➤ Desarrollo ➤ Cierre • Indicar a los niños quién pasa a leerlo, darles la confianza para que se expresen. 	
<p>Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños descubrirán que mediante algunas imágenes, lograron inventar sus cuentos a partir de las imágenes de la lección día de tianguis. (Libro de Español Lecturas 5º) así como reflexionar sobre lo que realizaron por medio de cuestionamientos realizados por el maestro. 	<p>Evaluación:</p> <p>Oral y escrita</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Elaboración de cuentos.

No de Juego: 8	Duración: 2 a 3 horas.	Fecha:
Nombre del juego: La tiendita de mi salón.		
Propósito: Identifique el orden de las palabras en una oración como un elemento indispensable para que la idea que expresa pueda entenderse.		
Competencia: Analiza la información y emplea el lenguaje para la toma de decisiones.		
Organización: Por equipos, parejas o grupal.		
Edad: Alumnos de 9 y 10 años.		
Inicio: <ul style="list-style-type: none"> • Realizar una dinámica con los niños “ Las Lanchas” • Sacar a los niños al patio en donde se darán las indicaciones generales para la realización de la técnica. • Se tiran en el piso, dispersas, hojas de papel periódico y al grupo se le dice que están en un barco que ha empezado a hundirse y que esas hojas de papel representan lanchas en el mar, que se van a salvar según la orden que se dé. • La orden es la siguiente: “Las lanchas se salvan con 4...” los participantes tienen que pararse en las hojas de papel de 4 en 4 participantes, los niños que no hayan encontrado lugar en las “lanchas” irán saliendo del juego. El número de salvados cambia según la orden que dé el que dirige el juego. • Se va nombrando según como se quiera el número de integrantes para formar los equipos. 	Materiales: <ul style="list-style-type: none"> ○ Envolturas. ○ Etiquetas. ○ Material. publicitario de varios productos. 	

<ul style="list-style-type: none"> • Una vez realizada la actividad varias veces, se les pide que así como están en la lancha será su equipo. 	
<p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pasar al salón para realizar la siguiente actividad llamada la “La Tiendita de mi salón” • Pedir a los niños que saquen los productos que se les pidió el día anterior. • Por equipos se les dice que cada producto que tienen, deberán explicar ¿Qué es? ¿Para qué sirve? ¿En que lo utilizamos? • Una vez realizada la explicación, repartirles hojas de colores en donde ellos escribirán el nombre de los productos que tienen y que se las coloquen a cada uno de los productos. • Checar que el nombre de los productos estén bien escrito, corregir la ortografía. • Por equipo deberán pasar al frente del grupo y dar a conocer los productos que tienen cada uno. • Al terminar de presentar el producto, el maestro les pregunta “Vean bien lo que presento su compañerito ¿Qué es? Fíjense con que letra empieza “es palabra corta o larga” “para que sirve.” posteriormente colocan los productos en un lugar visible y apropiado. • El maestro muestra las tarjetas con los nombres de cada producto y se van etiquetando. • El maestro levanta la tarjeta y dice: ¿alguien sabe cómo dice aquí? este producto lo presento el 	<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Humanos ○ Materiales

equipo de... ¿quién recuerda? “fíjense con que letra empieza.”

- Ya organizada la tiendita se les pide a los niños que escriban en su cuaderno tres productos que les gusten más, como apoyo a esta actividad el maestro valorará junto con el alumno si el copiado es correcto o si debe corregir alguna letra.
- Para la actividad siguiente se pide que si algún integrante quiere cambiar de equipo lo podrá hacer, se elige a un niño para que sea el vendedor y los demás los compradores, el que despacha checa el nombre, si no se entiende, no se vende y tiene que corregir.
- Se llevan los productos comprados a su equipo y posteriormente, escriben enunciados utilizando su nombre y el nombre del producto.

Ejemplo:

Lupita compra una bolsa de Sabritas.

Airam compro un jabón.

Axel compro una sopa.

<p>Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada enunciado será leído de manera individual, primero en el equipo y luego al maestro. • Repartirles un material con una sopa de letras en donde ellos identificaran algunos de los productos que vendieron o compraron. • El maestro puede utilizar múltiples situaciones didácticas para promover en los niños la observación de indicios o pistas graficas que les permitan hacer anticipaciones al leer. 	<p>Evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Distinguir texto imagen ○ Relación sonoro-grafica ○ Escritura de enunciados ○ Sopa de letras
--	---

No. De Juego: 9	Duración: 2 a 3 horas	Fecha:
Título del juego: Mi personaje favorito.		
Propósito: Mejorar la comprensión lectora, al identificar el sujeto que aparecen en oraciones.		
Competencias: Identificar las propiedades de las oraciones en diversos textos.		
Edad: Alumnos de 9 y 10 años.		
Organización: Por equipos.		
Secuencia Didáctica		
<p>Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente reparte entre el grupo diferentes objetos (caramelos, piezas de colores, canicas) cada persona debe buscar a su pareja y presentarse. • El docente introduce en una bolsa o caja una serie de parejas de objetos, por ejemplo 	<p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Imágenes seleccionadas por los niños: ○ Fotografías ○ Recortes de revistas 	

<p>caramelos de diferentes colores. Va pasando la caja por todo el grupo para que cada persona coja una pieza sin mirar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada uno de los niños tienen que buscar a su pareja, por ejemplo los que ha elegido el caramelo de color rojo, se sientan juntos y hablan entre ellos diciendo el nombre, qué le gusta hacer en su tiempo libre, cuál es su personaje favorito y en que se parecen a él. • Los niños de cada una de las parejas presentan después a la persona con la que ha estado hablando al resto del grupo. • Con anticipación el maestro pide a los alumnos una imagen de algún personaje que ellos admiren, una fotografía de un familiar o un animalito favorito. • Por parejas uno y otro platican sobre su personaje, o animalito que hayan traído y viceversa. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Calendarios de sus artistas ○ Un personaje favorito
<p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pedir al niño saque la imagen que se les pidió y que comenten quien es el personaje o persona que eligieron y porque la escogieron. • Después de los comentarios, los niños intercambian las imágenes, anotan en su cuaderno de quién se trata y qué hace. • Al terminar de escribir, pasar a varios niños al pizarrón para que escriba su enunciado, revisar que este bien escrito y corregir la ortografía. 	<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Humanos. ○ Materiales.

<ul style="list-style-type: none"> • Indicarles que los enunciados deben estar compuestos por un artículo, un sujeto y un predicado. • Hacer varios ejemplos. • Se pregunta al grupo si la oración que escribieron va de acuerdo con la imagen que se presenta. • Una vez realizado la lectura de las oraciones, se pide a los niños que en su personaje favorito lo peguen en su cuaderno. 	
<p>Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se le pide que describan a sus compañeros como es su personaje, que les gusta de él, porque se fijaron en él. • Realizar una redacción con los datos que tienen de la descripción 	<p>Evaluación:</p> <p>Oral y escrita</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Formación de oraciones e identificación del sujeto. ○ Iniciación a la redacción.

<p>No. De Juego:</p> <p>10</p>	<p>Duración:</p> <p>2 a 3 horas</p>	<p>Fecha:</p>
<p>Nombre del juego: Adivina Quién.</p>		
<p>Propósito: Logar que el niño comprenda que a cada palabra le corresponde un determinado número de letras.</p> <p>Que los alumnos desarrollen habilidades para expresarse oralmente.</p>		
<p>Competencia: Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas.</p>		
<p>Edad: Alumnos de 9 y 10 años.</p>		

Organización: Por equipos.	
Secuencia Didáctica	
<p>Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza el juego “ La telaraña” • Los niños formaran un circulo, seleccionar algún niño al azar y darle el principio del estambre y lanzara el resto de estambre a algún niño que el elija pero antes de lanzarlo deberá decir su nombre, que le gusta hacer y que juego, etc. características que se utilizaran en la presentación al lanzarlo, debe repetir la presentación de su compañero y la propia. • Lanzar el estambre, quedándose también con una parte de él hasta llegar al último niño y lograr formar una telaraña. • El docente tomara la decisión de deshacerla siguiendo el mismo desarrollo pero ahora mencionaran los niños una cualidad positiva sobre la persona a la que le regresara el extremo del estambre y así se continua hasta llegar la primera persona que tiene el inicio del estambre. <p>http://auladeideas.com/blog/tipo/dinamica_grupo/</p>	<p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Tarjetas. ○ Hojas. ○ Plumones. ○ Hojas bond. ○ Cuaderno. ○ Lápiz, colores, tijeras.
<p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El maestro inicia la clase, diciendo su nombre y los cuestiona preguntando ¿Por qué creen que nos pusieron un nombre? ¿todos los nombres son iguales? se escuchan todas las participaciones. • El docente menciona que todos tenemos un nombre que nos sirve para identificarnos y que es un derecho que tenemos todos como mexicanos. • El maestro muestra tarjetas con varios nombres y los coloca en un círculo. 	<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Humanos ○ Materiales

<ul style="list-style-type: none"> • El juego consiste en que el maestro levanta una tarjeta pero no la lee, solo la muestra y va diciendo las características físicas del niño, al cual pertenece la tarjeta. • Pide a los niños para que se observen uno a otro y descubran de quien se trata, pueden decir color del cabello, la ropa que traen, su estatura, color de piel, su compleción, etc. • Los niños escuchan bien las características de las que menciona el maestro, si se equivocan al dar la respuesta, el maestro los apoya y les dice que observen bien, está sentado delante de...cerca de... a un lado de... • Cuando los niños lo descubren, el maestro le pone su tarjeta y pronuncia muy claro su nombre, luego todos dicen el nombre de su compañero. • Se sigue hasta que dicen el nombre de todos. • Organiza al grupo en equipos y proporciona hojas de papel, menciona que jugaran al “ahorcado” sugiere que analicen el número de espacios en blanco con la finalidad de poder formar la palabra, y no perder el juego esto lo realizan de manera libre, después de la ejemplificación grupal. • Posteriormente el docente proporciona el material escrito a sus alumnos, en el cual estarán anotadas unas letras y habrá espacios vacíos. Se les indica que las palabras corresponden a un campo semántico determinado. 	
<p>Cierre:</p>	<p>Evaluación: Oral y escrita</p>

<ul style="list-style-type: none">• Con esta actividad la podemos utilizar con imágenes de animales, cosas, imágenes, paisajes en donde describan lo que ellos quieran.• Primero oralmente y luego escribirlo en su cuaderno.• A partir de las descripciones realizadas adivinar el nombre del compañerito del que se están dando las características, observando el número de letras que contiene la palabra. Gana el niño que descubre el nombre.• Checar la ortografía y que este bien escrito.	<ul style="list-style-type: none">○ Escritura de palabras○ Descripción
---	---

Fichas para la comprensión lectora

FICHA N° 1

UNA CARTA AL VIEJO PASCUERO

Faltaban pocos días para la Navidad. La mamá todavía no terminaba sus compras.

-Alvarito -le dijo a su hijo pequeño-, acompáñame a comprar unos regalos de Pascua. -¿Cómo? -respondió el niño-. ¿Que se murió el Viejito Pascuero?

-No -contestó la mamá.

-¡Qué bueno! -dijo Alvarito, aliviado-. Entonces, le voy a pedir que no me traiga ropa, sino juguetes.

(63 palabras)

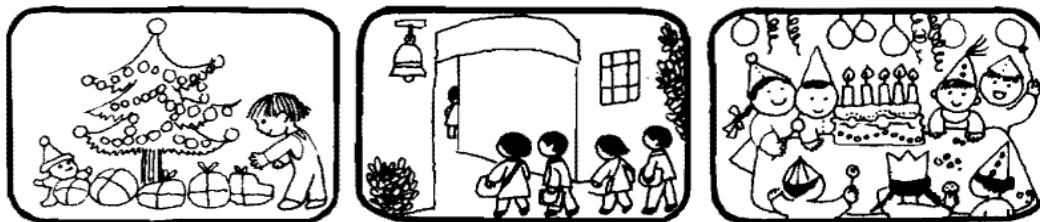
ACTIVIDADES

Pinta o subraya la respuesta correcta.

A. La mamá salió con Alvarito a:



B. Faltan pocos días para:



C. El niño se llamaba:

JAVIER

ÁLVARO

FELIPE

CLAUDIO

2) ¿Cuál palabra significa lo mismo que la primera? Hazle una cruz.

PASCUA = Navidad -Año Nuevo -carnaval

REGALOS = juguetes -ropas -obsequios

3) Contesta, como si conversaras, estas preguntas.

- A. ¿Por qué Alvarito creyó que el Viejito Pascuero se había muerto?
- B. ¿Qué le habrías dicho tú, finalmente, a tu mamá?
- C. ¿Qué piensas del Viejo Pascuero?

4) Haz una lista de lo que te gustaría recibir de regalo de Pascua.

Dibuja lo que te gustaría regalar a tu familia si fueras el Viejo Pascuero.

FICHA N° 2

EL VIAJE DE MAMÁ

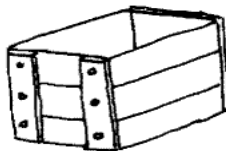
La mamá de Claudio está preparando un viaje. Claudio mira como ella arregla su maleta. -Mamá, ¿por qué no me llevas contigo? -Me encantaría llevarte -contesta la mamá-, pero es muy caro el pasaje. -Llévame, entonces, en la maleta -insiste Claudio. -Eres muy grande, no cabes dentro de ella. Claudio piensa un momento y le contesta: -Báñame, mamá. Si me lavas una y otra vez me haré pequeñito.

(72 palabras)

ACTIVIDADES

1. Pinta la respuesta correcta en cada una de las preguntas.

A. ¿Dónde quería meterse Claudio?



B. ¿Qué cosa habrá visto Claudio que se achica cuando se moja?



C. ¿Cuántas personas aparecen en el cuento? Píntalas.

2.- Subraya en la lectura todo lo que dice Claudio y reléelo.

3.- Muestra y relee lo que le contesta la mamá.

4.- Lee, con dos compañeros, en voz alta; uno imita a Claudio, otro a la mamá y otro imita al autor del cuento (narrador).

5.- Conversa sobre viajes.

- A. ¿Has viajado alguna vez?
- B. ¿A dónde?
- C. ¿Cómo lo pasaste?
- D. ¿No has viajado nunca?
- E. ¿A dónde te gustaría viajar?
- F. ¿Por qué?

6. Dibuja algo que te haya gustado del cuento; o bien, haz dibujos de viajes.

FICHA N° 3

LA CASA DE LA TORTUGA

A un niño le regalaron una tortuga chiquitita.

-Le voy a hacer una casa -dijo el niño.

Buscó un cajón y le hizo una puerta. Adentro puso pasto verde y un montón de paja. "Aquí mi tortuguita va a vivir feliz", pensaba nuestro amigo. Entonces fue a buscar la tortuga. La encontró durmiendo, totalmente escondida dentro de su caparazón.

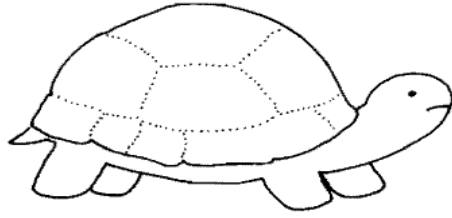
-La tortuga tenía casa propia -dijo el niño- y no me había dado cuenta. Dejaré la casita que hice para cuando me regalen un animal que no tenga casa propia.

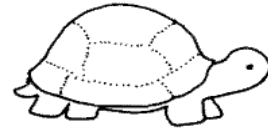
(94 palabras)

ACTIVIDADES**1. Escribe una V si la oración es verdadera o una F si es falsa.**

- A. La tortuga era grande ____
- B. La tortuga tenía casa propia ____
- C. El niño compró la casa ____
- D. El niño pensó que la tortuga iba a vivir feliz ____

1. Busca en el cuento lo que dijo el niño cuando le regalaron la tortuga y reléelo.**2. Escribe el nombre bajo cada dibujo.**









3. **Contesta por escrito, las siguientes preguntas:**

A. ¿Qué le regalaron al niño?

B. ¿Qué pensó el niño mientras hacía la casa?

C. ¿Por qué el animalito no usó la casa?

5. Dibuja la casita que hizo el niño.

FICHA N° 4

¿UNA MUÑECA?

-Mamá, me gustaría tener una muñeca –le dijo Claudia a su madre.

-¿Qué clase de muñeca te gustaría tener? -preguntó la mamá. -Me gustaría una muñeca que sepa hablar, caminar y comer.

-¿Nada más, Claudia? –y que se ría, y que haya que bañarla, y que tenga el pelo largo para poder peinarla... -¿Eso no más? –y que duerma si le canto, y que me dé besitos. -¿Sabes, Claudia? Tú no quieres una muñeca. Lo que tú quieres es tener una hermanita.

(83 palabras)

ACTIVIDADES**1. Coloca una V si la oración es verdadera y una F si es falsa.**

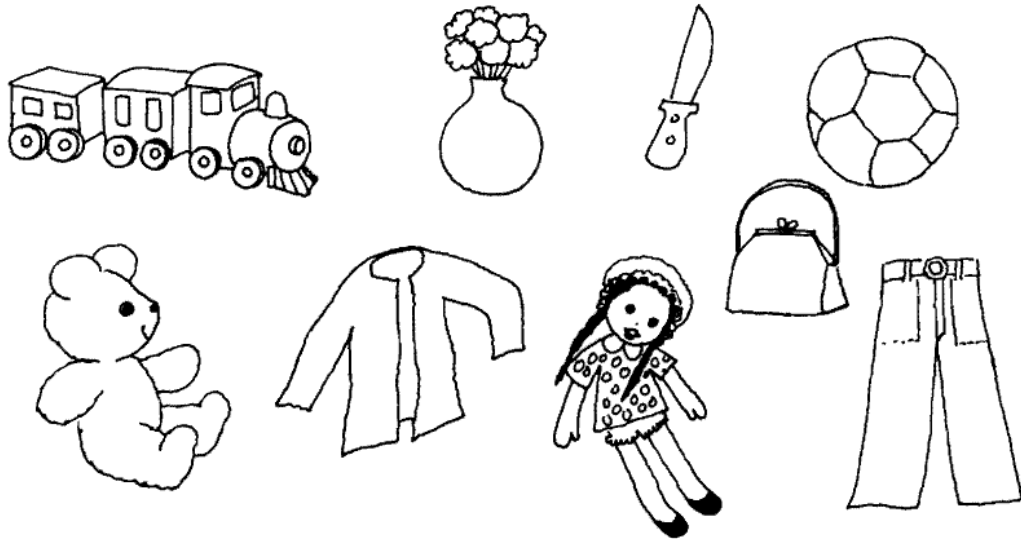
- A. ____ Claudia quería una muñeca con pelo corto.
- B. ____ Claudia quería una muñeca que pudiera reírse.
- C. ____ Claudia quería que su muñeca tuviera pelo rubio.
- D. ____ Claudia quería una hermanita.
- E. ____ Claudia quería que su muñeca corriera.

2. Pinta con un color los cuadros que correspondan a lo que puede hacer una niña.

Pinta con otro color los que correspondan a lo que puede hacer una muñeca.

	Respira	Camina	Crece	Sufre	Llora
MUÑECA					
NIÑA					

3. Pinta con un color los juguetes y con otro color los que no son juguetes.



4. Responde en voz alta o por escrito

A. ¿Cómo era Claudia?

B. ¿Te ha pasado algo parecido alguna vez?

C. ¿Por qué la mamá pensó que Claudia quería una hermanita?

5. ¿Cuáles son tus juguetes preferidos? Dibújalos.

FICHA N° 5

UNA CASITA PARA EL PERRO

Una niñita tenía un perro regalón muy simpático. El perro dormía sobre un saco debajo de una ventana.

-A mi perro le hace falta una casita -decía siempre la niña. Esperaba que sus padres compraran la casita del perro. Pero los padres nunca la compraban.

Un día, todos salieron a pasear. De repente, cerca de su casa, vieron un camión que llevaba una casita para perros.

-Miren -dijo la niña- Así me gustaría que fuera la casita para mi perro. El camión dobló una esquina. -Miren, dobló por la calle en que vivimos nosotros. Va a pasar por delante de nuestra casa.

Así decía la niñita. Pero el camión con la casita no pasó por delante de su casa. Paró ahí. -El camión está parado delante de nuestra casa. Ahora están bajando la casita del perro y están golpeando a la puerta. -¡Ya sé, ya sé! ¡Ustedes compraron la casita que yo quería!

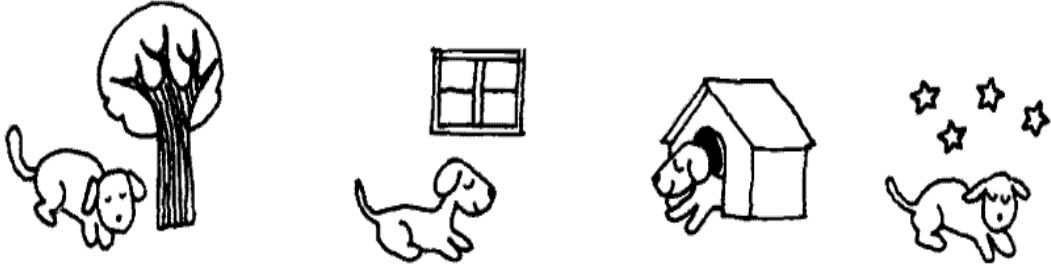
(158 palabras)

ACTIVIDADES**1. Pinta la mejor respuesta.**

A. ¿Qué animal tenía la niñita?



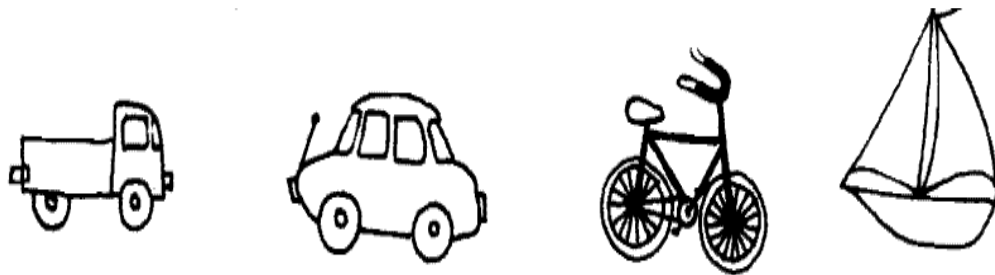
B. ¿Dónde dormía el perro?



C. ¿Qué quería la niña para su perro?

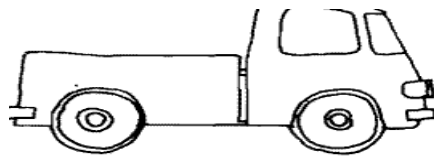


D. ¿En qué venía la casita del perro?

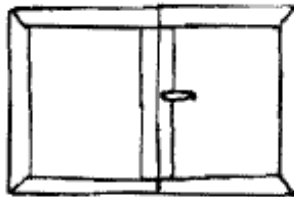


2. Completa los dibujos. Lee para completar.

A. La camioneta lleva una casita de perros



B. El perro dormía sobre un saco debajo de una ventana



c. La niña tenía un perro muy simpático.



3. ¿Qué otro animal puede vivir dentro de la casa? Descríbelo.

4. ¿Tienes un animal regalón? Cuenta cómo es, qué come, dónde duerme, cómo juega. Si no lo tienes, imagínalo.

5. Dibuja el animal que más te gusta.

FICHA N° 6

EL NIÑO Y LA RANA

Un niño iba caminando por el campo. De repente oyó una voz muy ronca y muy fuerte.

Debe ser un animal enorme", pensó el niño.

Tenía tanto miedo, que estaba a punto de arrancar. En ese momento vio a una rana que salía croando de una poza.

-Escóndete, mejor -le dijo el niño a la rana- Si te oigo y no te veo, creo que eres muy grande. Ahora, al verte, sé que eres muy chica. Por más que grites, no te tengo miedo.

-Croac, croac -le respondió la rana.

(95 palabras)

ACTIVIDADES**1. Une con una línea la oración con su dibujo.**

- A. La rana está en la poza.
- B. La rana hizo croac, croac.
- C. El niño pasea por el campo.
- D. El niño conversa con la rana.

**2. Recuerda la lectura y subraya Sí o No, según corresponda.**

- | | |
|--|-------|
| A. La rana era grande | SÍ-NO |
| B. El niño iba corriendo por el campo | SÍ-NO |
| C. El niño estuvo feliz al oír a la rana | SI-NO |
| D. La rana salió croando de la poza | SÍ-NO |

3. Observa las palabras que van subrayadas en cada oración y une con una línea cuando corresponda.

A. La rana croaba en la poza:

pio – pio

B. Los pollitos piaban:

miau – miau

C. El gato maullaba:

be-be

D. La oveja balaba:

croac-croac

4. Imagina y escribe sobre lo siguiente.

¿Qué le habría pasado al niño si la rana se hubiera escondido?

6. Dibuja lo que más te gustó del cuento.

FICHA N° 7

EL DIENTE QUE SE ASUSTÓ

Marcia tenía un diente suelto.

"Este diente se me va a caer ligerito", pensaba ella. Pero el diente no se caía.

Un día pasó algo muy raro:

-Mamá, me está saliendo otro diente encima del que tengo suelto. ¿Qué podemos hacer?

-Te voy a llevar al dentista para que te lo saque -dijo la mamá.

El dentista preparó sus instrumentos.

-Te voy a poner una inyección -dijo, y le mostró a Marcia una jeringa.

-¡Huy! ¡Qué susto! -dijo Marcia, y se tapó fuertemente la boca con sus dos manos- No quiero que me pongan una inyección. Pero, ¿qué pasa en mi boca? Parece que el diente se asustó. Mira, mamá, mira: el diente suelto salió solito. Aquí lo tengo entre mis dedos.

(127 palabras)

ACTIVIDADES**1. Marca con una cruz la edad que podría tener Marcia.**

___ A. 3 años

___ B. 7 años

___ C. 12 años

2. Haz una cruz a las actividades que realiza un dentista.

___ A. Receta para el dolor de oído.

___ B. Tapa caries.

___ C. Hace crecer los dientes.

___ D. Receta para el dolor de garganta.

___ E. Pone inyecciones.

3. Enumera del 1 al 3 los cuadros para indicar el orden de las escenas.



4. Escribe sobre las cosas que te causan:

A. MIEDO

B. ALEGRÍA

5. Contesta por escrito:

A. ¿Crees tú que realmente se asustó el diente de Marcia? ¿Por qué?

B. ¿Te gustaría ser dentista? ¿Por qué?

C. ¿Puedes contar algo sobre tus idas al dentista?

D. ¿Sabes cómo cuidar tus dientes?

6. Dibuja algo que recuerdes de "El diente que se asustó".

FICHA N° 8

UN RACIMO DE UVAS

Una vecina le regaló un racimo de uvas a la mamá de Eduardo. La mamá tenía muchas ganas de comer uvas. Pero vio que Eduardo estaba muerto de ganas de comerse el racimo.

-Toma. Cómetelo tú -dijo la mamá, y le entregó el racimo a Eduardo.

Eduardo, partió feliz a comerse su racimo en un lugar secreto que él tenía. Pero en el lugar secreto estaba su hermana Luisa. A Luisa se hizo agua la boca cuando vio el racimo.

-Te lo regalo -dijo Eduardo. Luisa se fue feliz a comerse su racimo al patio. Ahí estaba su papá arreglando una llave de agua. Tenía mucho calor.

-Refréscate con este racimo -le dijo Luisa a su papá. El papá le agradeció mucho el racimo. Lo tomó y se lo ofreció a la mamá. La mamá se sonrió.

-Vengan todos -dijo-: Eduardo, Luisa, papá. Vamos a comernos juntos este rico racimo de uvas.

(57 palabras)

ACTIVIDADES

1. Marca con una cruz la oración que mejor describe a la familia del cuento.

- _____ A. Tenían ganas de comer uvas.
 _____ B. Eran unidos y cariñosos.
 _____ C. Eran corteses.
 _____ D. Tenían lugares secretos.

2. Encierra en un círculo a la **E** cuando corresponde a **Eduardo**, a la **L** cuando corresponde a **Luisa**, a la **M** cuando corresponde a **Mamá** y a la **P** cuando corresponde a **Papá**.

A. Partió feliz a comerse el racimo a un lugar secreto	E	L	M	P
B. Arreglaba una llave de agua	E	L	M	P
C. Recibió las uvas de una vecina	E	L	M	P
D. Se le hizo agua la boca	E	L	M	P
E. Dijo: -Refréscate con este racimo	E	L	M	P
F. Dijo: -Vengan todos a comer uvas	E	L	M	P

3. Las oraciones que vienen a continuación escríbelas como si ocurrieran en este momento (presente).

A. Una vecina le **regaló** un racimo de uvas.

B. La mamá **tenía** muchas ganas de comer uvas.

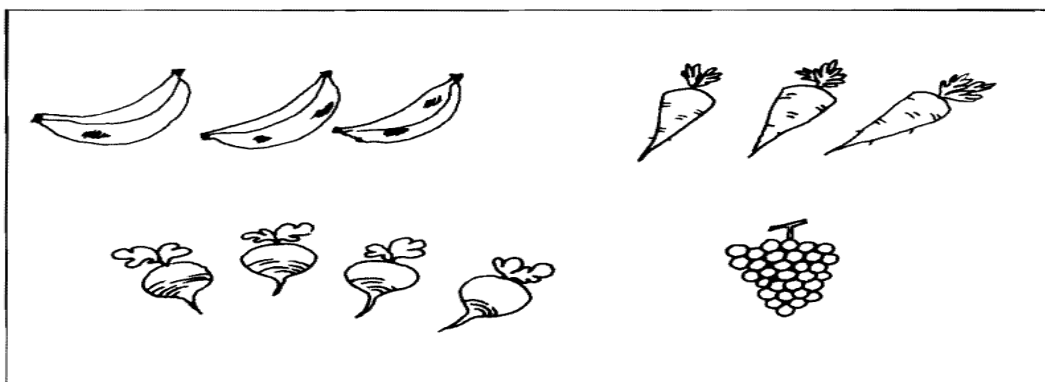
C. El papá le **agradeció** mucho el racimo.

D. Lo **tomó** y se lo **ofreció** a la mamá.

4. Explica con otras palabras la expresión: **HACERSE AGUA LA BOCA**. Escribe un ejemplo.

5. Cuenta alguna anécdota que haya pasado en tu familia.

6. Observa los dibujos. Píntalos y descubre por lo menos dos diferencias.



FICHA N° 9

CLARITA

Clarita y su mamá fueron a la librería a comprar un estuche.

-Quiero un estuche de cuero o de madera-dijo Clarita.

-Lo siento -respondió el vendedor- Sólo tenemos estuches de plástico. Mira: son muy lindos, tienen dibujos y cierre magnético.

-Sí, pero yo quiero un estuche de cuero o de madera. No de plástico.

-Si compras otra cosa te regalamos un estuche.

-Voy a comprar una goma, pero no quiero que me regalen un estuche.

-Clarita -le dijo su mamá- No seas así. A caballo regalado no se le mira el diente.

-A mí nadie me está regalando un caballo -respondió Clarita-. Además, los estuches no tienen dientes.

"Algún día se le pasará esta costumbre de aclararlo todo -pensó la mamá- ¿En qué momento se me ocurrió ponerle Clarita a esta niña? Mejor hubiera sido que se llamara Paz".

(141 palabras)

ACTIVIDADES

1. Encierra en un círculo la palabra **SÍ** o **NO** según corresponda a lo que ves en el dibujo.



- | | | |
|---|----|----|
| A. Clarita tiene trenzas | SÍ | NO |
| B. El vendedor usa bigote | SÍ | NO |
| C. La mamá es corta de vista | SÍ | NO |
| D. La mamá paga la cuenta con la mano derecha | SÍ | NO |

2. Subraya las palabras que mejor definen a Clarita.

- | | |
|----------|-------------|
| exigente | discutidora |
| tímida | agradecida |
| indecisa | decidida |

3. Marca con una cruz el significado correcto para el refrán "A CABALLO REGALADO NO SE LE MIRA EL DIENTE".

- ____ A. A los caballos regalados a veces les faltan los dientes.
- ____ B. Los regalos se aceptan sin hacer exigencias.
- ____ C. Es peligroso mirarle los dientes a un caballo regalado.
- ____ D. Es mala educación pedir un caballo de regalo.

4. Coloca V o F en las siguientes oraciones según corresponda:

- ____ A. Clarita quería un estuche con cierre magnético.
- ____ B. El librero sólo tenía estuches de plástico.
- ____ C. Clarita quería un estuche de cuero.
- ____ D. El librero quiso regalarle un caballo.

5. ¿Conoces algún refrán? Escríbelo. Si no conoces alguno, investigalo.

6. Dibuja una escena del cuento.

FICHA N° 10

EL PERRO Y EL POLLITO

Había una vez unos niños que tenían dos animales regalones: un perro salchicha alemán y un pollito recién nacido.

Un día, el perro se quiso burlar del pollito.

-Ven a almorzar a mi casucha -le dijo al pollo-. Tengo un almuerzo muy rico. El pollo fue feliz. Pero el almuerzo era sólo huesos: costillas de cordero lechón.

El pollo no pudo comer nada

-Ven mañana a almorzar conmigo -le dijo al perro salchicha.

Al día siguiente, el perro llegó a almorzar al gallinero del pollito. "Voy a comer una comida exquisita", pensaba el perro salchicha.

-Sírrete-le dijo el pollo-. Tengo un rico plato de trigo.

-Gracias; no tengo hambre -dijo el perro, y partió a ver si encontraba algo de comer por ahí.

(129 palabras)

ACTIVIDADES

1. Marca con una cruz la respuesta correcta.

El perro invitó al pollo para:

_____ A. Devolverle la invitación.

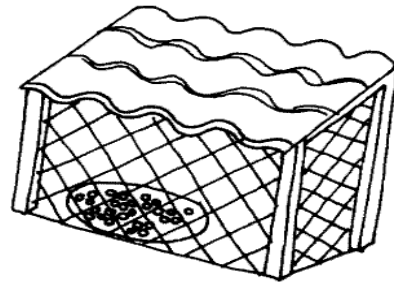
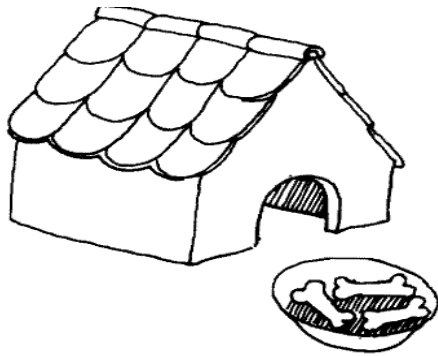
_____ B. Reírse de él.

_____ C. Para conversar con él.

2. Une con una línea la palabra o frase que mejor complete la oración.

- | | |
|------------------------------|--------------|
| A. El perro era | dos animales |
| B. Lo invitaron a | salchicha |
| C. Los' niños tenían | almorzar |
| D. El almuerzo del perro era | pollito |
| E. El recién nacido era el | huesos |

3. Pinta lo que pasó primero. Explicalo.



4. Coloca en el cuadrado la letra que corresponde.

El pollito vive en el

Los animales del cuento eran

El perro vive en su

A – Pollo

C - casucha

B –gallinero

D – perro salchicha





5. Contesta, en voz alta o por escrito, las siguientes preguntas:

A. ¿Pudo el perro burlarse del pollito? ¿Por qué?

B. ¿Te gusta que se burlen de ti? ¿Por qué no?

C. ¿Qué habrías hecho tú si hubieses sido el pollito?

6. Pinta los cuadros que corresponden a acciones relacionadas con un perro, una planta de trigo, un plato y un pollo. Compara.

	crece	se quiebra	se alimenta	ladra	camina
					
					
					
					

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Día/Actividad	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
El Bichonario Ficha No. 1	24 de febrero 2020				
Lotería Ficha No. 2	25 de febrero 2020				
Memorama Ficha No. 3		26 de febrero 2020			
Crucigrama Ficha No. 4		27 de febrero 2020			
Rompecabezas Ficha No. 5			02 de marzo2020		
La ruleta Ficha No. 6			28 de febrero 2020		
Todos contamos Ficha No. 7				03 de marzo2020	
La tiendita de mi salón Ficha No. 8				04 de marzo2020	
Mi personaje Favorito Ficha No. 9					05 de marzo2020
Adivina Quién Ficha No.10					06 de marzo2020