

**EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA  
ENSEÑANZA DE LA LECTURA EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS  
DE PRIMER GRADO**



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
MAESTRÍA EN DESARROLLO CURRICULAR



**EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA  
ENSEÑANZA DE LA LECTURA EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS  
DE PRIMER GRADO**

**Autora: Dilia Coronel  
C.I. 17.613.544**

Naguanagua, marzo de 2015



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
MAESTRÍA EN DESARROLLO CURRICULAR



**EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA  
ENSEÑANZA DE LA LECTURA EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS  
DE PRIMER GRADO**

**Autora: Dilia Coronel**  
**Tutora: Dra. Leonor Perozo**

Trabajo Especial de Grado  
presentado ante la Comisión  
Coordinadora del Programa  
Desarrollo Curricular, Dirección  
de Postgrado de la Facultad de  
Ciencias de la Educación de la  
Universidad de Carabobo como  
requisito para optar al grado  
académico de Magíster en  
Desarrollo Curricular.

Naguanagua, marzo de 2015



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
MAESTRÍA EN DESARROLLO CURRICULAR



## AVAL DEL TUTOR

Dando cumplimiento a lo establecido en el Reglamento de Estudios de Postgrado de la Universidad de Carabobo, en su artículo 133, quien suscribe **Dra. Leonor Perozo**, titular de la Cédula de Identidad N° **V- 3.362.816**, en mi carácter de Tutor de Trabajo de Maestría titulado: **EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA DE LA LECTURA EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE PRIMER GRADO**, presentado por la ciudadana **Dilia Elena Coronel Oliveros** titular de la Cédula de Identidad N° **V- 17.613.544** para optar el título de **Magíster**, hago constar que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

En Bárbula, a los \_\_\_\_\_ días del mes de marzo del año dos mil quince.

---

Dra. Leonor Perozo  
C.I. V- 3.362.816



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCION DE POSTGRADO  
MAESTRÍA EN DESARROLLO CURRICULAR



### AUTORIZACIÓN DEL TUTOR

Dando cumplimiento a lo establecido en el Reglamento de Estudios de Postgrado de la Universidad de Carabobo, en su artículo 133, quien suscribe **Dra. Leonor Perozo**, titular de la Cédula de Identidad N° **V- 3362816**, en mi carácter de Tutora del Trabajo de Maestría titulado: **EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA DE LA LECTURA EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE PRIMER GRADO**, presentado por la ciudadana **Dilia Elena Coronel Oliveros** titular de la Cédula de Identidad N° **V- 17.613.544**”, para optar al título de **MAGISTER EN DESARROLLO CURRICULAR**, hago constar que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometidos a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

En Bárbula, a los \_\_\_\_\_ días del mes de marzo del año dos mil quince.

---

**Dra. Leonor Perozo**  
**C.I. V- 3362816**



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
MAESTRÍA EN DESARROLLO CURRICULAR



**INFORME DE ACTIVIDADES**

Participante: Dilia Elena Coronel Oliveros Cédula de identidad: V-17.613.544  
Tutor (a): Dra. Leonor Perozo Cédula de identidad: V- 3.362.816  
Correo electrónico del participante: [diliaecoronelo@gmail.com](mailto:diliaecoronelo@gmail.com)

Título tentativo del Trabajo: El juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en los niños y las niñas de primer grado de la Escuela Básica Estadal “Monseñor Luis Eduardo Henríquez”

Línea de investigación: Propuestas Curriculares sobre problemas en la educación.

SESIÓN	FECHA	HORA	ASUNTO TRATADO	OBSERVACIÓN
01	03/05/2011	2:00 pm	Planteamiento del Problema	Se recomendó ubicar el problema a nivel global, nacional y regional.
02	17/05/2011	3:30 pm	Planteamiento del problema y Objetivos de la investigación	Se dieron los parámetros para la elaboración de la justificación
03	31/05/2011	2:30 pm	Antecedentes de la investigación y Bases teóricas	Revisión y corrección de los antecedentes y autores que sustentaron las bases teóricas
04	14/06/2011	2:30 pm	Abordaje del marco metodológico, población, muestra objeto de estudio.	Se definió la población objeto de estudio
05	28/06/2011	3:00 pm	Elaboración de Instrumento a aplicar.	Corrección de redacción y pertinencia de preguntas

				del cuestionario.
06	12/07/2011	4:00 pm	Confiabilidad del Instrumento	
07	26/07/2011	3:00 pm	Abordaje del análisis de resultados.	Se recomendó utilizar bibliografía para sustentar los análisis.
08	08/09/2011	2:30 pm	Análisis de resultados y elaboración de gráficos.	Se realizó la corrección de redacción, coherencia y ortografía
09	06/10/2011	3:00 pm	Conclusiones y recomendaciones	Se sugirió abordar las conclusiones tomando como base los objetivos propuestos.
10	13/12/2011	2:30 pm	Elaboración de Propuesta	Se recomendó fundamentar la propuesta en autores.
11	19/01/2012	2:30 pm	Revisión de la Propuesta	Se modificó el diseño gráfico de la propuesta.
12	11/12/2013	3:30 pm	Páginas preliminares y detalles finales	Se realizó la revisión de ortografía.

Título definitivo: El juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en los niños y las niñas de primer grado de la Escuela Básica Estatal “Monseñor Luis Eduardo Henríquez”

Declaramos que las especificaciones anteriores representan el proceso de dirección del trabajo de grado arriba mencionada.

---

**Tutora**

**Dra. Leonor Perozo**  
C.I: V- 3.362.816

---

**Participante**

**Prof. Dilia E. Coronel O.**  
C.I: 17.613.544

## **DEDICATORIA**

A Dios, quien me dio la fe, la fortaleza, la salud y la esperanza para terminar este trabajo especial de grado como fin de una de mis metas a nivel profesional.

A mis padres, Luz Elena Oliveros y Rubén Alí Coronel, quienes me motivaron a continuar mis estudios superiores dándome el apoyo incondicional que necesite, ellos han sido, en todo momento, fuentes de inspiración y orgullo.

A mi leal amiga, Neila Z. Quintanilla A., por creer en mí y en mi capacidad de trabajo brindándome en todo momento el apoyo emocional, moral y por ser la mano amiga que me ayudó a levantar cuantas veces sentí desvanecer en este caminar.

A mi abuela, Tata, por estar conmigo en todo momento, aunque no esté físicamente.

A mi hermano, Rubén Alí Coronel Oliveros, por ser ejemplo a seguir de superación y lealtad a la ética profesional.

A mi sobrino, Rubén De Jesús, por compartir sus horas de juegos y videos cuando requería del computador.

A todas las personas que creyeron en mí, en especial a mis familiares quienes fueron esas palabras de aliento en muchas ocasiones y de ¡termina que sí se puede!

**Esto es y fue por ustedes.**

## **AGRADECIMIENTO**

La realización de este trabajo de grado fue posible, gracias a la cooperación y el apoyo de la Profesora Leonor Perozo, quien me brindó su ayuda incondicional y desinteresada en todo momento creyendo en mi capacidad de trabajo transmitiéndome sus conocimientos. Mi gratitud infinita para ella, pues siempre depositó en mí su confianza y me orientó en todo momento para la realización de este trabajo de grado.

Gracias igualmente a la Profesora Eddy Riera de Montero, con quien compartí momentos académicos importantes, quien con su sabiduría e inteligencia supo dirigirme hacia la meta deseada.

De igual forma agradezco a mis padres por ser el apoyo moral, emocional y hasta económico cuando así lo requerí.

Gracias a mi colega Neila Quintanilla por ser, en el momento indicado, el impulso que me hacía falta para llegar a la meta.

Así mismo, agradezco al personal directivo y docente de la Escuela Básica Estadal “Monseñor Luis Eduardo Henríquez” por colaborar y mostrar apertura en la aplicación del instrumento que sirvió de soporte a la presente investigación.

**GRACIAS A TODOS...**



## ÍNDICE GENERAL

LISTA DE CUADROS.....	pp. Xiii
LISTA DE TABLAS.....	Xiv
LISTA DE GRÁFICOS.....	Xv
LISTA DE FIGURAS.....	Xvi
RESUMEN.....	Xvii
CAPÍTULO I EL PROBLEMA	
Planteamiento del Problema.....	3
Objetivo General.....	8
Objetivos Específicos.....	8
Justificación de la Investigación.....	9
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO	
Antecedentes.....	12
Fundamentación Teórica Curricular.....	15
Lectura.....	20
Estrategias Didácticas.....	23
Juego Lúdico.....	26
Fundamentación Teórica.....	28
Bases Legales.....	32
CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO	
Tipo de Investigación.....	36
Diseño de la Investigación.....	28
Fases del Diseño.....	39
Población y Muestra.....	41
Técnicas e Instrumentos de Recolección de la Información.....	41
Validez.....	42
Confiabilidad.....	43
CAPÍTULO IV. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS	
Presentación de los Resultados.....	45
Conclusiones.....	71
Recomendaciones.....	73
CAPITULO V. PROPUESTA	
Presentación de la Propuesta.....	76
Bases Teóricas que Sustentan la Propuesta.....	77
Justificación.....	77
Visión.....	79

Misión.....	79
Objetivo General.....	79
Objetivos Específicos.....	80
Factibilidad de la Propuesta.....	80
Recursos.....	81
Limitaciones.....	82
Estrategia Metodológica.....	82
Estructura de la Propuesta.....	83
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	114
ANEXOS.....	120

## LISTA DE CUADROS

CUADRO	pp.
1 Contenido Programático	32
2 Operacionalización de las Variables	35
3 Cronograma de Actividades	121

## LISTA DE TABLAS

TABLA	pp.
1. Distribución de frecuencias y porcentajes	46
2. Distribución de frecuencias y porcentajes	47
3. Distribución de frecuencias y porcentajes	49
4. Distribución de frecuencias y porcentajes	50
5. Distribución de frecuencias y porcentajes	51
6. Distribución de frecuencias y porcentajes	53
7. Distribución de frecuencias y porcentajes	55
8. Distribución de frecuencias y porcentajes	57
9. Distribución de frecuencias y porcentajes	58
10. Distribución de frecuencias y porcentajes	60
11. Distribución de frecuencias y porcentajes	62
12. Distribución de frecuencias y porcentajes	64
13. Distribución de frecuencias y porcentajes	66
14. Distribución de frecuencias y porcentajes	67
15. Distribución de frecuencias y porcentajes	69

## LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO	pp.
1. Distribución de frecuencias y porcentajes	46
2. Distribución de frecuencias y porcentajes	48
3. Distribución de frecuencias y porcentajes	49
4. Distribución de frecuencias y porcentajes	50
5. Distribución de frecuencias y porcentajes	52
6. Distribución de frecuencias y porcentajes	53
7. Distribución de frecuencias y porcentajes	55
8. Distribución de frecuencias y porcentajes	57
9. Distribución de frecuencias y porcentajes	59
10. Distribución de frecuencias y porcentajes	61
11. Distribución de frecuencias y porcentajes	63
12. Distribución de frecuencias y porcentajes	64
13. Distribución de frecuencias y porcentajes	66
14. Distribución de frecuencias y porcentajes	68
15. Distribución de frecuencias y porcentajes	69

## LISTA DE FIGURAS

FIGURA	pp.
1. Modelo Instruccional de Díaz Adaptado por Coronel	30
2. Fases del Diseño	39
3. Contenido de la Propuesta	40





UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
MAESTRÍA EN DESARROLLO CURRICULAR



## EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA DE LA LECTURA EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE PRIMER GRADO

Autora: **Dilia Coronel**  
Tutora: **Dra. Leonor Perozo**  
Fecha: **Marzo 2015**

### RESUMEN

Esta investigación tiene como objetivo proponer el juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en las y los estudiantes del primer grado de la Escuela Básica Estatal “Monseñor Luis Eduardo Henríquez”, ubicada en el Municipio Valencia, Estado Carabobo. Estuvo fundamentada en las teorías del humanismo, constructivismo y método pestalozziano. La metodología fue de tipo proyecto factible, con un diseño documental y de campo, el modelo instruccional utilizado fue el de Díaz. La población estuvo representada por los seis (6) docentes del primer grado. La técnica que se aplicó fue la encuesta y el instrumento el cuestionario, el cual estuvo validado por el juicio de expertos. La confiabilidad se obtuvo mediante la aplicación de la fórmula de Kuder Richardson. Asimismo el análisis de los datos se trató en el Procesador Estadístico SPSS V-18 y con los resultados se construyeron tablas de distribución de frecuencias y porcentajes por cada ítems con los respectivos indicadores de acuerdo a las variables, se realizaron quince (15) tablas con la representación gráfica para interpretar los resultados de los instrumentos aplicados con sus conclusiones y recomendaciones, por último, la propuesta del estudio.

**Palabras Clave:** Estrategias didácticas, juego lúdico, lectura.

**Línea de Investigación:** Propuestas Curriculares sobre problemas en la educación.



**UNIVERSITY OF CARABOBO  
SCHOOL OF EDUCATION  
POSTGRADUE STUDIES DIRECTION  
MASTER IN CURRICULUM DEVELOPMENT**



**THE PLAYFUL GAME AS A TEACHING STRATEGY FOR TEACHING  
READING IN CHILDREN FROM FIRST GRADE**

Author: **Dilia Coronel**  
Tutor: **Phd. Leonor Perozo**  
Date: **March 2015**

**ABSTRACT**

This research aims to propose a playful game as a teaching strategy for teaching reading in children from 1st grade of the Primary School “Monseñor Luis Eduardo Henríquez”, located in Valencia, Carabobo State. This paper was based in the Humanism Theories, Constructivism and The Pestalozzi Method. The methodology was type Feasible Project, a documentary and field design, instructional model used is the Diaz. The subjects of the study were six (6) schoolteachers of first grade. The technique was applied an interview and the instrument was a questionnaire, which was validated by expert judgment. Reliability was obtained by applying the Kuder Richardson formula. Additionally, Data analysis was treated in the SPSS Statistical processor. V-18 and the results of frequency distribution tables and percentages were built, for each dimension with respective indicators according to variables, fifteen (15) tables were performed with the graphical representation to interpret the results of the instruments with its findings and recommendations; finally, the proposal study.

**Key Words:** Teaching strategies, playful game, reading.

**Research Line:** Curricular proposals on problems in education.

## INTRODUCCIÓN

La educación es un proceso sociocultural dirigido a la plena realización del ser humano como persona y al mejoramiento de todas las condiciones que beneficien el desarrollo y la transformación de la sociedad. Por lo tanto, la educación debe ser de calidad, que contribuya al crecimiento de sujetos libres, activos, conscientes, con saberes, conocimientos, habilidades, actitudes y valores que incidan en la mejora de su calidad de vida y su entorno social.

Por consiguiente, se hace necesario en la práctica educativa la implementación de estrategias didácticas eficaces para la enseñanza, las cuales deben estar relacionadas con los fines educativos para facilitar la adquisición de conocimientos y favorecer el proceso de aprendizaje en los niños y las niñas, para lograr en ellos una formación integral. En relación a esto, el juego lúdico es una de las estrategias didácticas más importante de la que disponen los docentes para conseguir los objetivos de enseñanza - aprendizaje en los educandos en la etapa inicial y primaria, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas.

También, es un instrumento para el trabajo de conceptos, valores y procedimientos relacionados con el aprendizaje de la lectura, ya que permite adquirir el aprendizaje de una forma diferente y divertida. En concordancia con lo planteado, la finalidad de esta investigación es proponer el juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en los niños y las niñas de primer grado la cual estará estructurada de la siguiente manera.

Capítulo I, planteamiento del problema, objetivos de la investigación, justificación y alcance.

Capítulo II, Marco Teórico. En este capítulo se mencionan los diferentes antecedentes consultados que guardan cierta similitud y relación con la investigación que será desarrollada, fundamentación curricular y teórica, bases legales.

En el Capítulo III, se hace referencia a la metodología que se utilizará para llevar a cabo la investigación, la cual consta de: tipo y diseño de investigación, las fases metodológicas que contemplan las actividades que deberán ser desarrolladas para el cumplimiento de los objetivos formulados, la población, técnicas e instrumentos para la recolección de datos, la validez y la confiabilidad.

Seguidamente se presenta el Capítulo IV, donde se muestran los análisis y la interpretación de los resultados estadísticos con sus respectivas conclusiones y recomendaciones.

Por último, el Capítulo V, compuesto por la propuesta con todos los elementos que la integran.

## **CAPÍTULO I**

### **EL PROBLEMA**

#### **Planteamiento del Problema**

La educación es fundamental para el desarrollo económico y social de un país, ya que a través de ella se forma el potencial humano de la nación. En tal sentido, se considera una actividad esencial del Estado y, por ello, se dictan políticas educativas enmarcadas en la planificación general estatal, dirigidas a la democratización de la educación y a las necesidades sociales de la población.

En este sentido, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO 2008:4), establece que:

A medida que las sociedades se enfrentan a rápidas transformaciones, están cada vez más integradas y requieren más conocimientos, se concede gran importancia a la capacidad de los ciudadanos para resolver los problemas, cambiar, adaptarse y reflexionar de forma crítica. Con cada vez más frecuencia, lo que impulsa el desarrollo de un país es su nivel de educación y competencias.

Por consiguiente, la educación se convierte en el elemento esencial para la orientación de los procesos de cambio y transformación en las sociedades y lograr así un desarrollo sustentable con la formación integral y de calidad de los educando.

En este orden de ideas, en Venezuela se le ha dado importancia a los procesos educativos estableciendo en la Ley Orgánica de Educación (2009) artículo 25, tres (3) subsistemas de Educación: Básica, Media y Universitaria, el subsistema de Educación Básica está conformado por dos (2) etapas, la educación inicial y primaria, esta última comprende seis años de formación y conduce a la obtención del certificado de educación primaria, en este subsistema se da inicio al proceso de la escolaridad atendiendo a los niños y a las niñas desde edad temprana siendo esta etapa fundamental para el desarrollo cognitivo y de la personalidad de los educando y su preparación integral para el ingreso a los otros subsistemas.

Para desarrollar la etapa de educación primaria en el subsistema de educación básica el Ministerio del Poder Popular para la Educación estableció el Currículo Básico Nacional (1997), emanado como lineamiento a seguir en el desarrollo de los contenidos programáticos. Los docentes son los responsables de la implementación del mismo y de formar un ciudadano que pueda actuar con valores de justicia social y paz donde impere una transformación de su propia historia.

De acuerdo a lo planteado, se hace imperativa una educación de calidad que vaya de la mano con las nuevas generaciones, transformaciones, innovaciones y comunicaciones necesarias para el desarrollo económico, político y social del país. Con una educación integral donde es evidente la importancia funcional que tiene el dominio de la lectura como instrumento, a través del cual se asegura la interacción humana, fundamento de los cambios personales, sociales y culturales a los que obliga la dinámica del mundo actual. Por esta razón, la función que la sociedad asigna a la escuela tiene como uno de sus principios básicos el desarrollo de las potencialidades comunicativas del ser humano, esenciales para su formación integral.

Para ello, es indispensable que los niños y las niñas se apropien de la lectura, pues la misma forma parte del lenguaje y al mismo tiempo es un medio de comunicación que ayuda a la libre expresión del pensamiento y a crear situaciones de aprendizaje acordes con su entorno real.

Por lo tanto, la lectura es un medio que se utiliza en todas las áreas del conocimiento enmarcadas en el Currículo Básico Nacional (1997) y constituye uno de los elementos principales que integran el área de Lengua y Literatura cuyos objetivos están encaminados hacia el desarrollo de las capacidades comunicativas que favorezcan la interacción con el contexto social y natural, lean diversos tipos de textos apropiados a su nivel de desarrollo que les permitan obtener información e incorporarla de una manera significativa a su mundo.

Para lograr estos objetivos, la lectura debe estar en concordancia con los contenidos programáticos, los intereses y el nivel lingüístico de los niños y las niñas. El Currículo Básico Nacional (1997) establece que la enseñanza de la lectura inicia en el primer grado de educación primaria, puesto que la misma les permiten tener una base de conciencia lectora que los conduzca a un desarrollo personal e intelectual, donde puedan exteriorizar sus sentimientos, ideas y deseos, a la vez que los preparan para poder alcanzar las competencias en las diferentes áreas del conocimiento en la formación de la etapa primaria.

Sin embargo, Rojas y Yáñez (2003), hacen mención que la lectura representa hoy día uno de los problemas más importante a resolver en el contexto internacional, dado que aún en los países clasificados como de alto desarrollo los niveles de comprensión lectora no se logran con los resultados esperados y satisfactorios, ya que los lectores realizan una decodificación de las palabras más no aplican el procesamiento y el análisis de lo que se está leyendo.

Si bien es cierto, es fundamental que aprendan a leer en un ambiente de armonía que les permitan disfrutarla y ofrecerles la oportunidad de interactuar permanentemente en actividades de lectura para aprehender la complejidad y funcionalidad de la lengua en diversas situaciones de la vida cotidiana. No debe alfabetizarse "desde afuera" con métodos y estrategias prescriptivos; el maestro debe innovar con dinámicas de enseñanza que, a partir de los niveles de conceptualización en los cuales se encuentran los aprendices, deberá propiciar actividades que les permita leer espontáneamente con la facilidad de poder avanzar cognitivamente en la comprensión lectora, para esto se debe aplicar y hacer uso de diversas

estrategias didácticas innovadoras, una de la más indicada para tal fin es el juego lúdico, que con una intencionalidad pedagógica permite un aprendizaje efectivo y significativo de la lectura, como lo define Romero (2008:53).

El juego lúdico permite el aprendizaje mediante el juego lúdico, con una cantidad de actividades divertidas y amenas en las que puede incluirse contenidos, temas o mensajes del currículo, los mismos que deben ser hábilmente aprovechados por el docente. Debe seleccionar juegos formativos y compatibles con los valores de la educación.

Es por eso que se debe aprovechar las bondades y oportunidades que ofrece el juego lúdico como estrategia de enseñanza didáctica de la lectura para lograr conducir hacia un aprendizaje significativo de la misma a los niños y las niñas de primer grado.

En relación a lo anterior, cabe destacar que desde comienzos de los años de vida, los infantes son amantes del juego en él encuentran emociones, amistades, ponen en práctica la imaginación y la creatividad como principio fundamental de su infancia y si esto se puede entrelazar con su proceso de lectura se obtendrán grandes resultados a nivel cognitivo. Tal como lo establece Piaget citado por Torres (2003:53) el cual considera el juego como “la actividad lúdica del ser socializado”, del mismo modo afirma que, los juegos deben considerarse como una actividad importante dentro del aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje.

Es por esto que el juego lúdico como estrategia didáctica para la adquisición de la lectura en los primeros años de escolaridad de los educandos sirve para que no sólo vean la lectura como un objetivo obligatorio que tienen que lograr al finalizar el grado académico sino que, a través de él, puedan divertirse y, al mismo tiempo, logren la adquisición del aprendizaje significativo a través de ella y forme parte de su crecimiento personal e intelectual fortaleciendo el ámbito social y cultural.

De igual manera, al utilizar el juego lúdico como una estrategia didáctica de enseñanza en la adquisición de la lectura permitirá la interacción social del infante como un medio de

aprendizaje significativo y viable, pues el mismo al estar desarrollándose en un mundo conocido y agradable para él logra realizar las actividades que le producen placer. De allí que, el papel del juego inmerso con el mundo de la lectura se podrá lograr un engranaje socio - cognitivo en los niños y las niñas, haciendo más fácil el proceso de iniciación de la misma en el primer grado de educación primaria

Con relación a lo expuesto, en la Escuela Básica Estatal “Monseñor Luis Eduardo Henríquez”, ubicado en la Parroquia Miguel Peña del Municipio Valencia, en el que es personal activo la autora de la investigación, se pudo evidenciar que los docentes de primer grado no utilizan el juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura, sino estrategias convencionales lo cual se verificó en la revisión de los proyectos de aprendizajes del año escolar 2010 – 2011.

Así mismo el resultado del aprendizaje de la lectura de los alumnos que culminaron dicho año escolar según actas que reposan en el Departamento de Control de Estudio y registros diarios de los docentes no alcanzaron los niveles de lectura óptimos, sino el 55% de los educandos se encuentran en un nivel silábico y el otro 45% se encuentran pre-silábicos, lo cual demuestra la necesidad de mejorar estos resultados para lograr una calidad educativa en el aprendizaje de la lectura, pues se hace necesario la utilización de estrategias didácticas de enseñanza como el juego lúdico que permitan un aprendizaje de la lectura de manera eficaz en ese nivel educativo.

De acuerdo a lo anterior se pueden formular las siguientes interrogantes:

¿Cuáles son las estrategias didácticas que utilizan los docentes para propiciar el aprendizaje de la lectura en los alumnos de primer grado?

¿Qué factibilidad tiene el uso del juego lúdico como estrategia de enseñanza para la lectura?

¿Cómo estructurar el esquema de contenido del área de Lengua y Literatura del primer grado de educación primaria relacionado con el uso del juego lúdico como estrategia didáctica?

¿Cómo construir las estrategias didácticas de enseñanza de la lectura a través del juego lúdico?

## **Objetivos de la Investigación**

### **Objetivo General**

Proponer El Juego Lúdico como Estrategia Didáctica para la Enseñanza de la Lectura en los Niños y las Niñas de Primer Grado de la Escuela Básica Estadal “Monseñor Luis Eduardo Henríquez” de la Parroquia Municipio Valencia, Estado Carabobo.

### **Objetivos Específicos**

Diagnosticar las estrategias didácticas que utilizan los docentes de primer grado para el aprendizaje de la lectura en los niños y las niñas de primer grado de la Escuela Básica Estadal “Monseñor Luis Eduardo Henríquez”.

Determinar la factibilidad de implementar estrategias didácticas con el uso del juego lúdico para mejorar la enseñanza de la lectura.

Estructurar el esquema del contenido del área Lengua y Literatura del primer grado de educación primaria del Currículo Básico Nacional relacionado con el uso del juego lúdico como estrategia didáctica.

Construir sobre la base del esquema previamente estructurado las estrategias didácticas para la enseñanza de la lectura.

### **Justificación de la investigación**

Entre los objetivos primordiales del Ministerio del Poder Popular para la Educación está mejorar la calidad de la educación en Venezuela, para ello realiza reformas educativas en el área de inicial y de primaria entre las cuales se encuentra el Diseño Curricular (1997), utilizado actualmente en la institución en donde se desarrolla la investigación, la misma pretende promover cambios significativos en la práctica pedagógica, además sugiere actualizar las estrategias y modernizar los recursos que sustentan el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Tomando en consideración lo antes expuesto y, de acuerdo a la experiencia de la autora, la presente investigación surge por la necesidad de actualizar las estrategias de enseñanza de la lectura en la Escuela Básica Estadal “Monseñor Luis Eduardo Henríquez” implementando el juego lúdico como estrategia didáctica de enseñanza para lograr un aprendizaje significativo de la misma, formando lectores que no sólo codifiquen, sino que posean capacidad de comprender lo que están leyendo. Por lo tanto, es imperante que los educandos se interesen por la lectura, sientan placer y gusto por ella y, si es posible, que se apasionen.

Así mismo, se considera que este estudio tiene relevancia pedagógica por cuanto aborda el juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza en los educandos, ya que representa una estrategia que posibilita un proceso educativo en el que se involucran tanto los que aprenden como quienes enseñan. De la misma manera, se ha encontrado que la adaptación y socialización de los contenidos de los juegos lúdicos, permiten que los educandos desarrollen e incrementen acciones como relacionar, decodificar, analizar, describir, crear alternativas, comprender, establecer razones para validar o refutar, escuchar,

dialogar, negociar, aceptar, diferenciar; además es una herramienta para producir aprendizajes de manera natural, creativa, auténtica y espontánea por parte de los aprendices.

Por esta razón, al ejecutar el juego lúdico, se promueven competencias comunicativas que, a su vez, facilitan el aprendizaje, desarrollan el sentido de la responsabilidad y la solidaridad, el respeto a las ideas ajenas, la capacidad para autoevaluarse y evaluar a los demás, para expresar sus ideas personales y dialogar, como condiciones indispensables de un individuo activo, participativo y democrático.

En tal sentido, el juego lúdico está sustentado en el aprendizaje significativo el cual sólo puede lograrse cuando el alumno participa de manera activa en el proceso de enseñanza aprendizaje.

### **Delimitación y Alcance**

La elaboración de esta estrategia estará referida, específicamente, al contenido “Distinción entre vocales y consonantes” del Área de Lengua y Literatura como paso fundamental para dar inicio al proceso de la lectura, pues al dominar dicho contenido los estudiantes estarán en la capacidad de reconocer y formar sonidos que componen las palabras que se encontrarán en los textos sencillos acordes a su nivel cognitivo.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

La sustentación teórica de la investigación, consta de los conceptos y teorías que se utilizan para formular y desarrollar los aspectos significativos del estudio. Sabino (2004) define que:

El marco teórico, marco referencial o marco conceptual tiene el propósito de dar a la investigación un sistema coordinado y coherente de conceptos y proposiciones que permitan abordar el problema. Se trata de integrar al problema dentro de un ámbito donde éste tome sentido, incorporando los conocimientos previos relativos al mismo y ordenándolos de modo tal que resulten útil a nuestra tarea(p. 43).

#### **Antecedentes de la Investigación**

La revisión de trabajos anteriores que guardan relación con los tópicos a desarrollar en este estudio, representan los antecedentes que sirvió como punto de referencia para aclarar conceptos y dar relevancia a los aspectos a tratar, al respecto Tamayo y Tamayo (2006), señala: “en los antecedentes se trata de hacer una síntesis conceptual de las investigaciones o trabajos realizados sobre el problema formulado con el fin de determinar el enfoque metodológico de la investigación” (p. 64). Además de conocer el estado del arte del objeto de investigación.

En el trabajo realizado por Ortega (2008) el cual tituló el juego en el proceso de enseñanza de la lectura y la escritura en el niño y la niña de etapa inicial del C.P.E. “Francisco de Miranda”, cuyo objetivo planteado fue implementar el juego en el proceso de enseñanza de la lectura y la escritura en el niño y la niña del Centro Preescolar “Francisco de Miranda” del Municipio San Diego del Estado Carabobo. La autora afirma que el juego y su incidencia en

la enseñanza de la lectura y la escritura adquiere una importancia relevante dentro del contexto escolar para convertirse en una estrategia didáctica que se promueva a través de los cambios que surgen en el sistema educativo y ayuden a los docentes a orientar y reorientar la acción pedagógica con relación a esta forma de educar.

En relación a lo antes expuesto, esta investigación se relaciona con la presente al considerar el juego como una estrategia didáctica para el aprendizaje de la lectura y que ayude a los docentes a orientar la acción didáctica de manera efectiva. De igual manera, en Oaxaca, México, Ruano (2008) realizó su Trabajo de Grado titulado “Actividades Didácticas en la Adquisición de la Lecto-Escritura en Alumnos del Primer Grado de Educación Primaria”, cuya finalidad de interés como aporte esencial fue investigar y aplicar estrategias didácticas a utilizar en la clase de español para enseñar a los niños a leer y escribir cuando ingresan al primer año de primaria.

Los resultados mostraron que el 60% de los alumnos al ingresar a la escuela primaria se encontraban en el nivel intermedio de conceptualización de la escritura. Intermedio: diferenciación entre el dibujo y la escritura, necesidad de variación de las letras para obtener palabras diferentes. En este sentido, esta investigación aporta aspectos importantes a la presente, puesto que mediante el juego, los educandos desarrollan el sentido de la responsabilidad y la solidaridad, el respeto a las ideas ajenas, la capacidad para autoevaluarse y evaluar a los demás, para expresar sus ideas personales y dialogar, como condiciones indispensables de un individuo activo, participativo y democrático.

En tal sentido, Da Silva de Goncalves (2003) en su investigación titulada “El juego didáctico Carrera en la Historia de Venezuela como estrategia creativa de enseñanza para los alumnos del séptimo grado de la III etapa de educación básica de la Unidad Educativa José Félix Mora, Morón Estado Carabobo”, la cual tuvo como propósito comprobar la efectividad del juego didáctico carrera en la historia de Venezuela en el proceso de enseñanza de los alumnos del séptimo grado de la III etapa de educación básica de la Unidad Educativa José Félix Mora como estrategia creativa de enseñanza, la misma obtuvo como resultados que el

juego fue efectivo en un 95% de los casos, ya que el promedio de calificación del grupo mejoró significativamente.

Esta investigación es relevante para la actual, pues se enmarcó dentro de un enfoque constructivista que genera capacidades de aprendizaje significativo y que sólo puede lograrse cuando el alumno participa de manera activa en el proceso de enseñanza aprendizaje, además, señala que es necesario incorporar el juego a las actividades de aula, ya que es difícil encontrar un niño a quien no le guste jugar.

Del mismo modo, Fuentes (2003) en su investigación titulada “El juego como herramienta didáctica para el proceso de aprendizaje en la lengua escrita en la primera etapa de Educación Básica” cuyo objetivo general es determinar los efectos del juego como herramienta didáctica para el proceso de aprendizaje de la lengua escrita en alumnos de segundo grado de Educación Básica, de la Unidad Educativa Profesora Ofelia Matute, dicha investigación obtuvo como resultados que a través del juego los niños encuentran tiempo y espacio para pensar y así favorecer el enlace y la integración entre fantasía y calidad.

Por lo tanto, el mencionado trabajo es un aporte significativo para esta investigación al hacer referencia que el juego representa una alternativa, una herramienta para producir aprendizajes de manera natural, creativa, auténtica y espontánea por parte de los aprendices. Por esta razón, al ejecutar el juego, se promueven competencias comunicativas que, a su vez, facilitan el aprendizaje.

## **Fundamentación Teórica Curricular**

### **Bases Filosóficas**

El humanismo es la corriente filosófica que hace referencia al individuo como figura central dentro de toda situación. Por lo tanto, en el proceso de enseñanza el docente debe tomar en cuenta que su función radica en la formación del ser humano, y dicho proceso debe estar centrado por y para la vida, en donde el alumno es considerado como un ser único de capacidades y aptitudes potencialmente por desarrollar.

De acuerdo a lo antes expuesto, el proceso de humanización tiene como objetivo el construir al individuo en una sociedad ya dada y, para alcanzar este fin, se afronta la realidad, usando las facultades intelectuales para interactuar en un contexto humanizado, pues tan solo la pertenencia a un grupo y a una cultura permite desarrollar la educación del hombre. De esta manera, Comte citado por Sartre (1997), señala que “por humanismo se puede entender a la teoría que toma al hombre como fin y como valor superior. El hombre es asombroso” (p. 64), por lo tanto, educar es considerar al individuo como centro y fin del proceso educativo.

Bajo este contexto, la educación posee el ámbito adecuado para crear actitudes positivas hacia la variedad de la vida humana, transformando aquellos contenidos que supongan cualquier tipo de discriminación. Cabe destacar que el estado docente en Venezuela está sustentado bajo la concepción humanista del Maestro Simón Rodríguez y Luis Beltrán Prieto Figueroa, la cual consiste en sus ideales de libertad, justicia, igualdad, fraternidad, felicidad, unidad, originalidad y emancipación.

La misma se proyecta a través del humanismo como nuevo paradigma educativo, el cual consiste en formar a un ser humano social e integral, capaz de responder y participar activamente en la transformación de la sociedad en la que vive y se desarrolla. Es importante señalar que el educador sigue teniendo un papel decisivo en la conformación de la personalidad de los estudiantes, de su preparación y actitudes dependerán en considerable medida los resultados logrados en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

### **Bases Psicológicas**

El constructivismo tiene como fin que el alumno construya su propio aprendizaje, Ausubel (1970), considera que “el aprendizaje por descubrimiento no debe ser presentado como opuesto al aprendizaje por exposición (recepción)” (p. 62), ya que éste puede ser igual de eficaz, si se cumplen unas características.

Por consiguiente, el aprendizaje escolar puede darse por recepción o por descubrimiento, como estrategia de enseñanza y puede lograr un aprendizaje significativo o memorístico y repetitivo. De acuerdo al aprendizaje significativo, los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno. Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando.

Esto permitirá al niño adquirir los conocimientos de una manera más simple y dinámica, pues los nuevos aprendizajes no serán tan complejos de lograr porque hay una noción previa que fue antes obtenida, tomando en consideración que si se unen los conocimientos previos con la actividad más divertida para ellos como lo es el juego a parte de lograrse un aprendizaje significativo, se logrará el verdadero disfrute del conocimiento con una estimulación para aprender cosas nuevas entre ellas dominar el proceso de lectura.

En este sentido, Tama (1986) expone que el profesor en su rol de mediador debe apoyar al alumno para:

- 1.- Enseñarle a pensar: Desarrollar en el alumno un conjunto de habilidades cognitivas que les permitan optimizar sus procesos de razonamiento.
- 2.- Enseñarle sobre el pensar: Animar a los alumnos a tomar conciencia de sus propios procesos y estrategias mentales (metacognición) para poder controlarlos y modificarlos (autonomía), mejorando el rendimiento y la eficacia en el aprendizaje.
- 3.- Enseñarle sobre la base del pensar: Quiere decir incorporar objetivos de aprendizaje relativos a las habilidades cognitivas, dentro del currículo escolar (p. 25).

En este orden de ideas, Bruner (1960) defiende que “la estructura cognitiva previa del aprendiz (sus modelos mentales y esquemas) es un factor esencial en el aprendizaje” (p. 112). Ésta da significación y organización a sus experiencias y le permite ir más allá de la información dada, ya que para integrarla a su estructura debe contextualizar y profundizarla para lograr la nueva adquisición. En la actualidad, los pedagogos consideran los juegos como una herramienta fundamental para el proceso de enseñanza y aprendizaje, puesto que ayuda a

la obtención de un verdadero aprendizaje significativo, elevar el trabajo independiente de los estudiantes y resolver situaciones problemáticas en la actividad práctica.

El juego proporciona nuevas formas de explorar la realidad y estrategias diferentes para trabajar sobre la misma. Beneficia a los estudiantes, pues vivimos en una sociedad que está basada en reglas. Además los juegos permiten a los educandos desarrollar su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, descubrir diferentes modos y estilos de pensamiento y favorecer el cambio de conducta, del mismo modo beneficia el intercambio grupal, rescata la imaginación, la fantasía y surge en los adultos el espíritu infantil, lo que permite que surja nuevamente la curiosidad, el encanto, el asombro, lo espontáneo y sobre todo lo auténtico al momento de reaccionar ante las situaciones que se nos presentan.

Por su parte, Vigotsky (1971) afirma que:

El juego es un espacio de construcción de una semiótica que hace posible el desarrollo del pensamiento conceptual y teórico, considerando que el niño a partir de sus experiencias va formando conceptos, con un carácter descriptivo y referencial en cuanto se hallan circunscritos a las características físicas de los objetos (p. 38).

Se puede decir que el juego presenta características de aprendizajes, pues para desarrollarlo, los infantes se ven obligados a aprenderse las normas que lo rigen poniendo en manifiesto su proceso cognitivo de interés para desenvolverse, si a esto se le introduce la lectura a través del juego lúdico los estudiantes asumirán ese proceso como algo divertido e innovador para su desarrollo.

### **Bases Pedagógicas**

El método pestalozziano, según su autor citado por Abarca (2002), consiste “en que más que ningún otro método precedente comprende que es necesario edificar el espíritu infantil, construirle una experiencia determinada y claramente intuida; no actuar como si el niño tuviese ya experiencia, sino cuidar que obtenga experiencia”(p. 15). De lo anteriormente descrito, se puede decir que el juego lúdico es una estrategia didáctica innovadora participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los estudiantes nuevas experiencias

y métodos de dirección; no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por la lectura.

En tal sentido, el biólogo Spencer (1859) sostiene que:

El juego es un medio para liberar el exceso de energía infantil mediante el movimiento. Es decir, mediante el juego los niños y las niñas encuentran un espacio de descarga de energía, la misma energía que a veces los atosiga y los pone bloqueados para el provecho de nuevos conocimientos (p. 20).

A través del juego, los infantes se liberan del cúmulo de energía que los hace caer en el aburrimiento al no realizar una actividad provechosa y satisfactoria para ellos, la cual inconscientemente los satura mentalmente y no los deja realizar el proceso de adquisición de conocimientos de manera grata, si el tema dado es la lectura se cerrarán automáticamente a dicho aprendizaje, es por esto que, se debe engranar la lectura con el placer de jugar, ya que mientras se divierten y descargan energías ahogantes van adquiriendo aprendizajes.

De ahí que Ferrière (1929), quien frente a la escuela tradicional “propone una actitud pedagógica de respeto a las necesidades e intereses del niño, quien conducido con una metodología eminentemente activa, deberá desarrollar un espíritu crítico y de cooperación” (p. 36). Los niños y las niñas se constituyen en el eje de toda la actividad educativa, en contraste con el tradicionalismo que considera al docente como el responsable y protagonista principal del proceso educativo.

En esta teoría se puede concluir que la escuela tradicional propone una actitud pedagógica, se considera que la educación puede definirse como una especie de inversión, cuyos productos se constituyen en una forma de capital, sin embargo, en la teoría peztaloziana, es necesario edificar el espíritu infantil, construirle una experiencia determinada y claramente intuita. Por consiguiente, es de gran importancia desarrollar acciones innovadoras a través de juegos lúdicos que promuevan un aprendizaje significativo. Para Betancourt (2004) “la actividad lúdica es una actividad placentera en sí misma, que permite al niño(a) explorar y comprender su mundo. Especialmente, estimula el desarrollo

sensoriomotriz, intelectual, social, moral, de la creatividad y de la autoconciencia del niño” (p. 25).

Asimismo, Pernalet (2005) sostiene que “el juego lúdico fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento”(p. 57).

### **Bases Sociológicas**

De acuerdo a la doctrina de Vigotsky (1971), las habilidades internas o patrones de pensamiento, que una persona muestra “no son determinadas en forma primaria por factores innatos, sino que son producto de las actividades practicadas en las instituciones sociales en donde el individuo crece” (p. 77). Dicho autor, fundamenta su teoría en el aprendizaje que se da por medio de una sociedad y en el ambiente en que se desarrollan las personas, el ser humano debe vivir dentro de una comunidad porque a través de ella se da el motor del aprendizaje y por consiguiente el desarrollo social, para que esto se cumpla es importante tomar en cuenta dos aspectos esenciales:

El contexto social y la capacidad de imitación; el aprendizaje se da mejor cuando se transmite a un grupo y no a una sola persona, la interacción es fuente de aprendizaje y promueve el desarrollo del individuo. El uso del juego lúdico como estrategia de enseñanza, permite establecer una relación con el ámbito social de cada ser.

Cabe señalar que al realizar un juego colectivo se crean lazos de comunicación y amistad entre los integrantes para lograr el disfrute del mismo y, de esta manera, desarrollar el sentido de la comunicación social y el desarrollo cognitivo facilitando el alcance de nuevos aprendizajes en el aula de clase dirigido hacia cada uno de los participantes en esta investigación

## **Lectura**

La lectura es un proceso necesario donde los aprendices obtienen, a través de ella, un conocimiento adecuado que permite desenvolverse en su entorno social y académico, el propósito de la enseñanza y aprendizaje de la misma es lograr el desarrollo de la competencia comunicativa del estudiante atendiendo a los procesos de comprensión de la lengua escrita, tomando en cuenta el uso de los registros adecuados para cada contexto situacional. También le permite al niño sustituir la realidad por signos convencionales y, progresivamente, conoce varios sistemas de simbolización, por lo que se ejercita en la actividad de codificar y descodificar. Un niño que no lee no puede procesar la información en ninguna de las asignaturas que cursa.

En tal sentido, Teberosky (2001) define la lectura como: “la primera tecnología mental” (p. 25). El mencionado autor, explica que la lectura es un medio por el cual el individuo procesa de manera sistemática la información recibida a través de códigos gráficos, integrando otros procesos como la comprensión y el análisis de la información; por lo tanto la lectura es la que le permite al hombre comprender la ciencia y el sentido de la vida.

Dentro de este contexto, Goodman (1992) puntualiza que:

La lectura sería uno de los cuatro procesos lingüísticos, ya que el habla y la escritura son productivas, y el escuchar y el 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. 47).

Es decir que para este autor, la lectura es uno de los procesos lingüísticos del individuo, que se basa en la comprensión del mensaje que el escritor del texto desea expresar. También manifiesta que es un juego psicolingüístico, donde el individuo “adivina”, predice o anticipa lo que está leyendo, a través de los signos gráficos y/o sonoros; internalizando la información. El individuo lee la información, e inmediatamente ocurre una “internalización” de la misma, y a medida que avanza la lectura, el individuo puede ser capaz de adivinar lo que viene a continuación.

En cuanto, Florencia citada por Definición ABC una guía única en la red (2008) señala que: “la lectura está estrechamente relacionada con el proceso de aprendizaje y claro, será elemental para llevar al mismo a buen puerto” (p. 89), por lo tanto, se deduce que para lograr un proceso de aprendizaje significativo de cualquier área del conocimiento, es necesaria la lectura para codificar la información, de ahí la importancia de enseñar a leer utilizando estrategias didácticas que conduzcan a un excelente proceso de enseñanza y aprendizaje, por consiguiente una de las estrategias didácticas que permiten un aporte innovador de enseñanza es el juego lúdico.

De igual manera, Gutiérrez y Montes de Oca (2004) indican que la lectura “se constituye en un proceso constructivo al reconocerse que el significado no es una propiedad del texto, sino que el lector lo construye...” (p. 56). Es decir que, la construcción del significado del texto o bien de la lectura conlleva a la aplicabilidad del uso de herramientas de enseñanza y aprendizaje en la educación de los infantes a temprana edad, como es el juego lúdico, estrategia a través de la cual se puede lograr la lectura de una manera dinámica al propiciarles a los educandos diversión, entretenimiento y estímulo.

Además, la lectura que se realiza utilizando el juego, es una fuente que le da al infante la posibilidad de conocer mundos amplios y maravillosos, estimula la fantasía, desarrolla la imaginación creadora, los procesos mentales superiores, enriquece la vida, amplía el espacio de comunicación y desarrolla el vocabulario.

Al respecto, Solé (1992) define la lectura como:

Proceso mediante el cual se comprende el lenguaje escrito. En esta comprensión intervienen tanto el texto, su forma y su contenido, como el lector, sus expectativas y sus conocimientos previos. Para leer necesitamos, simultáneamente, manejar con soltura las habilidades de decodificación y aportar al texto nuestros objetivos, ideas y experiencias previas (p. 18).

De acuerdo a la definición de ésta autora, la lectura es una actividad que permite identificar, decodificar y analizar lo que otra persona quiere decir, de igual forma se puede tomar en cuenta que no solo es un acto donde el ser humano decodifica signos gráficos, sino que va más allá, aceptando la responsabilidad de buscar un sentido del texto y transformar los

conocimientos previos con los conocimientos recientemente aprendidos. Finalmente dentro de este contexto, Ferreiro (2001) afirma que “la lectura es toda aquella actividad de asignación de un significado a un texto que precede a lo convencional” (p. 89). La autora manifiesta en su concepto de lectura la necesidad de que sea una actividad que corresponda a las responsabilidades del individuo como lector y crítico de un texto, es decir, la lectura es un acto donde el ser humano acepta la asignación de encontrarle sentido y coherencia a lo que el autor refleja en su escrito, por lo tanto, el lector debe reaccionar al momento de leer, buscando sentido de lo que se quiere expresar.

### **Estrategias Didácticas**

Para todo docente el hecho de transmitir un contenido a sus estudiantes es aparentemente sencillo, sin embargo hay aspectos implicados que lo convierten en una compleja realidad. Tal como lo señala Rivas (2000), hay que valerse de estrategias adecuadas, ellas convertidas en herramientas para el docente pueden conducir al estudiante hacia la autonomía y emancipación intelectual. Florencia (2012) define que: “una estrategia es el conjunto de acciones que se implementarán en un contexto determinado con el objetivo de lograr el fin propuesto” (p. 22). Por lo tanto una estrategia puede ser aplicada en diferentes ámbitos institucionales. También Cammaroto (1999) sostiene que:

Es un proceso de enseñanza y aprendizaje con ausencia o sin ausencia del docente, por lo cual la instrucción se lleva a cabo con el uso de los medios instruccionales o las relaciones interpersonales logrando que el alumno alcance ciertas competencias previamente definidas a partir de conductas iniciales (p. 48).

Al respecto Díaz (2002) señala que, “las estrategias seleccionadas por el docente, deben garantizar una alta efectividad, al ser utilizadas como apoyo en la dinámica del proceso de enseñanza y aprendizaje, las cuales deben incluirse al inicio, durante y al final de una sesión pedagógica” (p. 69).

De allí la importancia de usar estrategias que conduzcan al logro de un verdadero aprendizaje significativo especialmente en los primeros años de escolaridad, estrategias que

motiven y le faciliten al alumno la adquisición de conocimientos. En tal sentido la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) (1979) define la estrategia en el ámbito educativo “como la combinación y organización del conjunto de métodos y materiales escogidos para alcanzar ciertos objetivos” (p. 58). Por consiguiente, se entiende como estrategia el procedimiento o conjunto de inventivas creadas de forma organizada para conseguir las metas previstas en los procesos educativos.

Entre las estrategias didácticas tenemos la más importante en el mundo infantil que es el juego lúdico, ya que todo niño desde los primeros años de su vida ven en él el goce de cada día. Por lo tanto, realizando un engranaje con la lectura se obtendrán niños alegres y lectores por naturaleza. En este sentido, Díaz (2002) hace mención que las estrategias de aprendizaje:

Van enfocadas hacia el aprendizaje estratégico, a través del diseño de modelos de intervención cuyo propósito es dotar a los alumnos de estrategias efectivas para el mejoramiento en áreas y dominios determinados (comprensión de textos académicos, composición de textos, solución de problemas, entre otros) (p. 22).

Refiere el mencionado que, todo lo que un individuo aprende o no aprende está considerablemente determinado por las técnicas y procedimientos que se emplea para enseñarlo. Influyen la motivación y el esfuerzo del individuo por aprender, pero directamente relacionado con el método que se utilice en la enseñanza, es decir el uso adecuado de una estrategia de aprendizaje.

Del mismo modo Roldan (2011) señala que:

Se componen por el estilo de enseñanza; el tipo de estructura comunicativa, como parte de la cultura escolar y las relaciones interpersonales; el modo de presentar los contenidos, los objetivos y la intencionalidad educativa, la relación entre los materiales y las actividades a realizar (p. 3).

Entre las estrategias de enseñanza, basadas en Díaz (2002), se encuentran tres (3) tipos, las cuales permite clasificarlas según el momento de uso y presentación en:

Estrategias Preinstruccionales: Preparan y alertan al estudiante en relación con qué y cómo va a aprender. Esencialmente tratan de incidir en la activación o la generación de conocimientos y experiencias previas pertinentes, se utiliza para que el educando se ubique en el contexto conceptual apropiado y para que genere expectativas adecuadas. Algunas de estas estrategias son los objetivos, juegos de Inicio y los organizadores previos.

Estrategias Coinstruccionales: Apoyan los contenidos curriculares durante el proceso mismo de enseñanza. Cubren funciones para que el aprendiz mejore la atención e igualmente detecte la información principal, logre una mejor codificación y Conceptualización de los contenidos de aprendizaje, y organice, estructure e interrelacione las ideas importantes. Se trata de funciones relacionadas con el logro de un aprendizaje con comprensión. Aquí pueden incluirse estrategias como juegos, ilustraciones, redes y mapas conceptuales, analogías y cuadros, entre otras.

Estrategias Postinstruccionales: Se presentan al término del desarrollo de la sesión pedagógica, permiten que el alumno forme una síntesis, integradora e incluso crítica del material utilizado o de la actividad desarrollada, e incluso valorar el propio aprendizaje (autoevaluación). Algunas de las estrategias postinstruccionales más reconocidas son resúmenes finales, organizadores gráficos (cuadros sinópticos), redes, juegos y mapas conceptuales.

Por consiguiente, se puede decir que, una estrategia didáctica es el desarrollo de acciones pedagógicas que permiten el logro de los objetivos de una organización. Las estrategias de enseñanza y de aprendizaje se encuentran involucradas en la promoción de aprendizajes significativos a partir de los contenidos escolares; aun cuando en el primer caso el énfasis se pone en el diseño, programación, elaboración y realización de los contenidos a aprender.

Existen diversas acciones que se pueden considerar como una estrategia didáctica entre las cuales tenemos el uso del juego lúdico como herramienta privilegiada para facilitar y dinamizar el proceso de enseñanza y de aprendizaje en los educandos. Desde el aprendizaje hay una relación entre lo serio y lo divertido. No hay acontecimientos de más valor que

descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y disfruta a la par que cumple con su trabajo.

### **Juego Lúdico**

El juego es una actividad inherente a los seres humanos, es decir, naturalmente el hombre tenderá a desarrollarla y, por supuesto, también, la necesitará, porque básicamente ayuda a lograr la dosis de diversión y de disfrute que cualquier ser humano requiere para lograr una estadía placentera en este mundo a veces tan complejo y lleno de momentos poco agradables. Existen diversos tipos de juegos, aquellos que implican la mente, otros que demandarán de parte de quienes los despliegan un uso físico y los lúdicos, los cuales son aquellos que propician una enseñanza. Pero además de esta diversión que los mismos suelen reportarles a quienes los desempeñan, también resultan ser muy útiles e importantes a la hora del desarrollo de determinadas destrezas, habilidades y aprendizajes.

En este sentido, Fuentes (2003) afirma que

A través del juego el niño va afianzando los conocimientos. Por ejemplo un niño que ya haya alcanzado la suficiente habilidad manual para usar las tijeras afianzará esa habilidad jugando a recortar. El juego le permite consolidar notablemente habilidades y destrezas (p. 31).

Es notorio que para el niño jugar es indispensable, ya sea para compartir, para aprender o solamente para divertirse, porque es parte de su formación, de su crecimiento como infante. En este mismo orden de ideas, el juego es una actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; a su vez es herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras, o afectivas y todo esto se debe realizar de forma gustosa, sin sentir obligación de ningún tipo y como todas las actividades se requiere disponer de tiempo y espacio para poder realizarlo. Éste presenta diversas características particulares, entre las cuales se destacan:

- Produce placer.
- El juego contiene y debe contener un marco normativo.
- Es una actividad espontánea.
- El juego es acción y participación activa.
- Permite la autoexpresión.

En concordancia con lo anterior, Yturalde (2009) señala que:

Los juegos lúdicos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que el juego lúdico tiene en las etapas pre-escolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego lúdico como detonador del aprendizaje. La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento (p. 85).

Por lo tanto, este autor afirma la importancia que tiene el juego lúdico como estrategia de enseñanza y aprendizaje de la lectura en las primeras etapas de la vida del niño en su proceso educativo, ya que la lúdica es inherente al ser humano dentro y fuera del aula con la supervisión y orientación del alumno para una mejor obtención de resultados efectivos.

Dentro de este marco de ideas, Concepción citado por Palacino (2007) expresa que: “para alcanzar un aprendizaje significativo y lograr una educación con carácter científico se debe trabajar el juego no solamente como una actividad espontánea, sino que se debe analizar su dirección y orientación pedagógica” (p. 35). Es decir, se debe lograr que la actividad del juego lúdico tenga un carácter organizado, tendiente a activar pensamientos rápidos y coherentes con los objetivos y contenidos de la enseñanza, buscando promover de forma eficiente el aprendizaje y satisfacer las necesidades y el placer de los estudiantes.

En tal sentido, el juego lúdico es una de las estrategias innovadoras más importante de la que disponen los educadores para conseguir sus objetivos de enseñanza, de hecho, pocos

recursos didácticos pueden igualar la eficacia educativa del juego, se convierte en una estrategia que permite enseñar conceptos, valores y procedimientos relacionados con el aprendizaje de la lectura y a su vez conseguir que los alumnos disfruten mientras aprenden.

### **Fundamentación Teórica**

La educación tiene como objetivo la formación integral del educando donde cada individuo acceda progresiva y secuencialmente a la etapa superior de su desarrollo intelectual, para esto, el maestro debe crear un ambiente estimulante de experiencias que faciliten en el niño su acceso a las estructuras cognoscitivas de la etapa inmediatamente superior, utilizando estrategias didácticas de enseñanza que conduzcan a un aprendizaje significativo.

La fundamentación teórica de esta investigación estará basada en la construcción de estrategia didáctica de enseñanza de acuerdo a la definición de Díaz (2002) son procedimientos que el docente utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de los objetivos instruccionales y promover el aprendizaje significativo en los alumnos y a través de los recursos y medios apropiados, ayudan al docente en el desarrollo de las actividades pedagógicas, el cual debe tener un amplio conocimiento de las diferentes técnicas y métodos, conociendo qué función tiene cada una de ellas y cómo pueden utilizarse o desarrollarse para enriquecer el proceso de enseñanza. El autor antes señalado considera que, para construir una estrategia de enseñanza se deben considerar cinco (5) aspectos esenciales, los cuales son:

Considerar las características generales de los aprendices (nivel de desarrollo cognitivo, conocimientos previos, factores motivacionales, entre otros): se describen las características generales que demarcan al grupo para el cual se elaborarán las estrategias de aprendizajes. Tipo de dominio del conocimiento en general y del contenido curricular en particular que se va abordar: para esto, hay que tener en claro cuál es el objetivo de aprendizaje y el contenido curricular que se quiere afrontar.

Los objetivos y metas que se desean lograr y las actividades cognitivas y pedagógicas que debe realizar el alumno para conseguirlos: tener claro la meta a la cual se quiere llegar y las actividades cognitivas y pedagógicas que el alumno debe utilizar para lograrla. Vigilancia

constante del proceso de enseñanza (de las estrategias de enseñanza empleadas), así como del proceso y el aprendizaje de los alumnos: vigilar constantemente los resultados que se van dando a lo largo de la aplicabilidad de la estrategia. Determinar el contexto intersubjetivo (el conocimiento ya compartido), creado con los alumnos: determinar el conocimiento ya impartido y creado por los estudiantes hasta ese momento del proceso de enseñanza.

Gráficamente se puede representar de la siguiente manera:

**Figura N° 1**

**Modelo Instruccional de Díaz adaptado por Coronel (2014)**



### **Contenido Programático**

Es evidente la importancia funcional que tiene el dominio de la lengua como instrumento a través del cual se asegura la interacción humana, fundamento de los cambios personales, sociales y culturales a los que obliga la dinámica del mundo actual. Por esta razón, la función que la sociedad asigna a la escuela tiene como uno de sus principios básicos el

desarrollo de las potencialidades comunicativas del ser humano, esenciales para su formación integral.

En este sentido, se debe entender la educación como una acción social intencional, a través de la cual se promueven determinados aprendizajes que contribuirán para la realización de un proyecto de sociedad donde la comunicación y el lenguaje permitan al educando participar en procesos sociales de entendimiento que afianzan su propia identidad al interactuar en una sociedad específica y compartir con otros la misma cultura. Por tal motivo, un proyecto educativo, entonces, ha de concebirse como un acto de entendimiento y de elaboración conjunta de todos los elementos involucrados en el proceso educativo. Es por esto que, las reformas educativas ofrecen propuestas pedagógicas a través de los contenidos programáticos que se encuentran en el currículo, el docente tendrá la responsabilidad de impartirlos en cada momento académico.

El contenido programático que abordará ésta investigación se encuentra ubicado en el Currículo Básico Nacional (1997), Programa de estudio de la I etapa, en el área de Lengua y Literatura, bloque “Reflexiones sobre la lengua” el cual agrupa los contenidos que se adquieren en experiencias de aprendizaje relacionadas con los aspectos normativos y convencionales a los que obliga el uso de la lengua y serán tratados a medida que surjan en las situaciones de interacción escolar o como producto de estrategias planificadas a partir de contextos significativos para el niño.

El contenido conceptual que corresponde a éste bloque es “Nociones acerca del funcionamiento de la lengua” con el procedimental “Distinción entre vocales y consonantes” el cual ayudará a los niños y las niñas a identificar visualmente los sonidos conformados al unir una consonante más una vocal, una vocal más una consonante, ambas representan sonidos diferentes que servirán para dar inicio al

proceso de lectura de textos simples y sencillos, además se trabaja el contenido actitudinal el cual se refiere a las actitudes y valores que se espera que los educandos adquieran durante el desarrollo de los contenidos planteados, tal como se presenta en la siguiente tabla:

**Tabla N° 1**  
**Contenido Programático**

BLOQUE: REFLEXIONES SOBRE LA LENGUA		GRADO PRIMERO
CONTENIDOS		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Nociones acerca del funcionamiento de la lengua.	Análisis de textos sencillos producidos colectivamente para determinar las oraciones que los integran. Análisis de oraciones sencillas para observar las palabras que las integran. Observación y agrupación de palabras de acuerdo con el número de sílabas que las integran (palabras cortas, palabras largas). Comparación de palabras que presenten semejanza en su sílaba inicial o final. Identificación de distintos tipos de letras. Distinción entre vocales y consonantes. Discriminación de sonidos y su relación con las letras que los representan.	Valoración del uso adecuado de la lengua para el logro de una comunicación eficaz. Respeto por las normas y convenciones de la lengua. Aprecio por las múltiples posibilidades de expresión que ofrece la lengua. Interés por expresar las ideas en forma organizada y comprensible. Valoración de la cooperación y la solidaridad del trabajo en equipo. Respeto por los puntos de vista de los otros en las relaciones de interacción comunicativa dentro y fuera del aula. Aprecio por el uso del léxico propio del español de Venezuela como reafirmación de identidad

**Fuente: Currículo Básico Nacional (1997)**

### **Bases Legales**

La normativa que da soporte legal a la presente investigación se sustenta en los documentos referidos a continuación:

#### **Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999)**

Artículo 102. La educación es un derecho humano y un deber social...El Estado la asumirá como función indeclinable y de máximo interés en todos los niveles y modalidades, y como instrumento del conocimiento científico, humanístico...La educación...está fundamentada en el respeto a todas las corrientes del pensamiento, con la finalidad de desarrollar el potencial creativo de cada ser humano y el pleno ejercicio de la personalidad en una sociedad democrática....

De igual forma en el artículo 103 relata lo siguiente:

Artículo 103. Expresa:

Toda persona tiene derecho a una educación integral, de calidad, permanente, en igualdad de condiciones y oportunidades, sin más limitaciones que las derivadas de sus aptitudes, vocación y aspiraciones. La educación es obligatoria en todos sus niveles, desde el maternal hasta el nivel medio diversificado. La impartida en las instituciones del Estado es gratuita hasta el pregrado universitario. A tal fin, el Estado realizará una inversión prioritaria, de conformidad con las recomendaciones de la Organización de las Naciones Unidas. El Estado creará y sostendrá instituciones y servicios suficientemente dotados para asegurar el acceso, permanencia y culminación en el sistema educativo. La ley garantizará igual atención a las personas con necesidades especiales o con discapacidad y a quienes se encuentren privados de su libertad o carezcan de condiciones básicas para su incorporación y permanencia en el sistema educativo.

El análisis de los artículos 102 y 103 de la Constitución venezolana, hace referencia a que la educación debe ser de calidad con una formación integral que le permita a los ciudadanos y ciudadanas desarrollar su potencial creativo para las transformaciones que requiere la sociedad y el desarrollo sustentable del país, por lo tanto, la utilización de estrategias didácticas por parte del docente en los procesos de enseñanza y aprendizaje son fundamentales para lograr la educación que requiere el país.

### **Ley Orgánica de Educación (2009)**

Artículo: 3.

La presente Ley establece como principios de la educación, la democracia participativa y protagónica... Igualmente se establece que la educación es pública y social, obligatoria, gratuita, de carácter laico, integral, permanente, con pertinencia social, creativa, artística, innovadora, crítica, pluricultural, multiétnica, intercultural y plurilingüe.

La actividad docente debe formar para la independencia, un ciudadano que pueda actuar con valores de justicia social y paz donde impere una transformación de su propia historia.

Artículo: 25.

Establece los niveles del sistema educativo que conforman la educación en Venezuela en relación a la etapa de educación básica señala lo siguiente:

1. El subsistema de educación básica, integrado por los niveles de educación inicial, educación primaria y educación media. El nivel de educación inicial comprende las etapas de maternal y preescolar destinadas a la educación de niños y niñas con edades comprendidas entre cero y seis años. El nivel de educación primaria comprende seis años y conduce a la obtención del certificado de educación primaria. El nivel de educación media comprende dos opciones: educación media general con duración de cinco años, de primero a quinto año, y educación media técnica con duración de seis años, de primero a sexto año. Ambas opciones conducen a la obtención del título correspondiente.

La duración, requisitos, certificados y títulos de los niveles del subsistema de educación básica estarán definidos en la ley especial.

**Cuadro N° 2**  
**Operacionalización de variables**

<b>OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES</b>				
<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>DEFINICIÓN</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>ITEMS</b>
Proponer el juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en los niños y las niñas de primer grado de la Escuela Básica Estatal “Monseñor Luis Eduardo Henríquez”	<b>Lectura</b>	Proceso mediante el cual se comprende el lenguaje escrito. En esta comprensión intervienen tanto el texto, su forma y su contenido, como el lector, sus expectativas y sus conocimientos previos. Para leer necesitamos, simultáneamente, manejar con soltura las habilidades de decodificación y aportar al texto nuestros objetivos, ideas y experiencias previas (p. 18). Solé (1992)	<b>Proceso constructivo Enseñanza de la lectura</b>	2, 3
	<b>Estrategia Didáctica</b>	El conjunto de acciones realizadas por el docente con una intencionalidad pedagógica clara y explícita. El carácter intencional de las estrategias didácticas se fundamenta en el conocimiento pedagógico” (p. 34). Gallego y Salvador (2002)	<b>Concepto de estrategia de didáctica Aplicación de estrategias didácticas</b>	1, 4, 5
	<b>Juego Lúdico</b>	El juego lúdico permite el aprendizaje mediante el juego, existiendo una cantidad de actividades divertidas y amenas en las que puede incluirse contenidos, temas o mensajes del currículo, los mismos que deben ser hábilmente aprovechados por el docente. Debe seleccionar juegos formativos y compatibles con los valores de la educación. Romero (2008)	<b>Aprendizaje Significativo Motivación El juego como estrategia de lectura Dominio sobre el juego lúdico</b>	6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15

Fuente: Coronel (2014)

## **CAPÍTULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

El marco metodológico es el conjunto de acciones que, a través de procedimientos específicos, incluyen las técnicas de observación y recolección de datos, determinando la manera cómo se va a realizar el estudio, los pasos para realizarlo y su método, al respecto Hernández y otros (2006) definen que “la metodología del proyecto incluye el tipo o los tipos de investigación, las técnicas y los instrumentos que serán utilizados para llevar a cabo la investigación” (p. 55).

#### **Tipo de Investigación**

La investigación tuvo un enfoque cuantitativo el cual para Palella y Martins (2010) “se caracteriza por privilegiar el dato como esencial sustancial de su argumentación. El dato es la expresión concreta que simboliza una realidad” (p. 40). En este sentido, éste método contribuyó a la especificación y delimitación de la asociación de los datos soportados en los números.

De igual forma está basada en una investigación descriptiva porque se hace necesario describir, registrar, analizar e interpretar no solo las actividades que se desarrollaran para fomentar la actuación del personal ante una comunicación institucional, también describir las estrategias de comunicación efectivas ya existentes en la institución educativa. Según Sampieri (2000) “se logra caracterizar un objeto de estudio o una situación concreta señalando su característica y propiedades” (p. 3), es decir se combina con ciertos criterios que sirven para ordenar, agrupar o sistematizar los objetos involucrados en la investigación y se enmarca bajo la

modalidad de proyecto factible, que según la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL)(2010) lo define como “la elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales; puede referirse a la formulación de políticas, programas, tecnologías, métodos o procesos” (p. 21), las fases o etapas de un proyecto factible son: a) Diagnóstico, b) factibilidad y c) diseño de la propuesta.

Diagnóstico: según Orozco, Labrador y otros (2002) expresan “El diagnóstico es una reconstrucción del objeto de estudios y tienen por finalidad detectar situaciones donde se ponga de manifiesto la necesidad de realizarlo” (p. 186)

Factibilidad: según Gómez (2000), indica la posibilidad de desarrollar un proyecto, tomando en consideración la necesidad detectada, beneficios, recursos humanos, técnicos, financieros, estudios de mercado. Por ello, una vez culminado el diagnóstico y determinada la factibilidad, se procede a la elaboración de la propuesta, lo que conlleva necesariamente a una tercera fase del proyecto.

Diseño de la propuesta: Ob. Cit. “una vez culminado el diagnóstico y determinado la factibilidad, se procede al diseño de la propuesta, la cual incluye la descripción, objetivo general, elaboración o construcción de la propuesta y evaluación”.

La investigación es de tipo de campo, descriptivo y evaluativo. Se considera evaluativo puesto que permitirá la apreciación de la necesidad de formar en cuanto a la construcción de estrategias lúdicas que permitirán un mejor, todo ello canalizado por la dirección del plantel. Se considera también de tipo evaluativo porque permitirá emitir opiniones y propuestas para la optimización de mejoras de los procedimientos para tal fin.

## **Diseño de la Investigación**

El diseño de la investigación según Arias (2006) “es la estrategia general que adopta el investigador para responder al problema planteado” (p. 87). En atención a esto, la presente investigación es un diseño de campo, ya que los datos fueron recolectados directamente donde sucedieron los hechos que en el presente trabajo se obtuvieron en la Escuela Básica Estadal “Monseñor Luis Eduardo Henríquez” objeto de estudio y de los docentes que laboran en la misma, según la UPEL (2011) la define como:

El análisis sistemático de problemas en la realidad, con el propósito bien sea de describirlos, interpretarlos, entender su naturaleza y factores constituyentes, explicar sus causas y efectos, haciendo uso de métodos característicos de cualquiera de los paradigmas o enfoques de investigación conocidos o en desarrollo. Los datos de interés son recogidos en forma directa de la realidad... (p. 18).

Ésta se obtuvo de los datos primarios, es decir, del contacto directo con el hecho que se pretendía abordar, en este caso con varios autores implicados en él. Claro está, en una investigación de campo también se emplean datos secundarios, sobre todos los provenientes de fuentes bibliográficas, a partir de los cuales se elabora el marco teórico. No obstante, son los datos primarios obtenidos a través de este diseño, los esenciales para el logro de los objetivos y la solución del problema planteado.

Éste diseño sirvió para comprender y resolver la problemática planteada ya que, la autora trabajó en el ambiente natural donde se presentó la necesidad de implementar una propuesta pedagógica que abarcará el proceso de enseñanza de la lectura en los niños y las niñas de primer grado.

### Fases del Diseño

Para el desarrollo metodológico del diseño se establecieron cuatro (4) fases en correspondencia con los objetivos específicos que se persiguen.

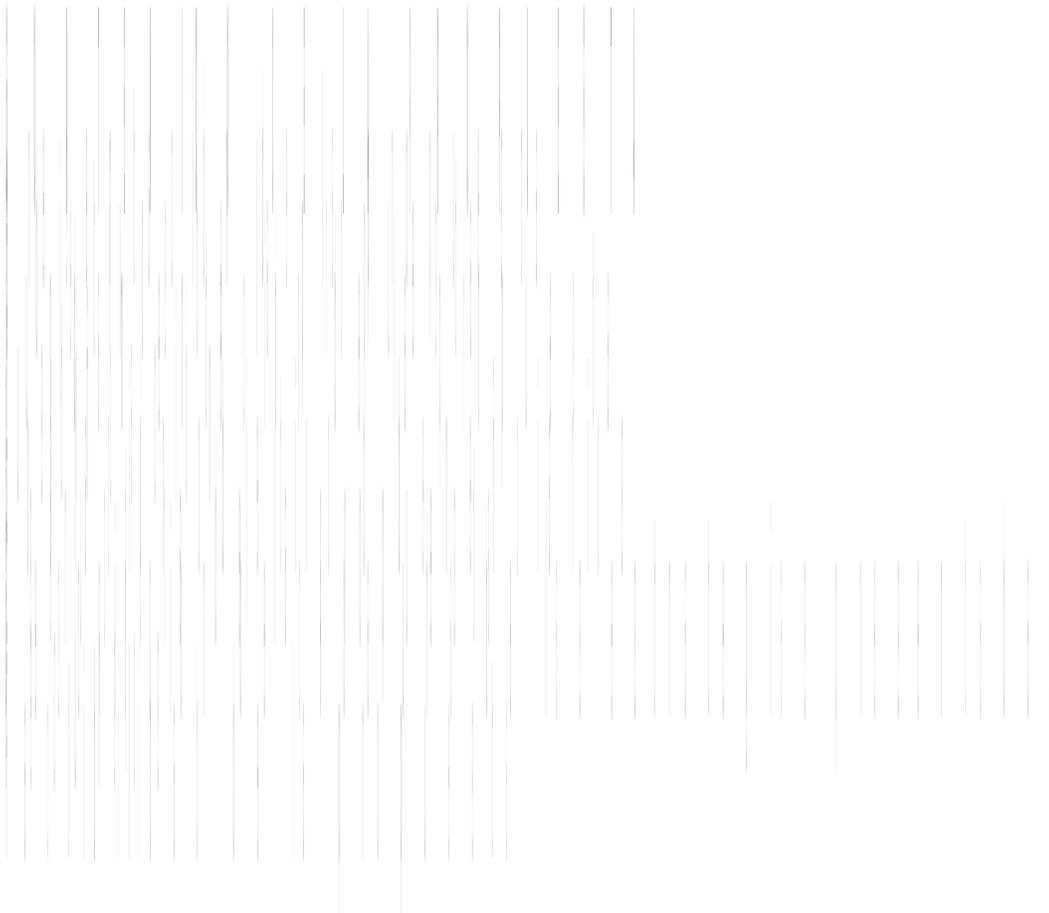
**Figura N° 2**  
**Fases del Diseño.**



Fuente: Coronel (2014)

Para la construcción de la propuesta “El Juego Lúdico como Estrategia Didáctica para la Enseñanza de la lectura de los alumnos de Primer Grado de la Escuela Básica Estatal Monseñor Luis Eduardo Henríquez”, la cuarta fase del diseño presentado en la figura N° 2, el contenido de los elementos de la misma se presentará de la siguiente manera:

**Figura N° 3. Contenido de la Propuesta.**



**Fuente: Coronel (2014)**

## **Población y Muestra**

La población es un conjunto de elementos sometidos a un estudio estadístico; así lo concibe Sabino (2004), quien la define como “el conjunto para el cual serán válidas las conclusiones que se obtengan a los elementos o unidades a las cuales se refiere la investigación” (p. 17).

La población objeto de estudio estuvo conformada por seis (6) docentes de primer grado de la Escuela Básica Estadal “Monseñor Luis Eduardo Henríquez”, ubicada en la Parroquia Miguel Peña, Municipio Valencia, Estado Carabobo. En este caso, se tomó el cien por ciento (100%) de la población, ya que es de fácil acceso al investigador, por lo tanto, se constituyó en un estudio censal, que según Busot (2004), “está constituida por un determinado o limitado número de elementos que se toman completamente” (p. 273).

Al respecto, Arias (2006), señala que “si la población, por el número de unidades que la integran, resulta accesible en su totalidad, no será necesario extraer una muestra. En consecuencia, se podrá investigar u obtener datos de toda la población” (p. 83).

## **Técnicas e Instrumentos de Recolección de la Información**

La selección de técnicas e instrumentos de recolección de información es de gran importancia dentro de la investigación, según Sierra (2003) “Las técnicas son las que permiten obtener información de fuentes primarias y secundarias. Entre las técnicas más utilizadas por los investigadores se pueden citar las encuestas, las entrevistas, la observación, el análisis de contenidos y el análisis de documentos” (p.

50), en la presente investigación se seleccionó como técnica la encuesta que, según Palella y Martins (2010) es: “una técnica destinada a obtener datos de varias personas cuyas opiniones interesan al investigador” (p. 123).

A través de la encuesta se puede conocer las opiniones, las actitudes y los comportamientos de varias personas en relación a un tema en específico. Asimismo, como instrumento de recolección de los datos se utilizó un cuestionario de preguntas cerradas para Arias(2006).

Son aquellas que establecen previamente las opciones de respuesta que puede elegir el encuestado. Éstas se clasifican en: dicotómicas cuando se ofrecen solo dos opciones de respuestas; y de selección simple, cuando se ofrecen varias opciones, pero se escoge sólo una (p. 74).

En este sentido el cuestionario estuvo conformado por preguntas dicotómicas solo con dos opciones de respuestas; (si y no).

## **Validez**

Se dice que un instrumento es válido si mide lo que se espera que este mida (Actitud-Conocimiento). Los instrumentos de medición con un alto nivel como por ejemplo para mediciones físicas, cumplen satisfactoriamente condiciones técnicas como validez y confiabilidad, por ello estos instrumentos son estandarizados, tipificados o normalizados. Sin embargo los instrumentos de medición de productos educacionales, cumplen generalmente con las condiciones prácticas como son: facilidad de construcción, economía y facilidad de administración, sencillez de corrección y de interpretación, entre otros; pero discutibles o muy pobres sus cualidades técnicas, de allí que no es tan sencillo determinar con exactitud el instrumento apropiado para obtener los valores requeridos para la investigación.

Al respecto, Chourio (1999) plantea que: “la validez de un instrumento de recolección de datos se puede considerar como la capacidad de éste para medir lo que se espera medir con él” (p. 189).

Para determinar la validez de un instrumento que busca medir caracteres intangibles, como son los de productos educacionales, existen varios procedimientos cuantitativos, entre los cuales se pueden mencionar: validez de contenido, de construcción, de predicción y la validez o juicio de expertos.

### **Juicio de Expertos.**

Para obtener la validez total del instrumento, se sometió a juicio de tres expertos, dos (2) en metodología de la investigación y un (1) especialista en lengua y literatura; con la finalidad de otorgar la validez que requiere toda investigación, el instrumento fue evaluado a juicio de los expertos a través de un formato, donde se colocaron las consideraciones referidas a los planteamientos de la encuesta a objeto de validar el contenido, forma y pertinencia de los ítems presentados.

### **Confiabilidad**

Se dice que un instrumento es confiable si al aplicarlos varias veces al mismo grupo en condiciones similares se observan resultados parecidos en la primera y segunda vez. Si un instrumento posee dos alternativas ordinales (Dicotómico), por ejemplo: si y no, o es una prueba de selección objetiva cuya corrección conduce a que la respuesta sea correcta o incorrecta, se utiliza el método de Kuder Richardson.

$$K_r = \frac{k}{k-1} \left[ 1 - \frac{\sum p \cdot q}{\sum S_t^2} \right]$$

Para calcular la confiabilidad de un instrumento es necesario aplicarlo a una muestra piloto (muestra tomada de tal manera que no exista la posibilidad de que estos elementos formen parte de la muestra definitiva, es decir que no tengan información del elemento es estudio, el tamaño de dicha muestra debe ser del 10% al 20% de la muestra definitiva. Todo instrumento de recolección de datos que presente un coeficiente de al menos 0.60 se considera que posee una confiabilidad aceptable. En esta investigación la aplicación de dicha fórmula arrojó como resultado  $K_r=0.86$ , por lo que el instrumento para la recolección de información goza de una confiabilidad bastante aceptable.

### **Técnicas de análisis de datos**

Representa la forma de cómo será procesada la información recolectada, esta se puede procesar de dos maneras cualitativa o cuantitativa, en la presente investigación se utilizó la forma cuantitativa. Según Sampieri, Fernández y Baptista (2003) “el análisis cuantitativo consiste en: “registrar sistemáticamente comportamientos o conductas a los cuales, generalmente, se les codifica con números para darle tratamiento estadístico” (p. 450), es decir, para el análisis de los datos es necesario definir una técnica de análisis, que son necesarios para la recolección de los datos que se obtendrán a lo largo de la investigación.

## **CAPÍTULO IV**

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS**

#### **4.1 Presentación de los Resultados**

Los resultados obtenidos en la aplicación del cuestionario a los (as) Docentes de la Escuela Básica Estadal “Monseñor Luis Eduardo Henríquez” de la parroquia Miguel Peña, Municipio Valencia, Estado Carabobo, se presentaron con la siguiente estructura: los datos se trataron en el Procesador Estadístico SPSS. V-18 y con los resultados se construyeron tablas de distribución de frecuencias y porcentajes por cada dimensión con los respectivos indicadores de acuerdo a las variables, de tal forma que se realizaron quince (15) tablas con la representación gráfica para interpretar los resultados de los instrumentos aplicados.

Posteriormente se elaboraron los gráficos correspondientes para cada una de las tablas, donde se mostraron los resultados por cada ítem que evaluaron a cada una de las dimensiones: Lectura, Estrategia Didáctica y Juego Lúdico; estos ítems correspondieron a cada uno de los indicadores señalados en el cuadro de operacionalización de las variables y se interpretó de acuerdo a los resultados observados en cada tabla.

### Ítems 1 ¿Posee un conocimiento claro de lo qué son estrategias didácticas?

Tabla N° 1

#### Distribución de Frecuencias y Porcentajes

Categorías	SI		NO		TOTAL	
	f	%	F	%	F	%
1	3	50	3	50	6	100

Fuente: Coronel (2014).

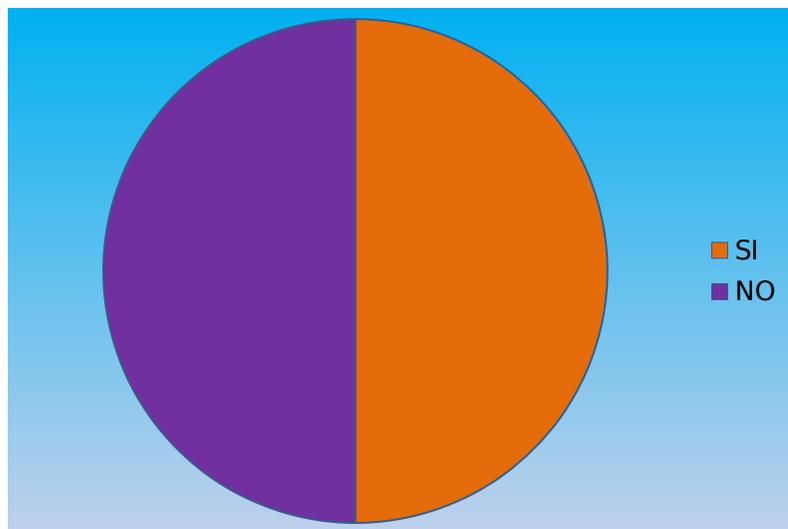


Gráfico 1. Conocimiento de estrategias didácticas

Fuente: Coronel (2014)

**Análisis:** A través de los resultados del ítem se evidencia que de un total de 6 docentes encuestados, 3 que representan el 50% de los mismos afirman que poseen un conocimiento claro de lo qué son estrategias didácticas y los otros 3 docentes que representan el 50% restante no poseen un conocimiento claro de las mismas.

Es importante acotar, que al no poseer un conocimiento de estrategias didácticas se denota la falta de esta competencia en el docente. Para corroborar esta afirmación, Cammaroto (1999) sostiene que la estrategia didáctica:

Es un proceso de enseñanza y aprendizaje con ausencia o sin ausencia del docente, por lo cual la instrucción se lleva a cabo con el uso de los medios instruccionales o las relaciones interpersonales logrando que el alumno alcance ciertas competencias previamente definidas a partir de conductas iniciales (p. 48).

Según lo antes mencionado es importante tener un conocimiento claro de lo que son las estrategias didácticas ya que al ser aplicada por el docente el niño/a, podrá obtener conocimientos dinámicos a través de un aprendizaje significativo e innovador siendo las estrategias didácticas un complemento importante para la ayuda del facilitador

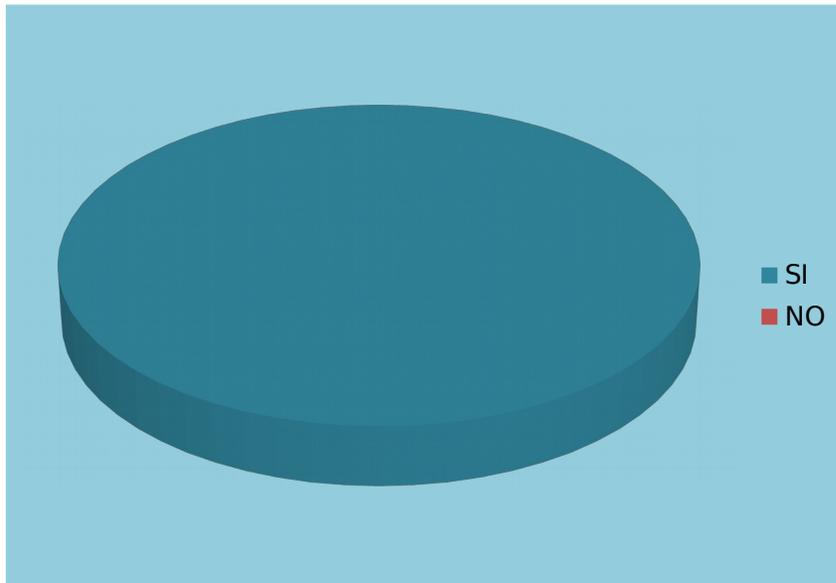
**Ítems 2- ¿La enseñanza de la lectura es importante para el aprendizaje de las áreas académicas complementarias para la formación integral del niño y la niña?**

**Tabla N° 2**

**Distribución de Frecuencias y Porcentajes**

<b>Categorías</b>	<b>SI</b>		<b>NO</b>		<b>TOTAL</b>	
<b>Ítems</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
<b>2</b>	6	100	0	0	<b>6</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Coronel (2014).



**Gráfico 2. Importancia de la lectura para el aprendizaje de las áreas académicas complementarias**  
**Fuente: Coronel (2014).**

**Análisis:** A través de los resultados del ítem se evidencia que de un total de 6 docentes encuestados, que representan el 100% afirman que la lectura es importante para el aprendizaje de las áreas académicas complementarias en la formación integral del niño y la niña.

Florencia citada por Definición ABC una guía única en la red (2008) señala que: “la lectura está estrechamente relacionada con el proceso de aprendizaje y claro, será elemental para llevar al mismo a buen puerto” (p. 89).

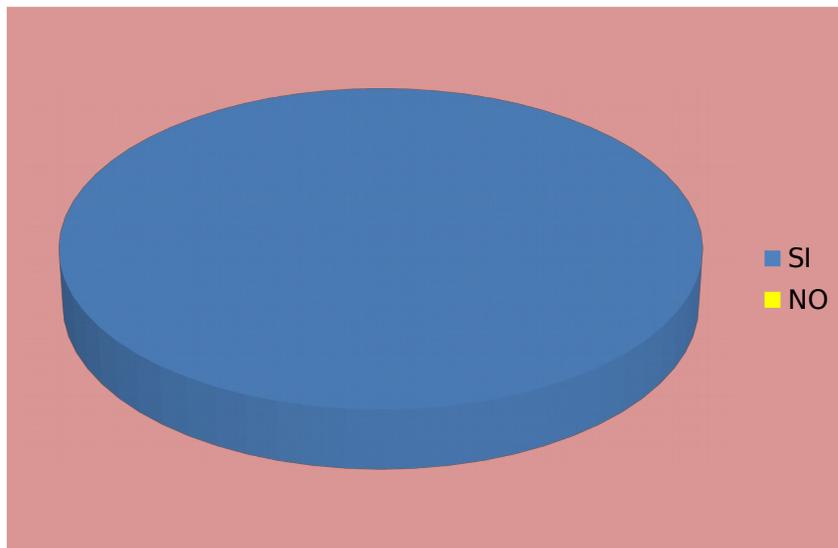
Lo antes indicado sustenta los resultados del instrumento aplicado siendo la lectura un proceso elemental para la adquisición de los conocimientos en cada ser humano ya que la misma puede realizarse de muchas maneras y con muchos objetivos logrando una formación integral en los estudiantes.

**Ítems 3. ¿Considera que la lectura forma parte de un proceso constructivo?**

**Tabla N° 3**  
**Distribución de Frecuencias y Porcentajes**

Categorías		SI		NO		TOTAL	
Ítems	f	%	F	%	F	%	
2	6	100	0	0	6	100	

Fuente: Coronel (2014).



**Gráfico 3. La lectura forma parte de un proceso constructivo**  
Fuente: Coronel (2014).

**Análisis:** A través de los resultados del ítem se evidencia que de un total de 6 docentes encuestados, que representan el 100% consideran que La lectura forma parte de un proceso constructivo.

De igual manera, Gutiérrez y Montes de Oca (2004) indican que la lectura “se constituye en un proceso constructivo al reconocerse que el significado no es una propiedad del texto, sino que el lector lo construye...” (p. 56).

Comparando los resultados con el autor antes mencionado se considera que, la lectura constituye un proceso constructivo donde el lector formara su propio concepto de lo que está leyendo, por lo tanto el educando estará en la disponibilidad de crear lo que su imaginación construya.

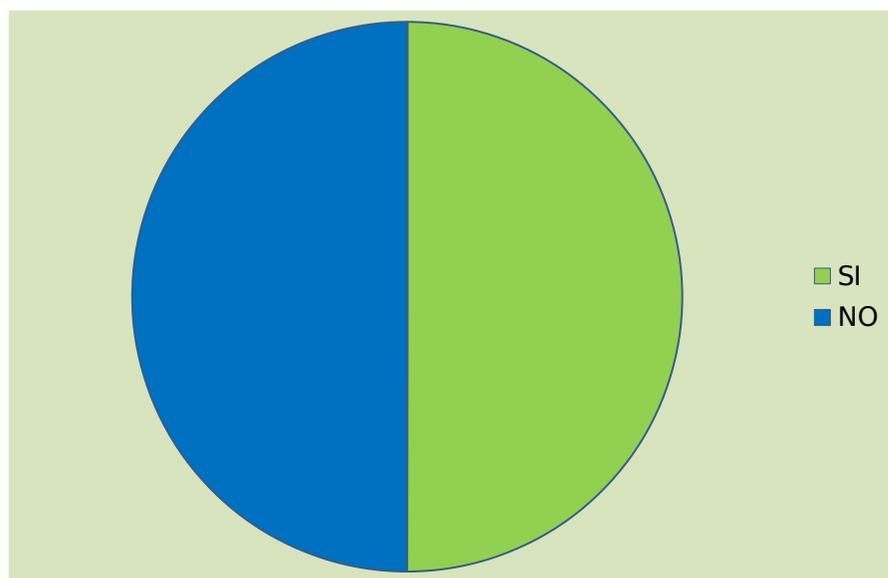
**Ítems 4. ¿Aplica estrategias didácticas en su planificación diaria?**

**Tabla N° 4**

**Distribución de Frecuencias y Porcentajes**

Categorías	SI		NO		TOTAL	
	f	%	F	%	F	%
4	3	50	3	50	6	100

Fuente: Coronel (2014).



**Gráfico 4. Aplicabilidad de estrategias didácticas en la planificación diaria**

Fuente: Coronel (2014).

**Análisis:** A través de los resultados del ítem se evidencia que de un total de 6 docentes encuestados, 3 que representan el 50% de los mismos afirman que aplican estrategias didácticas en su planificación diaria y los otros 3 docentes que representan el 50% restante no aplican estrategias didácticas.

En tal sentido la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) (1979) define la estrategia en el ámbito educativo “como la combinación y organización del conjunto de métodos y materiales escogidos para alcanzar ciertos objetivos” (p. 58). Por consiguiente, el docente al momento de realizar su planificación debe obtener objetivos precisos y claramente definidos donde deben estar las estrategias didácticas a aplicar, los medios a utilizar y hasta dónde quiere llegar con ese contenido.

Se puede decir que la planificación es necesaria en el campo educativo ya que le sirve al maestro para orientarse en la acción pedagógica al igual que para organizar el trabajo diario con base en un diagnóstico o en una necesidad encontrada en los estudiantes, de la misma manera se debe tener en cuenta lo que se va hacer, por qué y cómo se va hacer. Es por eso que la planificación con estrategias didácticas exige mucho esfuerzo, creatividad, trabajo y reflexión.

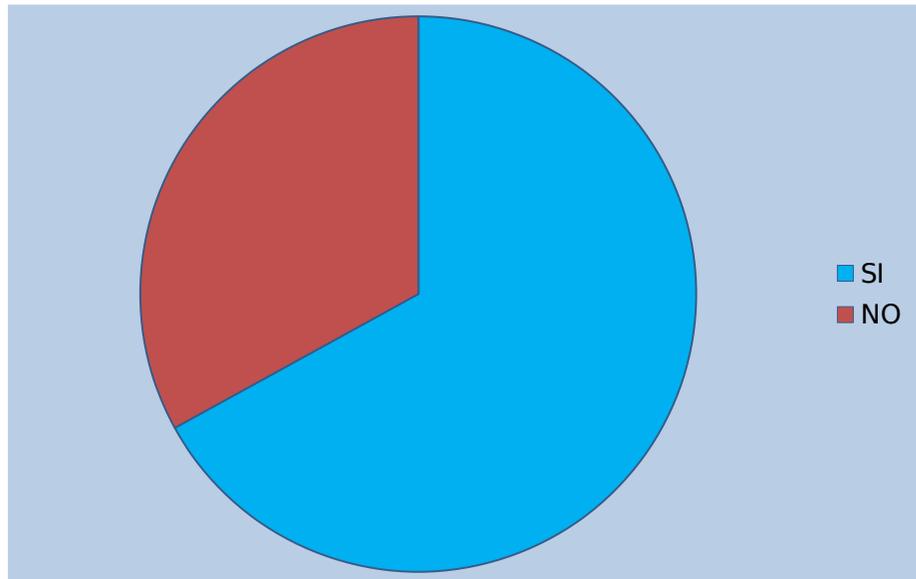
**Ítems 5.¿Se puede lograr un ambiente armónico y de disfrute en el aula de clase utilizando estrategias didácticas?**

**Tabla N° 5**

**Distribución de Frecuencias y Porcentajes**

<b>Categorías</b>	<b>SI</b>		<b>NO</b>		<b>TOTAL</b>	
<b>Ítems</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
<b>5</b>	4	67	2	33	6	100

**Fuente:** Coronel (2014).



**Gráfico 5. Ambiente armónico y de disfrute en el aula de clase utilizando estrategias didácticas**  
Fuente: Coronel (2014).

**Análisis:** A través de los resultados del ítem se evidencia que de un total de 6 docentes encuestados, 4 que representan el 67% de los mismos afirman que se puede lograr un ambiente armónico y de disfrute en el aula de clase utilizando estrategias didácticas y 2 docentes que representan el 33% no están de acuerdo a lo antes referido.

Es importante destacar, de acuerdo a los resultados obtenidos, que las estrategias didácticas deben estar diseñadas para fomentar la convivencia en el aula considerando la edad y los intereses de los educandos tomando en cuenta las necesidades que le permitan desarrollar las capacidades motrices, cognitivas e interrelacionarse con su medio, para lograr esto Rivas (2000) propone que “hay que valerse de estrategias adecuadas, ellas convertidas en herramientas para el docente pueden conducir al estudiante hacia la autonomía y emancipación intelectual”. En tal sentido el docente puede generar situaciones que propicien la adquisición de

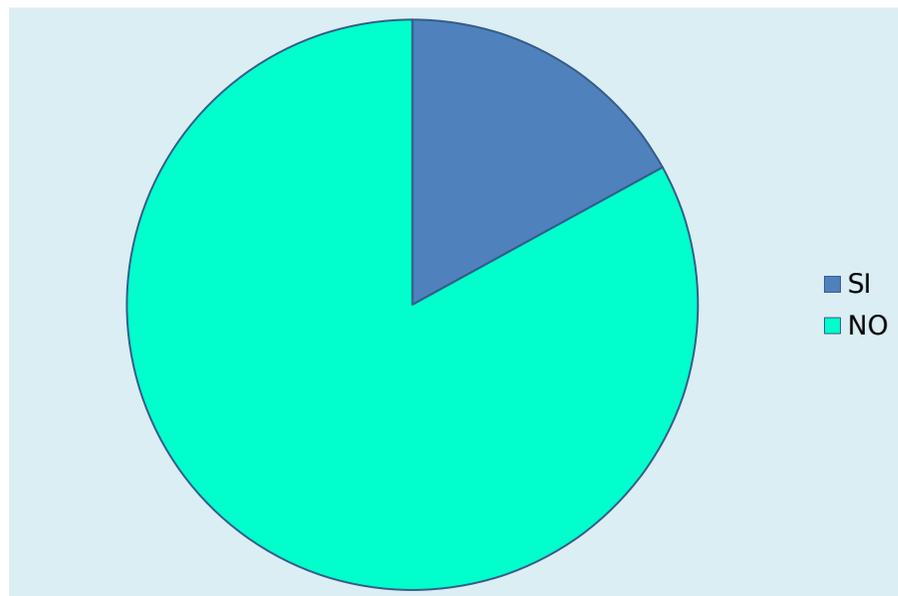
conocimientos, actitudes y valores utilizando estrategias didácticas dentro del aula de clases ya que se estaría combinando aprendizaje con socialización y diversión, logrando un ambiente armónico y de disfrute para los estudiantes.

**Ítems 6. ¿Enseña la lectura por medio de juegos lúdicos?**

**Tabla N° 6**  
**Distribución de Frecuencias y Porcentajes**

Categorías	SI		NO		TOTAL	
	f	%	F	%	F	%
<b>6</b>	1	17	5	83	<b>6</b>	<b>100</b>

Fuente: Coronel (2014).



**Gráfico 6. Lectura por medio de juegos lúdicos**  
Fuente: Coronel (2014).

**Análisis:** A través de los resultados del ítem se evidencia que de un total de 6 docentes encuestados, 1 docente que representan el 17% de los mismos afirman que

enseñan la lectura por medio de juegos lúdicos y 5 docentes que representan el 83% no enseñan en bajo esa modalidad.

La lectura se adquiere a través de la curiosidad y la necesidad personal y social de construir su propio conocimiento, por tal motivo es importante la motivación y el interés con que se lee. El juego, a su vez, es una actividad fundamental de todo ser humano, una capacidad innata que lo lleva al desafío y desarrollo continuo, personal y social, es diferente al entretenimiento ya que éste implica emoción y placer.

Por consiguiente el docente tiene que dotarse de herramientas educativas innovadoras que le faciliten la adquisición y la motivación por la lectura desde temprana edad, el juego como estrategia didáctica para tal fin proporciona la dinámica necesaria que lograría que el educando sintiera la satisfacción por consolidar la lectura. En este sentido, Fuentes (2003) afirma que:

A través del juego el niño va afianzando los conocimientos. Por ejemplo un niño que ya haya alcanzado la suficiente habilidad manual para usar las tijeras afianzará esa habilidad jugando a recortar. El juego le permite consolidar notablemente habilidades y destrezas (p. 31).

En conclusión la lectura por medio de juegos lúdicos conduce al lector a convertir la lectura en una experiencia significativa; a conocer, a contactar y expresar sentimientos y emociones que lo llevarán a desarrollar y consolidar sus destrezas y habilidades creativas e imaginativas afianzando sus conocimientos.

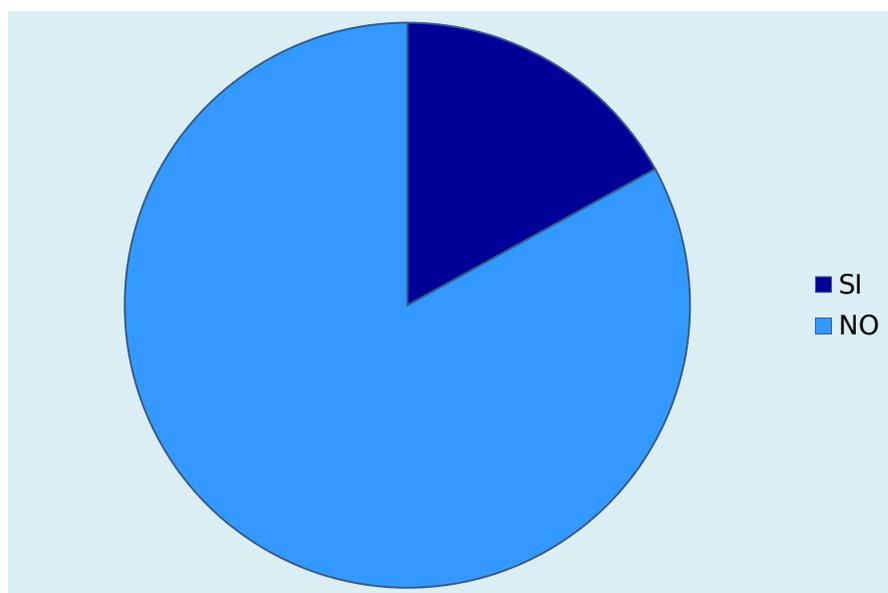
**Ítems 7. ¿Motiva a sus educandos al logro de los contenidos por medio del juego lúdico?**

**Tabla N° 7**

**Distribución de Frecuencias y Porcentajes**

<b>Categorías</b>	<b>SI</b>		<b>NO</b>		<b>TOTAL</b>	
<b>Ítems</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
<b>7</b>	<b>1</b>	<b>17</b>	<b>5</b>	<b>83</b>	<b>6</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Coronel (2014).



**Gráfico 7. Logro de los contenidos por medio del juego lúdico**

**Fuente:** Coronel (2014).

**Análisis:** A través de los resultados del ítem se evidencia que de un total de 6 docentes encuestados, 1 docente que representan el 17% de los mismos afirman que si motivan a sus educandos al logro de los contenidos por medio del juego lúdico y 5 docentes que representan el 83% no motivan utilizando ese medio de enseñanza.

La práctica docente requiere de un análisis de los factores que influyen en el aula para detectar las necesidades que tiene cada grupo y lograr el aprendizaje de los contenidos programáticos pautados para el nivel educativo.

El estudiante necesita aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora. Es por ello que es fundamental introducir estrategias didácticas, basadas en el juego lúdico, que respondan a los nuevos objetivos y tareas, lo que pone de manifiesto la importancia de la activación de la enseñanza, la cual es la vía más idónea para elevar la calidad de la educación y la adquisición de los contenidos que componen el quehacer educativo.

El juego lúdico es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una dimensión del individuo que tiene una nueva concepción porque no debe incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretado como juego únicamente.

El valor de la enseñanza que tiene el juego lúdico es el hecho que se combina la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad, la competición y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales. Tal como lo señala Concepción citado por Palacino (2007) “para alcanzar un aprendizaje significativo y lograr una educación con carácter científico se debe trabajar el juego no solamente como una actividad espontánea, sino que se debe analizar su dirección y orientación pedagógica” (p. 35).

En este sentido el alumno durante el desarrollo del juego lúdico comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito y orientación pedagógica.

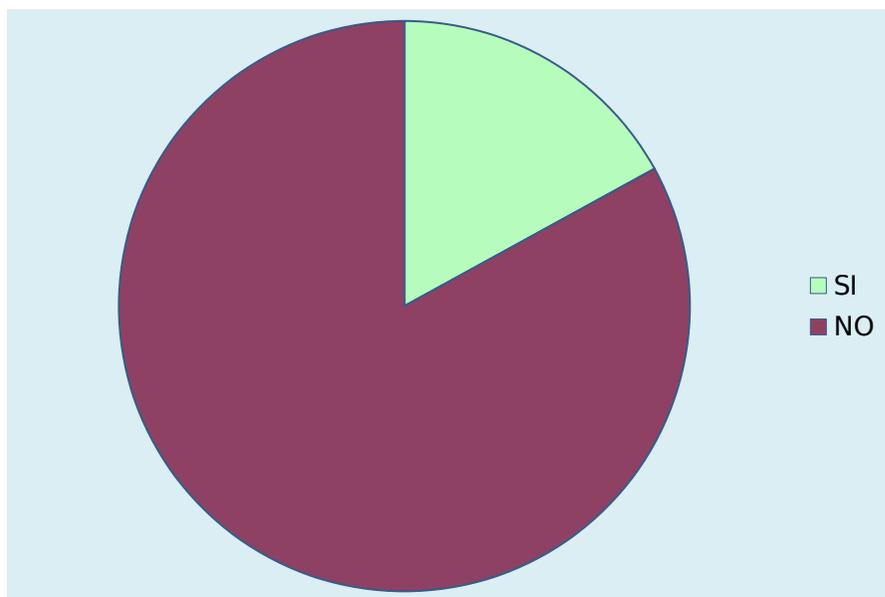
**Ítems 8. ¿Conoce el significado de juego lúdico como estrategia de aprendizaje?**

**Tabla N° 8**

**Distribución de Frecuencias y Porcentajes**

Categorías	SI		NO		TOTAL	
Ítems	f	%	F	%	F	%
8	1	17	5	83	6	100

Fuente: Coronel (2014).



**Gráfico 8. Significado de juego lúdico como estrategia de aprendizaje**

Fuente: Coronel (2014).

**Análisis:** A través de los resultados del ítem se evidencia que de un total de 6 docentes encuestados, 1 docente que representan el 17% de los mismos afirman que si conoce el significado de juego lúdico como estrategia de aprendizaje y 5 docentes que representan el 83% no conoce el significado de juego lúdico como estrategia de aprendizaje.

El juego lúdico ha sido considerado como una estrategia didáctica innovadora de carácter universal ya que es estimulante y favorecedor de cualidades morales en

los niños y en las niñas como son la honradez, el dominio de sí mismo, la seguridad la atención al concentrarse en lo que hace, la reflexión, la búsqueda de alternativas para lograr el objetivo, el respeto por las reglas, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con los amigos, con el grupo.

El juego lúdico visto de esta manera sirve para canalizar los contenidos y la adquisición de nuevos conocimientos entre ellos la lectura. Al respecto Díaz (2002) señala que, las estrategias seleccionadas por el docente, deben garantizar una alta efectividad, al ser utilizadas como apoyo en la dinámica del proceso de enseñanza y aprendizaje, las cuales deben incluirse al inicio, durante y al final de una sesión pedagógica

El mismo debe ser tomado por los docentes dentro del aula como una actividad que enriquece y favorece el proceso de enseñanza y aprendizaje transformando lo tradicional en conocimientos significativos de aquello que se aprende.

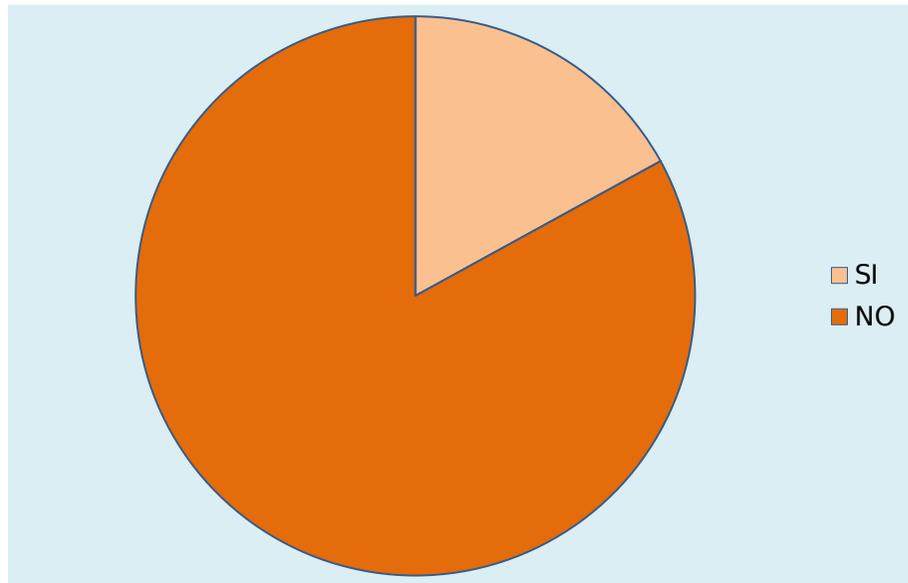
**Ítems 9. ¿Al momento de realizar su Proyecto de Aprendizaje toma en consideración contenidos relacionados con el juego?**

**Tabla N° 9**

**Distribución de Frecuencias y Porcentajes**

Categorías	SI		NO		TOTAL	
	f	%	F	%	F	%
<b>9</b>	1	17	5	83	<b>6</b>	<b>100</b>

Fuente: Coronel (2014).



**Gráfico 9. Toma en consideración contenidos relacionados con el juego**  
Fuente: Coronel (2014).

**Análisis:** A través de los resultados del ítem se evidencia que de un total de 6 docentes encuestados, 1 docente que representan el 17% de los mismos afirma que al momento de realizar su Proyecto de Aprendizaje toma en consideración contenidos relacionados con el juego y 5 docentes que representan el 83% no toman en consideración contenidos relacionados con el juego.

La planificación educativa, es un proceso de previsión, realización y evaluación de las acciones orientadas hacia el logro de las competencias educativas previstas. Todo proceso de planeamiento educacional se realiza en función de una realidad concreta. La planificación es el instrumento con el que los docentes organizan su práctica educativa articulando el conjunto de contenidos, opciones metodológicas, estrategias didácticas, textos y materiales para secuenciar las actividades que se han de realizar.

Por su parte los juegos lúdicos se encuentran inmersos en las estrategias que el docente tiene en su disposición para transmitir los diversos contenidos que la praxis educativa requiere, transformando la enseñanza tradicional en una enseñanza innovadora, creativa y divertida, logrando de esta manera un aprendizaje significativo en los educando.

En concordancia con lo anterior, Yturalde (2009) señala que:

Los juegos lúdicos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que el juego lúdico tiene en las etapas pre-escolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego lúdico como detonador del aprendizaje. La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento (p. 85).

De esta manera en la planificación del docente deben ser tomados en cuenta los contenidos que tengan relación con los juegos para facilitar, de esta forma, la adquisición de los contenidos programáticos necesarios y requeridos para la aprobación del nivel educativo.

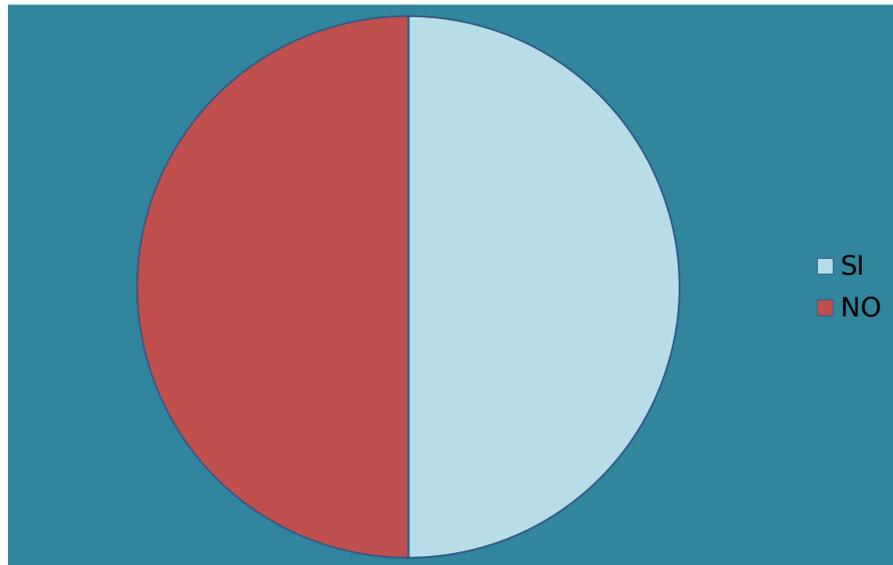
**Ítems 10. ¿Considera factible la propuesta de utilizar el juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura?**

**Tabla N° 10**

**Distribución de Frecuencias y Porcentajes**

Categorías	SI		NO		TOTAL	
	f	%	F	%	F	%
<b>10</b>	3	50	3	50	6	100

**Fuente:** Coronel (2014).



**Gráfico 10. Factibilidad de la propuesta el juego lúdico como estrategia didáctica**  
**Fuente: Coronel (2014).**

**Análisis:** A través de los resultados del ítem se evidencia que de un total de 6 docentes encuestados, 3 docente que representan el 50% de los mismos considera factible la propuesta de utilizar el juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura y 3 docentes que representan el 50% restante no consideran factible la propuesta planteada.

La educación moderna requiere de innovación en las estrategias aplicadas para la enseñanza de los contenidos, es allí donde el docente debe de apropiarse de herramientas nuevas, versátiles y divertidas que le sirvan como instrumentos educativos e innovadores para lograr un aprendizaje significativo y conocimientos enriquecidos en el nivel requerido.

El uso del juego lúdico dentro de las aulas de clases es una estrategia de trabajo compleja, ya que se centra en el estudiante, a través de la cual el docente prepara y organiza previamente las actividades a realizar que le ayudarán a alcanzar los objetivos necesarios para el grado educativo. Tal como lo define Romero (2008):

El juego lúdico permite el aprendizaje mediante el juego lúdico, con una cantidad de actividades divertidas y amenas en las que puede incluirse contenidos, temas o mensajes del currículo, los mismos que deben ser hábilmente aprovechados por el docente. Debe seleccionar juegos formativos y compatibles con los valores de la educación (p. 53).

En este sentido, el juego lúdico es una experiencia educativa, tanto para el educador como para el educando, pensando en las diferentes necesidades del estudiante y los diferentes momentos del proceso educativo. La propuesta del juego lúdico como estrategia didáctica es una guía que comprende el juego introductorio o de inicio, el juego cuerpo o medular y el juego evaluatorio o final. Se consideran y trabajan aspectos importantes y necesarios como la motivación, la metacognición y la evaluación para la asimilación de contenidos, ya que brinda una calificación y el docente puede tener con ello una idea de los avances reales de sus estudiantes.

**Ítems 11. ¿Cree qué a través del juego lúdico se puede lograr un verdadero aprendizaje significativo?**

**Tabla N° 11**

**Distribución de Frecuencias y Porcentajes**

Categorías	SI		NO		TOTAL	
	f	%	F	%	F	%
<b>11</b>	3	50	3	50	<b>6</b>	<b>100</b>

Fuente: Coronel (2014).

**Gráfico 11. A través del juego lúdico se puede lograr un verdadero aprendizaje significativo**

**Fuente: Coronel (2014).**

**Análisis:** A través de los resultados del ítem se evidencia que de un total de 6 docentes encuestados, 3 docentes que representan el 50% de los mismos creen que a través del juego lúdico se puede lograr un verdadero aprendizaje significativo y 3 docentes que representan el 50% restante no creen que se pueda lograr.

El juego lúdico es una actividad relacionada con el aprendizaje ya que por medio de la lúdica el aprendiz desarrolla la capacidad de articular estructuras psicológicas cognitivas, afectivas y emocionales, mediante la socialización; elementos fundamentales que el docente debe aprovechar para elevar los resultados académicos del nivel educativo. Como lo establece Piaget citado por Torres (2003) el cual considera el juego como “la actividad lúdica del ser socializado” (p. 53), del mismo modo afirma que, los juegos deben considerarse como una actividad importante dentro del aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje.

Es por esto que, el juego lúdico se reconoce como una dimensión del humano y es un factor decisivo para su desarrollo, a mayores posibilidades de expresión lúdica, corresponde mejores posibilidades de aprendizaje, logrando de esta manera una verdadera adquisición del conocimiento. En conclusión, el aprendizaje significativo se da cuando la enseñanza se ha impartido de una manera diferente, innovadora, divertida y recreativa donde se toma en consideración los conocimientos previos de cada estudiante y los nuevos se le presentan interesantes y ricos para sus recuerdos.

**Ítems 12. ¿Considera usted que al utilizar el juego lúdico como una estrategia de aprendizaje los educandos logren obtener la concentración necesaria para adquirir los conocimientos previstos?**

**Tabla N° 12**

**Distribución de Frecuencias y Porcentajes**

<b>Categorías</b>	<b>SI</b>		<b>NO</b>		<b>TOTAL</b>	
<b>Ítems</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
<b>12</b>	1	17	5	83	6	100

**Fuente:** Coronel (2014).

**Gráfico 12. Logro del uso del juego lúdico como estrategia de aprendizaje**

**Fuente: Coronel (2014).**

**Análisis:** A través de los resultados del ítem evidencia que de un total de 6 docentes encuestados, 3 docentes que representan el 50% de los mismos consideran que al utilizar el juego lúdico como estrategia de aprendizaje los educandos logren obtener la concentración necesaria para adquirir los conocimientos previstos y 3 docentes que representan el 50% restante no consideran que se pueda lograr.

Las estrategias de aprendizaje son el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de los estudiantes, los objetivos que se buscan y el contexto de los conocimientos, con la finalidad de hacer efectivo el proceso de aprendizaje. Las mismas permiten al educando aprender a utilizar métodos que le faciliten la adquisición de los contenidos programáticos requeridos para su nivel de estudio.

En este sentido, Díaz (2002) hace mención que las estrategias de aprendizaje:

Van enfocadas hacia el aprendizaje estratégico, a través del diseño de modelos de intervención cuyo propósito es dotar a los alumnos de estrategias efectivas para el mejoramiento en áreas y dominios determinados (comprensión de textos académicos, composición de textos, solución de problemas, entre otros) (p. 22).

En concordancia, el juego lúdico puede ser planificado como una actividad que permita el disfrute del aprendizaje de nuevos conocimientos porque el infante consigue en él alegría y diversión, motivándolo a concentrarse para cumplir con la meta del juego.

**Ítems 13. ¿Utiliza el juego lúdico como una estrategia de aprendizaje?**

**Tabla N° 13**

**Distribución de Frecuencias y Porcentajes**

Categorías	SI		NO		TOTAL	
	f	%	F	%	F	%
<b>13</b>	1	17	5	83	6	100

Fuente: Coronel (2014).

**Gráfico 13. Uso del juego lúdico como estrategia de aprendizaje**

Fuente: Coronel (2014).

**Análisis:** A través de los resultados del ítem evidencia que de un total de 6 docentes encuestados, 1 docentes que representan el 17% de los mismos afirman que utilizan el juego lúdico como estrategia de aprendizaje y 5 docentes que representan el 83% restante no lo utilizan.

Partiendo de los resultados obtenidos se puede decir que el juego es considerado como un entretenimiento que propicia conocimiento, a la par que

produce satisfacción y, gracias a él, se puede disfrutar de un verdadero aprendizaje significativo.

Por su parte, Vigotsky (1971) afirma que:

El juego es un espacio de construcción de una semiótica que hace posible el desarrollo del pensamiento conceptual y teórico, considerando que el niño a partir de sus experiencias va formando conceptos, con un carácter descriptivo y referencial en cuanto se hallan circunscritos a las características físicas de los objetos (p. 38).

En este sentido, el uso del juego como estrategia de aprendizaje, favorece y estimula las cualidades cognitivas y morales del participante como lo son: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención ya que se concentra en lo que hace, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con su grupo. La competitividad se introduce en la búsqueda de un aprendizaje no para estimular la adversidad ni para ridiculizar al contrincante, sino como estímulo para el aprendizaje significativo.

**Ítems 14. ¿Ve usted el juego lúdico como una estrategia que puede ser usada por el docente?**

**Tabla N° 14**

**Distribución de Frecuencias y Porcentajes**

<b>Categorías</b>	<b>SI</b>		<b>NO</b>		<b>TOTAL</b>	
<b>Ítems</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
<b>14</b>	1	17	5	83	<b>6</b>	<b>100</b>

Fuente: Coronel (2014).

**Gráfico 14. El juego lúdico como una estrategia que puede ser usada por el docente**

**Fuente: Coronel (2014).**

**Análisis:** A través de los resultados del ítem evidencia que de un total de 6 docentes encuestados, 1 docentes que representan el 17% de los mismos ve el juego lúdico como una estrategia que puede ser usada por el docente y 5 docentes que representan el 83% restante no lo utilizan ven desde esa perspectiva.

El juego lúdico en el aula le sirve al docente para facilitar el aprendizaje siempre y cuando estén inmersas actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores y el desarrollo cognitivo de los estudiantes, logrando por medio de éste la relajación y aceptación a nuevos conocimientos divertidos.

En tal sentido, el biólogo Spencer (1859) sostiene que:

El juego es un medio para liberar el exceso de energía infantil mediante el movimiento. Es decir, mediante el juego los niños y las niñas encuentran un espacio de descarga de energía, la misma energía que a veces los atosiga y los pone bloqueados para el provecho de nuevos conocimientos (p. 20).

El juego lúdico puede ser utilizado por el docente como una alternativa diferente, innovadora ya que se convierte en un trabajo didáctico que enriquece los conocimientos previos y los nuevos con armonía y tolerancia hacia ellos.

**Ítems 15. ¿Cree que la enseñanza de la lectura y el juego lúdico pueden ir enlazados en el aula de clases para lograr un aprendizaje significativo?**

**Tabla N° 15**

**Distribución de Frecuencias y Porcentajes**

<b>Categorías</b>	<b>SI</b>		<b>NO</b>		<b>TOTAL</b>	
<b>Ítems</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
<b>15</b>	<b>3</b>	<b>50</b>	<b>3</b>	<b>50</b>	<b>6</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Coronel (2014).

**Gráfico 15. Enlace de la lectura y el juego lúdico en el aula de clases.**

**Fuente:** Coronel (2014).

**Análisis:** A través de los resultados del ítem evidencia que de un total de 6 docentes encuestados, 3 docentes que representan el 50% de los mismos creen que la

enseñanza de la lectura y el juego lúdico pueden ir enlazados en el aula de clases para lograr un aprendizaje significativo y 3 docentes que representan el otro 50% restante no lo creen necesario.

Las aulas donde se imparte la educación venezolana deben ser espacios de disfrute y goce para cada uno de los que las integran tanto el docente como los estudiantes deben estar dispuestos a ser partícipes de la innovación, es por ello que el juego lúdico le brinda al docente una manera diferente de impartir los contenidos, en el caso de la lectura enseñada por medio de estrategias didácticas permitirá en el educando la motivación y el interés por comprender lo que se le quiere hacer saber por el lenguaje escrito.

Al respecto, Solé (1992) define la lectura como:

Proceso mediante el cual se comprende el lenguaje escrito. En esta comprensión intervienen tanto el texto, su forma y su contenido, como el lector, sus expectativas y sus conocimientos previos. Para leer necesitamos, simultáneamente, manejar con soltura las habilidades de decodificación y aportar al texto nuestros objetivos, ideas y experiencias previas (p. 18).

En concordancia, la enseñanza de la lectura enlazada con el juego lúdico complementará el proceso del que habla el autor antes citado, el niño y la niña desarrollan jugando la habilidad para decodificar y aportar sus propias ideas a los que está leyendo.

Por consiguiente, el disfrute de la lectura se convertirá en el desarrollo personal, intelectual y social de cada educando, el cual verá en el juego lúdico la oportunidad de divertirse mientras adquiere y refuerza nuevos conocimientos que le brindará el placer de aprender.

## **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **Conclusiones**

Del análisis efectuado sobre la base de los objetivos propuestos que orientaron la investigación y de las repuestas dadas por las unidades de análisis seleccionado a través del cuestionario para el estudio se pudo evidenciar y concluir que los docentes:

Los docentes objetos de investigación emplean diversidad de técnicas y estrategias que solo conllevan a la práctica repetitiva del acto educativo, dentro las cuales se puede mencionar la lectura y escritura tradicional, copia del libro y pizarrón, entre otras. Por lo tanto, el personal docente de la institución, no utiliza estrategias didácticas basadas en el uso del juego lúdico, en donde las mismas les permitan ser creativos e innovadores para la enseñanza de la lectura y que los alumnos logren un aprendizaje significativo y que de cierta forma induzcan al descubrimiento a los niños de la importancia de la lectura y su fácil aprendizaje a través del juego lúdico

Dado que esta estrategia la emplea para solventarlo con el logro de un resultado positivo y ventajoso en la enseñanza a fin de obtener un mejor rendimiento académico en los niños y las niñas. Sin embargo el resultado no es el esperado por parte de quienes lo practican. Aunado que los juegos lúdicos son estrategias didácticas que tienen como objetivo la adquisición de conocimientos para un buen aprendizaje, el docente en su rol de orientador y mediador, puede efectuar, y hacer uso de una serie de técnicas que faciliten y motiven al niño (a) aprender de forma divertida y armónica, es por ello que estos recursos didácticos brindan la oportunidad a los estudiantes de manifestar los resultados obtenidos en el proceso cognitivo.

Asimismo, cuando el docente comprueba que resulta divertido implementar y utilizar el uso del juego lúdico como una estrategia que le facilita al niño la enseñanza

de la lectura a través de ciertas actividades lúdicas, significa que está proporcionando herramientas que les permitirán a los estudiantes alcanzar los objetivos planteados en la modalidad, es aquí cuando el docente debe innovar, hacer el proceso más dinámico, ya que le proporciona un estado de placer que induce a estar abiertos a cualquier posibilidad de aprender.

Tomando en cuenta el tercer objetivo específico, el docente debe estructurar el contenido del área Lengua y Literatura en relación con el programa de la I Etapa del Currículo Básico Nacional, ya que es de suma importancia en el mismo, porque de esta forma se puede evidenciar los factores que inciden en el uso del juego lúdico como estrategia didáctica y a la vez permite evaluar las competencias alcanzadas en los (as) estudiantes, ya que la lectura es primordial en el proceso de enseñanza y aprendizaje del alumno.

Es importante señalar que la actividad planificada en el aula de clase merece la ser alcanzada de forma placentera y armónica, ya que es un fenómeno complejo y multifactorial donde pueden incidir tanto factores internos o del propio estudiante (factores físicos, cognoscitivos, afectivos, de personalidad, de voluntad, de motivación, entre otros), como factores externos o del contexto más próximo del estudiante (factores del ambiente familiar, escolar y los docentes).

De igual forma, el docente es un factor que contribuye al crecimiento y desarrollo integral de sus estudiantes, ya que unas de sus funciones es mediar y asistir en el proceso enseñanza y aprendizaje, por el cual los (as) estudiantes desarrollan sus conocimientos, sus capacidades, sus destrezas, actitudes en ambientes recreativos que ejerciten sus potencialidades y una mejor forma sería con actividades didácticas. Dado que el docente debe de tener en cuenta tres dominios; el saber pedagógico que consiste en el conocer, hacer y actuar que pone al mismo en condiciones de comprender y transformar el fenómeno educativo según los objetivos o propósitos educativos pre-establecidos.

En relación al último objetivo y en base a los resultados obtenidos, se evidenció que existe una estrecha relación entre el juego lúdico y la enseñanza de la lectura, es por ello que se construyeron estrategias didácticas que insertan a propiciar y disfrutar las actividades lúdicas principalmente como estrategia para atraer la atención de los (as) estudiantes, logrando una participación y retroalimentación activa, favoreciendo su convivencia social y mejoramiento en el proceso de aprendizaje de la lectura, permitiéndoles eliminar la apatía que les produce el método tradicional de enseñanza, y disfrutar su permanencia en la institución y experimentar vías diferentes que los beneficien en su crecimiento personal y en su desarrollo integral.

### **Recomendaciones**

Las conclusiones anteriores indujeron a recomendar el uso de estrategia didácticas basadas en el juego lúdico para facilitar la adquisición de la lectura en los estudiantes mejorando de esta manera, el proceso de enseñanza en los primeros años de educación primaria, ya que el juego lúdico es innovador, motivante, promueve el amor por la lectura donde genere aspectos significativos, y es una forma para producir aprendizajes de manera natural, creativa, auténtica y espontánea por parte de los aprendices.

Del mismo modo se recomienda al personal docente y administrativo participar de manera periódica y simultáneamente en talleres, cursos, seminarios, entre otros, con la finalidad de facilitar y propiciar cambios en la enseñanza de la lectura a través de la creación de experiencias y criterios que enriquezcan las posibilidades de interacción profesional con el educando, así como también la actualización docente.

En relación con lo anterior se recomienda a los docentes planificar las clases donde se incluya juegos y actividades lúdicas alusivas al aprendizaje de la lectura como un intercambio de saberes en ambientes de recreación, donde el niño y la niña participen y aporten sus ideas a fin de evitar el uso excesivo de la metodología

tradicional, ya que el proceso de enseñanza y aprendizaje es responsabilidad también del docente cuya misión es enseñar a aprender, dinamizar y facilitar el aprendizaje. En este sentido, es recomendable hacer un seguimiento sistemático y progresivo durante el proceso de aprendizaje de la lectura en cuanto al uso de las actividades lúdicas para lograr mejores resultados de aprendizaje de los estudiantes.

Finalmente, se recomienda tomar en cuenta las debilidades reflejadas en las entrevistas aplicadas al personal docente de la Escuela Básica Estatal “Monseñor Luis Eduardo Henríquez” para el diseño de las estrategias que se proponen en la presente investigación.

## CAPÍTULO V

### PROPUESTA

La propuesta responde a la necesidad de proponer el uso del juego lúdico como estrategia didáctica en las/os estudiantes en cuanto al proceso de iniciación de la lectura, pertenecientes a la Escuela Básica Estatal “Monseñor Luis Eduardo Henríquez” ubicada en la Parroquia Miguel Peña del Municipio Valencia, Estado Carabobo, con la finalidad de ser aplicadas de forma eficaz en la enseñanza, motivación y disfrute de la lectura.

La idea se fundamenta básicamente en la necesidad de utilizar estrategias basadas en el juego lúdico que despierten el interés y amor por la lectura en los/as estudiantes de primer grado, para fortalecer el contexto educativo del educando, la cual se dará a través de ambientes y actividades que le permitan crear actitudes positivas hacia la variedad de la vida, todo esto con el propósito de ir transformando contenidos para así lograr una formación dinámica y diversa que hagan la enseñanza más divertida y significativa.



### Contenido de la Propuesta





<b>I</b>	Presentación de la Propuesta
<b>II</b>	Bases Teóricas de la Propuesta
<b>III</b>	Justificación de la Propuesta
<b>IV</b>	Misión y Visión de la Propuesta
<b>V</b>	Objetivos de la Propuesta: Objetivo General Objetivos Específicos
<b>VI</b>	Factibilidad de la Propuesta: Factibilidad Técnica Factibilidad Institucional. Factibilidad Económica Recursos Humanos Recursos Materiales Limitaciones
<b>VII</b>	Estrategia Metodología
<b>VII</b> <b>I</b>	Estructura de la Propuesta

## Presentación de la Propuesta

Actualmente la sociedad afronta cambios acelerados como consecuencia de la globalización, lo cual hace que las organizaciones desarrollen estrategias para cumplir con dichas exigencias y estar preparados para los ajustes que han de hacer, con el fin de sostenerse y acomodarse a la continua cinética del mundo, a los cambios políticos y económicos. En este sentido, se requiere de docentes capaces y dispuestos a innovar, a crear y decidir de manera eficaz y efectiva ante este contexto y ante los nuevos. La educación ha llegado a ser uno de los pilares básicos de la sociedad y en la actualidad es necesario proporcionar a las y los niños una enseñanza que permita el desarrollo cognitivo de los mismo. De allí hay que tener en cuenta que es complicado para algunas y algunos docentes transmitir esta enseñanza y que los niños adquieran con facilidad la competencia planteada.

Es por ello que surge la iniciativa de diseñar juegos lúdicos como estrategia didáctica para fomentar el aprendizaje de la lectura, usando herramientas prácticas que conduzcan a un excelente proceso de enseñanza - aprendizaje y, que a través del juego, los alumnos sean innovadores y capaces de construir su propio aprendizaje.

Tomando en cuenta lo expuesto, se parte del valor de enseñar a leer, es por ello que las y los docentes deben lograr que la teoría esté integrada con estrategias lúdicas, para asumir cambios en el proceso de aprendizaje y donde se motiva a las y los alumnos a participar en actividades que le brinden una nueva forma de obtener el conocimiento claro, aportando al infante la posibilidad de conocer mundos amplios y maravillosos, estimulando la fantasía, desarrollando la imaginación creadora, amplía el espacio de comunicación y desarrolla el vocabulario a través del juego lúdico.

### **Bases Teóricas que Sustentan la Propuesta.**

Para llevar a cabo la propuesta planteada, se organizó una serie de juegos lúdicos como estrategia didáctica que permitieron potenciar cada uno de los aspectos mencionados anteriormente en relación al uso del juego lúdico. Para sustentar dichas estrategias se tomaron en consideración varios fundamentos teóricos, los cuales fueron desarrollados en el Capítulo II de ésta investigación, entre ellos se encuentran: los filosóficos como el humanismo, tal como lo define Comte citado por Sartre, Simón Rodríguez, y Luis Beltrán Prieto Figueroa; psicológicos, Pedagógicas y legales, así como el modelo instruccional de Díaz Barriga (2002) desarrollado en esta investigación.

### **Justificación**

En la actualidad se presenta un contexto con características cambiantes en la enseñanza del educando, por lo cual se hace necesario la aplicación de métodos que

faciliten y se adapten a la transformación educativa del día a día, por lo tanto se justifica la formación de una propuesta basada en el juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura de los niños y las niñas de la Escuela Básica Estadal “Monseñor Luis Eduardo Henríquez” ubicada en la Parroquia Miguel Peña del Municipio Valencia, Estado Carabobo.

Partiendo de esto, surge la importancia de introducir herramientas lúdicas con la finalidad de lograr un aprendizaje propio en la práctica educativa de los profesionales de la educación, de este modo se justifica la necesidad de dar solución a las dificultades que tienen los niños/as para obtener los conocimientos impartidos por la maestra en el proceso de la lectura.

Es conveniente comprender como parte fundamental la intervención de los niños y las niñas como protagonistas del futuro de la humanidad y de la sociedad, por esta razón es importante desarrollar en las etapas escolares la capacidad de análisis y comprensión a través de la lectura desde el comienzo de sus años de estudios. En tal sentido, este proyecto se arraiga en la elaboración de una propuesta que pueda ayudar a los docentes a facilitar la enseñanza de la lectura con herramientas didácticas que sean del gozo y disfrute de los aprendices.

La prioridad de esta propuesta radica en la necesidad de emplear estrategias lúdicas de enseñanza que favorezcan el aprendizaje, donde se evidencien avances en cuanto a la formación integral y al mismo tiempo puedan ser proyectados hacia la comunidad que rodea al niño y a la niña, ya que tanto estudiantes como docentes tienen la responsabilidad de mejorar su entorno familiar, escolar y comunitario; es así que la propuesta da solución a la problemática planteada, pues es un recurso didáctico que complementa el proceso formativo. Además es útil para el maestro por ser un medio que le ayudará en su misión de orientar al educando y al mismo tiempo adapta su enseñanza al continuo cambio que exige la educación. Es beneficioso para el

estudiante porque mientras se divierte va aprendiendo y pondrá en práctica sus conocimientos a partir de la adquisición de la lectura como parte de su vida.

Esta observación es el resultado del diagnóstico realizado, donde se evidenció que las/os docentes obtenían muy pocos resultados de aprendizaje con las estrategias convencionales, por eso el uso del juego permite a las y los docentes y educandos explorar el potencial creativo de los mismos y una nueva posibilidad de aprendizaje con formas de enseñanza no tradicionales que aumenten su motivación y rendimiento.

## **Visión y Misión de la Propuesta**

### **Visión**

Fomentar y difundir el uso del juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura de los educandos, de tal modo que proporcionen conocimientos significativos en la construcción de saberes y valores para formar sujetos integrales y capaces de encontrar la mejor vía de aprendizaje.

### **Misión**

Aplicar el juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en el desarrollo de contenidos, generando aprendizajes y herramientas que favorezcan tanto al docente como al alumno.

### **Objetivo General**

Proponer el juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en los niños y las niñas de primer grado de la Escuela Básica Estatal

“Monseñor Luis Eduardo Henríquez” ubicada en la Parroquia Miguel Peña del Municipio Valencia, Estado Carabobo.

### **Objetivos Específicos**

-Sensibilizar al personal docente en el uso de los juegos lúdicos como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza de la lectura.

-Instruir al personal docente de manera técnica que lo oriente en cuanto a los juegos lúdicos como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza de la lectura.

-Promover en los docentes el uso del juego lúdico como estrategia didáctica a través de herramientas prácticas que faciliten el proceso de enseñanza de la lectura.

### **Factibilidad de la Propuesta**

Una vez realizada la fase diagnóstica se hace un estudio acerca de la factibilidad, donde se toman en cuenta aquellos factores que permitirán la ejecución de estrategias didácticas basadas en el aprendizaje de la lectura en niños/as de primer grado, pertenecientes a la escuela la Escuela Básica Estadal “Monseñor Luis Eduardo Henríquez” ubicada en la Parroquia Miguel Peña del Municipio Valencia, Estado Carabobo, las cuales ayudaran a obtener conocimientos significativos en el infante. Cabe destacar que de esta manera la presente se considera factible desde los siguientes puntos de vista:

### **Factibilidad Técnica**

Se cuenta con todas las herramientas necesarias para su implementación, dado que la Escuela Básica Estadal “Monseñor Luis Eduardo Henríquez” dispone de los

ambientes adecuados y de un video Beam para realizar las actividades y estrategias didácticas propuestas.

### **Factibilidad Institucional**

Desde este punto de vista se cuenta con todo el apoyo del personal directivo, administrativo y docente de la Escuela Básica Estadal “Monseñor Luis Eduardo Henríquez” ubicada en la Parroquia Miguel Peña del Municipio Valencia, Estado Carabobo, para implementar esta propuesta y la ejecución de las estrategias de aprendizajes logrando de esta forma garantizar el éxito escolar.

### **Factibilidad Económica**

Una vez realizada la fase diagnóstica se hace un estudio acerca de la factibilidad, en donde se toman en cuenta aquellos factores que permitirán la ejecución de estrategias didácticas que ayuden a mejorar la enseñanza de la lectura en los/las estudiantes de primer grado de la Escuela Básica Estadal “Monseñor Luis Eduardo Henríquez”.

A fin, de lograr los objetivos propuestos, se ha de motivar al personal docente que labora es dicha institución sobre la importancia del uso del juego lúdico como estrategia didáctica la cual repercute en la excelencia académica de la misma, en este sentido la presente propuesta estará sujeta a la disponibilidad presupuestaria de dicho plantel.

### **Recursos.**

#### **Recursos humanos**

Para la ejecución de la propuesta se cuenta con la participación de los miembros pertenecientes al plantel y facilitadora.

### **Recursos Materiales**

Para llevar a cabo las estrategias se tomarán en cuenta como recursos materiales los implementos que se requieran como: equipos de oficina, material didáctico y audiovisual, mobiliario y por supuesto las instalaciones de la Escuela Básica Estatal “Monseñor Luis Eduardo Henríquez”.

### **Limitaciones**

Para el desarrollo de esta propuesta no existen limitaciones

### **Estrategia Metodológica**

Se utilizó el modelo de Díaz Barriga (2002), ya que el mismo como se señaló anteriormente se adapta a la elaboración de estrategias que permitan ser utilizadas por las y los docentes, estas estrategias se diseñaron tomando en cuenta el contenido programático del área de aprendizaje de lenguaje y comunicación, específicamente la lectura basándose principalmente en el juego lúdico, en este sentido se consideraron las características generales de los aprendices, el tipo de dominio del conocimiento en general y del contenido curricular por parte del maestro y maestra de primer grado, estableciéndose los objetivos y metas que se desean lograr en conjunto con las actividades cognitivas y pedagógicas, siempre vigilando constantemente el proceso de enseñanza que aplican las y los docentes para poder determinar el contexto intersubjetivo, es decir, entre las y los que enseñan y aprenden dejando abierta la posibilidad que el proceso puede ir mejorando.

## **Estructura de la propuesta**

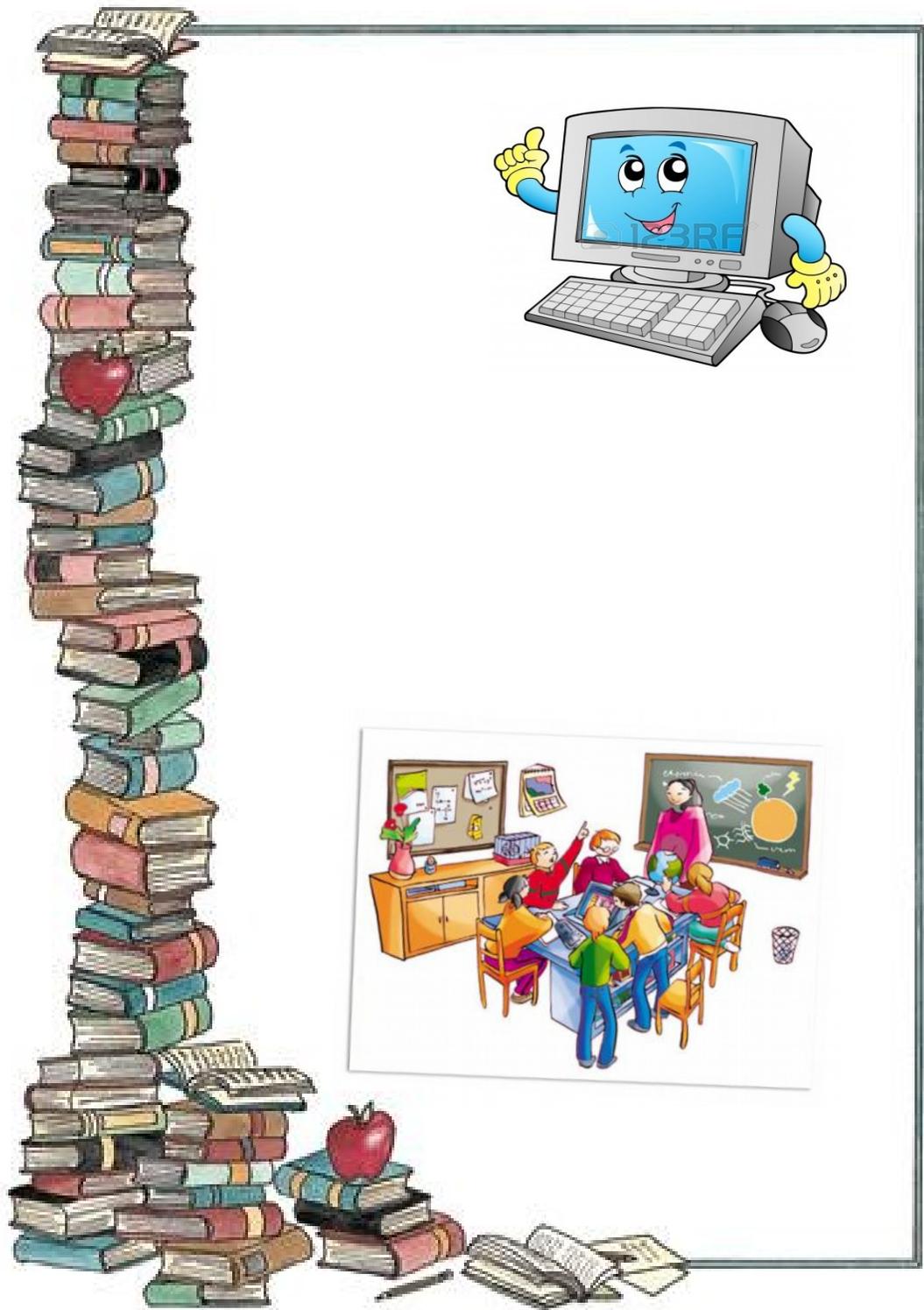
La propuesta es una respuesta al diagnóstico realizado en la Escuela Básica Estatal “Monseñor Luis Eduardo Henríquez” ubicada en la Parroquia Miguel Peña del Municipio Valencia, Estado Carabobo, donde se pudo constatar la necesidad de desarrollar un cronograma de capacitación a los docentes sobre los Juegos lúdicos como Estrategias didácticas. La propuesta está estructurada de la siguiente manera.

**-Sensibilizar:** En esta se pretende sensibilizar al personal docente sobre la importancia que tienen los Juegos lúdicos como estrategia didáctica en el desarrollo de la planificación del micro-curriculum, así como concientizar al docente en el conocimiento que debe enseñársele al estudiante.

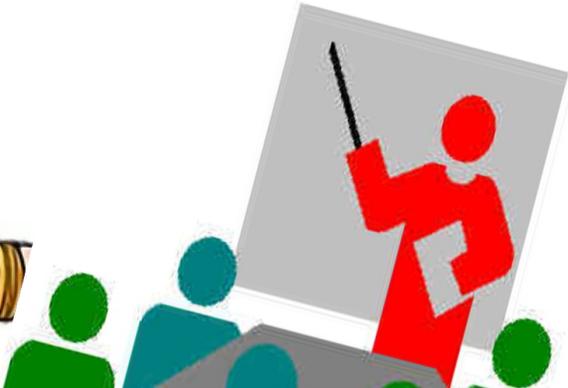
**-Instruir:** En esta se elabora un simposio de capacitación para los docentes donde se intercambiarán conocimientos referentes a la importancia que tienen los juegos lúdicos como estrategia didáctica en la enseñanza de la lectura.

**-Promover:** En esta se presentaran y desarrollaran las herramientas necesarias para implementar el juego lúdico como estrategia didáctica que facilite la enseñanza de la lectura

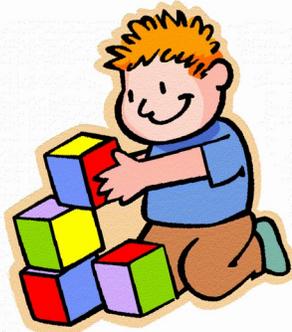
Se propuso presentar tres eventos didácticos, los cuales se dictarán en cuatro semanas, los dos primeros con una duración mínima de ocho horas y el tercer evento con una duración de tres días cada día de ocho horas, aplicadas por la investigadora.



SIMPÓSIO



TALLER  
DE  
HER  
HEI



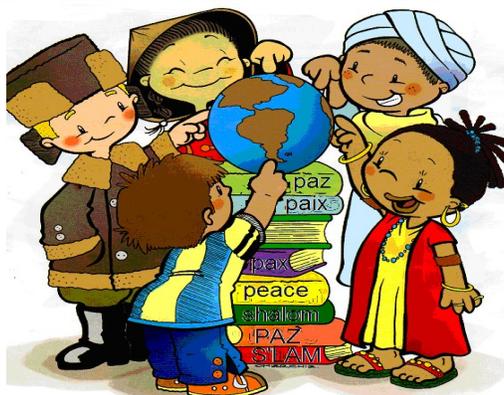




UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCION DE POSTGRADO  
MAESTRÍA EN DESARROLLO CURRICULAR



El juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en los niños y las niñas de primer grado pertenecientes a la Escuela Básica Estadal “Monseñor Luis Eduardo Henríquez” ubicada en la Parroquia Miguel Peña del Municipio Valencia, Estado Carabobo.



**Autora: Dilia Coronel**  
**Tutora: Dra. Leonor Perozo**

Valencia, marzo 2015

# Herramienta didáctica

N°1

Título: La

ruleta del saber.

**Contenido:** Las vocales.

**Objetivo:** Que las/los estudiantes identifiquen las vocales al mismo tiempo que conozcan y dibujen cosas y/u objetos que inicien por cada una de las vocales.

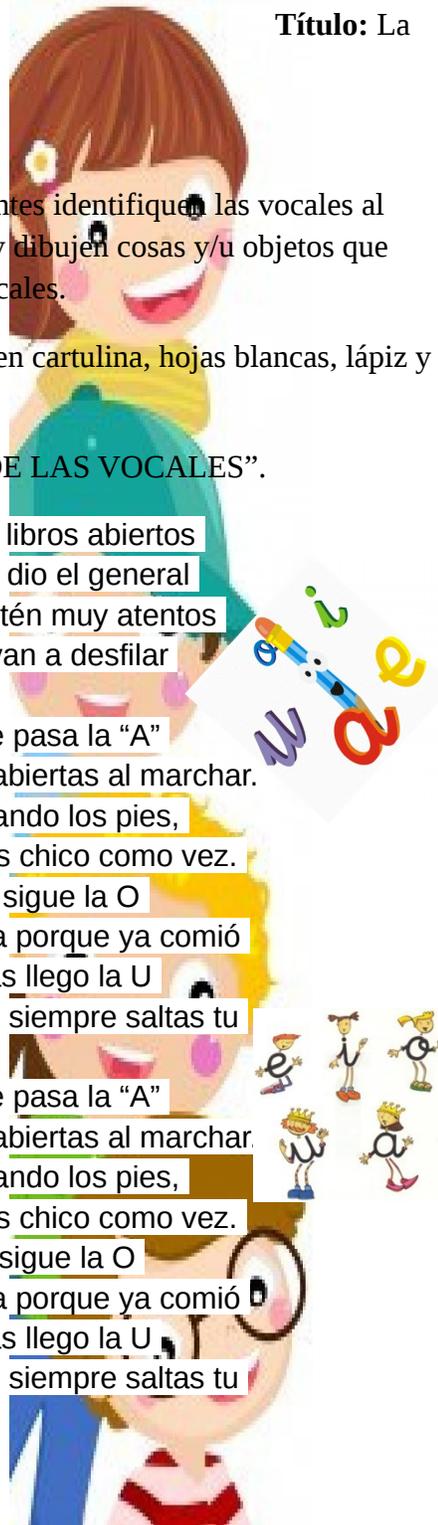
**Materiales:** Ruleta realizada en cartulina, hojas blancas, lápiz y colores.

**Inicio:** canción “MARCHA DE LAS VOCALES”.

Que dejen toditos los libros abiertos  
Ha sido la orden que dio el general  
Que todos los niños estén muy atentos  
Las cinco vocales van a desfilarse

Primero veras, que pasa la “A”  
Con sus dos patitas muy abiertas al marchar.  
Ahí viene la “E”, alzando los pies,  
El palo del medio es más chico como vez.  
Aquí está la I, la sigue la O  
Una es flaca y otra gorda porque ya comió  
Y luego hasta atrás llevo la U  
Como la cuerda con que siempre saltas tu

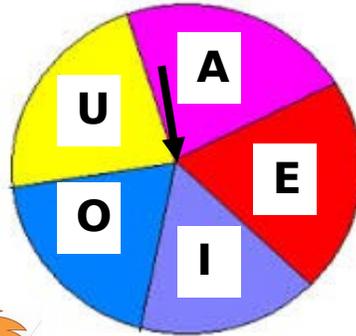
Primero veras, que pasa la “A”  
Con sus dos patitas muy abiertas al marchar.  
Ahí viene la “E”, alzando los pies,  
El palo del medio es más chico como vez.  
Aquí está la I, la sigue la O  
Una es flaca y otra gorda porque ya comió  
Y luego hasta atrás llevo la U  
Como la cuerda con que siempre saltas tu





**Desarrollo:** se le entregara a cada niño y niña una hoja blanca, se le solicitara que tengan es sus mesas lápiz y colores. Luego de esto se les explicara que se jugara la ruleta del saber la cual contiene en cada triangulo una letra y todas ellas son las vocales la A, E, I, O y la U, más una casilla de LIBRE, la ruleta se hará girar y se detendrá en una de las casillas si es una vocal significa que deberán realizar un dibujo en la hoja antes entregada que comiencen por la vocal indicada en la ruleta si es libre realizaran un dibujo de su preferencia.

**Cierre:** a cada dibujo realizado se le escribiera el nombre del objeto o cosa iniciando por la vocal que le corresponda al mismo.



# Herramienta didáctica

N°2

**Título:**

Busca, completa y gana.

**Contenido:** El abecedario.

**Objetivo:** Que las/los estudiantes reconozcan las letras con que inicia una palabra dándoles el sonido de la misma.

**Materiales:** afiches de dibujos o imágenes, pizarra, marcadores, cinta adhesiva y hojas blanca.

**Inicio: cuento El país de las letras**

Dicen que existe un país más allá de lo que alcanza nuestra imaginación, donde habitan las letras del abecedario. Allí viven felices y juegan mezclándose con otras letras para formar palabras, con las que luego hablamos y escribimos. Así, cuando la letra P, la I y la E se divierten juntas forman la palabra PIE. Y en verano por ejemplo la S, la O y la L apenas se separan y por eso luce tanto el SOL o a veces la O y la L se van de la mano a darse un baño con la A.

Pero en algunas ocasiones las letras también se enfadan y se ponen de mal humor. Es entonces cuando salen del país del Abecedario palabras muy feas que no nos gusta escuchar. Son los insultos y las palabrotas que a veces oímos por ahí. También vienen letras de países extranjeros y algunas se quedan para siempre, como la W, que en realidad son dos V hermanas siamesas. Y otras, como la Y, que estaban allí desde hace muuuucho tiempo.

Pero había una que siempre estaba callada y algo triste. Era la H.

- ¿Qué te ocurre que siempre estás tan callada? -le preguntó un día la letra M.

- Pues que cuando estoy con las demás letras me vuelvo muda, es como si no estuviese. Por eso casi siempre se olvidan de mí. -le respondió H.



- Pero tú haces palabras tan bonitas como HELADO, BUHO, HÉROE, HOJA...- le dijo M.

- Ya, pero como siempre estoy callada nadie se da cuenta de que estoy. Si no estuviera, nadie lo notaría...

La letra V que escuchó lo que pasaba se acercó:

- A mí me pasa algo parecido- le dijo a H. Siempre me confunden con la letra B, y no nos parecemos. ¡Ella tiene barriga y yo no! Pero te voy a presentar a una amiga con la que te vas a llevar muy bien.

V llamó a su amiga C y fueron rápidamente a ver a H.

- ¿Así que crees que no vales para nada?- le preguntó C.

- Sí, eso creo – dijo H

- Pues a mí me sirves de mucha ayuda. Sin ti HECHO sería ECO y un CACHO, un CACO y confundiríamos POCHO Y POCO.

- Si tú no estuvieras no existirían las CHuCherías, ni los CHupetes, ni la CHina, ni sus CHinos, ni las CHispas, ni los CHicos y CHicasCHiquitines... – añadió M.

Y de este modo fue como la letra H empezó a sentirse mejor. Y se dio cuenta de lo importante que era ayudando a los demás. Así que la letra C y la letra H se fueron charlando en coche a tomar chocolate con churros con el que se chuparían los dedos, o mejor una horchata de chufa antes de darse un chapuzón.

Mientras tanto ya se acercaban la F, la I y la N. Así que no nos queda más remedio que decir.

**Autor: Anónimo.**

**Desarrollo:** partiendo de la dinámica de inicio utilizando la cinta adhesiva, se pegara dos de los afiches en la pizarra y se le escribirá el nombre del dibujo sin la primera letra; en las hojas blancas la facilitadora realizara dos juegos de abecedario estas estarán ubicadas al final del salón en una caja. Se conformaran dos equipos con la misma cantidad de estudiantes ordenados en columnas, el juego consiste en que una vez puesta las imágenes en la pizarra, una para cada equipo, los primeros de cada grupo deberán partir desde la pizarra hasta las letras ubicadas en la caja para buscar con la que inicia el dibujo del afiche e ir a la pizarra utilizando cinta y pegar la letra donde corresponde para completar el nombre del dibujo, el primero que lo consiga



correctamente ganara un punto para su equipo, el que obtenga al final el mayor número de puntos ganara el juego.

**Cierre:** pronunciación de las palabras formadas.



# Herramienta didáctica

Nº3



Constructores de palabras

**Contenido:** conociendo las letras

**Objetivo:** que las/ los estudiantes desarrollen su agilidad mental y logren el trabajo en equipo reconociendo vocales y consonantes para formar palabras simples.

**Materiales:** cartulina, marcadores, cinta, caja grande de cartón o plástico.

**Inicio:** Cuento Infantil “La Casa del Abecedario”



## La Casa del Abecedario



Rafael un amigo de Matilde deseaba construir una casa de árbol sólo que tenía como base un rompecabezas de madera con las letras del abecedario, era difícil la tarea pero sí seguía el orden, la casa podía construirla, entonces Rafael comenzó:

Con la letra A, bueno con esta letra del abecedario no tenía problema porque la distinguía entre las vocales con la palabra

¡Animo!

Luego con la letra B esta letra le recordaba varias palabras entre ellas buena y barata.

Luego seguía con la letra C esta letra del abecedario era fácil porque tenía la ilusión de terminar la casa.

Luego sigue la letra D era difícil pero no se ¡Desanimaba!

Título:





Luego sigue la letra E esta era su preferida porque es una vocal y le recordaba el elefante, ¡Espero que quepa en su casa!

Luego sigue la letra F esta era fácil sólo al recordarla.

Luego sigue la letra G, le recuerda el gato, su animal preferido para tener en su casa.

Luego sigue la H esta letra es muda así que aunque si la veo no digo si no ¡Hombre que trabajo!

Luego está la letra I una de las vocales que la relaciono con el juego indio que acostumbro a jugar con él.

Luego sigue la letra J, ja ja...esta letra es la más divertida cuando no se trabaja sin olvidar la jarra para tomar agua.

Luego sigue la letra K, bueno espero que le sirva como el kiosco, luego sigue la letra L, la de luz dejando espacio para una ventana que le deje ver el cielo azul.

Luego está la letra M que le recuerda el nombre de la virgen –María- la protectora de su casa.

Luego está la letra N que le recuerda que está construyendo su nido.

Luego está la letra Ñ que es mi preferida porque nos recuerda cuando éramos niños.

Luego sigue la letra O, una vocal con la palabra oso. Que bueno un buen descanso después de tanto trabajo.

Luego sigue la letra P de perro, nuestro amigo fiel.

Luego sigue la letra Q la de queso ¡Ojala cuajada! en el descanso.

Luego sigue la letra R la de rosa el color que le da al frente de la casa con la tinta de las rosas.



Luego sigue la S la de sapo que lo pone a pensar ¡Quién me pidió hacer tanto trabajo!.

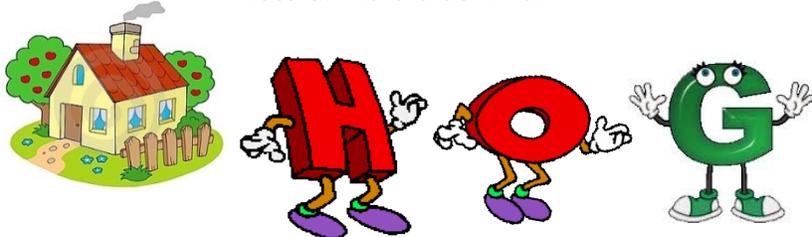
Luego sigue la letra T la de tarea por que esperaba cumplir su misión.

Luego sigue la letra U, una vocal con la palabra uva, verde es el color de la uva que le gustaría pintar el interno de la casa.

Luego sigue la W,X,Y y Z completando su casa de madera.

Bueno dice Matilde parece que mi amigo Rafael aprendiendo el abecedario ¡en un abrir y cerrar de ojo! construyo su casa.

Autora: Martha del Pilar



**Desarrollo:** partiendo de la actividad de inicio, utilizando la cartulina se realizará cuadros con las letras del abecedario y se ubicarán en una caja de sorpresas. Se conformarán tres equipos con la misma cantidad de educandos y se formarán en columnas, se les explicará que realizarán el juego llamado constructores de palabras el cual consiste en que tendrán que armar una palabra utilizando las letras que se encontrarán en una caja mezcladas vocales y consonantes, a la señal de la facilitadora, la cual indicará que letra deben buscar ya sea vocal o consonante y qué cantidad de letras deberá tener esa palabra, saldrán los primeros de cada equipo a buscar una letra como se les fue indicada, ésta la deberán traer y pegar en la pizarra el siguiente jugador saldrá a la caja a buscar otra letra como se le sea indicada hasta completar y descubrir la



palabra que fue construida entre todos. Si la palabra es correcta y cumplió con las indicaciones requeridas el equipo obtendrá la cantidad de puntos que de letras que tenga la construcción, al final ganan los que tengan mayor puntaje.



**Cierre:** Conversación acerca de lo realizado y de las palabras que lograron formar para ser escrita en sus cuadernos de nota.



Ita didáctica

Nº4



**Título:** Fútbol de palabras

**Contenido:** Reconocimiento de las palabras.

**Objetivo:** Que las/los educandos distingan el sonido de las vocales y de las consonantes.

**Materiales:** pelota de fútbol, portería con panel, fichas de cartulina con palabras.

**Inicio:** Lluvia de ideas referente a los conocimientos previos de cómo se forman las palabras.



**Desarrollo:** Se conformarán equipos de 4 integrantes cada uno, estos escogerán a un primer participante el cual tendrá que pararse frente a la portería. El juego consiste en que la facilitadora tendrá en sus manos una serie de palabras (mamá, papá, casa, barco, carro, cuaderno, lápiz, amigo, balón, niña, ...) leerá una en voz alta y podrá realizar, a los futbolistas, una pregunta como: ¿Cuántas vocales tiene la palabra mencionada? ¿Cuántas consonantes tiene la palabra? ¿Cuántas letras tienen en total la palabra dicha? ¿Con qué letra comienza? ¿Con qué letra termina?... Luego de responder correctamente la pregunta ganará un punto para su equipo y tendrá la opción de disparar el balón hacia la portería y tratar de meter gol en uno de los espacios para el balón



dispuestos para tal fin. Cada orificio del panel tendrá un puntaje 2 puntos, 5 puntos, 7 puntos hasta 10 puntos; si sólo sí aciertan el balón de un hueco sumará esa cantidad de puntos para su equipo. El equipo con mayor número de puntaje será el ganador del fútbol de palabras.



**Cierre:** Recuento de la actividad realizada.



ruta didáctica

Nº5

**Título:**

Tiro al blanco

**Contenido:** Sonido de las palabras

**Objetivo:** Que las y los educandos se inicien en el reconocimiento de palabras completas guiándose por el sonido indicado.

**Materiales:** pelota pequeña de plástico, pizarra, cinta adhesiva, fichas de cartulina con palabras.

**Inicio:** Cuento Infantil “Las Palabras Mágicas”



Mariana era una niña caprichosa y engreída. Creía tener derecho a todo lo que se le antojaba. Le perteneciera o no. También creía ser la más hermosa, la más inteligente, la mejor de todas las niñas. Por esa razón pensaba que todos deseaban estar con ella, jugar con ella y pasar el tiempo con ella. Y por esa razón debían estar sumamente agradecidos. Podía contestar de mal modo sin pedir disculpas o burlarse de los demás sin medir las consecuencias. Como cuando uno de sus amigos se cayó y ella en lugar de ayudarlo se echó a reír. Un hada que pasó justamente y vio lo que sucedía, decidió darle una lección. Mariana debería aprender las palabras mágicas. El hada tocó a sus amigos con su varita y ellos rápidamente se cansaron de su actitud veleidosa y pizpireta, y decidieron no salir más a la vereda. Se quedaron jugando detrás de la reja en el jardín de su casa.

Mariana salió y no los vio. Le llamó la atención que no pasaran a buscarla. Justo a ella que garantizaba la diversión y ahora tenía una nueva bicicleta color rosa tornasol. -¡Qué tontos! -pensó. Y salió a dar vueltas alrededor de la



manzana.

Al pasar por la reja vio a todos sus amigos disfrutando bajo un árbol.

Entonces les dijo:

-¡Tengo una bicicleta nueva!

Pero los amigos no la escucharon. Gritó más fuerte:

-¡Ey, Aquí estoy yo!

Pero los amigos parecían estar sordos.

Volvió preocupada a su casa, y le pidió a su mamá una muñeca nueva:

-Quiero una muñeca Barbie vestida de playa. El hada también tocó con su varita a sus padres.

-Pero si tienes veinte muñecas. Juega con esas- respondió la madre.

-Ya te dije que quiero una vestida de playa.

-¡Pues no!- dijo la madre por primera vez, ya que nunca le había negado nada.

Mariana se pescó una rabieta tirándose al suelo pataleando y gritando. Pero su madre hizo oídos sordos hasta que se calmó.

Se encerró en su habitación a estudiar la lección para el día siguiente. La aprendió a la perfección para dejar a todos boquiabiertos.

Pero el hada madrina, también sacudió su varita sobre la maestra y los compañeros.

Cuando llegó el momento de tomar la lección, la maestra pidió que levantaran las manos y Mariana la levantó rápidamente al grito de ¡Yo, yo, yo!



La maestra, parecía no verla ni escucharla. Todos los que levantaron la mano, dieron su lección, menos Mariana que se revolvió de rabia en su pupitre.

Volvió a su casa muy triste. Jamás le había pasado algo así. Y no sabía como hacer para revertir esta dificultad. Pensó y pensó sin encontrar la solución del problema que la afectaba.

Mientras dormía el hada se le apareció en sus sueños y le enseñó la importancia de las palabras mágicas: "PERDÓN", "POR FAVOR" Y "GRACIAS".

Al día siguiente Mariana le pidió PERDÓN a su mamá por la rabieta y le dio las GRACIAS por la nueva bicicleta.

Fue a visitar a sus amigos y les pidió POR FAVOR que abrieran la reja para jugar con ellos, y sus amigos la dejaron pasar. Luego les dio las GRACIAS por invitarla. Luego le pidió PERDÓN a uno de sus amigos por haberse reído cuando se cayó dolorido en la vereda. Y él la perdonó.

En el colegio, pidió POR FAVOR que le permitieran dar su lección y la maestra la felicitó.

Cuento de Bianca Otero.

**Desarrollo:** en la pizarra se encontrarán pegadas con cinta diferentes palabras escritas sobre un trozo de cartulina, las/los estudiantes se conformarán en grupos de cinco integrantes cada uno. El juego consiste en que cada grupo elegirá a un integrante el cual se ubicará de frente a la pizarra, la facilitadora dirá en voz alta una de las palabras que se encuentra pegadas el alumno deberá buscar e identificar la palabra que fue dicha y con la

pelota deberá apuntarle, lanzarla y darle al blanco tocando la palabra correcta con la pelota, así irán pasando todos los integrantes de los grupos. Quien lo haga correctamente el mayor número de veces será el equipo ganador.



Helado	Literatura
Habitación	Viaje
Café	Papel en blanco
Sueños	Molino
Amor	Personajes
Experimentar	Crear

**Cierre:** Resuelve la sopa de letras:



H	K	S	A	J	M	A	M	A	C
E	M	O	V	Y	T	D	Ñ	P	A
L	S	L	I	T	H	F	L	I	R
A	T	A	O	F	P	R	L	O	R
D	G	O	N	R	A	C	U	A	O
O	H	L	F	W	T	X	N	E	E
W	J	K	T	Q	O	B	A	G	D
A	M	O	R	R	K	C	K	R	Y
R	Y	P	Z	F	L	V	M	E	J
C	A	S	A	P	C	I	E	L	O

- CASA
- AVION
- HELADO
- MAMÁ
- PATO
- SOL
- LUNA
- CARRO
- AMOR
- CIELO



# Herramienta didáctica

N°6

**Título:** El béisbol de las letras

**Contenido:** Distinción entre vocales y consonantes.

**Objetivo:** Que las/los estudiantes demuestren sus conocimientos en los diferentes circuitos que contempla el juego.

**Materiales:** dado grande de cartulina, cartones representando las bases, cajas pequeñas, hojas blancas.

**Inicio:** Adivinanzas sobre las letras:



1.- La última de todas soy,  
pero en zurdo y zapato primera voy.

Respuesta: la letra Z.

2.- El burro la lleva a cuestras,  
metidita en un baúl,  
yo no la tuve nunca  
y siempre la tienes tú.

Respuesta: la letra U.



3.- Me parezco a la serpiente  
y en la serpiente estoy,  
pon a trabajar tu mente  
para decirme quién soy.

Respuesta: la letra S



4.- En el principio de Roma,  
tú me puedes encontrar.  
Vivo en medio de París  
y también al final del mar.

Respuesta: la letra R.



**Desarrollo:** Se conformarán dos equipos con la misma cantidad de integrantes y se colocarán frente a frente, los cartones estarán ubicados alrededor ubicados en el orden de primera, segunda, tercera base y home, se sorteará que equipo comenzará, realizado esto eligen al primer participante para que tome el puesto del bateador este tomará y lanzará el dado al aire el cual contiene en cada cara una palabra relacionada con béisbol y tienen un significado OUT: pierde el turno, a los tres out pasa el otro equipo a batear; HOME RUN: anotan carrera recorriendo todas las bases; HIT: avanza una base; DOBLE PLAY: dos out; STRIKE: un ponche, a los tres strike es un out; FAUL: debe lanzar nuevamente, a los tres faul será un out. Para avanzar o recorrer las bases

deberán responder una pregunta que será sacada de las cajitas pequeñas, las preguntas pueden ser: -¿Cuáles son las vocales? -¿Cuántas vocales son? -¿Podrías decir 5 consonantes? -La letra H es una vocal ¿Cierto o falso? -¿Con qué letra inicia la palabra CORAZÓN? -Deletrea tu nombre -¿Cuántas letras tiene el abecedario? -¿La letra A es consonante o vocal? -¿Cuántas letras tiene la palabra SOL? -¿Cuántas vocales hay en la palabra NUBE? -¿Cuántas consonantes se encuentran en la palabra ÁRBOL?; si la respuesta es incorrecta se tomará como un out y tendrá otro integrante del mismo grupo la oportunidad de batear. El



grupo ganador del juego será aquel que haya logrado el mayor número de carreras.



**Cierre:** Completar las siguientes palabras con las letras faltantes:



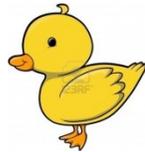
S \_ L



L \_ N \_



\_ U \_ E



\_ AT \_



LE \_ T \_ S



# enta didáctica

Nº7

- **Título:** Olimpiadas del saber

**Contenido:** Distinción entre vocales, consonantes y formación de palabras.



**Objetivo:** Que las/los estudiantes demuestren sus conocimientos en los diferentes circuitos que contempla el juego.

**Materiales:** cartulina, imágenes, portería con panel, aro de baloncesto, cancha deportiva o espacio al aire libre, mesas, pelotas, hojas blancas, marcadores, sacos, ula-ula, adivinanzas, caja de sorpresas.

**Inicio:** Canción “Este es el baile del calentamiento”

Este es el baile del calentamiento que lo baila todo el campamento

(se va haciendo movimientos físicos con el cuerpo a medida que se va cantando).



**Desarrollo:** cinco integrantes, cada uno de los integrantes se ubicará en una posta. El juego estará compuesto por cinco postas o estaciones en cada posta deberán realizar la una actividad correctamente para poder avanzar a la siguiente estación. Para comenzar a la señal del facilitador deberán partir desde la meta en carrera de sacos hasta la primera posta.





**POSTA 1:** deberán resolver una adivinanza de letra:

En la luna es la primera  
y la segunda en Plutón.  
En la Tierra no se encuentra  
y es la última en el Sol.

Respuesta: la letra L.

La letra más alta soy,  
la más delgada también,  
la luna y el sol me llevan,  
el aire nunca me ve.

Respuesta: la letra L.

Me puedes ver en tu piso,  
y también en tu nariz;  
sin mí no habría ricos  
y nadie sería feliz. Respuesta: la letra I.

Dedos tiene dos,  
piernas y brazos no.

Respuesta: la letra D.



Casi la lleva al principio,  
pancarta en la mitad  
y amanecer ya muy al final.

Respuesta: la letra C.

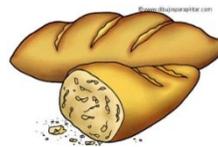
Piensa y lo adivinarás:  
¿qué tiene Adán delante  
que Eva tiene detrás?

Respuesta: la letra A.

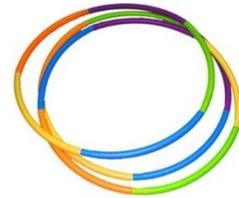
Al responder correctamente deberán avanzar hasta la segunda estación en salto de rana y entregar el relevo al compañero que se encuentra en esta.



**POSTA 2:** en esta posta se les mostrará una imagen y utilizando hojas blancas y marcadores deberán escribir la letra con que inicia el dibujo e indicar en voz alta si es consonante o vocal.



Al responder correctamente deberán avanzar hacia la tercera estación bailando el ula-ula y entregar el relevo al compañero que se encuentra en esta.



**POSTA 3:** en esta estación tendrán que sacar una letra de la caja de sorpresas y encestar la pelota en el aro de baloncesto a medida que van mencionando, mínimo cinco palabras, que inicien por la letra seleccionada.



Al responder correctamente deberán avanzar hasta la cuarta estación a toda carrera y entregar el relevo al compañero que se encuentra en esta.

**POSTA 4:** en esta deberán responder correctamente dos de las siguientes preguntas:

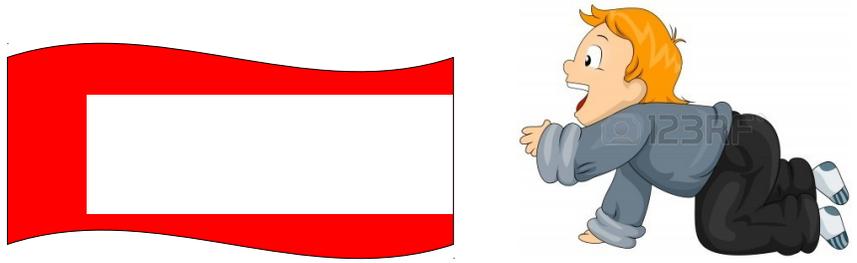


¿Cuántas vocales tiene la palabra ARROZ? ¿Cuántas consonantes tiene la palabra CAMBUR? ¿Cuántas letras tiene en total la palabra AVIÓN? ¿Con qué letra comienza PELOTA? ¿Con qué letra termina CESTA?



Al responder correctamente deberán avanzar hacia la quinta posta en carrera de reversa y entregar el relevo al compañero que se encuentra en esta última.

**POSTA 5:** en la última estación deberán decir ¿Cuáles son las vocales? Y mencionar 10 consonantes, luego de esto pasarán a insertar la pelota de fútbol en uno de los orificios del panel que tiene la portería al realizar ésta acción se dirigirá hasta la meta gateando, el primero de los equipos que lo haga será el grupo ganador de las olimpiadas.



**Cierre:** recuento de lo que debían realizar en cada posta.



## REFERENCIAS BI

Abarca, R. (2002). Teoría del aprendizaje constructivista. D.F. México: Zenit.

Arias, A. y Fernández, B. (1998). Investigar mediante encuestas. Madrid, España: Síntesis, S.A.

Arias, F. (2006). El proyecto de investigación: Guía para su elaboración. Caracas, Venezuela: Episteme.

Ausubel, D. (1970). Psicología educativa. D. F. México: McGraw-Hill.

Busot, A. (2004). Investigación Educativa. Zulia, Venezuela: Universidad del Zulia.

Bruner, J. (1960). Enseñanza desde una perspectiva constructivista. Bogotá, Colombia: Asociados S.R.L.

Castañeda, J. (2004). Una mirada a los intervalos de confianza en investigación. Bogotá, Colombia: Asociados S.R.L.

Cammaroto (1999). Educar en el Tercer Milenio. Caracas. Editorial San Pablo.

Da Silva de Goncalves, M. (2003). El juego didáctico “Carrera en la historia de Venezuela” como estrategia creativa de enseñanza para los alumnos del Séptimo Grado de la III Etapa de Educación Básica de la Unidad Educativa “José Félix Mora”. Área Especial de Postgrado de la Universidad de Carabobo.

- Da Silva de Goncalves, M. (2003). El juego didáctico “Carrera en la historia de Venezuela” como estrategia creativa de enseñanza para los alumnos del Séptimo Grado de la III Etapa de Educación Básica de la Unidad Educativa “José Félix Mora”. Trabajo Especial de Grado para optar al título de Magíster en Ciencias Sociales no publicado. Área Especial de Postgrado de la Universidad de Carabobo.
- Díaz, F. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista. D.F. México: McGraw-Hill Interamericana Editores, S. A. de C. V.
- Díaz, F. y Hernández, J. (1999). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. D.F. México: McGraw-Hill.
- Ferreiro, E. (2001). Pasado y presente del verbo leer y escribir. Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica.
- Ferrière, A. (1929). La libertad del niño en la escuela activa. Madrid, España: Librería Española y Extranjera.
- Florencia, M. (2008). Definición de lectura. Consultado <http://www.definicionabc.com/comunicacion/lectura.php> el 25/09/2011 a las 7:40 pm.
- Florencia, M. (2012). Definición de estrategia. Consultado <http://www.definicionabc.com/general/estrategia.php> el 02/04/2012 a las 6:00 pm.
- Fuentes, E. (2003). El juego como herramienta didáctica para el proceso de aprendizaje en la lengua escrita en la Primera Etapa de Educación Básica. Trabajo Especial de Grado no publicado. Área Especial de Postgrado de la Universidad de Carabobo.
- Gallego, J. y Salvador, F. (2002). Los contenidos en el proceso didáctico. Madrid, España. Pearson Educación.
- Gómez, (2000). Proyectos Factibles. Editorial Predios. Valencia.

- Goodman, Y. (1992). Los niños construyen su lectoescritura. Buenos Aires, Argentina: Aique.
- Gutiérrez, A. y Montes de Oca, R. (2004). La importancia de la lectura y su problemática en el contexto educativo universitario. Tabasco, México: Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.
- Hargreaves, A. (2003). Enseñar en la sociedad del conocimiento (La educación en la era de la inventiva). Barcelona, España. Ediciones Octaedro.
- Hernández, A. (2000). Estrategias innovadoras para la formación docente. Costa Rica: Editorial Universidad.
- Hernández, R. (2006). Metodología de la investigación. D.F. México: McGraw-Hill.
- Hernández, S. y otros (2006). Metodología de la investigación. D.F. México: McGraw-Hill.
- Hurtado, L. y Toro, J. (2008). Paradigma y Métodos de Investigación en Tiempos de Cambio. Caracas, Venezuela: Episteme Consultores Asociados C.A.
- Jiménez, G. (2004). Guía del docente. Miranda, Venezuela: Básica 1.
- Labrador y Otros, (2002). Metodología. Valencia
- Lázaro, A. y Asensi, J. (1987). Manual de orientación escolar y tutoría. Madrid, España. Narcea.
- Manual de Trabajo de Grado de Especialización, Maestría y Tesis Doctorales (2010). Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Caracas: (F.E.D.U.P.E.L).
- Ministerio de Educación (1997). Currículo Básico Nacional. Caracas, Dirección de Docencia.

Ministerio del Poder Popular para la Educación (2009). Ley Orgánica de Educación. Gaceta Oficial N° 5.929. Extraordinario del 15 de agosto de 2009.

Ortega, M. (2008). El juego en el proceso de enseñanza de la lectura y la escritura en el niño y la niña de etapa inicial del C.P.E. "Francisco de Miranda. Trabajo Especial de Grado no publicado. Área Especial de Postgrado de la Universidad de Carabobo.

Palacino, F. (2007). Competencias comunicativas, aprendizaje y enseñanza de las ciencias naturales: un enfoque lúdico. Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias Vol. 6, N° 2, 275-298.

Palella, S. y Martins, F. (2010). Metodología de la investigación cuantitativa. Caracas, Venezuela. Fondo Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Segunda Edición.

Palencia de Montañés, A. y Talavera de Vallejo, R. (2004). Estrategias innovadoras para la comprensión del lenguaje matemático. Facultad de Ciencias de la Educación Universidad de Carabobo. Valencia, Venezuela.

Pérez, A. (2006). Guía metodológica para anteproyectos de investigación. Caracas, Venezuela: FEDUPEL.

Rivas, M. (2000). Innovación Educativa: Teoría, Procesos y Estrategias. Madrid, España: Síntesis.

Rojas, F. y Yáñez, M. (2003). Las pistas contextuales en la comprensión de la lectura. Revista Iberoamericana de Educación. Venezuela: Universidad Simón Bolívar.

Roldan, J. (2011). Estrategias didácticas. Consultado <http://www.slideshare.net/diplomadoluz2010/estrategias-didacticas-4854305> el 05/05/2012 a las 3:46 pm.

Romero, M. (2008). Método Lúdico. D.F. México: Mexicana de Impresos.

- Ruano, N. (2008). Actividades didácticas en la adquisición de la lecto-escritura en alumnos del primer grado de educación primaria. Oaxaca, México.
- Sabino, C. (2004). El proceso de investigación. Caracas, Venezuela: Panapo.
- Sartre, J. (1997). Lo imaginario. Buenos Aires, Argentina: Losada.
- Solé, I. (1992). Estrategias de lectura. Barcelona, España: GRAO.
- Spencer, H. (1859). Principios de la psicología. Londres, Inglaterra: Williams & Norgate.
- Tama, C. (1986). Las destrezas del pensamiento: un retorno a las aulas área de contenido. Barcelona, España: McGraw-Hill.
- Tamayo y Tamayo, J. (2006). Como investigar en educación. Madrid, España: Editorial Aguilar.
- Teberosky, A. (2001). Comprensión lectora: el uso de la lengua como procedimiento. Caracas, Venezuela: Laboratorio educativo.
- Tenutto, M. (2006). Escuela para maestros enciclopedia de pedagogía práctica. Buenos Aires, Argentina: Kapeluz.
- Torres, A. (2003). El juego: Un contexto de desarrollo y aprendizaje. Puebla, México: Limusa S.A.
- UNESCO (1979). Educación de calidad, equidad y desarrollo sostenible. Ediciones UNESCO.
- UNESCO (2008). Educación de calidad, equidad y desarrollo sostenible. Ediciones UNESCO.
- Velázquez (2011). Diagnóstico situacional. Bogotá, Colombia: Asociados S.R.L.

Vergel, G. (2003). Metodología, un manual para la elaboración de diseños y proyectos de investigación. Barranquilla, Colombia: Mejoras.

Vidal, J. (2007). Manual de juegos. Barcelona, España: Océano.

Vigotsky, L. (1971). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona, España.

Yturralde, E. (2009). La lúdica y el aprendizaje. D.F. México: Zenit.



n de Instrumento														
Validación y Confiabilidad														
Aplicación del Instrumento														
Análisis de los Instrumentos														
Versión Definitiva														
Entrega de Informe Final														

Fuente: Coronel (2014)

**Cuadro N° 4.**  
**Coefficiente de Confiabilidad**

Sujeto/Items	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1
5	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1
6	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Sumatoria	3	6	6	3	4	1	1	1	1	3	3	1	1	1	3
P	0,5	1	1	0,5	0,667	0,167	0,17	0,17	0,17	0,5	0,5	0,167	0,167	0,167	0,5
Q	0,5	0	0	0,5	0,333	0,833	0,83	0,83	0,83	0,5	0,5	0,833	0,833	0,833	0,5
P*Q	0,25	0	0	0,25	0,222	0,139	0,14	0,14	0,14	0,25	0,25	0,139	0,139	0,139	0,25

Si (1)

**No (0)**

$$\Sigma p \cdot q = 2,44$$

$$St^2 = 12,3$$

$$k/k-1 = 1,07$$

$$0,8$$

$$Kr = 0,86$$

**Fuente: Coronel (2014)**



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
ÁREA DE ESTUDIOS DE POSTGRADO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
MAESTRÍA EN DESARROLLO CURRICULAR



FORMATO PARA LA REVISIÓN Y VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Apellidos y Nombres:	
Título Obtenido:	
Especialidad:	
Lugar de Trabajo:	
Cargo que Desempeña:	

A continuación se presenta el formato para evaluar y validar, a través de juicios de expertos, los cuestionarios que serán aplicados a los docentes de la Escuela Básica Estatal “Monseñor Luis Eduardo Henríquez”

INSTRUCCIONES

1. Por favor indique con precisión en el instrumento anexo, las variables de estudio y sus respectivos indicadores.
2. Lea detenidamente cada uno de los ítems relacionados con cada indicador.
3. Utilice este formato, para aceptar su grado de acuerdo o desacuerdo con cada enunciado presente, marcando con una (X) en el espacio correspondiente según la siguiente escala.

Se agradece su juicio valorativo en cada uno de los siguientes aspectos, según los criterios: pertinente, suficiente, redacción y se presenta un formato donde Ud. Podrá responder como: Excelente (Ex)-Muy bien (Mb) –Regular (R) –Deficiente (D)-Muy deficiente (Md), en cada uno de los criterios mencionados.

Gracias por su amable colaboración.



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
ÁREA DE ESTUDIOS DE POSTGRADO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
MAESTRÍA EN DESARROLLO CURRICULAR



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Yo, \_\_\_\_\_, Portador (a) de la Cédula de Identidad N° \_\_\_\_\_, profesor (a) de la cátedra de \_\_\_\_\_, valido el instrumento presentado por **DILIA CORONEL C.I. 17.613.544**: para optar el título de Magister en Desarrollo Curricular con el trabajo de grado: **EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA DE LA LECTURA EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE PRIMER GRADO DE LA ESCUELA BÁSICA ESTADAL “MONSEÑOR LUIS EDUARDO HENRÍQUEZ” UBICADA EN LA PARROQUIA MIGUEL PEÑA DEL MUNICIPIO VALENCIA, ESTADO CARABOBO.**

---

**Firma y sello**



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
ÁREA DE ESTUDIOS DE POSTGRADO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
MAESTRÍA EN DESARROLLO CURRICULAR



Estimado Profesor (a):

El presente cuestionario ha sido elaborado para recabar información para un trabajo de investigación, para optar al título de Magister en Desarrollo Curricular Con el trabajo de grado: **EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA DE LA LECTURA EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE PRIMER GRADO DE LA ESCUELA BÁSICA ESTADAL “MONSEÑOR LUIS EDUARDO HENRÍQUEZ” UBICADA EN LA PARROQUIA MIGUEL PEÑA DEL MUNICIPIO VALENCIA, ESTADO CARABOBO.**

La información obtenida será tratada en forma confidencial para los fines del estudio que se realiza ajustándose a la realidad, buscando de ésta manera soluciones efectivas de este planteamiento, por ello agradezco su sinceridad al responder.

Instrucciones:

- Lea cuidadosamente cada una de las preguntas, antes de dar su respuesta.
- Proceda a responder marcando con una equis (X) la respuesta que le parezca correcta y este acorde con el planteamiento.

Gracias por su amable colaboración.

## INSTRUMENTO DOCENTE

Criterios	Pertinencia					Suficiencia					redacción					observaciones
	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	
Ítems	E	M	R	D	M	E	M	R	D	M	E	M	R	D	M	
	x	b			d	x	b			d	x	b			d	
1																
2																
3																
4																
5																
6																
7																
8																
9																
10																
11																
12																
13																
14																
15																

Firma: \_\_\_\_\_

C.I.: \_\_\_\_\_

Gracias por su amable colaboración.

## CUESTIONARIO

N	ITEMS	SI	NO
1	¿Posee un conocimiento claro de lo qué son estrategias didácticas?		
2	¿La enseñanza de la lectura es importante para el aprendizaje de las áreas académicas complementarias para la formación integral del niño y la niña?		
3	¿Considera que la lectura forma parte de un proceso constructivo?		
4	¿Aplica estrategias didácticas en su planificación diaria?		
5	¿Se puede lograr un ambiente armónico y de disfrute en el aula de clase utilizando estrategias didácticas?		
6	¿Enseña la lectura por medio de juegos lúdicos?		
7	¿Motiva a sus educandos al logro de los contenidos por medio del juego lúdico?		
8	¿Conoce el significado de juego lúdico como estrategia de aprendizaje?		
9	¿Al momento de realizar su Proyecto de Aprendizaje toma en consideración contenidos relacionados con el juego?		
10	¿Considera factible la propuesta de utilizar el juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura?		
11	¿Cree que, a través del juego lúdico, se puede lograr un verdadero aprendizaje significativo?		
12	¿Considera usted que al utilizar el juego lúdico como una estrategia de aprendizaje los educandos logren obtener la concentración necesaria para adquirir los conocimientos previstos?		
13	¿Utiliza el juego lúdico como una estrategia de aprendizaje?		
14	¿Ve usted el juego lúdico como una estrategia que puede ser usada por el docente?		
15	¿Cree que la enseñanza de la lectura y el juego lúdico pueden ir enlazados en el aula de clases para lograr un aprendizaje significativo?		