



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
**FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA**  
**COMUNICACIÓN**  
**CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y**  
**ORIENTACIÓN**

**TÍTULO**

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE DE LA  
LECTO-ESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO “C”,  
ESCUELA 18 DE NOVIEMBRE, LOJA. 2016-2017.

Tesis previa a la obtención del grado de  
Licenciada en Ciencias de la Educación;  
mención: Psicología Educativa y Orientación.

**AUTORA** Jerely Karina Jumbo Soto

**DIRECTORA DE TESIS** Dra. Silvia Eugenia Torres Díaz Mg. Sc.

**LOJA-ECUADOR**

**2018**

## **CERTIFICACIÓN**

Dra. Silvia Eugenia Torres Díaz, Mg. Sc. Docente de la carrera de Psicología Educativa y Orientación de la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja.

## **CERTIFICA**

Haber revisado y monitoreando con pertinencia y rigurosidad científica la ejecución de la tesis intitulado ACTIVIDADES LÚDICAS PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE DE LA LECTO-ESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO "C", ESCUELA 18 DE NOVIEMBRE, LOJA. 2016-2017, de autoría de la egresada Jerely Karina Jumbo Soto, se puede evidenciar que el tema es coherente con los objetivos, el marco teórico, sustenta adecuadamente las variables de su tema; la aplicación de los talleres formulados en relación con las variables y los objetivos, la aplicación de los instrumentos con la aplicación de campo así como los resultados y el proceso seguido, están acorde con la metodología descrita en el proyecto de investigación y en concordancia con el cronograma de actividades.

Consecuentemente el análisis cuanti-cualitativo y la discusión de resultados posibilitan arribar deductivamente a las conclusiones y recomendaciones citadas.

El informe ha sido elaborado conforme a las normativas legales, institucionales y a los lineamientos de redacción científica, conformando un texto con adecuados discursos y secuencias lógicas.

Por lo que se autoriza su presentación, defensa y demás trámites correspondientes a la obtención del grado de Licenciatura.

**Loja, Agosto de 2017**

Dra. Silvia Eugenia Torres Díaz Mg. Sc.

**DIRECTOR DE TESIS**

## AUTORÍA

Yo, Jerely Karina Jumbo Soto, declaro ser autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales por el contenido de la misma.

Adicionalmente declaro y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi tesis en el Repositorio Institucional - Biblioteca Virtual

**Autora** Jerely Karina Jumbo Soto

**Firma** 

**Cédula** 0704975754

**Fecha** Loja, 31 de Enero de 2018

## **CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DE LA AUTORA, PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO**

Yo, Jerely Karina Jumbo Soto declaro ser la autora del presente trabajo de investigación titulado ACTIVIDADES LÚDICAS PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE DE LA LECTO-ESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO "C", ESCUELA 18 DE NOVIEMBRE, LOJA. 2016-2017, como requisito para optar al grado de Licenciada en Ciencias de la Educación; mención: Psicología Educativa y Orientación; autorizo al sistema bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos muestre al mundo la producción intelectual de la universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el ERDI, en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la universidad.

La Universidad Nacional de Loja no se responsabiliza por el plagio o copia de tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización en la ciudad de Loja a los treinta y un días del mes de Enero de dos mil dieciocho.

### **Firma**

### **Autora**

Jerely Karina Jumbo Soto

### **Cédula**

0704975754

### **Dirección**

Loja, La Argelia, Av. Reinaldo Espinoza

### **Correo electrónico**

jerely-10@outlook.es

### **Celular**

0967439967

### **Datos complementarios**

#### **Director de tesis**

Dra. Silvia Eugenia Torres Díaz Mg. Sc.

#### **Presidente**

Dra. Alba Valarezo Mg. Sc.

#### **Primer vocal**

Lic. Elcy Viviana Collaguazo Vega. Mg. Sc.

#### **Segundo vocal**

Lic. Diego Andrade Mg. Sc.

## **AGRADECIMIENTO**

Mi sincero agradecimiento a la Universidad Nacional de Loja, a la Facultad de la Educación el Arte y la Comunicación, especialmente a la carrera de Psicología Educativa y Orientación, a los docentes por brindarme sus conocimientos y la experiencia necesaria para poder desenvolverme en el ámbito profesional y personal.

A la Directora de Tesis Dra. Silvia Eugenia Torres Díaz Mg. Sc., quien me guió y asesoró a través de sus conocimientos para obtener resultados positivos al término del trabajo.

Así mismo agradezco a las autoridades y personal docente de la Escuela de Educación básica “18 de Noviembre”, quienes gentilmente me han brindado su valiosa colaboración para poder realizar el presente trabajo investigativo.

**La Autora.**

## **DEDICATORIA**

Primeramente, quiero dedicar este trabajo a Dios quien me ha dado salud, bienestar y me ha bendecido en todas las circunstancias de mi vida, a mis padres quienes han sido un pilar fundamental, por su apoyo y comprensión de manera especial a mi padre quien siempre me brindó su apoyo incondicional para seguir adelante con mis estudios. Y sobre todo quiero dedicar este trabajo a mi pequeño hijo, quien es el que me da fuerzas para salir adelante, él es mi motor que me impulsa día a día y por el cual me he propuesto llegar hasta esta meta, que es el de ser una profesional.

**La Autora.**

## MATRÍZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

### ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN

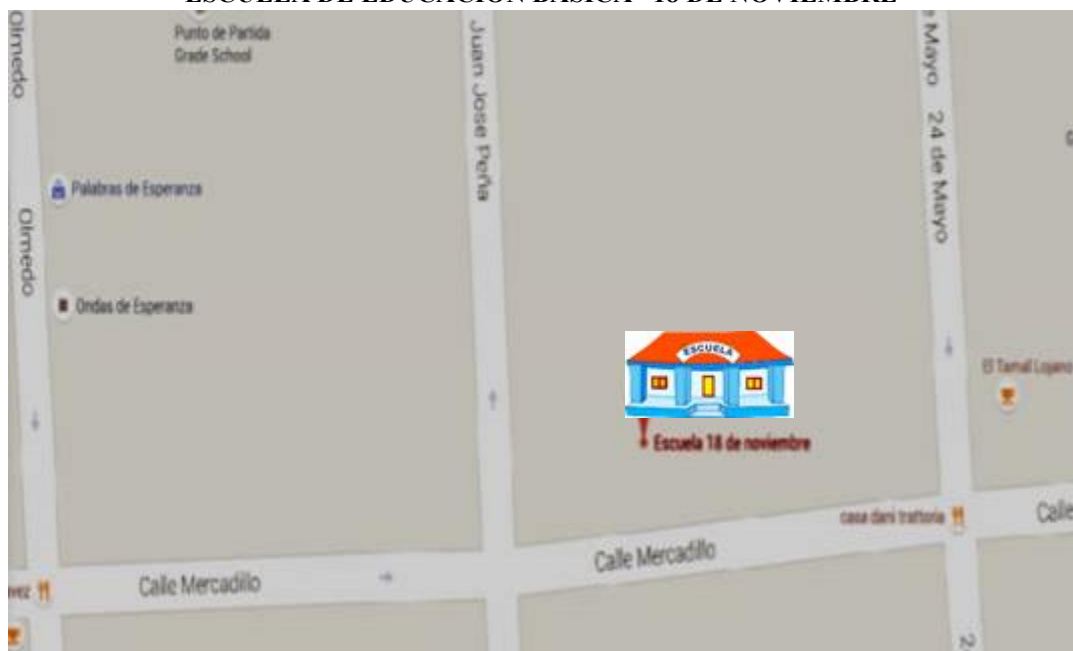
#### BIBLIOTECA: FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

TIPO DE DOCUMENTO	AUTORA TÍTULO DE LA TESIS	FUENTE	FECHA AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO						OTRAS DESAGREGACIONES	OTRAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIA	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIO COMUNIDAD		
TESIS	<b>Jerely Karina Jumbo Soto</b> ACTIVIDADES LÚDICAS PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE DE LA LECTO-ESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO "C", ESCUELA 18 DE NOVIEMBRE, LOJA. 2016-2017.	UNL	2018	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	EL SAGRARIO	EL SAGRARIO	CD.	Licenciada en Ciencia de la Educación; mención: Psicología Educativa y Orientación

MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS  
UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN LOJA



CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN  
ESCUELA DE EDUCACIÓN BASICA “18 DE NOVIEMBRE”



Fuente: <https://www.google.com.ec/maps>



## ESQUEMA DE TESIS

- i. PORTADA
- ii. CERTIFICACIÓN
- iii. AUTORÍA
- iv. CARTA DE AUTORIZACIÓN
- v. AGRADECIMIENTO
- vi. DEDICATORIA
- vii. MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO
- viii. MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS
- ix. ESQUEMA DE TESIS
  - a. TITULO
  - b. RESUMEN (CASTELLANO E INGLES) SUMMARY
  - c. INTRODUCCIÓN
  - d. REVISIÓN DE LITERATURA
  - e. MATERIALES Y MÉTODOS
  - f. RESULTADOS
  - g. DISCUSIÓN
  - h. CONCLUSIONES
  - i. RECOMENDACIONES
    - PROPUESTA DE INTERVENCIÓN
  - j. BIBLIOGRAFÍA
  - k. ANEXOS
    - PROYECTO DE TESIS
    - OTROS ANEXOS

**a. TÍTULO**

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE DE LA LECTO-  
ESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO “C”, ESCUELA 18 DE  
NOVIEMBRE, LOJA. 2016-2017.

## **b. RESUMEN**

La presente investigación denominada Actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje de la lecto-escritura en los estudiantes del segundo grado, de la escuela 18 de noviembre, de la ciudad de Loja durante el periodo 2016, se plantea como objetivo general: aplicar actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje de la lecto-escritura en los estudiantes de segundo grado “C”, de la escuela 18 de Noviembre, Loja. 2016-2017. La metodología se la enmarco en el tipo de estudio pre experimental, transversal, descriptiva y de campo; los métodos utilizados fueron el analítico, sintético, inductivo, lógico, descriptivo, hermenéutico, dialéctico. Se utilizó el test ABC de Lorenzo Filho para diagnosticar el nivel de madurez para el aprendizaje de la lecto-escritura en los estudiantes de segundo grado “C” y para validar la efectividad de la propuesta. La población estuvo conformada por 29 estudiantes, a los cuales se les aplicaron 7 talleres de actividades lúdicas para dar solución a la problemática presentada en la investigación. Las variables de estudio fueron las actividades lúdicas y el aprendizaje de la lectoescritura. En los resultados se pudo evidenciar inicialmente que el 24% presentan un nivel superior de madurez para el aprendizaje de la lectoescritura; 41% presentan un nivel medio; 28% presentan un nivel inferior y el 7% presentan un nivel más bajo de madurez para el aprendizaje de la lectoescritura. Luego de la alternativa educativa aplicada, se evidencia los siguientes resultados el 52% presentó un nivel superior de madurez para el aprendizaje de la lectoescritura; un 28% indicó un nivel medio; un 17% nivel inferior y un 3% presentó un nivel más bajo de madurez para el aprendizaje de la lectoescritura. En conclusión, la alternativa educativa propuesta tuvo gran efectividad y por ende es recomendable que se aplique en otras instituciones educativas.

## **SUMMARY**

The present research denominated Leisure activities to promote the learning of the reading-writing in the students of the second degree, of the school 18 of November, of the city of Loja during the period 2016, is set as general objective: to apply playful activities to potentiate The learning of the reading-writing in the students of second degree "C", of the school 18 of November, Loja. 2016-2017. The methodology was framed in the type of pre-experimental study, transversal, descriptive and field; The methods used were analytical, synthetic, inductive, logical, descriptive, hermeneutic, dialectical. The ABC test of Lorenzo Filho was used to diagnose the level of maturity for the learning of reading and writing in the students of second degree "C" and for validity the effectiveness of the proposal. The population consisted of 29 students, who were given 7 workshops of play activities to solve the problem presented in the research. The study variables were play activities and literacy learning. In the results it was possible to show initially that 24% present a higher level of maturity for the learning of the literacy; 41% have an average level; 28% have a lower level and 7% have a lower level of maturity for learning to read. After the educational alternative applied, the following results are evident: 52% presented a higher level of maturity for the learning of literacy; 28% indicated an average level; 17% lower level and 3% presented a lower level of maturity for the learning of the literacy. In conclusion the proposed educational alternative had great effectiveness and therefore it is recommended that it be applied in other educational institutions

### **c. INTRODUCCIÓN**

La educación escolar es la base de los futuros aprendizajes y es uno de los factores que más influye en el avance y progreso de personas y sociedades. Además de proveer conocimientos, la educación enriquece la cultura, el espíritu, los valores y todo aquello que nos caracteriza como seres humanos. La educación es necesaria en todos los sentidos y debe ser desarrollada tanto en el hogar como en los centros educativos ya que la escuela es concebida como el segundo hogar de los estudiantes, debido a que pasan la mayor parte del tiempo en la escuela y es desde allí donde empieza la base para adquirir nuevos conocimientos.

La lectura y la escritura son habilidades importantes en la comunicación integral de los estudiantes, así como para su desarrollo cognitivo y su personalidad, según como indica la página web Definición de Lectoescritura (2016) :

Se denomina lectoescritura a la habilidad para leer y escribir. Sin embargo, dentro del contexto educativo ésta es considerada un proceso de aprendizaje, al cual los docentes pondrán mayor énfasis, durante la etapa inicial de educación (4 a 6 años), asignándoles a los niños diversas tareas que implican actividades de lectoescritura.

Es así que se considera a la lecto-escritura como el pilar fundamental para adquirir cualquier conocimiento, ya que leer y escribir son dos actividades que para quien no las domina pueden resultar un poco difíciles; pero que resultan fundamentales, y de las cuales dependerá el hecho de que la persona continúe aprendiendo por el resto de su vida. A muchos niños, se les hace difícil aprender a leer y escribir y como consecuencia son propensos al fracaso escolar y a la repitencia. Una de las expectativas es que los niños logren leer y escribir en su momento, sean estudiantes competentes y en el futuro puedan responder creativamente en una sociedad cambiante y aprovechar las oportunidades que ésta le ofrece. Esta habilidad tiene que ser desarrollada por la escuela, y es responsabilidad del docente, por eso es necesario emplear nuevas estrategias para estimular el aprendizaje de la lectoescritura, como actividades lúdicas para potenciar dicho aprendizaje.

Las actividades lúdicas son el medio para desarrollar capacidades a través de una participación activa de los niños y niñas. Mediante estas actividades se desarrolla la personalidad, se adquiere conocimientos, habilidades y destrezas que permiten resolver problemas académicos, y lo más importante resulta ser que permiten crear zonas potenciales de aprendizaje.

Al conocer los beneficios de las actividades lúdicas dentro del ámbito educativo y los problemas encontrados en la institución donde se realizó esta investigación, se consideró

factible aplicar las actividades lúdicas como estrategia para potenciar el aprendizaje de la lectoescritura, ya que de acuerdo a la realidad observada en la institución se pudo evidenciar que en los alumnos de segundo grado “C” de la escuela 18 de Noviembre existía poca estimulación de la lectura y escritura por parte de la docente, dando como resultado el desinterés en los niños por aprender, y es por ello que el problema de investigación tiene como enunciado la siguiente pregunta ¿De qué manera la actividad lúdica contribuye al mejoramiento del aprendizaje de la lecto-escritura en los estudiantes de segundo grado “C”, Escuela 18 de Noviembre, Loja. 2016-2017?

Es así que la actividad lúdica es atractiva y motivadora ya que capta la atención de los estudiantes hacia un aprendizaje específico y es por este motivo que se ha planteado el siguiente tema de investigación: **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE DE LA LECTO-ESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO “C”, ESCUELA 18 DE NOVIEMBRE, LOJA. 2016-2017.**

Para lo cual se planteó como objetivo general: aplicar actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje de la lecto-escritura en los estudiantes de segundo grado “C”, escuela 18 de Noviembre, Loja. 2016-2017; y como objetivos específicos: fundamentar teórica y científicamente la importancia del uso de las actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje de la lecto-escritura en los niños de segundo grado “C”; identificar el nivel de madurez para el aprendizaje de la lecto-escritura que presentan los estudiantes de segundo grado “C”; diseñar talleres lúdicos para potenciar el aprendizaje de la lecto-escritura en los niños del segundo grado “C”; aplicar talleres de actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje de la lecto-escritura en los niños; y validar la aplicación de los talleres de actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje de la lecto-escritura en los niños del segundo grado “C”.

El sustento teórico del presente trabajo versa sobre dos variables, en la primera variable sobre la lectoescritura se desarrollaron temas como; definición de Lecto-Escritura, importancia de la lecto-escritura, métodos de Lectoescritura, madurez para la lectoescritura, etapas de la lecto-escritura, factores que influyen en la lecto-escritura y dificultades en el aprendizaje de la lecto-escritura. Así mismo en cuanto a la segunda variable de actividades lúdicas se abordaron temas sobre: concepto, la lúdica como instrumento para la enseñanza, importancia de las actividades lúdicas, clasificación de las actividades lúdicas, características del Juego (actividad lúdica), y La lúdica en el aprendizaje de la lectoescritura.

Para la presente investigación se trabajó con una la población de 29 estudiantes, la misma que fue desarrollada acorde al diseño pre- experimental y transversal que permitieron validar el aporte de los talleres en el mejoramiento del aprendizaje de la lecto-escritura en los niños, teniendo como punto de partida los siguientes métodos: analítico, sintético, Inductivo, lógico, descriptivo, hermenéutico, dialéctico, los mismos que aportaron cada uno de ellos para esclarecer los distintos aspectos de la investigación. Como instrumento se utilizó la prueba de Lecto-escritura de Ricardo Olea, para diagnosticar el nivel de lecto-escritura de los niños y niñas de segundo grado “C” y para validar la aplicación de los talleres lúdicos.

La institución consta de una población de 55 docentes y 1291 estudiantes, se ubica en las calles Juan José Peña y Mercadillo esquina, perteneciente a la Parroquia El Sagrario. Los participantes de la alternativa de intervención, fueron los 29 estudiantes del segundo “C” de la Escuela de educación básica 18 de Noviembre.

El informe de la investigación está estructurado en coherencia con lo dispuesto en el artículo 151 del reglamento de régimen académico de la Universidad Nacional de Loja, en vigencia, comprende: título, resumen en castellano y traducido en inglés, introducción, revisión de literatura, materiales y métodos, resultados, discusión, conclusiones, recomendaciones, bibliografía, anexos e índice.

Los resultados obtenidos permitieron alcanzar los objetivos planteados y llegar a conclusiones y recomendaciones acordes al problema analizado, los mismos que permitieron concluir que una vez aplicado el pre y post test se puede evidenciar en los resultados que los estudiantes inicialmente se encontraban en un nivel medio e inferior de madurez para el aprendizaje de la lectoescritura, presentando deficiencias en las habilidades requeridas para el aprendizaje del mismo y al aplicar los talleres de actividades lúdicas los niños lograron mejorar su nivel de madurez y las habilidades requeridas para el aprendizaje lectoescritura. Por lo que se recomienda socializar los resultados de la investigación y la alternativa educativa con la finalidad de que las autoridades de la institución valoren esta propuesta para potenciar la lectoescritura mediante las actividades lúdicas tomando en cuenta la edad de los niños y el tema de clase, para de esta manera potenciar en los mismos su desarrollo cognitivo y lograr un aprendizaje significativo.

## **d. REVISIÓN DE LITERATURA**

### **1. LECTO- ESCRITURA**

#### **1.1 Definición de Lecto-Escritura**

De acuerdo a (Arnaiz & Elorza, 2006) manifiestan:

La tradición escolar había distinguido siempre las actividades de lectura de las actividades de escritura; se creía que los niños aprendían primero a leer y después a escribir. Más adelante, leer y escribir fueron consideradas dos actividades que había que enseñar y que se aprendían juntas, se trataba de una misma actividad con dos fases, denominada lectoescritura; se creía que escribir era la actividad inversa a leer; leer era recibir, escribir era producir.

Leer y escribir están interrelacionados fundamentalmente porque hacen referencia a un mismo hecho que es objeto de conocimiento, el texto escrito, entendido no como un código de transcripción del habla, sino como un sistema de representación gráfica del lenguaje. (p. 19 – 20).

A través del tiempo, la lectura y la escritura ha ido cobrando mayor importancia, y se han ido haciendo modificaciones en el ámbito educativo de acuerdo a la edad en la que los escolares deben de ir aprendiendo dichos aprendizajes y se debe comenzar por una estimulación adecuada para que así el aprendizaje de la lecto-escritura sea visto de una manera agradable para los estudiantes.

Es importante mencionar a Vygotsky (1979), citado por (Valverde Riascos, 2014) quien consideró:

La adquisición del lenguaje como la piedra angular del desarrollo cognoscitivo del niño ya que la lectura y la escritura son procesos cognitivos que permiten crear los textos para responder a necesidades que ya existen así la lectura y la escritura asigna un significado a los símbolos escritos y en la interpretación del significado del texto para dar comprensión y aprendizaje a través de la lectura y la escritura.

La enseñanza de la lectura y la escritura deben avanzar paralelamente, la lectura mejora la expresión escrita y ésta, a su vez, facilita la comprensión de la lectura que es uno de los objetivos de la educación básica y va a la par con la escritura, ambas actividades se complementan, porque sin un escrito no puede haber lectura. Leer es un proceso mental, para adquirir este conocimiento, el cuerpo necesita de cierta madurez mental y física, si no se tiene, el proceso no se dará tan fácil; por lo tanto, este proceso implica ver un código escrito (generalmente letras y números), identificarlo (reconocer letras y palabras y saber pronunciarlas), descifrarlo (entenderlo y captar la idea), comprenderlo e interpretarlo y se necesita de práctica, para lograr obtener los resultados deseados.



Mena, (2011) menciona:

Se considera que la lecto-escritura es la capacidad y habilidad de leer y escribir adecuadamente, representa uno de los mayores retos de la educación primaria, se considera que el aprendizaje de lectoescritura tiene un carácter marcadamente social e interactivo, puesto que los intercambios comunicativos y los significados que se derivan de ellos siempre se originan en un entorno social. (p.26).

Por último, es importante mencionar a Ruiz, (2007) en su blog educativo quien habla que:

La lectoescritura es un proceso y una estrategia. Como proceso lo utilizamos para acercarnos a la comprensión del texto. Como estrategia de enseñanza-aprendizaje, enfocamos la interrelación intrínseca de la lectura y la escritura, y la utilizamos como un sistema de comunicación y metacognición integrado.

Además, la autora del blog especifica que la lectoescritura necesita de mecanismos motores: ojos, manos y en ocasiones oídos, el proceso de cifrar, descifrar e interpretar es función del intelecto. El propósito fundamental de la lectoescritura es construir significados. Por lo tanto, conociendo su proceso podemos diseñar y ofrecer actividades dirigidas a desarrollar y refinar destrezas lingüísticas necesarias para una mejor utilización de las artes del lenguaje. La enseñanza de lectoescritura consiste en proveer actividades que estimulen el desarrollo de destrezas de codificación, decodificación e interpretación de contenidos textuales.

Y es así que la lectura y escritura son indispensables para adquirir cualquier conocimiento y es concebido como un pilar fundamental en la vida de todo ser humano, y es por ello que se debe potenciar estas destrezas desde temprana edad.

## **1.2 Importancia de la lecto-escritura**

La lectoescritura, como bien nos dice Ruiz Flores (2009) ha pasado de ser un conocimiento de unos privilegiados a un aprendizaje fundamental para la integración social. Por medio de la lectoescritura accedemos al conocimiento, es por este motivo que es uno de los principales objetivos educativos.

Leer y escribir son dos procesos diferentes los cuales van de la mano y se complementan en la actividad diaria y es por esta razón que los docentes deben familiarizarse con las teorías y metodologías de la lecto-escritura para potenciar estas competencias básicas y lograr un óptimo aprendizaje.

De acuerdo a Chachalo, (2012), en su trabajo de tesis manifiesta:

Se considera a la lecto-escritura la base principal, cuando inicia la educación toda persona y mucho más en el nivel preescolar que es el sitio donde se forman las bases y simientes, es cuando inicia la formación de los niños, observándose buenos resultados por el trabajo que se hace.

Lo contradictorio es que después de éste período es donde empiezan a decaer los niños, entonces el trabajo que se hace en los inicios es sumamente importante, puesto que si hay trabajo en el inicio ya nos podemos imaginar cómo serían los posteriores procesos. (p.26).

Por lo tanto, la importancia de la lectoescritura es indispensable en la edad preescolar para que así los niños puedan aprender a leer y luego leer para aprender otros temas por lo que los docentes deben prestar mucha atención a la hora de enseñar a leer y escribir, los mismo que serán la base para cualquier otro aprendizaje.

### **1.3 Métodos de Lectoescritura**

El método se define según Lebrero & Lebrero (1999) como “la estrategia elegida por el docente para la organización/estructuración del trabajo, de forma que consiga el objetivo lo más directa y eficazmente posible” (p.13).

Galera (2001) clasifica los métodos en:

- Sintéticos, éstos priorizan los factores lógicos y técnicos del lenguaje, comenzando a enseñar primero los elementos más simples y abstractos del lenguaje como son las letras, fonemas o sílabas.
- Analíticos o analíticos-globales, parten de elementos más complejos como son la frase o la palabra.
- Mixtos o combinados.

A continuación, se detallarán cada uno de los métodos antes mencionados.

**1.4.1 Método sintético:** Por medio de este método, se debe adquirir primero conocimientos de las letras o los sonidos. Considerados como los elementos más simples, hay que reunirlos a fin de llegar a todas las combinaciones posibles, es decir, a las sílabas y a las palabras.

Según Seger (1959) establece que:

Este procedimiento está regido por el principio que dice que hay que ir de lo simple a lo complejo, de lo fácil a lo difícil admitiendo que, para el niño como para el adulto, lo simple, fácil, particular, es la letra o el sonido, en oposición con la palabra o la frase, consideradas como elementos complejos y difíciles (p.16)

Este método inicia con elementos simples y abstractos como letras y sonidos para componer unidades más complejas como frases o palabras, iniciando así el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lecto-escritura.

**1.4.2 Método global o analítico:** uno de los autores más destacados es Decroly quien concibió la lectura como un acto global e ideovisual que se basa en reconocer globalmente las palabras u oraciones.

Según Lebrero & Lebrero (1999) este tipo de métodos “dan prioridad a los factores psicológicos y educativos; al resultado final de una comprensión lectora y una escritura que responda a la expresión del pensamiento” (p.53).

Este método en cambio parte de elementos más complejos como frases o palabras para ir descomponiéndolas en sílabas o letras basándose en factores psicológicos y educativos antes mencionados.

**1.4.2 Método ecléctico o mixto:** El método ecléctico o mixto consiste en integrar diferentes aspectos de los métodos sintéticos y analíticos. Según Domínguez Chillón & Barrio Valencia (1997) estos métodos surgieron por la discusión entre unos métodos y otros. “Así se habla de métodos mixtos con punto de partida sintético (fónico o silábico) y métodos mixtos con punto de partida global o analítico” (p.49).

Lebrero & Lebrero (1999) consideran que por medio de este método “se podrán desarrollar las capacidades del niño desde el punto de vista cognoscitivo y lingüístico; se podrá estimular el cerebro en sus dos hemisferios al implicar los diferentes mecanismos psicológicos de cada uno de ellos” (p.61).

Conociendo los métodos de lectoescritura se puede evidenciar ambos métodos existen desde los primeros años de nuestra existencia y son indispensable para el proceso de aprendizaje de la lectoescritura, ya que estos métodos nos indican el orden específico para adquirir estos conocimientos, empezando por reconocer las vocales, sílabas, consonantes y en la unión de las mismas formando palabras, luego oraciones hasta llegar a describir cuentos.

#### **1.4 Madurez para la lectoescritura**

Ferreiro & Teberosky (2001), conciben “la madurez para la lectoescritura, como el momento del desarrollo, en el que ya sea por obra de la maduración biológica, de un aprendizaje previo o de ambas situaciones cada niño/a de forma individual debe aprender a leer o escribir con facilidad y provecho”, además de referirse a ese cúmulo de capacidades motrices, visuales, el grado de motivación y el aprendizaje conceptual, que incluye también aspectos como el

contexto socioeconómico de la familia, las vivencias que el/la niño/a tiene dentro de esta última y el ambiente escolar.

Esta madurez supone un estado óptimo para desarrollar actividades de aprendizaje en este campo, las cuales requieren de una adecuada condición biológica y un aprendizaje previo para su obtención, marcado además por factores contextuales, que condicionan el éxito o fracaso del alumno y son, por tanto, la base del aprendizaje escolar

#### **1.4.1 Características presentes en los niños con madurez escolar**

Según el blog educativo de Montoya (2012), titulado desarrollo y madurez escolar cita algunas de las características que deben presentar los niños con madurez escolar, los mismos que son importantes para la adquisición de una buena lectura y escritura.

- Muestra capacidad para distinguir entre el juego y el trabajo escolar.
- Se centra en la conducta esperada para la actividad.
- Desarrolla mayor progreso en la atención y en la memoria.
- Ejecuta trabajos y tareas con el esfuerzo requerido para alcanzar metas propuestas.
- Desarrolla una percepción más analítica frente a la lectura y a la escritura.
- Manifiesta los roles y conoce las reglas para adaptarse a la clase.
- Consolida el pensamiento lógico y forma conceptos.

Es necesario que tanto los padres como los maestros estén al tanto del nivel de madurez escolar que presenta el niño, debido a que, si éste se encuentra en un nivel más avanzado de madurez y no es detectado, puede que se produzca entonces una pérdida de oportunidades y experiencias para que siga enriqueciéndose. En estos casos el alumno puede llegar a sentir un estancamiento o una zona de comodidad que lo desmotive ante los estudios.

En el caso de un niño inmaduro, es necesario determinar cuáles son los factores que están impidiendo u obstaculizando el desarrollo esperado y así ejecutar un plan de acción que le permita enfrentar las distintas tareas que exige el aprendizaje escolar. Tenemos que estar claro, que la variable del tiempo, no soluciona por si sola estas situaciones, debemos asegurarnos que el niño está recibiendo la atención necesaria para poderle dar las herramientas que le permita desarrollar sus funciones básicas. La falta de motivación también puede hacerse presente, pero en este caso se relaciona con autoestima e inseguridad.

### 1.4.2 Factores que conforman la madurez para la lectoescritura

Entre los factores que conforman la madurez para la lectoescritura, se encuentran: coordinación, memoria, pronunciación, atención, fatigabilidad y el contexto sociocultural.

**Coordinación:** Este aspecto, según Hendrick (1990), se refiere a una habilidad sensoriomotriz, la cual indica la capacidad para coordinar un acto motor a una percepción sensorial, que puede ser coordinación movimiento/visión, o movimiento/oído. Entre los cinco y seis años de edad, el niño adquiere mayor desarrollo psicomotor en la motricidad fina y, en particular, se evidencia un avance en el dominio de la expresión gráfica, lo cual resulta esencial para que, en una fase posterior, se pueda iniciar el aprendizaje de la escritura. Tales expresiones gráficas son, entre otras, la posición correcta para dibujar y el manejo adecuado del lápiz, generando así unos trazos continuos, con más fuerza y enérgicos.

**Memoria inmediata:** Se refiere al almacenamiento inicial y parcial de la información, que Neisser (1967), citado por Condemarin en su libro *Lectura temprana*, define como la detección inicial de los caracteres o rasgos físicos de los estímulos, dando como resultado una copia literal de los estímulos sensoriales o imágenes icónicas. Esta memoria es la que utiliza el individuo para recordar sucesos que se presentan en su vida, pero que no son del todo trascendente por lo que solo son retenidas por determinado tiempo. Existe, además, la *memoria auditiva*, la cual comprende el almacenamiento que se realiza al percibir el estímulo a través del sentido del oído. En cuanto a la *memoria lógica*, esta hace referencia a las secuencias de eventos y la coherencia que se presenta entre estos. Por último aparece la *memoria motora*, que se refiere a la asimilación y el recuerdo de los movimientos. Todas y cada una de las clases de memoria son de vital importancia para el desarrollo óptimo del proceso de la lectoescritura.

**Pronunciación:** Es uno de los procesos básicos que determina en gran parte la capacidad de aprender. El individuo aprende con todo su organismo fonológico, de manera que cualquier difusión o alteración en su actividad conduce a que se presenten problemas en dicho proceso. Aquí cuenta entonces de forma importante el estado de salud, el funcionamiento del aspecto fonológico y la agudeza sensorial.

**Atención:** Esta constituye un determinante esencial en el éxito o fracaso de cualquier operación práctica. Al respecto, Vigotsky (1996), afirma que el niño empieza a dominar la atención cuando es capaz de crear nuevos centros estructurales con respecto a lo que percibe, como también cuando puede determinar por sí solo su campo perceptivo, escogiendo nuevas imágenes de su entorno y ampliando de esta forma sus posibilidades para controlar las actividades. Por su parte, Boujon & Quaideau C (1999), expresan que la atención juega un papel muy importante en nuestras ideas y operaciones mentales, ya que ejercita el nivel de las funciones mentales y cognitivas.

**Fatigabilidad:** Se define como el estado en el cual hay una notable disminución de las habilidades necesarias para realizar determinada actividad, tales como la atención, la disponibilidad y la energía. En estos casos se presenta un nivel de agotamiento que manifiesta un descenso significativo en la constancia de la posición y de la dirección. Coren, Ward y Ennsa (2001) (Coren, Ward, & Ennsa, 2001) definen tal estado como la actividad que se encuentra controlada por cierto tipo de retroalimentación proveniente de ojos y cabeza en combinación con los movimientos reales de la imagen visual a lo largo de la retina, de tal forma que los movimientos de los ojos no cambian la dirección egocéntrica, pero los movimientos de la cabeza y del cuerpo sí.

### **1.5 Etapas de la lecto-escritura.**

Emilia Ferreiro (1990) y seguidores, basándose en la teoría de Piaget, demostraron, que antes de ingresar al primer grado, los niños tienen ya información sobre el sistema de la lengua escrita, sobre todo en zonas urbanas donde existen variadas posibilidades de tomar contacto en la vida cotidiana con diversas manifestaciones del lenguaje escrito. Por ejemplo, cuando ven leer a otras personas, cuando les leen cuentos, cuando observan letreros comerciales o informativos, en las marcas de productos de consumo familiar, al ver en la televisión o cine, películas con subtítulos, al observar u hojear revistas, periódicos, libros y todo tipo de material impreso. Este contacto con el lenguaje escrito permite descubrir la relación directa entre los sistemas oral y escrito, así como su utilidad.

Además, la autora menciona que cuando el niño diferencia el dibujo de la escritura comienza a representar por escrito lo que quiere comunicar, empleando al principio signos arbitrarios; a medida que se apropia del código escrito convencional su escritura cambia hasta emplear las letras del alfabeto. Por lo tanto, el proceso de la lectoescritura requiere de ciertas

etapas, para nombrar cada una de las etapas es conveniente citar el blog de Caminero Quesada, (2013) quien nos habla de cuatro etapas o niveles fundamentales en el proceso de la lectoescritura:

- 1. Nivel pre-silábico :** Este nivel comienza cuando el niño descubre la diferencia entre el dibujo y la escritura. Cuando relaciona que el dibujo es la representación de las características del objeto y la escritura es algo diferente. Al principio “escriben” empleando garabatos y letras yuxtapuestas con una libre interpretación.
- 2. Nivel Silábico:** En este nivel el niño fortalece su “conciencia fonológica”, comienza la asociación entre sonidos y grafías, se pregunta por qué determinadas letras son necesarias para “decir” una palabra y no otras, para explicarlo formula la hipótesis silábica que es el primer intento para resolver el problema de la relación entre el todo –la cadena escrita– y las partes constituyentes –las letras–.
- 3. Nivel silábico – alfabético:** Es un período de transición por lo que es una etapa híbrida, en la que los niños combinan la hipótesis silábica con inicios de la hipótesis alfabética.
- 4. Nivel alfabético:** Surge cuando los niños han comprendido la naturaleza del sistema de escritura, al hallar la relación de una letra para cada fonema.

Estos cuatro niveles o etapas de la lectoescritura permiten conocer los avances que el niño tiene en el proceso de la lectoescritura, el primer nivel que consiste en diferenciar las letras y números de otra clase de dibujos, seguidamente el niño comienza a encontrar una secuencia lógica a las palabras y sonidos en donde se percata que con cualquier letra puede representar una sílaba, posteriormente el niño se da cuenta que cada palabra contiene partes más pequeñas y por último en el cuarto nivel el niño escribe cada palabra percatándose que cada fonema conforma una palabra. Es importante tener en cuenta que los niveles son un proceso continuo y no etapas fijas o determinadas por la edad cronológica.

## **1.6 Factores que influyen en la lecto-escritura**

Los factores que interviene en la adquisición de la lectura y escritura permiten al docente comprender la forma en la que los niños y niñas adquieren dicho aprendizaje para de esta manera poder potenciarlo y lograr un aprendizaje significativo en los mismos.

Según la tesis de Montenegro & Montenegro (2010) menciona algunos factores que intervienen en el proceso de la lectura y escritura:

**1.6.1 Factores Internos:** Permiten observar las particularidades de sus aspectos orgánicos, mentales, psicológicos, afectivos y su relación con el aprendizaje.

**a. Orgánicos:** estado general de la salud, procesos neurofisiológicos, agudeza sensorial. Cuando la percepción visual es perfecta no tiene ningún problema en diferenciar la forma, el color y el tamaño entonces hablamos de una percepción normal. Percepción auditiva normal son más difíciles de detectar que las visuales esto se refleja por una mala pronunciación y otras perturbaciones al nivel del lenguaje.

**b. Mentales:** Inteligencia, memoria, imaginación, capacidad de análisis, de síntesis, inducción y deducción, operaciones lógicas, razonamiento, relación de las partes con el todo y viceversa. Aquí se incluye la necesaria salud mental y su expresión en la conducta, temperamento, carácter y en general la personalidad de cada niño y niña.

**c. Psicológicos:** Cuando el niño o la niña ya tiene un conocimiento de su cuerpo: sus movimientos, sus emociones kinestésicas (sentido de orientación que te permite definir la orientación óptica, gustativa, táctil, olfativa y de coordinación) y cenestésicas (sensación general de la existencia y del estado general propio del cuerpo, independiente de todos los sentidos externos y resultante de la síntesis de las sensaciones simultáneas y sin localizar de los diferentes órganos y singularmente los abdominales y torácicos).

**d. Afectivos:** La parte afectiva del ser humano es hoy una dimensión fundamental para los aprendizajes. Las neurociencias han descubierto que los conocimientos son primero emocionales y luego racionales; por ello la calidad afectiva de la relación de los docentes con los niños es un pilar para el eficiente aprendizaje de la lecto-escritura (p.30).

Estos factores internos en el proceso de aprendizaje de la lecto-escritura permiten darnos cuenta la importancia de conocer la personalidad de cada niño y niña en cuanto a sus aspectos orgánicos, si los niños tienen una buena percepción tanto visual como auditiva, mentales en cuanto a su memoria, imaginación e inteligencia y la capacidad de análisis y síntesis que tiene cada uno, psicológicos en cuanto a los movimientos que realiza y por último afectivos que permiten darnos cuenta a la parte afectiva de cada uno de los niños. Todos estos factores son considerados internos y además existen otros factores que serán detallados:

**1.6.2 Factores Externos:** La calidad de la estimulación que los infantes reciban de su ambiente constituye un factor altamente relacionado con el aprendizaje en general y de la lectoescritura en particular.

**a. Socioculturales – económicos:** el medio sociocultural y económico del cual proviene cada niño y niña influye definitivamente en sus aprendizajes. Se debe propiciar la participación integral de los componentes culturales de los niños, en un ambiente de respeto y tolerancia.

**b. Familiares:** la estructuración familiar forma la personalidad de los niños, su visión del mundo, la forma de interrelación con los demás. Allí radica la importancia de su influencia en la adquisición de la lectura y escritura. (p.31).

Se habla de factores externos a la influencia del ambiente y el entorno en el que se encuentran los niños y niñas y que se encuentra relacionado con el aprendizaje de la lectura y escritura, ya que es importante conocer el medio sociocultural y económico de cada niño y niña así mismo como la estructura familiar de la que proviene y la visión de los mismos.



**1.6.3 Factores escolares:** Entre los factores escolares se encuentran.

- a. **La formación docente:** la calidad de la formación de los y las profesores(as) es el principal factor escolar en el desarrollo de la lectura y escritura.
- b. **La administración escolar:** debe ser motivadora permanente de las destrezas y aptitudes infantiles, necesarias para el proceso de lecto-escritura. Organiza el número de alumnos, supervisa las condiciones de la práctica docente, mantiene equipos de trabajo en coordinación permanente.
- c. **La infraestructura escolar:** condiciones de la edificación, muebles, material didáctico.

Se toma en cuenta la infraestructura de la escuela, su planta docente y la admiración de la escuela para conocer si la institución cuenta con las condiciones apropiadas para los estudiantes para que los niños aprendan de una manera eficaz y acogedora, en donde los docentes se encuentren capacitados y existan los medios e instrumentos adecuados para el aprendizaje.

**1.6.4 Factores específicos de cada niño y niña:**

- a. **Predominio cerebral y lateralidad:** es importante que se desarrolle la organización neurológica, que es la base de la constante preferencia por el uso de la mano y el ojo derechos. El predominio lateral concierne al uso de cada una de las partes de relación con el exterior del cuerpo que se presenta en pares (manos, ojos, pies). Generalmente algunos niños y niñas usan la man derecha, otros la izquierda; y unos pocos son ambidiestros. Es menos común también que niños y niñas tengan preferencia por el ojo derecho o por el izquierdo, como por ejemplo cuando miran por un telescopio o a través de un microscopio. También hay predominio de un lado, para las manos y del otro lado para los ojos. Esta condición de predominio mixto es llamada lateralidad cruzada.
- b. **Organización espacial:** es una adquisición que implica dinamismo desplazamiento; es la posibilidad de orientarse en una dirección bien determinada del espacio y de orientar uno o varios objetos según cierta posición. La estructuración espacial requiere de la disposición global y de la integración de varios elementos de acuerdo con ciertas orientaciones bien determinadas. Ambas intervienen favorablemente en el aprendizaje en general y de la lectura en particular.
- c. **Estructuración y organización rítmico-temporal:** el niño o la niña deben tener un conocimiento claro y profundo del tiempo y de su duración para expresar con su sesión cronológica los hechos. Este conocimiento incurre en el aprendizaje de la lengua, sobre todo en la conjugación de los verbos, del canto, de la gimnasia y en la historia. El factor rítmico como sucesión de elementos sonoros en el tiempo interviene en el aprendizaje de la lectura; ya que es una sucesión de elementos sonoros que permite reproducirse en el orden establecido por cada una de las lenguas.
- d. **Lenguaje: uso y desarrollo:** el lenguaje de los niños se desarrolla bajo la influencia sistemática de los adultos. Es indispensable para que se perfeccione estos sepan hablar con el niño. independiente de todos los sentidos externos y resultante de la síntesis de las sensaciones simultáneas y sin localizar de los diferentes órganos y singularmente los abdominales y torácicos).
- d. **Afectivos:** La parte afectiva del ser humano es hoy una dimensión fundamental para los aprendizajes. Las neurociencias han descubierto que los conocimientos son primero.

Todos estos factores mencionados son importantes para que los niños aprendan correctamente a leer y a escribir ya que los niños se desenvuelven en estos medios, en el hogar en la escuela y en la sociedad. Todos los factores permiten de tal manera conocer la manera en

que se desenvuelven los niños en cada medio, en el hogar permite conocer la estructura familiar por la que está conformada su familia y la personalidad que tiene el niño o niña en el hogar. El docente debe de contar con los recursos necesarios y los conocimientos suficientes para sacar al máximo estas destrezas como lo son la lectura y la escritura, indispensables para adquirir nuevos conocimientos.

### **1.7 Dificultades en el aprendizaje de la lecto-escritura**

Las dificultades en el aprendizaje de la lecto-escritura pueden ser varias e impiden que el niño aprenda correctamente a leer a escribir, por lo tanto, es importante detectar a tiempo las diferentes dificultades en el proceso de aprendizaje de la lectura y escritura, para así tomar ciertas medidas y actuar de inmediato ante esta dificultad o en su caso remitir a otros profesionales.

Según manifiesta Gallego & Rodríguez (2001) “la lectura y la escritura son habilidades instrumentales cuya importancia es evidente; por tanto, las dificultades que puedan surgir en ellas serán consideradas como necesidades educativas especiales básicas, que han de ser detectadas lo más precozmente posible y tratadas adecuadamente” (p.158). Hay que transformar la organización escolar para conseguir que todos trabajen y aprendan a partir de sus propias posibilidades; como dicen Maruny, Ministrál, & Miralles (1997), esto no significa que todos deban aprender por igual, sino que nadie se sienta fracasado ni marginado. El maestro debe tener en cuenta el ritmo de cada niño y el bagaje con el que parten, y mostrar una actitud motivadora frente a la enseñanza y el aprendizaje de la lectoescritura.

Jiménez (2005) detalla algunos de los problemas en la lecto-escritura:

**Inversiones** en sílabas y palabras, tales como es/se, la/al. La mayor parte de inversiones se dan en sílabas trabadas como bla/bal, bra/bar, pla/pal, cra/car.

**Rotaciones** o dificultad consciente en que el alumno ve ciertas grafías como en espejo llevándole a confundir p/q, b/d; en otros casos la rotación de da de arriba/abajo, 9/6, p/b, q/d, n/u... lo cual lleva a entorpecer el aprendizaje de la lectura y escritura.

**Sustituciones** o confusión de ciertas consonantes especialmente de **l, n, r, s**.

**Omisiones** son errores que consisten en eliminar una letra o fonema en ciertas palabras, especialmente de l, n, r, s.

**Uniones y separaciones.** La unión y separación de palabras se presenta en gran número de alumnos/as con problemas de lecto-escritura.

**Velocidad lectora.** La lectura es lenta, silabeante y sin ritmo; esto les impide comprender lo que leen, retrasarse en las actividades de lenguaje y por consiguiente todos los aprendizajes.

**Comprensión lectora.** La velocidad de lectura es normal o buena, pero no comprenden nada de lo leído de tal modo que el profesor/a queda atónito cuando le pregunta., al escuchar las respuestas incoherentes que se emiten (p.10-11).

El autor menciona los problemas de lecto-escritura más comunes que acarrear los niños y niñas en la lectura y la escritura. Estas dificultades pueden detectarse a temprana edad y ser tratadas a tiempo o en su defecto ser remitidos a otros especialistas profesionales.

### **1.7.1 Dificultades de madurez escolar**

Existen problemas de maduración en el niño cuando llora en ocasiones inapropiadas, su temperamento es demasiado variable sin causa aparente, y tiene problemas de adaptación. Otro problema frecuente es cuando el niño se niega rotundamente a ir a la escuela porque le da miedo.

Por lo general, para los niños de cinco a siete años de edad asistir a la escuela es un suceso agradable; pero para algunos es causa de miedo o pánico. Incluso algunos niños llegan a enfermarse debido a la tensión, otros fingen que están enfermos, o exageran los síntomas con tal de quedarse en la casa.

Con frecuencia el niño que se comporta de esta manera está padeciendo un temor paralizante por tener que dejar la seguridad familiar y del hogar. Este miedo irracional suele aparecer por vez primera cuando asisten a primer año de preescolar, pero es más frecuente en los que cursan el segundo grado. El niño por lo general se queja de dolores de cabeza, de garganta o de estómago poco antes de irse a la escuela. La "enfermedad" se mejora cuando se le permite quedarse en casa, pero reaparece a la mañana siguiente. En algunos casos, el niño se niega por completo a salir de su casa.

**-Trastornos del lenguaje:** Un trastorno del habla y del lenguaje se refiere a los problemas de la comunicación u otras áreas relacionadas, tales como las funciones motoras orales. Estos atrasos y trastornos varían desde simples substituciones de sonido hasta la inhabilidad de comprender o utilizar el lenguaje o mecanismo motor-oral para el habla.

La comunicación del niño se considera atrasada cuando el niño está notablemente atrasado en comparación con sus compañeros en cuanto a la adquisición de destrezas del

habla o lenguaje. A veces el niño puede tener una mayor habilidad receptiva que expresiva, pero no siempre es así.

**-Repercusiones educativas:** Debido a la manera en la cual se desarrolla el cerebro, es más fácil aprender las destrezas del lenguaje y comunicación antes de los 5 años de edad. Cuando los niños tienen trastornos musculares, problemas en la audición, o atrasos del desarrollo, su adquisición del habla, lenguaje, y destrezas relacionadas puede ser afectada.

Los terapeutas del habla y lenguaje pueden ayudar a los niños que tienen trastornos de la comunicación de varias maneras: proporcionan terapia individual, acuerdan con el maestro sobre las maneras más efectivas de facilitar la comunicación del niño en el salón, y trabajan de muy cerca con la familia para desarrollar metas y métodos para una terapia efectiva.

### **¿Que hacer?**

Según el sitio web de Fernandez (2014) muchos educadores coinciden en realizar algunas estrategias efectivas para algunos niños que presentan problemas de aprendizaje y madurez. (Fernández, Problemas de aprendizaje y maduración, 2014).

- Aprovechar las fortalezas y habilidades de los niños de esta edad.
- Usar frases cortas y vocabulario simple.
- Proveer oportunidades para éxito en un ambiente de apoyo, a fin de ayudar a fomentar el amor propio.
- Usar materiales que permiten la corrección propia, sin que el niño sienta vergüenza.
- No perder de vista que los niños con problemas de aprendizaje y de maduración si son tratados a tiempo pueden crecer y madurar como cualquier otro niño.

Hasta el momento, las causas de los problemas de madurez no han sido adecuadamente determinadas. Aunque algunas causas pueden incluir factores tales como la herencia, desordenes mentales, dieta, presiones, y problemas familiares; sin embargo, ningún estudio ha demostrado que alguno de estos factores sea la causa directa de tal problema.

## **2. ACTIVIDADES LÚDICAS**

### **2.1 Concepto**

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. (Concepto de lúdica, 2009)

Sáenz (2009) manifiesta que: “La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano” (p.14).

Mientras que Guerra, (2013),  
manifiesta:

Que las actividades lúdicas engloban a una serie de métodos y técnicas lúdicas especializadas en la enseñanza y aprendizaje del niño, cuyo objetivo es que encuentre múltiples oportunidades para la expresión y autocontrol de sus emociones, la expansión de la conciencia, el reconocimiento de sus propios recursos y potencialidades, así como la normalización de sus pautas de desarrollo (p.35).

De acuerdo a los autores las actividades lúdicas son indispensables para el desarrollo de los niños, ya que mediante la utilización de la lúdica se puede alcanzar aprendizajes significativos y lograr que los niños se sientan motivados a seguir aprendiendo.

### **2.2 La lúdica como instrumento para la enseñanza**

Zúñiga, (1998), manifiesta que:

La lúdica como parte fundamental del desarrollo armónico humano, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en los espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas (p. 3).

Bernard, (2009) afirma que:

Los entornos lúdicos potencian el aprendizaje al considerar que: aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos.

Por otro lado, hay que retomar algo que resalta este autor “no dejamos de jugar porque envejecemos, envejecemos porque dejamos de jugar” (p. 62).

Por lo tanto, se entiende que al utilizar la lúdica como herramienta pedagógica para el proceso de enseñanza aprendizaje puede ser muy útil, ya que motiva a los niños a seguir aprendiendo y evita que los docentes utilicen metodologías monótonas.

El proceso de aprendizaje incluye adquisición, conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender.

El aprendizaje humano se define como el cambio relativamente invariable de la conducta de una persona a partir del resultado de la experiencia. Este cambio es conseguido tras el establecimiento de una asociación entre un estímulo y su correspondiente respuesta. La capacidad no es exclusiva de la especie humana, aunque en el ser humano el aprendizaje se constituyó como un factor que supera a la habilidad común de las ramas de la evolución más similares.

Zabalsas (2010), se considera que “el aprendizaje se ocupa básicamente de tres dimensiones: como constructo teórico, como tarea del alumno y como tarea de los profesores, esto es, el conjunto de factores que pueden intervenir sobre el aprendizaje (p.174).

Gracias al desarrollo del aprendizaje, los humanos han logrado alcanzar una cierta independencia de su entorno ecológico y hasta pueden cambiarlo de acuerdo a sus necesidades. Aprender es adquirir, analizar y comprender la información del exterior y aplicarla a la propia existencia. Al aprender los individuos debemos olvidar los preconceptos y adquirir una nueva conducta.

Y en si el aprendizaje nos obliga a cambiar el comportamiento y reflejar los nuevos conocimientos en las experiencias presentes y futuras. Para aprender se necesitan tres actos imprescindibles: observar, estudiar y practicar.

### **2.3 Importancia de las actividades lúdicas.**

Para que nuestro cuerpo este sano es importante distraer la mente, por tal razón cuando estamos cansados es pertinente cambiar de actividad y con los niños aún es más satisfactorio

ejecutar actividades lúdicas que les permitan estar atentos a la clase, ya que estas actividades como mencionan los siguientes autores:

García & Llull, (2009), manifiesta que las actividades lúdicas les permiten al niño o niña que:

- Se divierta se sienta feliz, y se exprese libremente.
- Experimente y descubra su personalidad. Explore el mundo que lo rodea.
- Desarrolle sus capacidades intelectuales y psicomotrices.
- Se relacione socialmente con los otros y en su grupo.
- Adquiera responsabilidades y capacidad de juicio. Comprenda el valor de las normas morales.
- Conozca los rasgos de su cultura.
- Se integre en el mundo adulto.

También para comprender el valor de las actividades lúdicas dentro de la educación es indispensable citar lo que manifiesta García & Llull (2009) quienes dicen que estas contribuyen a la formación de seis aspectos fundamentales de la personalidad tales como:

**Físico motor:** aumentando la fuerza, la velocidad y desarrollo muscular, ayudando a la sincronización de movimientos, a la comprensión de la lateralidad, a la coordinación vasomotora, a la percepción de los sentidos, mejorando la precisión gestual y el lenguaje.

**Intelectual:** facilitando la comprensión de situaciones, la elaboración de estrategias, la anticipación de acontecimientos y la resolución de problemas.

**Creativo:** potenciando la imaginación, el pensamiento simbólico y desarrollando destrezas o habilidades manuales.

**Emocional:** impulsando el control de la autoformación y maduración de las situaciones vividas, expresando sus experiencias y superando la frustración.

**Social:** proponiendo situaciones para el aprendizaje moral de las reglas de convivencia.

**Cultural:** imitando modelos de referencias tomados del contexto social en que se desenvuelve la vida cotidiana. (p.28).

Por lo tanto, las actividades lúdicas son importantes para el desarrollo de los niños y niñas, tal y como lo expresa el autor estas actividades permiten al niño mejorar su desarrollo muscular, permite que los niños resuelvan por si solos sus problemas, potencian su imaginación y en sí permiten al niño potenciar todas sus habilidades y adaptarse correctamente al medio en el que se encuentra.

## 2.4 Clasificación de las actividades lúdicas

López (2011) clasifica las actividades lúdicas de la siguiente manera:

**-Actividades lúdicas libres:** es una actividad que desarrolla la imaginación, libera depresiones permite actuar con plena libertad e independencia, se realiza sin la intervención de un adulto, permite que el niño exprese sus emociones y sentimientos especialmente a través del juego simbólico, mediante este juego el niño aprende a compartir, a cooperar, a regular su conducta, permitiéndole crear de sí mismo su propio auto-concepto.

**-Actividades lúdicas dirigidas:** aumenta las posibilidades de la utilización de materiales en situaciones formativas, incrementa el aprendizaje, favorece el desarrollo intelectual, social, afectivo y motriz, en este juego dirigido es el adulto quien pone el juego, da las pautas para su realización, es él quien proyecta, programa y participa como guía, controla el orden y da las reglas.

**-Actividades lúdicas competitivas:** los jugadores compiten contra otros para conseguir un fin, son juegos muy orientados a la competitividad, si los niños le dan demasiada importancia, ellos aprenderán rápidamente a mentir y a hacer trampas. No suele ser recomendable para niños muy pequeños o muy nerviosos.

**-Actividades lúdicas cooperativas:** es un juego en donde todo el grupo trabaja para conseguir un objetivo común, estos juegos favorecen la participación, cada niño tiene una misión dentro del juego y se vive como una experiencia conjunta, esta actividad fomenta la empatía entre compañeros, comunicación, participación y un buen comportamiento social.

**-Actividades lúdicas heurísticas:** el juego heurístico es un aprendizaje por descubrimiento, exploración y experimentación, consiste en una actividad de juego en la que los niños interactúan con distintos tipos de materiales, permitiendo aprendizajes causales y de conceptos prácticos.

Como menciona el autor, existen diferentes tipos de actividades lúdicas las cuales se puede trabajar con los niños y niñas, y es importante conocer cada una de ellas para el conocimiento y aplicación de las mismas, ya que como vemos cada una de estas actividades permite desarrollar cada una de las habilidades de los niños y cada una permite que los niños aprendan de manera significativa y divertida. Las actividades lúdicas dirigidas son las que en esta investigación serán utilizadas ya que serán dirigidas por una persona quien será la persona



encargada de diseñar los juegos y de establecer las reglas para cada una, además este tipo de actividades favorecen el aprendizaje y potencian su desarrollo intelectual.

## **2.5 Características del Juego (actividad lúdica)**

El juego como cualquier otra actividad tiene características específicas que deben ser aplicadas en su momento determinado es así que para:

Venegas, García & Venegas Rubiales, (2010) consideran que:

- El juego debe ser libre, espontáneo y voluntario: es una actividad que se realiza por propia iniciativa.
- El juego produce placer: la diversión, la risa, la broma, las relaciones sociales, etc.
- El juego es innato: jugar es algo innato y se identifica por ser propio de la infancia.
- El juego implica actividad, aunque no todos los juegos requieren ejercicio físico, pero siempre debe estar activo.
- El juego es un elemento motivador, utilizando el juego como recurso metodológico, hacemos atractiva cualquier actividad.
- El juego permite al niño afirmarse para la resolución de conflictos.
- Los juegos están limitados en tiempo y espacio. (p. 36)

Es así que la actividad fundamental de los niños y niñas es el juego y que para ejecutar esta actividad se debe disponer del tiempo y espacio suficiente, así como también tener en cuenta su edad, la necesidad del juego y de esta manera aprovecharla en el desarrollo de habilidades y destrezas que mejoren el aprendizaje de las distintas áreas del conocimiento. Por esta razón para el niño y la niña el juego o actividad lúdica es parte fundamental de su vida, en ella se desarrolla como individuo reafirmando en todas sus capacidades.

Arévalo, Hernández & Tafur (2006) señalan que las principales características de los

juegos o actividades lúdicas son:

La actividad lúdica en el periodo de la infancia tiene un fin en sí mismo, el niño juega únicamente por el placer de hacerlo, sin un objetivo específico. En el niño, el juego se involucra en todo su ser, es decir, sentimientos y pensamientos, su práctica le sirve para demostrar y desarrollar su personalidad.

A Piaget se le deben muchos de los conocimientos que existen en el campo de la educación, por ejemplo:

- La educación debe formar, no moldear la mente.

- Es preciso adecuar las necesidades del aprendizaje al nivel de desarrollo del educando.
- La interacción social contribuye a atenuar el egocentrismo infantil en los niños de corta edad y en los de mayor edad es fuente natural de conflicto cognitivo.

Piaget (1946), a las actividades lúdicas, les concede un papel determinante en el aprendizaje, ya que contribuyen a la adquisición del lenguaje y al desarrollo de la creatividad. Piaget establece tres etapas por las que pasa el individuo, cuando se ponen en práctica actividades lúdicas:

**-Juego ejercicio.** Por el placer de dominarlas, no involucra pensamientos simbólicos, ni razonamiento.

**-Juego simbólico.** Se utilizan objetos con atributos diferentes de los que éstos tienen. Este tipo de juego ha sido estudio de muchas investigaciones por la trascendencia que tiene en la vida de las personas y por su enfoque sociológico y antropológico.

**-Juego de reglas.** Es la actividad lúdica del ser socializado. Se sanciona a quienes no respetan las conductas establecidas.

## **2.6 Vygotsky y su teoría constructivista del juego**

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

A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones (No olvidemos que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño, una de sus formas de expresión más natural). Está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación

y exploración para conocer lo que le rodea. El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo. Además, le ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad. Mediante el juego y el empleo de juguetes, se puede explicar el desarrollo de cinco parámetros de la personalidad, todos ellos íntimamente unidos entre sí.

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

**2) La motricidad:** El desarrollo motor del niño/a es determinante para su evolución general. La actividad psicomotriz proporciona al niño sensaciones corporales agradables, además de contribuir al proceso de maduración, separación e independización motriz. Mediante esta actividad va conociendo su esquema corporal, desarrollando e integrando aspectos neuromusculares como la coordinación y el equilibrio, desarrollando sus capacidades sensoriales, y adquiriendo destreza y agilidad.

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

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

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

En los primeros años el niño y la niña juegan solos, mantienen una actividad bastante individual; más adelante la actividad de los niños se realiza en paralelo, les gusta estar con otros niños, pero unos al lado de los otros. Es el primer nivel de forma colectiva de participación o de actividad asociativa, donde no hay una verdadera división de roles u

organización en las relaciones sociales en cuestión; cada jugador actúa un poco como quiere, sin subordinar sus intereses o sus acciones a los del grupo.

## **2.6 La lúdica en el aprendizaje de la lectoescritura**

Así, Jean Piaget afirma que “el niño que juega desarrolla sus percepciones, su inteligencia, sus tendencias a la experimentación, sus instintos sociales, etc. Por eso el juego es una palanca del aprendizaje tan potente en los niños, siempre se ha conseguido transformar en juego la iniciación a la lectura, el cálculo y la ortografía... Se ha visto a los niños apasionarse por estas ocupaciones que ordinariamente se presentaban como desagradables”.

Aprender a leer y a escribir es uno de los procesos más difíciles en la vida del ser humano, además, no se debe olvidar y resaltar que la lectura y la escritura en toda la evolución han sido consideradas como pilar fundamental en todo el proceso de aprendizaje. Por tanto, es un proceso que exige al docente, que es quien enseña u orienta, utilizar e implementar estrategias que favorezcan y faciliten el proceso de aprendizaje y permitan una formación integral.

La lúdica como parte fundamental de la dimensión humana, se convierte en fragmento esencial dentro del proceso que viven los niños en su camino hacia la construcción del conocimiento. Debe constituirse en una de las finalidades del docente para lograr que todo lo que haga el niño sea placentero; en otras palabras, estar rodeado de una actitud, una predisposición del niño frente a la cotidianidad mediante la cual se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que provocan actividades simbólicas e imaginarias como el juego, el sentido del humor, el arte y otras actividades como el baile, la gimnasia, etc., sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. A través del juego se motiva el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura y se mejoran las relaciones personales e interpersonales, recreando y replanteando en el aula de clases algunos valores como: la ayuda mutua, la solidaridad, la tolerancia, el respeto, la amistad, etc. La utilización de material didáctico o autodidáctico, es una buena herramienta o estrategia lúdico-pedagógica, ya que permite aprender de una forma amena y generar aprendizajes significativos, para que los estudiantes se apropien de su mundo a través de la lectura y la escritura.

Cabe resaltar que en la elaboración de material didáctico se pueden utilizar algunos recursos reciclables o del medio, para reducir los costos tanto a la institución como a los padres de familia y además el material elaborado no solo será de utilidad para los estudiantes de los primeros grados de escolaridad, sino para todos los estudiantes de la básica primaria, pues en el contexto en el que se encuentran la gran mayoría de las instituciones del sector oficial, existen

problemas o dificultades de lectura y escritura en todos los grados de la básica primaria y aún en la secundaria. Las propuestas lúdico-pedagógicas están acordes a las nuevas políticas educativas nacionales, "la educación inclusiva", pues favorece las diferencias individuales apoyando así la diversidad, ya que son planes de apoyo diseñados para aquellos estudiantes que están experimentando barreras para el aprendizaje y utiliza diferentes recursos u opciones didácticas estimulando el aprendizaje para la vida ya que se centra en objetivos significativos para la persona, es decir, lo que se aprende es transferible a la vida cotidiana.

## **e. MATERIALES Y MÉTODOS**

### **Materiales.**

Para el desarrollo de la presente investigación se utilizó los siguientes materiales: Grapadora, esferos, perforadora, cartulina, tijeras, cámara digital, impresora, computadora, hojas, libro en físico y digital, fomix, marcadores, copias, pizarra.

### **Tipo de estudio**

La presente investigación es de tipo pre experimental por cuanto las actividades lúdicas se pusieron en práctica con los estudiantes de segundo grado “C” de la escuela de educación básica 18 de Noviembre, y no hubo otro grupo control de comparación con otros paralelos, de igual forma es de tipo transversal porque la investigación estudió solamente una parte del desarrollo de las variables que fue el periodo 2016, en el que se presentaron las dificultades de la situación problemática que determinaron la necesidad de implementar un proyecto de investigación para la aplicación de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje en los estudiantes.

Por otra parte, es de tipo descriptiva porque permitió construir desde el punto de vista teórico y empírico el estado del arte del objeto de estudio y por último es de tipo de estudio de campo porque para la recuperación de la información empírica que contribuyo a la explicación de las variables e indicadores del objeto de estudio, la investigación formo parte de la comunidad educativa de la institución donde se desarrolló la investigación.

### **Métodos**

Los métodos que se aplicaron se enmarcan en tres áreas: teórico-diagnóstica, diseño y planificación de la alternativa, evaluación y valoración de la efectividad de la alternativa, para ello se utilizaron los siguientes métodos:

El **analítico** que permitió analizar, organizar y seleccionar la información adecuada y pertinente para la elaboración del proyecto, el método  **sintético** que ayudo a seleccionar la información necesaria y más importante para la presente tesis.

El método **inductivo** que permitió llegar a la obtención de conclusiones sobre las actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje de la lecto-escritura en los niños y niñas.

El método **lógico** ya que la presente tesis siguió un determinado proceso y pasos que no se pueden obviar ni saltar, el método **descriptivo** ya que permitió describir cada una de las variables en cuanto a las actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje de la lecto-escritura.

El método **hermenéutico** ya que sirvió para la interpretación de los datos que se obtuvieron de la aplicación del test ABC de Lorenzo Filho, el método **dialéctico** que se utilizó en todo el proceso de investigación ya que permitió comprender de mejor manera los problemas que se presentaron en la presente tesis y dar así una posible solución.

### **Técnicas e instrumentos:**

Para la recuperación de información teórica empírica sobre el objeto de investigación propuesto, se utilizó la siguiente técnica:

#### **Observación**

Mediante una ficha de observación, estuvo dirigida a los estudiantes de segundo grado paralelo “C” de la Escuela de Educación Básica “18 de Noviembre” con la finalidad de recabar información para poder sacar la problemática que existía en el aula, además observando las conductas que ellos presentaron en el día que se hizo la observación.

A más de ello, se utilizó el siguiente instrumento:

#### **Test ABC de Lorenzo Filho**

Para la presente investigación se utilizó como instrumento el test ABC de Lorenzo Filho, para realizar el diagnóstico y la validación de la efectividad de la propuesta. El instrumento tiene como objetivo detectar la madurez de un niño para el aprendizaje de lectura y escritura, entregando un pronóstico del tiempo que demorará el aprendizaje de esta destreza básica. Su administración es rápida. Está compuesto de 8 subtest, es de aplicación individual y evalúa diferentes funciones. Se recomienda en niños que están iniciando su escolarización (Tomas, 2011).

Es un test de fácil de aplicación, concede un máximo de 24 puntos y da el puntaje en términos absolutos; es decir, sin relacionar el resultado con la edad cronológica.

## **Especificaciones sobre el test**

**Subtest 1:** Es una prueba de coordinación visomotora en que al niño se le pide reproducir 3 figuras geométricas.

**Subtest 2:** Mide memoria visual y capacidad de atención dirigida. El niño debe recordar 7 figuras vistas en un cartón (lámina) que se presenta durante 30 segundos. Las figuras son relativamente grandes y familiares para los niños.

**Subtest 3:** Mide coordinación visomotriz. El niño debe reproducir en el aire tres figuras realizadas por el examinador.

**Subtest 4:** Su objetivo es la evaluación de la memoria auditiva. El niño debe repetir una serie de palabras de uso común.

**Subtest 5:** Evalúa la capacidad de comprensión y memorización.

**Subtest 6:** Evalúa lenguaje expresivo y especialmente trastornos de tipo fonarticulatorios.

**Subtest 7:** Evalúa también coordinación visomotora. El niño debe recortar una línea curva y otra quebrada.

**Subtest 8:** Evalúa coordinación visomotriz y resistencia a la fatiga. El niño debe dibujar puntos en un cuadriculado, teniendo un tiempo fijo de 30 segundos. Los cuadros son pequeños.

Se obtiene un puntaje que se interpreta de acuerdo a los siguientes puntos:

- Desde los 18 puntos hacia arriba predice que el niño aprenderá a leer en un semestre; (Superior)
- De 11 a 16 puntos, el aprendizaje se realizará normalmente en un año; (Medio)
- De 10 a 7 puntos, aprenderá con dificultad, exigiendo una enseñanza especial; (Inferior)
- Bajo 7 puntos se recomienda postergar la enseñanza de la lectoescritura. (Más bajo)



## **Población y muestra**

La población estuvo conformada por 1.346 personas de las cuales 1.291 son estudiantes y 55 son docentes. Para poder llevar a cabo la investigación se contó con una muestra de 29 estudiantes del segundo grado paralelo “C” de la Escuela de Educación Básica “18 de Noviembre”.

<b>INFORMANTES</b>	<b>POBLACIÓN</b>	<b>MUESTRA</b>
Estudiantes	1.291	29
Docentes	55	--
<b>Total</b>	<b>1.346</b>	<b>29</b>

**Fuente:** Escuela de Educación Básica 18 de Noviembre. Segundo grado paralelo “C”.  
**Elaborado:** Jerely Karina Jumbo Soto.

## **Explicación de la metodología**

Luego del cumplimiento del trabajo y del desarrollo de la investigación, implicó la ejecución de las siguientes actividades:

### ***Fundamentación teórica de las variables***

La fundamentación teórica de la investigación se desarrolló siguiendo los siguientes pasos: primeramente, se realizó la búsqueda de la información bibliográfica; luego se seleccionó la información relacionada a las variables en estudio; seguidamente se organizó la información, en relación a los objetivos que se pretendía cumplir; además se hizo un estudio de la información, en función de los indicadores establecidos para cada variable; se elaboró fichas bibliográficas y de estudio que fundamentaron la explicación teórica del objeto de estudio; y por último se redactó la revisión de literatura, siguiendo el orden de las fichas y los indicadores de las variables.

### ***Diagnóstico de la variable.***

Al realizar el diagnóstico en la muestra seleccionada se procedió a la aplicación de un pre test denominado Prueba de Lectura y escritura, de Ricardo Olea; así mismo se tabuló la información empírica y para el desarrollo de esta actividad fue necesario utilizar la estadística descriptiva para la cuantificación y obtención del porcentaje de los datos; además se hizo el análisis e interpretación de datos empíricos, actividad en la que se hizo necesario tomar en cuenta los planteamientos teóricos expuestos en cada una de las categorías explicadas en la revisión de literatura de la investigación; y por último se formularon las conclusiones del

diagnóstico tomando como referencia los datos más significativos encontrados con la aplicación de los instrumentos.

#### ***Diseño de la alternativa.***

Para el diseño de alternativas se plantearon las siguientes actividades: Se analizó las conclusiones del diagnóstico; se determinó la alternativa que permitió dar respuesta a las conclusiones del diagnóstico; además se planificó el taller que se observó en su estructura el título, datos informativos, objetivos y contenidos, recursos, actividades, evaluación y bibliografía; luego se ejecutaron las actividades iniciales del taller para ello se hizo uso de algunas estrategias que permitieron el aprestamiento para esta actividad; se ejecutó las actividades desarrolladas en el taller, para ello se hizo uso de actividades lúdicas como sopa de letras, cuentos, canciones, juegos educativos al aire libre, juegos tradicionales y trabajos grupales; se ejecutaron las actividades finales del taller como de compromiso con los estudiantes; y por último se aplicó el post test a los niños de segundo grado “C”.

#### ***Aplicación de la alternativa.***

Se tomó en cuenta la información previa a la realización de los talleres; se explicó la manera en que se iban a ejecutar las actividades a realizar en cada taller; luego se realizó una evaluación correspondiente a cada taller, por último, los talleres fueron aplicados en un tiempo estimado de tres meses y conto con la participación de los y las estudiantes.

#### ***Validación de la alternativa.***

Finalmente se procedió a la aplicación del post test, para determinar los avances alcanzados en los niveles de lecto escritura de los niños y niñas posterior a la aplicación de los talleres lúdicos.

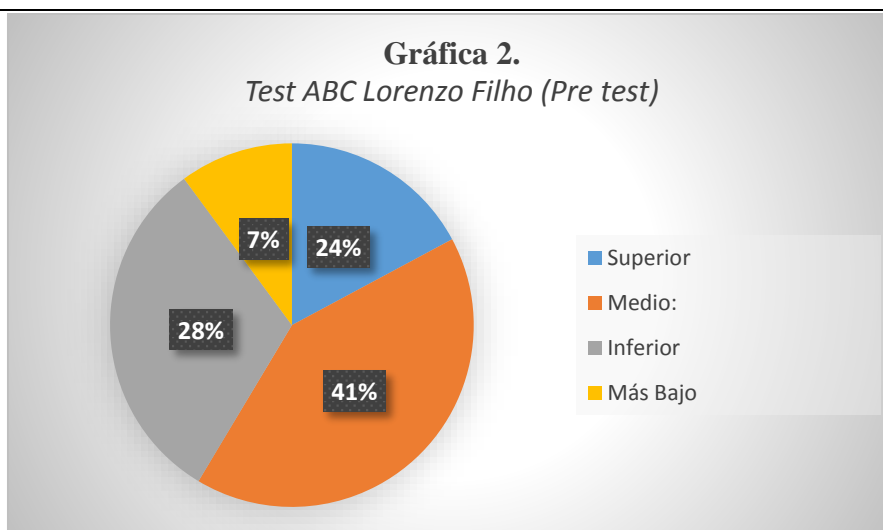
## f. RESULTADOS

### RESULTADOS DEL TEST ABC DE LORENZO FILHO APLICADO A LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO “C” DE LA ESCUELA 18 DE NOVIEMBRE

Identificar el nivel de madurez para el aprendizaje de la lecto-escritura que presentan los estudiantes de segundo grado “C”.

Tabla 1

Niveles de Maduración	Frecuencia	Porcentaje
<b>Superior:</b> el niño aprenderá a leer en un semestre	7	24%
<b>Medio:</b> el aprendizaje se realizará normalmente en un año	12	41%
<b>Inferior:</b> aprenderá con dificultad, exigiendo una enseñanza especial	8	28%
<b>Más Bajo:</b> se recomienda postergar la enseñanza de la lectoescritura	2	7%
<b>Total</b>	29	100%



**Elaborado** Jerely Karina Jumbo Soto  
**Fuente** Test ABC de Lorenzo Filho

#### Análisis e interpretación

Según los resultados obtenidos muestran que 7 estudiantes que corresponde al 24% presentan un nivel de madurez para el aprendizaje de la lectura y escritura superior, mientras que 12 estudiantes que corresponde al 41% presentan un nivel de madurez medio; 8 estudiantes que corresponde al 28% presentan un nivel de madurez inferior; y 2 estudiantes que corresponde al 7% presentan un nivel de madurez para el aprendizaje de la lectura y escritura más bajo.

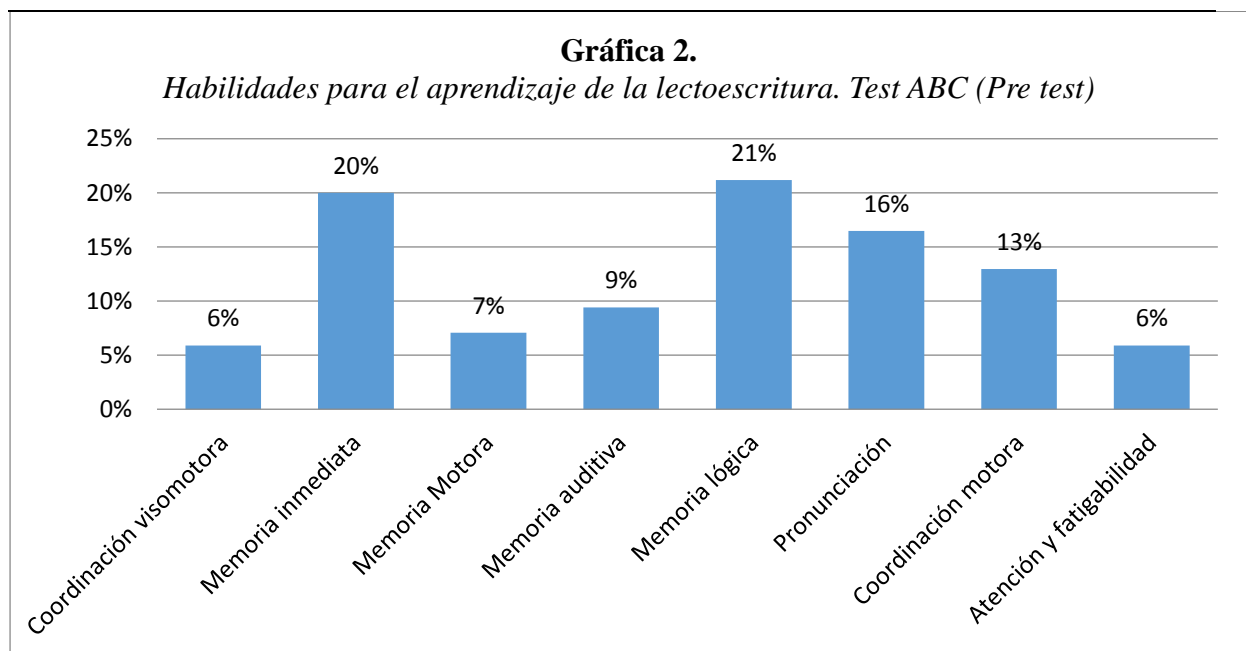
En este sentido, Ferreiro y Teberosky (2001) conciben “la madurez para la lectoescritura, como el momento del desarrollo, en el que ya sea por obra de la maduración biológica, de un aprendizaje previo o de ambas situaciones cada niño/a de forma individual debe aprender a leer o escribir con facilidad y provecho”. Es así como la madurez para la lectoescritura se percibe como un proceso simultáneo en que se da la enseñanza y el aprendizaje de la lectura y la escritura.

Por lo que se concluye que los estudiantes en su mayoría en un 41% presentan un nivel de madurez de lectoescritura medio y solamente el 17% presentan un nivel superior de madurez para el aprendizaje de la lectoescritura.

**Tabla 2**

*Subtest de las habilidades para el aprendizaje de la lectoescritura. Test ABC (Pre test)*

<b>Subtest</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Coordinación visomotora</b>	5	6%
<b>Memoria inmediata</b>	17	20%
<b>Memoria Motora</b>	6	7%
<b>Memoria auditiva</b>	8	9%
<b>Memoria lógica</b>	18	21%
<b>Pronunciación</b>	14	16%
<b>Coordinación motora</b>	11	13%
<b>Atención y fatigabilidad</b>	5	6%



**Elaborado** Jerely Karina Jumbo Soto  
**Fuente** Test ABC de Lorenzo Filho

## **Análisis e interpretación**

Según los resultados obtenidos muestra que 5 estudiantes que corresponde al 6% presentan habilidades en su coordinación visomotora, mientras que 17 estudiantes que corresponde al 20% presentan habilidad en la memoria visual y capacidad de atención dirigida; 6 estudiantes que corresponde al 7% presentan habilidad en la memoria auditiva; 18 estudiantes que representa el 21% presentan habilidad en la comprensión y memorización ; 14 estudiantes que representa el 16% presentan habilidad en la pronunciación; 11 estudiantes que corresponde al 13% presentan habilidad en la coordinación visomotora y 5 estudiantes que corresponde al 6% presentan habilidad en la coordinación visomotriz y la resistencia a la fatiga.

El Test ABC de Filho, L., el cual, según Moreno y Rabazo, en el artículo titulado “Valoración de las dificultades de la lectoescritura en niños, adolescentes y adultos” (2002), es una prueba dirigida a niños de entre cuatro y siete años de edad, que mide la madurez del niño para el aprendizaje de la lectura y de la escritura. Este instrumento se compone de varios subtest, que miden la coordinación visomotriz, la memoria inmediata, la memoria motriz, la memoria auditiva, la memoria lógica, la pronunciación, la coordinación motora, la atención y fatigabilidad. Con su elaboración, el autor del test intentó aislar los componentes necesarios para la adquisición de la lectura y la escritura y medir así la importancia que tiene cada uno de ellos en la misma. Se parte del supuesto de que el aprendizaje de la lectura y de la escritura depende de un primer proceso de madurez.

Se concluye que los estudiantes de segundo grado “C” presentan deficiencias en las habilidades de la lectoescritura en cuanto a la coordinación visomotora en un 7% ; memoria motora en un 7%; memoria auditiva en un 9% y coordinación visomotriz y resistencia a la fatiga en un 5%, por lo que se debe prestar mayor importancia y diseñar actividades en este caso actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje de la lectoescritura para así lograr que los estudiantes puedan mejorar estas deficiencias y potenciar las habilidades que son necesarias para el aprendizaje de la lectoescritura.

## **Diseñar actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje de la lecto-escritura en los niños del segundo grado “C”.**

Para el diseño de los talleres de actividades lúdicas se tomó en cuenta las habilidades que deben presentar los estudiantes para el aprendizaje de la lectoescritura, para así realizar actividades lúdicas acordes a la misma. Los talleres constan de un tema específico, objetivos de cada taller,

motivaciones como dinámicas y canciones, actividades de refuerzo, juegos y por último la hoja de evaluación.

Se diseñaron 7 talleres de actividades lúdicas para potenciar la lectoescritura de los niños, los mismos que se estructuraron de la siguiente manera:

Talleres	Objetivo	Procedimiento
Jugando con los fonemas (Actividad lúdica dirigida)	Lograr que los estudiantes aprendan a controlar y manejar el aire al hablar, además de mejorar y controlar la voz.	-Realización de la dinámica la ronda de las vocales. - Ejercicios de respiración en donde Se hará entrega de las hojas de refuerzo, con las actividades que se han de realizar con la boca para posteriormente pronunciar ciertos fonemas como la k,g y j. - Fonema “Ge” – “Je” Ejercicios preparatorios. -Aplicación de hoja de refuerzo con los fonemas: “L”, “D” Y “B”
Actividades lúdicas para reforzar la orientación espacial en los estudiantes. (Actividad lúdica dirigida)	Reforzar la orientación espacial mediante actividades lúdicas.	- Realización del juego de orientación espacial: Busco mi pareja. - Realización del juego de orientación espacial: El nudo - Actividad de Refuerzo: ¿Cuántos miran para cada lado? Se entrega a cada niño las actividades de refuerzo y se indica la actividad. - Actividad de Refuerzo: Duende jardinero - Actividad de Refuerzo de orientación espacial
Actividades lúdicas para reforzar la fluidez lectora. (Actividad lúdica competitiva)	Reforzar la fluidez verbal de los niños, mediante actividades lúdicas.	- Dinámica: Canción: El sapo no se lava el pie. - Realización del juego: descifra el misterio que consiste en dar al alumno una palabra escrita en clave por ejemplo 11-7-11 y se hará entrega a cada estudiante de la hoja de refuerzo en donde consta la tabla para descifrar cada palabra, el niño que descifre en menos tiempo cada palabra ganará el juego. - Actividad: Localizar la letra que se indique. - Realización del juego: El rastreo de palabras

<p>El juego del silencio (Actividad lúdica libre)</p>	<p>Reforzar la concentración de los niños, mediante actividades lúdicas</p>	<p>- Dinámica: Canción: El árbol - Realización del juego: Todos los niños y niñas deben cerrar los ojos y escuchar los sonidos del ambiente (sonido de sillas, niños, carros, etc) Luego deben describir lo que han escuchado en un tiempo de 10 minutos por niño. Realización del juego “El toque de los ciegos” se trata de reconocer objetos con los ojos vendados. - Actividad: Encuentro las 5 diferencias del dibujo.</p>
<p>Jugando con las palabras (Actividad lúdica cooperativa)</p>	<p>Aumentar la creatividad en los estudiantes a través de juegos, para incentivar la escritura de una manera acogedora y divertida.</p>	<p>- Realización de la dinámica “Era una sandía gorda gorda gorda” - Realización del juego: encuentro la imagen correcta donde Por grupos los niños dirán dos números los cuales, al no acertar a la imagen correcta, deberán redactar una oración con las imágenes erróneas mencionadas, al acertar a una imagen, el equipo ganará un punto y seguirá jugando. El equipo que tenga más aciertos es el ganador. - Realización de sopa de letras.</p>
<p>Actividades lúdicas para dividir las palabras en sílabas (Actividad lúdica heurística)</p>	<p>Distinguir la correcta división de las palabras, en sílabas.</p>	<p>- Dinámica: PICHIRILO: La facilitadora da a conocer a los niños la canción del Pichirilo para que los niños puedan aprenderla y cantar sin equivocarse. - El juego de las sílabas locas: La facilitadora presenta a los estudiantes tarjetas con palabras desordenadas, Los niños observan las imágenes y ordenan cada palabra en silabas. - Actividad de Refuerzo: Une las sílabas para formar palabras. - Socialización de trabajos: Los niños socializan los trabajos realizados y comparan las letras acertadas.</p>

<p>Jugando a mejorar la letra (Actividad lúdica cooperativa)</p>	<p>Aumentar la creatividad en los estudiantes a través de juegos, para incentivar la escritura de una manera acogedora y divertida.</p>	<p>- Dinámica: Día y Noche: La facilitadora pide que los niños se dividan en dos grupos (el grupo de día y el grupo de noche). Cuando la facilitadora diga “día”, el grupo día correrá hacia el refugio tratando de no ser atrapados por el grupo de noche. El grupo ganador será el que quede con mayor número de niños.  - Actividad de refuerzo: Escribe en cada caso la letra que falta; Ordena las palabras y escribe la frase; Cambia la vocal destacada por otra y forma palabras.  - Actividad de refuerzo: Une cada con las letras de su nombre y escribe las palabras.  - Actividad de refuerzo: Observa el código y contesta; Escribe la letra que se repite en cada pareja de palabras</p>
--	---	--



**Aplicar talleres de actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje de la lecto- escritura en los niños.**

Talleres	Objetivo	Indicadores de Evaluación							
		Cumplió		No cumplió		En proceso		Total	
		f	%	f	%	f	%	f	%
1. Jugando con los fonemas	Lograr que los estudiantes aprendan a controlar y manejar el aire al hablar, además de mejorar y controlar la voz.	29	100%	0	0%	0	0%	29	100%
2. Actividades lúdicas para reforzar la orientación espacial en los estudiantes.	Reforzar la orientación espacial mediante actividades lúdicas.	29	100%	0	0%	0	0%	29	100%
3. Actividades lúdicas para reforzar la fluidez lectora.	Reforzar la fluidez verbal de los niños, mediante actividades lúdicas.	29	100%	0	0%	0	0%	29	100%
4. El juego del silencio									
5. Jugando con las palabras	Aumentar la creatividad en los estudiantes a través de juegos, para incentivar la escritura de una manera acogedora y divertida.	29	100%	0	0%	0	0%	29	100%
6. Actividades lúdicas para dividir las palabras en sílabas	Distinguir la correcta división de las palabras, en sílabas.	29	100%	0	0%	0	0%	29	100%

7 .Jugando a mejorar la letra	Aumentar la creatividad en los estudiantes a través de juegos, para incentivar la escritura de una manera acogedora y divertida.	29	100%	0	0%	0	0%	29	100%
-------------------------------	--	----	------	---	----	---	----	----	------

**Análisis e interpretación.**

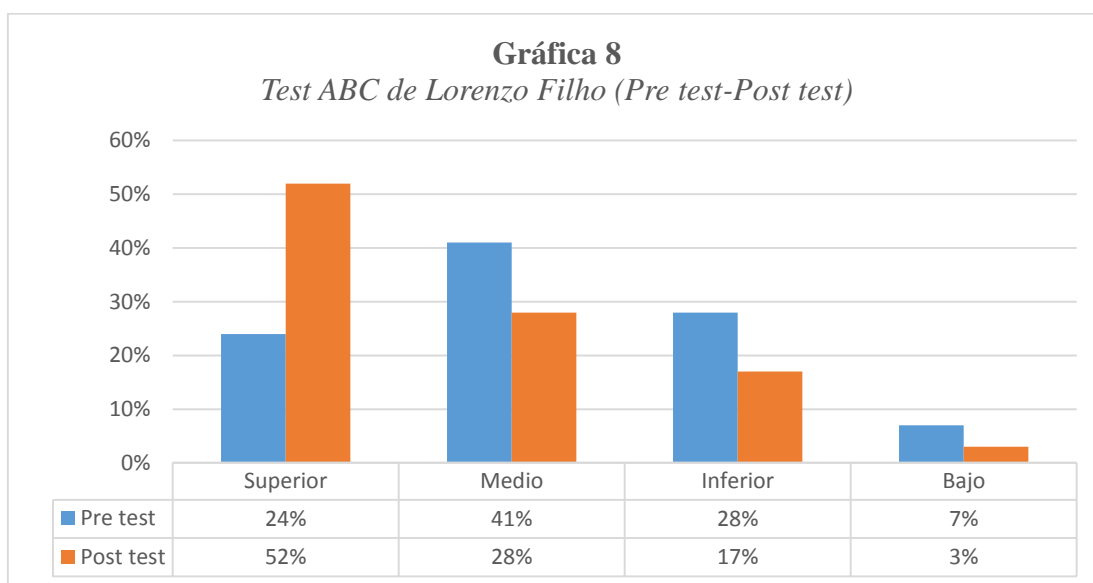
De acuerdo a la aplicación de los 7 talleres de actividades lúdicas para potenciar la lecto-escritura de los niños fue exitosa, ya que se cumplió con satisfacción al 100%, en donde los niños y niñas del segundo grado “C” realizaron adecuadamente las actividades diseñadas y lograron mejorar las habilidades requeridas para el aprendizaje de la lectura y escritura mediante las actividades lúdicas diseñadas en los talleres.

**Validar la aplicación de los talleres de actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje de la lecto-escritura en los niños del segundo grado “C”.**

**Tabla 8**

*Test ABC de Lorenzo Filho (Post- test)*

TEST ABC	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
<b>Superior</b>	7	24%	15	52%
<b>Medio</b>	12	41%	8	28%
<b>Inferior</b>	8	28%	5	17%
<b>Bajo</b>	2	7%	1	3%
Total	29	100%	29	100%



**Elaborado** Jerely Karina Jumbo Soto

**Fuente** Test ABC de Lorenzo Filho

**Análisis e interpretación**

Es así que, según los datos obtenidos en el pre test realizado en un inicio de la investigación, y en el post test aplicado luego de la ejecución de los talleres de actividades lúdicas se puede evidenciar que inicialmente los estudiantes se ubicaron en un 24% pasaron al 52% del nivel superior de madurez para el aprendizaje de la lectoescritura; los estudiantes que se ubicaron en un 41% pasaron al 28% del nivel medio de madurez para el aprendizaje de la lectoescritura; los estudiantes que se ubicaron en un 28% pasaron al 17% del nivel inferior de madurez y los

estudiantes que se ubicaron en un 7% pasaron al 3% del nivel bajo de madurez para el aprendizaje de la lectoescritura.

Bernard, (2009) afirma que:

Los entornos lúdicos potencian el aprendizaje al considerar que: aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos.

Por otro lado, hay que retomar algo que resalta este autor “no dejamos de jugar porque envejecemos, envejecemos porque dejamos de jugar”. (p. 62).

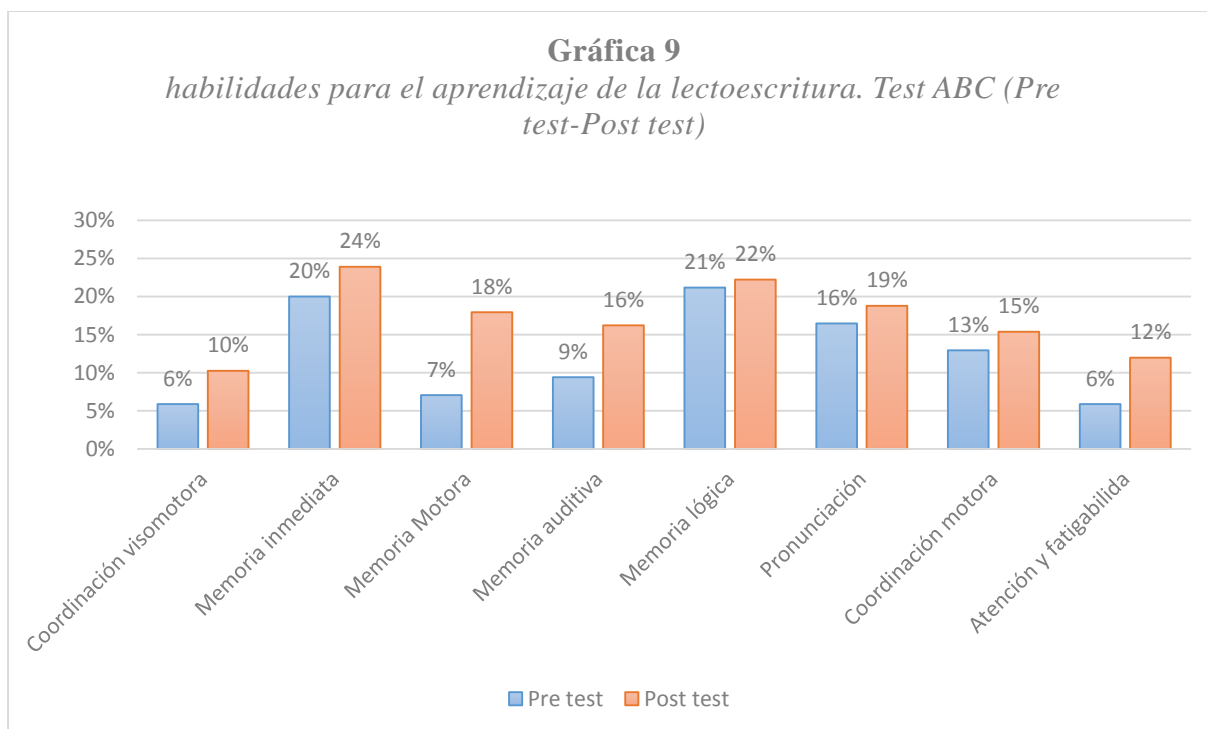
En donde nos damos cuenta que la actividad lúdica permite desarrollar el aprendizaje de los niños y niñas en un alto porcentaje, logrando de esta manera un aprendizaje significativo y permitiendo mejorar el aprendizaje de la lecto-escritura en los educandos.

Por lo que se concluye que al aplicar los talleres de actividades lúdicas los estudiantes de segundo grado “C” lograron mejorar el nivel de madurez para el aprendizaje de la lectoescritura. Esto se evidencia en los resultados obtenidos en donde podemos evidenciar con claridad las mejoras significativas en los niveles de madurez para el aprendizaje de la lectoescritura medidos a través del test ABC de Lorenzo Filho, es así, que inicialmente en el pre test, los estudiantes en su mayoría se encontraban en un nivel medio de madurez para el aprendizaje de la lectoescritura y al aplicar los talleres de actividades lúdicas los estudiantes pasaron en al nivel superior de madurez para el aprendizaje de la lectoescritura, lo que significa que los estudiantes aprenderán en un periodo normal.

### **Tabla 9**

*Subtest de las habilidades para el aprendizaje de la lectoescritura. Test ABC (Pre test-Post test))*

<b>Subtest</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Coordinación visomotora</b>	5	6%	12	10%
<b>Memoria inmediata</b>	17	20%	28	24%
<b>Memoria Motora</b>	6	7%	21	18%
<b>Memoria auditiva</b>	8	9%	19	16%
<b>Memoria lógica</b>	18	21%	26	22%
<b>Pronunciación</b>	14	16%	22	19%
<b>Coordinación motora</b>	11	13%	18	15%
<b>Atención y fatigabilidad</b>	5	6%	14	12%
<b>Total</b>	85	100%	117	100%



**Elaborado** Jerely Karina Jumbo Soto  
**Fuente** Test ABC de Lorenzo Filho

### **Análisis e interpretación**

En cuanto a las habilidades para el aprendizaje de la lectoescritura se evidencia en el pre test y en el post test aplicado luego de la ejecución de los talleres de actividades lúdicas, que inicialmente los estudiantes que se ubicaron en un 6% pasaron al 10% de habilidad en la coordinación visomotora ; los estudiantes que se ubicaron en un 20% pasaron al 24% de habilidad en la memoria inmediata ; los estudiantes que se ubicaron en un 7% pasaron al 18% de habilidad en la memoria motora; los estudiantes que se ubicaron en un 9% pasaron al 16% de habilidad en la memoria auditiva; los estudiantes que se ubicaron en un 21% pasaron al 22% de habilidad en la memoria lógica; los estudiantes que se ubicaron en un 16% pasaron al 19% de habilidad en la pronunciación; los estudiantes que se ubicaron en un 13% pasaron al 10% de habilidad en la coordinación motora y los estudiantes que se encontraban en un 6% pasaron al 12% de habilidad en la atención y la fatigabilidad.

Es así que durante la etapa temprana del desarrollo del lenguaje, se aprenden destrezas para el desarrollo de las habilidades de la lectura y la escritura (capacidad que posee el individuo para la codificación, la decodificación y la interpretación de los contenidos textuales). Las destrezas de lectoescritura son principios importantes para poder desempeñarse en la escuela, en el trabajo y en la sociedad, y se van refinando según se va desarrollando el individuo. (Rivera, 2012).

De acuerdo a los resultados derivados del Test ABC de Lorenzo Filho aplicado a los estudiantes de segundo grado “C”, antes y después (pre test y pos test) de la alternativa educativa se puede concluir que las actividades lúdicas lograron potenciar el aprendizaje de la lectoescritura, ya que ayudo a fomentar las habilidades que se requiere para el aprendizaje de la misma.

## **g. DISCUSIÓN**

Esta investigación tuvo como propósito aplicar actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje de la lecto-escritura en los niños de segundo grado “C”, para ello se planteó los siguientes objetivos específicos:

### **Objetivo 2**

Identificar el nivel de maduración para el aprendizaje de la lectura y escritura que presentan los estudiantes de segundo grado “C”.

Al realizar el diagnóstico inicial, se pudo determinar que el 17% presentan un nivel de madurez superior para el aprendizaje de la lectoescritura; el 41% presenta un nivel de madurez medio; el 31% un nivel de madurez inferior y el 10% presentan un nivel de madurez bajo para el aprendizaje de la lectoescritura. De igual manera en cuanto al diagnóstico de las habilidades para el aprendizaje de la lectoescritura se determina que el 6% de los estudiantes presentan habilidad en su coordinación motora; el 20% habilidad en la memoria inmediata; 7% memoria motora; 9% memoria auditiva; 21% memoria lógica; 16% pronunciación; 13% coordinación motora y en un 6% de los estudiantes presentan habilidad en la atención

Ferreiro y Teberosky (2001) conciben “la madurez para la lectoescritura, como el momento del desarrollo, en el que ya sea por obra de la maduración biológica, de un aprendizaje previo o de ambas situaciones cada niño/a de forma individual debe aprender a leer o escribir con facilidad y provecho”.

Por lo tanto, según lo mencionado por los autores es importante conocer la madurez que presentan los estudiantes para el inicio de su escolarización y así anticipar si los niños aprenderán a leer y a escribir adecuadamente o si presentan dificultades en las habilidades requeridas para una buena lectoescritura. Es así que según el diagnóstico realizado en la institución se evidencia que los estudiantes se encuentran en su mayoría en los niveles medio e inferior del nivel de madurez para el aprendizaje de la lectoescritura y presentan deficiencias en las habilidades requeridas para el aprendizaje de la lectoescritura, según el Test ABC de Lorenzo Filho que se aplicó inicialmente como pre test.

### **Objetivo 3**

Diseñar actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje de la lecto-escritura en los niños del segundo grado “C”.

Se diseñaron 7 talleres de actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje de la lecto-escritura, los mismos que estuvieron diseñados de acuerdo a las deficiencias en las habilidades que deben presentar los estudiantes en su lectura y escritura. Los talleres están dirigidos específicamente a 29 estudiantes del segundo grado paralelo “C” y se los realizó desde el mes de septiembre hasta diciembre del 2016; constaron de un tema específico, objetivos de cada taller, motivaciones como dinámicas y canciones, actividades de refuerzo, juegos y por último la hoja de evaluación. Están dirigidos a 29 estudiantes

Es importante conocer la importancia de las actividades lúdicas para el diseño de los talleres, por lo que es oportuno citar a García & Llull, (2009), quien manifiesta que las actividades lúdicas les permiten al niño o niña que se divierta, se sienta feliz, y se exprese libremente; experimente y descubra su personalidad. Explore el mundo que lo rodea; desarrolle sus capacidades intelectuales y psicomotrices; se relacione socialmente con los otros y en su grupo; adquiera responsabilidades y capacidad de juicio. Comprenda el valor de las normas morales; y se integre en el mundo adulto.

En si las actividades lúdicas son importantes para que los niños y niñas desarrollen su aprendizaje, por lo que es conveniente diseñar talleres acordes a la edad de los niños y acorde a su necesidad, es decir se requiere diseñar talleres que permitan potenciar el aprendizaje de la lecto-escritura.

### **Objetivo 4**

Aplicar talleres de actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje de la lecto-escritura en los niños.

La aplicación de los 7 talleres de actividades lúdicas se cumplió con satisfacción al 100%, en donde los niños y niñas del segundo grado “C” realizaron adecuadamente las actividades diseñadas para potenciar su lectura y escritura mediante las actividades lúdicas diseñadas en los talleres.

Al hablar de actividades lúdicas es importante citar a Bernard, (2009) quien afirma que los entornos lúdicos potencian el aprendizaje al considerar que: aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. Por otro lado, hay que



retomar algo que resalta este autor “no dejamos de jugar porque envejecemos, envejecemos porque dejamos de jugar”. (p. 62)

### **Objetivo 5**

Validar la efectividad de la aplicación de los talleres de actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje de la lecto-escritura en los niños del segundo grado “C”.

Para validar la efectividad de los talleres se aplicó el Test ABC de Lorenzo Filho (post test) en donde los estudiantes que se encontraban en un 24% pasaron al 52%, del nivel superior de madurez para el aprendizaje de la lectoescritura; los estudiantes que se ubicaron en un 41% pasaron al 28% del nivel medio; los estudiantes que se ubicaron en un 28% pasaron al 17% del nivel inferior y los estudiantes que se ubicaron en un 7% pasaron al 3% del nivel bajo de madurez para el aprendizaje de la lectoescritura. En cuanto a las habilidades requeridas para el aprendizaje de la lectoescritura, los estudiantes que se ubicaron en un 6% pasaron al 10% de habilidad en la coordinación visomotora ;en un 20% pasaron al 24% de habilidad en la memoria inmediata ; en un 7% pasaron al 18% de habilidad en la memoria motora; en un 9% pasaron al 16% de habilidad en la memoria auditiva; en un 21% pasaron al 22% de habilidad en la memoria lógica; en un 16% pasaron al 19% de habilidad en la pronunciación; en un 13% pasaron al 10% de habilidad en la coordinación motora y los estudiantes que se encontraban en un 6% pasaron al 12% de habilidad en la atención y la fatigabilidad.

Esto evidencia la eficacia de las actividades lúdicas en el aprendizaje escolar, específicamente en el de la lecto-escritura. Como lo manifiesta Guerra, (2013), quien menciona que las actividades lúdicas engloban a una serie de métodos y técnicas lúdicas especializadas en la enseñanza y aprendizaje del niño, cuyo objetivo es que encuentre múltiples oportunidades para la expresión y autocontrol de sus emociones, la expansión de la conciencia, el reconocimiento de sus propios recursos y potencialidades, así como la normalización de sus pautas de desarrollo (p.35).

Con los resultados obtenidos se evidencia la validez de la terapia lúdica para mejorar el aprendizaje de la lecto escritura de los niños y niñas del segundo grado “C” de la escuela de Educación básica 18 de Noviembre.

## **h. CONCLUSIONES**

- La fundamentación teórica fortalece el conocimiento dando a conocer que existen diferentes actividades lúdicas para ser aplicados dentro del aula de clase y así potenciar el aprendizaje de la lectoescritura en los educandos.
- Mediante la evaluación inicial realizada se pudo evidenciar que los estudiantes en cuanto a la madurez para el aprendizaje de la lectoescritura, en su mayoría se encuentran en los niveles medio e inferior, por lo que presentan deficiencia en las habilidades requeridas para dicho aprendizaje, y en un menor porcentaje se encuentra en el nivel superior de madurez, según el Test ABC de Lorenz Filho.
- Para el diseño de la alternativa educativa se tomó en cuenta; las dos variables de la investigación como es la actividad lúdica y la lectoescritura; y para ello se consideró necesario diseñar siete talleres, los cuáles se diseñaron con facilidad y se utilizó herramientas participativas y lúdicas que permitieron potenciar el aprendizaje de la lectoescritura.
- Los talleres de actividades lúdicas se cumplieron satisfactoriamente, en donde los niños y niñas del segundo grado “C” realizaron adecuadamente las actividades diseñadas y lograron potenciar su lectura y escritura mediante las actividades lúdicas diseñadas.
- Una vez aplicado el pre y post test se puede evidenciar en los resultados que los estudiantes inicialmente se encontraban en un nivel medio e inferior de madurez presentando así deficiencias en las habilidades requeridas para el aprendizaje de la lectoescritura y al aplicar los talleres de actividades lúdicas los estudiantes lograron mejorar su nivel de madurez y por ende sus habilidades para el aprendizaje de la lectoescritura.

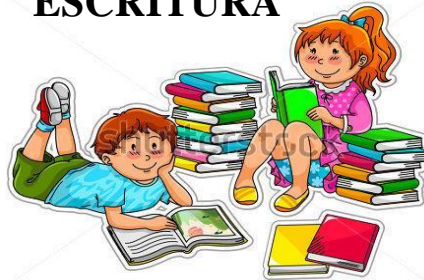
## **i. RECOMENDACIONES**

- Se recomienda a los docentes que amplíen sus conocimientos acerca de las actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje de la lectoescritura y así puedan aplicar a su metodología de trabajo.
- Es importante que las autoridades de la institución promuevan talleres de actividades lúdicas tanto para docentes como para los estudiantes, los mismos que permitirán a los educandos aprender de una forma divertida y acogedora.
- A los docentes de la institución diseñar actividades lúdicas de acuerdo al tema de clase y dependiendo de la edad de los niños, para de esta manera potenciar en los mismos su desarrollo cognitivo y lograr un aprendizaje significativo.
- Al departamento de consejería estudiantil (DECE) y docentes de la institución poner en práctica las actividades lúdicas mencionadas en la presente investigación ya que las mismas contribuyen a potenciar el aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes por ello es importante realizar juegos y demás actividades para motivar a los estudiantes a aprender significativamente.
- Valorar por parte de los docentes la efectividad que tienen las actividades lúdicas como herramienta pedagógica para mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje de la lectoescritura.

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
**ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y**  
**LACOMUNICACIÓN**  
**CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN**

**PROPUESTA DE INTERVENCIÓN**

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA POTENCIAR**  
**EL APRENDIZAJE DE LA LECTO-**  
**ESCRITURA**



**ESCUELA:** Escuela 18 de Noviembre

**DIRIGIDO A:** Niños de tercer año “C”

**ESTUDIANTE PROPONENTE:** Jerely Karina Jumbo Soto

**DURACIÓN:** 3 meses

**LOJA-ECUADOR**

**2016**



## **TALLER UNO**

**Tema:** Jugando con los fonemas

**Objetivo:** Lograr que los estudiantes aprendan a controlar y manejar el aire al hablar, además de mejorar y controlar la voz.

**Lugar:** Salón de clase

**Fecha:** lunes 21 de noviembre de 2016      **Horario:** 07h30-08h30

**Responsable:** Jerely Karina Jumbo Soto

### **Desarrollo de las actividades**

#### **Saludo y bienvenida**

**Dinámica:** La ronda de las vocales

Salió la A (2) no sé adónde va (2) A  
comprarle un regalo a mi mamá. A  
comprarle un regalo a su mamá.

Salió la E (2) no sé adónde fue (2).

Fui con mi tía Martha a tomar té.

Fue con su tía Martha a tomar té.

Salió la I (2) y yo no la sentí (2). Fui  
a comprar un punto para ti.

Fue a comprar un puntico para mí.

Salió la O (2) y casi no volvió (2).

Fui a comer tamales y engordó. Fue  
a comer tamales y engordó.

Salió la U (2) y que me dices tú (2).

Salí en mi bicicleta y llegué al Perú.

Salió en su bicicleta y llegó al Perú.

A, E, I, O, U, AE (3)

**Dinámica:** Ejercicios de Respiración

**EJERCICIOS DE RESPIRACIÓN**

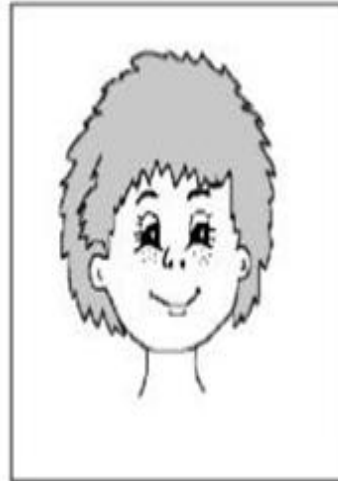
1º



2º



3º



● Hacer gárgaras, primero con agua y luego sin ella, es un ejercicio que sirve de base a la articulación de los fonemas guturales: k, g, j.

● Pronunciar los fonemas velares ( k, g , j).

● Posteriormente pronunciar palabras que lleven esos fonemas en las diferentes posiciones.

**FONEMA "GE" - "JE" EJERCICIOS PREPARATORIOS**

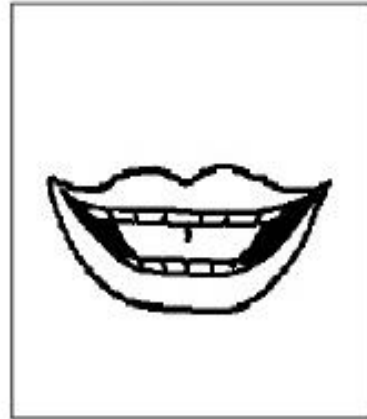
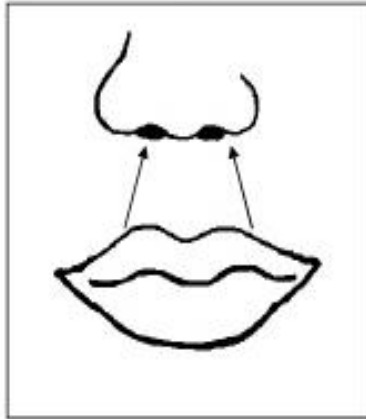
1º



2º



3º



● Inspira lentamente por la nariz.

● Coloca la lengua en esta posición y expulsa el aire.

● Pronuncia:

ge ge ge

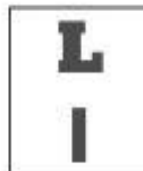
gi gi gi

ja ja ja

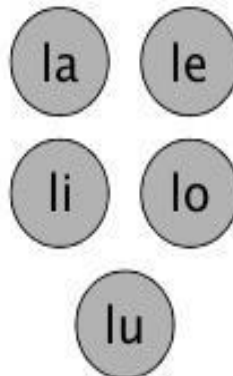
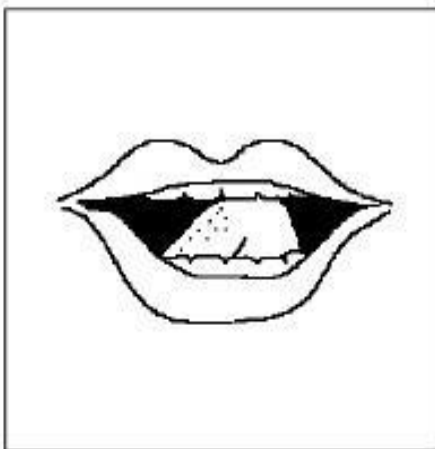
REPITE EL EJERCICIO VARIAS VECES

**FONEMA "L"**

• Coloca los labios , los dientes y la lengua de este modo



• Observa la posición de la boca y pronuncia.



1. Pronuncia lentamente:

**la - le - li - lo - lu**

2.-Repite el ejercicio varias veces.

## FONEMA "D"

1.- Pronuncia lentamente.



ad  
ed  
id  
od  
ud

2.- Lee.

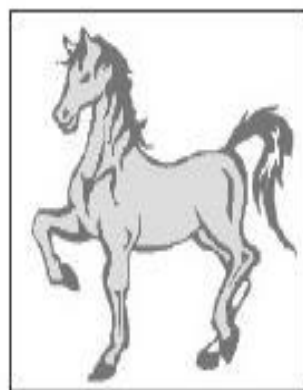
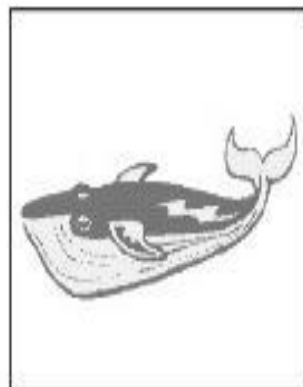
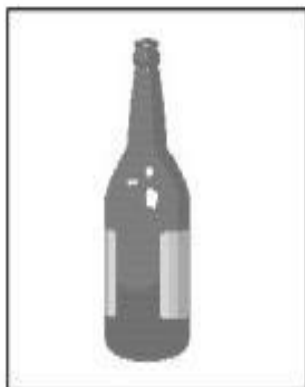


dado - ad  
dato - ad  
dedo - ed  
debe - ed  
dinero - id  
día - id  
doce - od  
domingo - od  
dueño - ud  
duele - ud



## FONEMA "B"

❖ Pronuncia lentamente el nombre de cada dibujo.



BOTELLA – BUFANDA – BALLENA – BOTE – LOBO- CABALLO

### Bibliografía

Palma M, R. (21 de Marzo de 2014). *EDUCACIÓN*. Obtenido de PROGRAMA DE RECUPERACIÓN DE LAS DISLALIAS.: <https://es.slideshare.net/pennypalma/libro-de-dislalias>

## MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

### Taller Nro. 1. Jugando con los fonemas

**Nombre de la institución:** Escuela de Educación Básica 18 de Noviembre

**Lugar:** Salón de clase      **Hora:** 7h30- 8h30      **Fecha:** lunes 21 de noviembre de 2016

**Participantes:** Estudiantes

Contenido/Actividad	Tiempo	Metodología	Recursos
Dinámica la ronda de las vocales	10 minutos	La facilitadora enseña a los estudiantes la canción de las vocales, y todos cantan la canción de las vocales, pronunciando bien cada vocal.	Aula de clase
Ejercicios de respiración	15 minutos	Se hará entrega de las hojas de refuerzo, con las actividades que se han de realizar con la boca para posteriormente pronunciar ciertos fonemas como la k,g y j.	Hoja de refuerzo impresas Agua
Fonema “Ge” – “Je” Ejercicios preparatorios	15 minutos	La facilitadora realizara actividades de respiración para realizar la actividad y se dará a conocer la posición correcta de la lengua para pronunciar “ge” y “je”	Hoja de refuerzo impresas
Fonema “L”	15 minutos	Aplicación de la hoja de refuerzo, con el fonema “L” para su pronunciación.	Hoja de refuerzo impresas
Fonema “D”	15 minutos	Aplicación de la hoja de refuerzo, con el fonema “D” para su pronunciación.	Hoja de refuerzo impresas
Fonema “B”	15 minutos	Aplicación de la hoja de refuerzo, con el fonema “B” para su pronunciación.	Hoja de refuerzo impresas
Evaluación y agradecimiento	5 minutos	Conocer su criterio frente al taller	Hoja de evaluación.

## **TALLER DOS**

**Tema:** Actividades lúdicas para reforzar la orientación espacial en los estudiantes.

**Objetivo:** Reforzar la orientación espacial mediante actividades lúdicas.

**Lugar:** Salón de clase

**Fecha:** lunes 28 de noviembre de 2016 **Horario:** 08h30-09h30

**Responsable:** Jerely Karina Jumbo Soto

### **Desarrollo de las actividades**

#### **La orientación espacial.**

La percepción de nuestro esquema corporal, la izquierda y la derecha, y la orientación espacial son importantes para el desarrollo y el aprendizaje del niño. La orientación espacial es la capacidad que tiene la persona de apropiarse el espacio que le rodea, a partir de su propio cuerpo.

Esta capacidad se puede potenciar de forma divertida, con algunos juegos:

#### **Busco mi pareja**

En el juego busco mi pareja. Es una actividad que se debe jugar en grupo. Este grupo se divide en parejas. Cada pareja acordará una señal o un sonido que les identifique. Una vez eligen el sonido, todos tienen que vendarse los ojos y dispersarse por la sala o el recinto. Las parejas tendrán que encontrarse siguiendo el sonido que previamente han acordado. Un juego divertido y centrado en desarrollar la capacidad de orientación espacial del pequeño.

#### **El nudo**

Otro de los juegos que ayudan a mejorar esta capacidad es el conocido nudo. Un juego caótico y divertido ¡Sin duda! Los niños deben colocarse en círculo y con las manos en alto. El círculo tiene que avanzar hacia dentro y los pequeños deben juntarse de forma desordenada. Después de este paso, cada niño debe coger la mano de un compañero.

Una vez que los pequeños tienen las manos unidas, deben deshacer el enredo sin soltarse las manos. Todos deben cooperar y pensar una estrategia para deshacer el nudo. Este juego puede ayudar no sólo a la orientación espacial, sino que además se trata de un juego de cooperación. (LLorens, 2013)

Actividades para reforzar de manera lúdica la orientación espacial

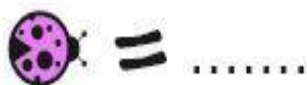
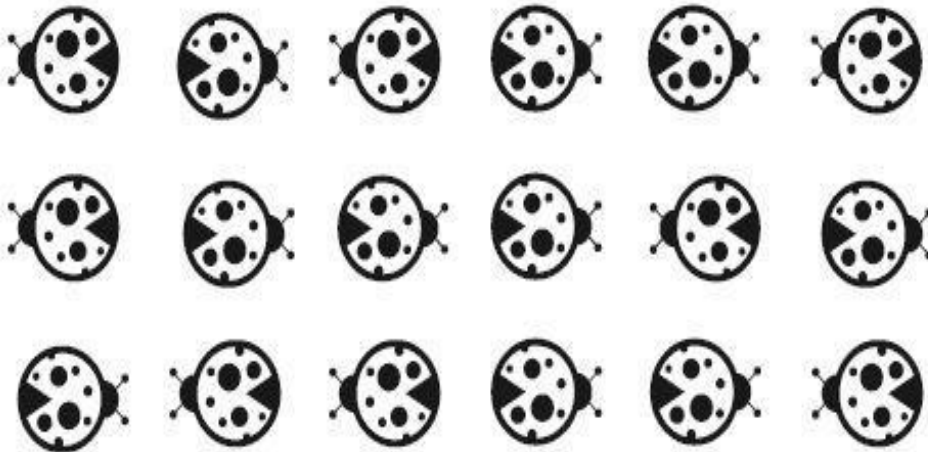
¿Cuántos miran para cada lado?



Cuenta los loros que miran a la derecha y los que miran a la izquierda.

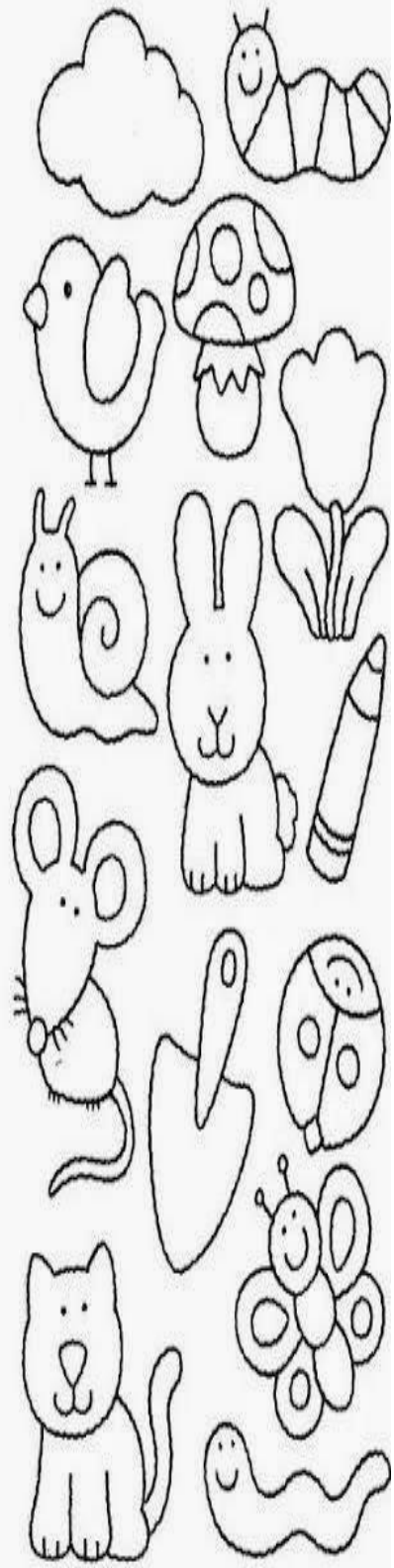
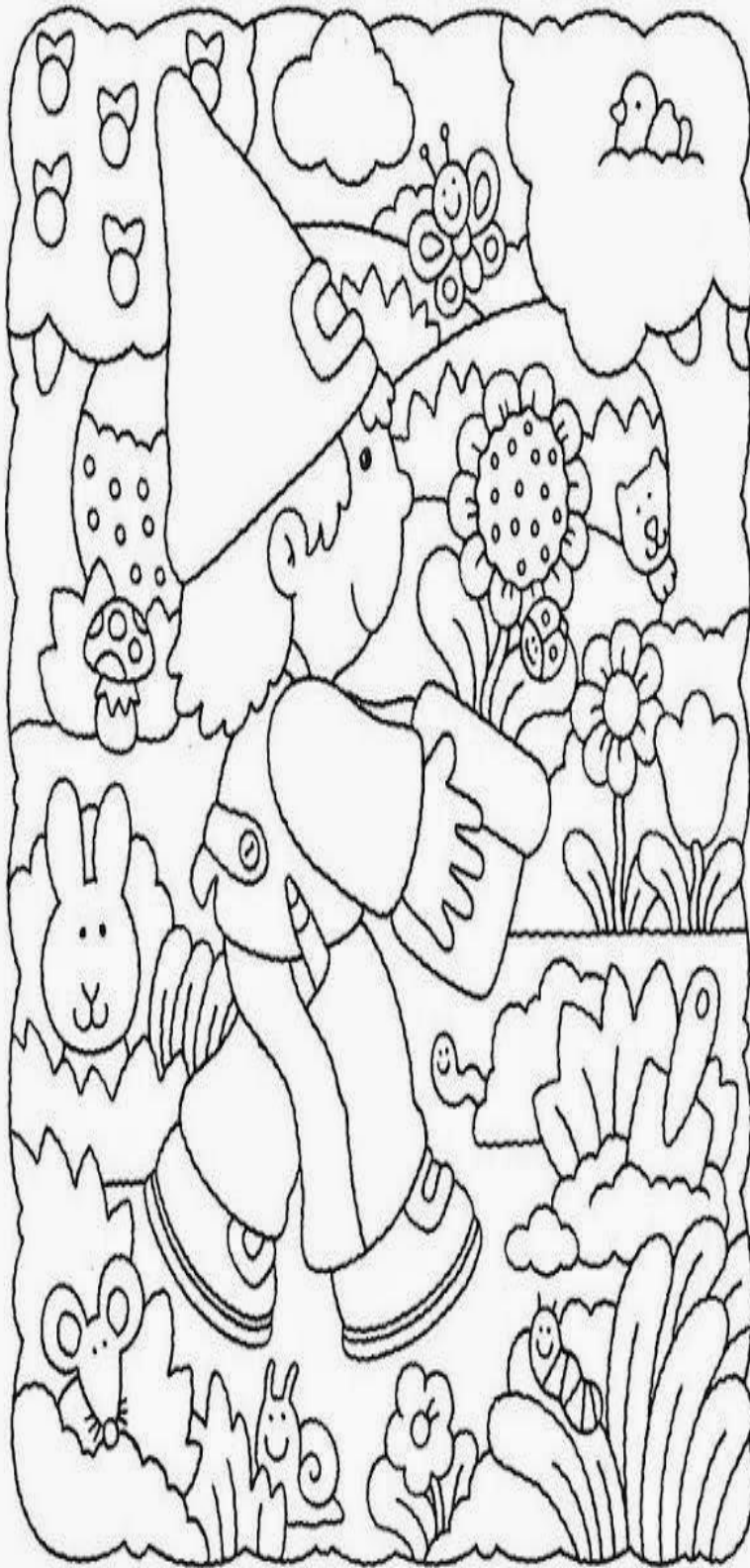


Cuenta las mariquitas que miran a la derecha y las que miran a la izquierda.



# DUENDE JARDINERO

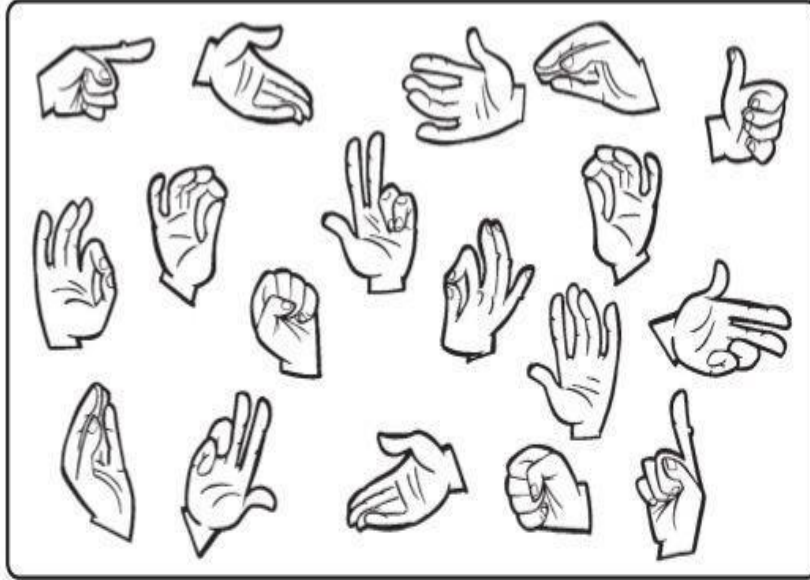
BUSCA Y COLOREA EN EL DIBUJO COMPLETO LAS FIGURAS QUE SE ENCUENTRAN A LA DERECHA DE LA PÁGINA.



## Orientación espacial

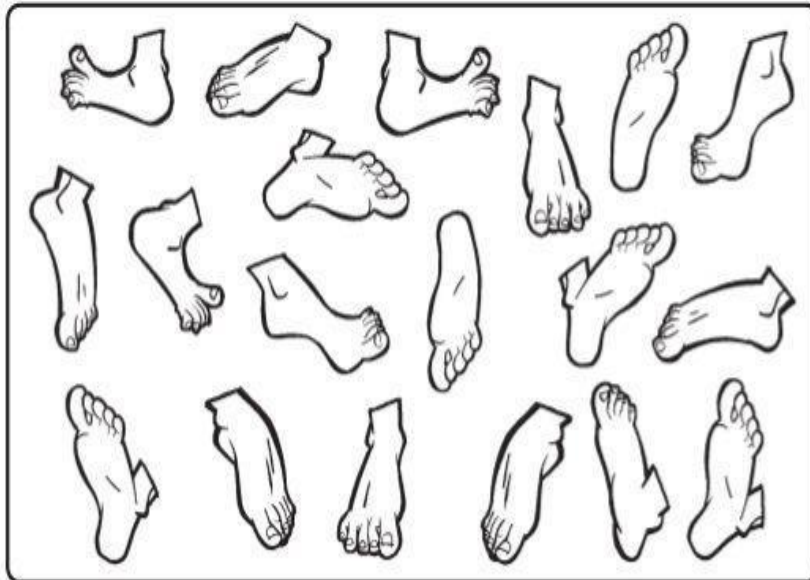
Alumno: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

1 Escribe cuántas manos izquierdas y derechas hay.



• Hay \_\_\_\_\_ manos izquierdas y \_\_\_\_\_ manos derechas.

2 Ahora, escribe cuántos pies izquierdos y derechos hay.



• Hay \_\_\_\_\_ pies izquierdos y \_\_\_\_\_ pies derechos.

## Bibliografía

- LLorens, M. (24 de Junio de 2013). *Juegos infantiles para niños y padres*. Obtenido de Tres juegos para mejorar la orientación espacial en los niños: <http://laspequecosas.com/tres-juegos-para-mejorar-la-orientacion-espacial-en-los-ninos/>
- Edu Fichas. (5 de Noviembre de 2013). *Ficha educativa: aprender derecha e izquierda*. Obtenido de ¿Cuántos miran para cada lado?: <http://www.edufichas.com/actividades/recursos-educativos/lateralidad/>
- Rosa. (7 de Mayo de 2014). *46 Fichas básicas y variadas para trabajar la atención*. Obtenido de Duende Jardinero : <https://rosafernandezsalamancaprimaria.blogspot.com/2014/05/fichas-basicas-y-variadas-para-trabajar.html>
- Pinterest • *El catálogo global de ideas*. (12 de Enero de 2017). Obtenido de ESQUEMA CORPORAL. LATERALIDAD. ORIENTACION ESPACIAL: <https://www.pinterest.com/evamacho/esquema-corporal-lateralidad-orientacion-espacial/>

### MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

**Taller Nro. 2.** Actividades lúdicas para reforzar la orientación espacial en los estudiantes.

**Nombre de la institución:** Escuela de Educación Básica 18 de Noviembre

**Lugar:** Salón de clase      **Hora:** 8h30- 9h30      **Fecha:** lunes 28 de noviembre de 2016

**Participantes:** Estudiantes

Contenido/Actividad	Tiempo	Metodología	Recursos
Realización del juego de orientación espacial: Busco mi pareja.	15 minutos	La facilitadora forma grupos para realizar el juego, y en grupos forman parejas para emitir algún sonido que los identifique, luego cerraran sus ojos y emiten los sonidos establecidos hasta que cada quien encuentra su pareja.	Aula de clase
Realización del juego de orientación espacial: El nudo	15 minutos	Se pide a los niños que formen un círculo y se tomen las manos Una vez que los pequeños tienen las manos unidas, deben deshacer el enredo sin soltarse las manos. Todos deben cooperar y pensar una estrategia para deshacer el nudo.	Aula de clase
Actividad de Refuerzo: ¿Cuántos miran para cada lado?	15 minutos	Se entrega a cada niño las actividades de refuerzo y se indica la actividad.	Hoja de refuerzo impresa

Actividad de Refuerzo: Duende jardinero	15 minutos	Se entrega a cada niño las actividades de refuerzo y se indica la actividad.	Hoja de refuerzo de impresas
Actividad de Refuerzo de orientación espacial	15 minutos	Se entrega a cada niño las actividades de refuerzo y se indica la actividad.	Hoja de refuerzo de impresas
Evaluación y agradecimiento	5 minutos	Conocer su criterio frente al taller	Hoja de evaluación.

### **TALLER TRES**

**Tema:** Actividades lúdicas para reforzar la fluidez lectora.

**Objetivo:** Reforzar la fluidez verbal de los niños, mediante actividades lúdicas.

**Lugar:** Salón de clase

**Fecha:** 23 de Noviembre de 2016      **Horario:** 08h30-09h30

**Responsable:** Jerely Karina Jumbo Soto

#### **Desarrollo de las actividades**

**Canción:** El sapo no se lava el pie

EL SAPO NO SE LAVA EL PIE NO SE LAVA POR QUE NO QUIERE

EL VIVE EN LA LAGUNA NO SE LAVA EL PIE

PORQUE NO QUIERE

QUE APESTOSO




## DESCIFRAR EL MISTERIO

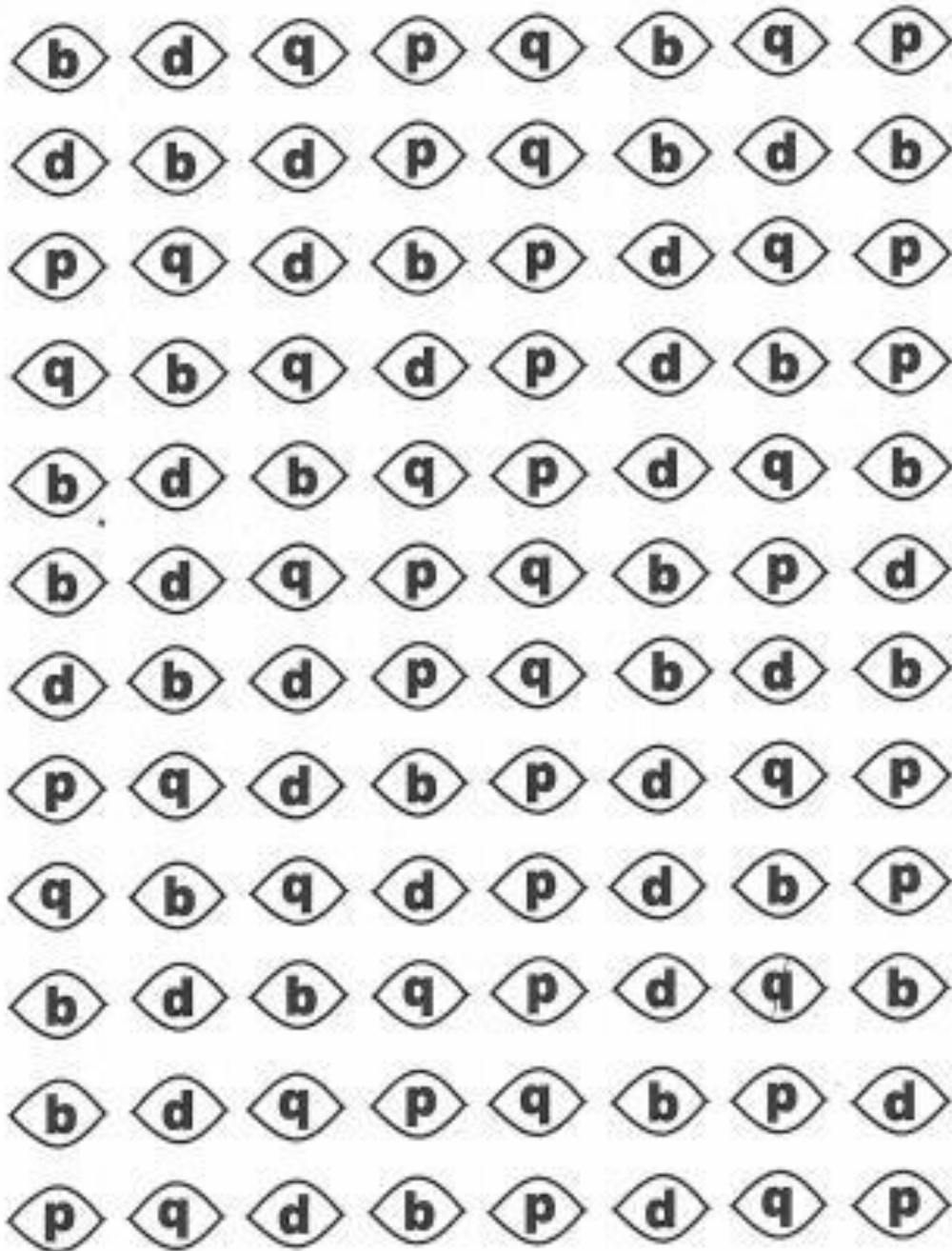
---

El juego consiste en dar al alumno una palabra escrita en clave. Por ejemplo: 26 - 15 - 26. Mirando la tabla que aparece a continuación, tiene que descifrar el misterio de la palabra (descubrir la palabra), usando el dibujo de la siguiente hoja. Con esta actividad se pretende favorecer el mantenimiento de la atención, la coordinación óculo-manual, el control de los movimientos oculares y la secuenciación óculo-motora.

A=26	N=13
B=25	Ñ=12
C=24	O=11
D=23	P=10
E=22	Q=9
F=21	R=8
G=20	S=7
H=19	T=6
I=18	U=5
J=17	V=4
K=16	X=3
L=15	Y=2
M=14	Z=1

LOCALIZAR TODAS LAS LETRAS QUE SE LE INDIQUE

Localizarla con un rotulador. Hacer el caminito y cuando la encuentre rodearla con un círculo alrededor. 



## **Rastreo de palabras**

**Fijate atentamente en estas palabras durante 15 segundos**

**capa, masa, dado**

**Localiza las que hay en este texto lo más rápido que puedas.**

### **Texto 6**

**cepa misa mesa maas capa dade gasa  
pase mass dado sama para cara lado  
pisa pasa codo cada dado cata cato  
maas mano cima masa daod pasa pelo  
meta cavo paac caca casa copa papa  
mama caap meca dado dddo mala cata  
cava capp paac dido pupa capa pita  
pacc paca para cava pasa mesa mara  
capa dado capa paga duda meta paca  
caso mammo cava mesa masa duda casi**

<https://orientacionandujar.wordpress.com/>

### **Bibliografía**

- Cardenas Parada, C. (3 de Enero de 2015). *Cuaderno actividades adoracion infantil 2015*. Obtenido de Cuaderno actividades adoracion infantil 2015:  
<https://es.slideshare.net/celinacardenasparada/cuaderno-actividades-adoracion-infantil-2015>
- Pinterest • *El catálogo global de ideas*. (12 de Enero de 2017). Obtenido de Actividades para la dislexia: Cuaderno actividades adoracion infantil 2015

## MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

**Taller Nro. 3.** Actividades lúdicas para reforzar la fluidez lectora.

**Nombre de la institución:** Escuela de Educación Básica 18 de Noviembre

**Lugar:** Salón de clase      **Hora:** 8h30- 9h30      **Fecha:** 23 de noviembre de 2016

**Participantes:** Estudiantes

Contenido/Actividad	Tiempo	Metodología	Recursos
Dinámica: Canción: El sapo no se lava el pies.		La facilitadora enseña a los niños la canción del sapo. Una vez que los niños aprenden la canción se indica que al cantar de nuevo la canción deben aumentar las vocales en la canción, desde la A hasta la U.	Aula de clase
Realización del juego: descifra el misterio	20 minutos	El juego consiste en dar al alumno una palabra escrita en clave por ejemplo 11-7-11 y se hará entrega a cada estudiante de la hoja de refuerzo en donde consta la tabla para descifrar cada palabra, el niño que descifre en menos tiempo cada palabra ganará el juego.	Hoja de refuerzo Lápiz Hojas Marcadores Pizarra
Actividad: Localizar la letra que se indique.	15 minutos	El facilitador hace entrega de las hojas en donde se encuentra la actividad e indica que se señale una palabra. El estudiante señalará únicamente la palabra que se le indique.	Hoja de refuerzo Lápiz Hojas Marcadores Pizarra
Realización del juego: El rastreo de palabras	15 minutos	Se entrega a cada niño la actividad de refuerzo y se indica la actividad.	Hoja de refuerzo impresa
Evaluación y agradecimiento	5 minutos	Conocer su criterio frente al taller	Hoja de evaluación.

## **TALLER CUATRO**

**Tema:** Jugando con las palabras

**Objetivo:** Aumentar la creatividad en los estudiantes a través de juegos, para incentivar la escritura de una manera acogedora y divertida.

**Lugar:** Salón de clase

**Fecha:** Viernes 25 de Noviembre de 2016 **Horario:** 10h30-11h30

**Responsable:** Jerely Karina Jumbo Soto

### **Desarrollo de las actividades**

**Dinámica:** Era una sandía Gorda, Gorda, Gorda

Era una sandía gorda, gorda, gorda que

quería ser la más bella del mundo y

para el mundo conquistar...

boing! boing! aprendió a saltar

Swin! swin! aprendió a nadar

flash! flash! aprendió a desfilarse

bla! bla! aprendió a cantar

El taller se llevara a cabo mediante diversas actividades lúdicas, la primera actividad lúdica será un juego denominado “Encuentro la palabra correcta” la misma que será en grupos, y el grupo que más acierto tenga será el ganador, y el grupo que no acierte la palabra correcta, deberá escribir una oración con las dos imágenes incorrectas para luego ser leída entre todos y corregirla en caso de que se encuentre incorrecta, la persona que acierte una palabra ganara un punto y un incentivo. Luego de este juego, de manera individual a cada estudiante se le entregara una hoja pre elaborada de sopa de letras para que encuentren las palabras correspondientes

## Juego “Encuentro la imagen correcta”



El juego “Encuentro la imagen correcta” consiste en que por grupos los niños dirán dos números los cuales, al no acertar a la imagen correcta, deberán redactar una oración con las imágenes erróneas mencionadas, al acertar a una imagen, el equipo ganará un punto y seguirá jugando. El equipo que tenga más aciertos es el ganador.

## Hoja de Refuerzo

- ORDENA LAS SÍLABAS PARA FORMAR CORRECTAMENTE LAS PALABRAS.
- LEE EN VOZ ALTA CADA PALABRA FORMADA.
- COLOREA LAS IMÁGENES.



SO YA PA

--	--	--



LA DO HE

--	--	--



JO CO NE

--	--	--



CA ÑE MU

--	--	--



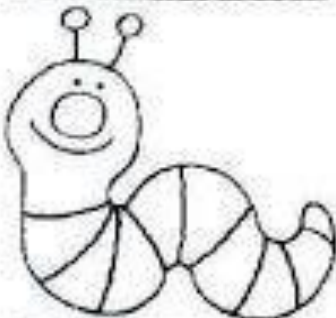
TE RE TÍ

--	--	--



RA TE TE

--	--	--



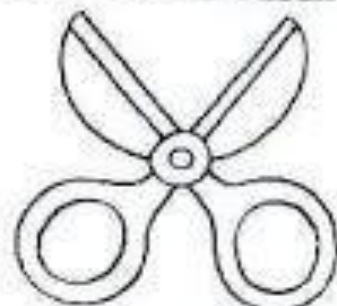
NO GU SA

--	--	--



TA CE MA

--	--	--



RA JE TI

--	--	--

## SOPA DE LETRAS: LAS FORMAS



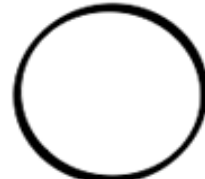
CUADRADO



RECTANGULO



TRIANGULO



CIRCULO



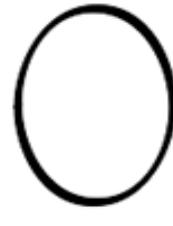
ROMBO



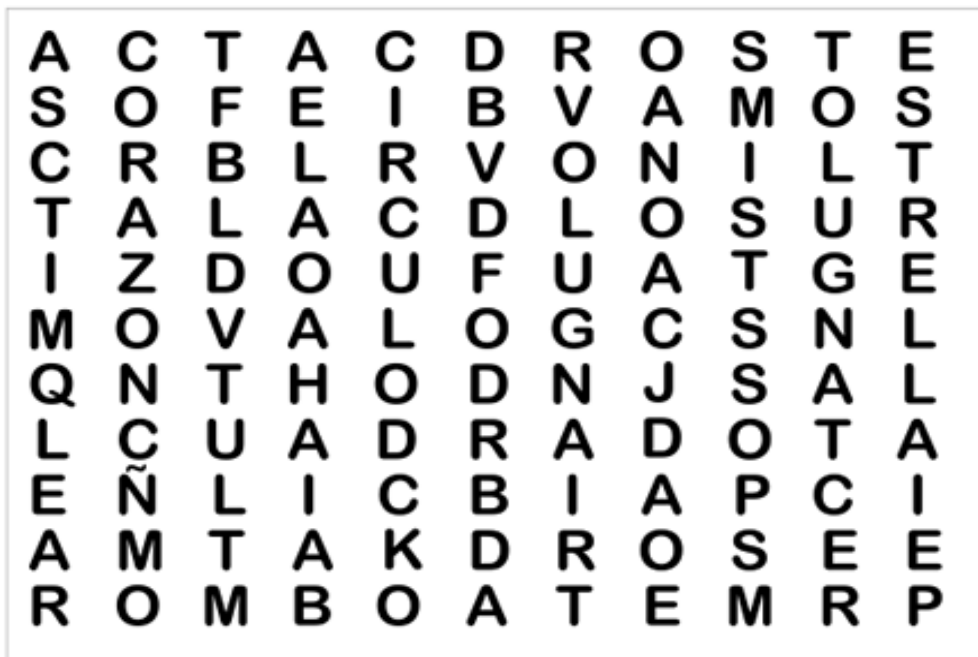
CORAZON



ESTRELLA



OVALO



### Bibliografía

*DINÁMICAS PARA TRABAJAR CON NIÑOS Y JÓVENES.* (s.f.). Obtenido de Dinamicas de Animación:

<http://www.mercaba.org/Catecismo/DINAMICAS/Din%C3%A1micas%20Infantiles.htm>

*Pinterest • El catálogo global de ideas.* (s.f.). Obtenido de Ordena sílabas para escribir y leer la palabra corecta a cada imagen: <https://es.pinterest.com/pin/440930619749889130/>

Mora, T. (s.f.). *Manualidades.* Obtenido de Sopa de letras para niños:

<https://www.euroresidentes.com/entretenimiento/manualidades/sopa-de-letras-para-ninos>



## MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

### Taller Nro. 4. Jugando con las palabras.

**Nombre de la institución:** Escuela de Educación Básica 18 de Noviembre

**Lugar:** Salón de clase      **Hora:** 8h30- 9h30      **Fecha:** 25 de noviembre de 2016

**Participantes:** Estudiantes

Contenido/Actividad	Tiempo	Metodología	Recursos
Dinámica: Era una sandía gorda, gorda, gorda	10 minutos	La facilitadora pide a los niños que formen un círculo y va cantando la canción estrofa por estrofa y los demás la van repitiendo. haciendo todos los gestos.	Aula de clase
Realización del juego: encuentro la imagen correcta	20 minutos	Por grupos los niños dirán dos números los cuales, al no acertar a la imagen correcta, deberán redactar una oración con las imágenes erróneas mencionadas, al acertar a una imagen, el equipo ganará un punto y seguirá jugando. El equipo que tenga más aciertos es el ganador.	Juego elaborado Cinta Cartulinas Marcadores
Actividad de refuerzo:	15 minutos	Se entrega a cada niño la actividad de refuerzo y se indica la actividad.	Hoja de refuerzo Lápiz Borrador Pinturas
Sopa de Letras	15 minutos	Se entrega a cada niño la actividad de refuerzo y se indica la actividad.	Hoja de refuerzo Lápiz Borrador Pinturas
Evaluación y Agradecimiento	5 minutos	Conocer su criterio frente al taller	Hoja de evaluación.

## **TALLER CINCO**

**Tema:** Jugando a mejorar la letra

**Objetivo:** Aumentar la creatividad en los estudiantes a través de juegos, para incentivar la escritura de una manera acogedora y divertida.

**Lugar:** Salón de clase

**Fecha:** lunes 05 de Diciembre de 2016 **Horario:** 07h30-08h30

**Responsable:** Jerely Karina Jumbo Soto

### **Desarrollo de las actividades Dinámica:**

Día y Noche

Los niños se dividen en dos grupos iguales: el grupo del día y el grupo de la noche. Se trazan en el suelo dos líneas de partida, separadas por 1.50 mts., de distancia.

Bien lejos de ellas se marcan los refugios. Por detrás de la primera línea permanecen los del día y detrás de la segunda forman filas los de la noche, todos vueltos hacia la misma dirección (o sea, los del día, a espaldas de los de la noche).

El maestro dice: día o noche. Si está diciendo día, esta fila sale corriendo hacia el refugio, perseguida por la noche.

Quien sea alcanzado antes de entrar en el refugio, se transforma en noche. Vuelven todos a sus puestos iniciales. Los grupos serán diferentes, en este caso habrá más niños en la noche que en el día. A una señal del maestro, reinician el juego, hasta complementar más o menos diez minutos.

El grupo ganador será el que quede con mayor número de niños. (DINÁMICAS PARA TRABAJAR CON NIÑOS Y JÓVENES, s.f.)

Actividades de refuerzo

🌀 Escribe en cada caso la letra que falta.

a	e		s
	u	l	m
i		M	L

🌀 Ordena las palabras y escribe las frases.

Meli - a - lee - Emilio.

\_\_\_\_\_

El - miel. - y - lomo - la

\_\_\_\_\_

🌀 Cambia la vocal destacada por otra y forma palabras.

uso →	_____	misa →	_____
sal →	_____	ala →	_____

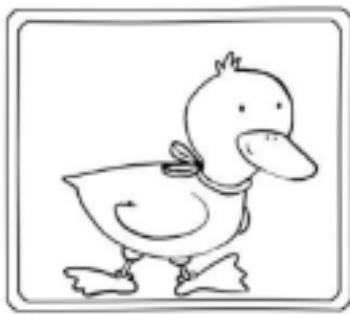
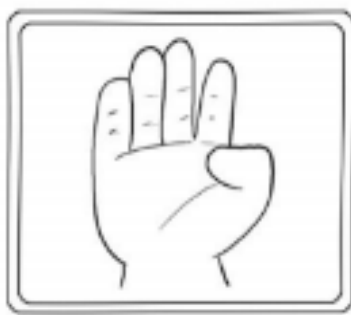
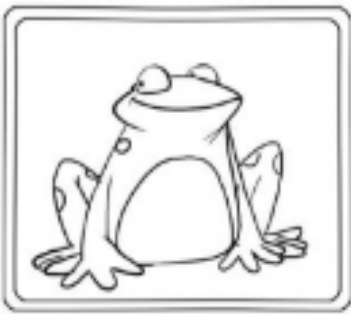
Nombre y apellidos: .....  
Curso: ..... Fecha: .....

Une cada dibujo con las letras de su nombre y escribe las palabras.

.....

.....

.....



m, n, a, o

s, a, o, p

a, a, t, p



.....

.....

.....

Nombre y apellidos: .....

Curso: ..... Fecha: .....

👉 Observa el código y contesta.

e	i	o	u	l	m	o	n	c	q
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

¿Qué toma Chelo?

					y				
10	4	1	7	3		6	2	1	5


👉 Escribe la letra que se repite en cada pareja de palabras.

hada - hueso →

máquina - queso →

cama - coco →

ducha - leche →

Nombre y apellidos: .....

Curso: ..... Fecha: .....

Busca y rodea la palabra repetida.



RANA	mago	CONEJO	guisante
juguete	GUANTE	MAGO	rama
majo	lejos	ramo	goma

Lee y escribe el nombre de estos niños:

Jaime come un helado.

Miguel juega con un coche.

Rosa riega en el jardín.



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

© ALUMNA, S.A., Un Mundo Más S.L. & Ediciones Pirámide. Usos permitidos en educación.

### Bibliografía

*DINÁMICAS PARA TRABAJAR CON NIÑOS Y JÓVENES.* (s.f.). Obtenido de Dinamicas de Animación:

<http://www.mercaba.org/Catecismo/DINAMICAS/Din%C3%A1micas%20Infantiles.htm>

*Jugando a mejorar la letra.* (s.f.). Obtenido de Jugando a mejorar la letra:

<https://drive.google.com/file/d/0B-8xU7GYz0-ORmRsbmtEemtLazQ/view>

## MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

### Taller Nro. 5. Jugando a mejorar la letra.

**Nombre de la institución:** Escuela de Educación Básica 18 de Noviembre

**Lugar:** Salón de clase **Hora:** 07h30- 08h30 **Fecha:** lunes 05 de Diciembre de 2016

**Participantes:** Estudiantes

Contenido/Actividad	Tiempo	Metodología	Recursos
Dinámica: Día y Noche	15 minutos	La facilitadora pide que los niños se dividan en dos grupos (el grupo de día y el grupo de noche). Cuando la facilitadora diga “día”, el grupo día correrá hacia el refugio tratando de no ser atrapados por el grupo de noche. El grupo ganador será el que quede con mayor número de niños	Aula de clase
Actividad de refuerzo: -Escribe en cada caso la letra que falta. -Ordena las palabras y escribe la frase. -Cambia la vocal destacada por otra y forma palabras.	15 minutos	Se entrega a cada niño la actividad de refuerzo y se indica la actividad.	Hoja de refuerzo Lápiz Borrador Pinturas
Actividad de refuerzo: -Une cada con las letras de su nombre y escribe las palabras	15 minutos	Se entrega a cada niño la actividad de refuerzo y se indica la actividad.	Hoja de refuerzo Lápiz Borrador Pinturas
Actividad de refuerzo: -Observa el código y contesta. -Escribe la letra que se repite en cada pareja de palabras	15 minutos	Se entrega a cada niño la actividad de refuerzo y se indica la actividad.	Hoja de refuerzo Lápiz Borrador Pinturas
Evaluación y agradecimiento	5 minutos	Conocer su criterio frente al taller	Hoja de evaluación.

## TALLER SEIS

**Tema:** Actividades lúdicas para el uso de la “m” antes de la “p” y “b”

**Objetivo:** Aumentar la creatividad en los estudiantes a través de juegos, para incentivar la escritura de una manera acogedora y divertida.

**Lugar:** Salón de clase

**Fecha:** lunes 05 de Diciembre de 2016 **Horario:** 07h30-08h30

**Responsable:** Jerely Karina Jumbo Soto

### Desarrollo de las actividades

**Dinámica:** El monosílabo

Indicaciones: Los jugadores están en círculo, la primera persona se pone de pie y va a tocar un objeto, la segunda persona debe tocar ese mismo objeto y otro más; la tercera, 1, 2, 3 (en el orden en que se empezó, sin equivocarse) y así todas las demás personas. Al tiempo que se tocan los objetos, se nombran en voz alta. Los jugadores finalistas, tendrán mayor dificultad, pues les corresponde tocar y recordar mayor cantidad de objetos. Desarrolla, la observación, atención y memorización.

**Juego del ahorcado: palabras con “m” antes de p y b**

The screenshot shows a digital game interface. At the top, there is a yellow banner with the text "M antes de P y B." and "Ortografía básica." To the right of the banner are three small icons: a lowercase 'i', a lowercase 'j', and an exclamation mark. Below the banner, the text "juguemos al ahorcado..." is displayed. On the left, there is a cartoon illustration of a boy with brown hair, wearing a blue shirt, sitting at a desk and writing in a notebook. A red book is open on the desk next to him. To the right of the illustration is a yellow rectangular box containing the text: "Fuerte tormenta. Muchos barcos se han hundido en una...". Below this box is a dashed line representing a word to be guessed. At the bottom, there is a grid of letters in green boxes: the first row contains 'a', 'b', 'c', 'd', 'e', 'f', 'g', 'h', 'i', 'j', 'k', 'l', 'm', 'n'; the second row contains 'ñ', 'o', 'p', 'q', 'r', 's', 't', 'u', 'v', 'x', 'y', 'z'. To the right of the letter grid is a vertical column of five green circles, representing the progress of the hangman game. At the bottom of the screen, there is an orange navigation bar with a left arrow, the number '3', and a right arrow. The text "M antes de P y B" is also visible at the bottom center of the screen.



-Juego de dictado de palabras mp y mb

Siempre escribimos una  
**m** delante de **p** y **b**.


Ejemplos

hombre  
tambor  
sombra  
bombilla  
también

campana  
comprar  
trompeta  
compartir  
campo

## -Sopa de letras

Encuentra 5 palabras que contengan mp o mb.



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

bromera.txt

### Bibliografía

Barragán, A. (Abril de 2012). *FUNCIONES DEL DOCENTE*. Obtenido de DINAMICAS:  
<http://andreajbarragan.blogspot.com/2012/04/dinamicas.html>

Marcelo. (24 de Mayo de 2012). *primer ciclo c.e.i.p. josé sánchez*. Obtenido de Ortografía – M antes de p y b.: <https://1ciclo.wordpress.com/2012/05/24/ortografia-m-antes-de-p-y-b/>

Pinterest • *El catálogo global de ideas*. (s.f.). Obtenido de ejemplos de palabras donde escribimos una m delante de p y b: <https://www.pinterest.com/pin/471329917224843370/>

Rodriguez, C. (06 de Febrero de 2015). *El blog de tercero*. Obtenido de LA M ANTES DE P Y B:  
<http://tercerodecarlos.blogspot.com/2015/02/la-m-antes-de-p-y-b.html>

## MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

**Taller Nro. 6.** Actividades lúdicas para el uso de la “m” antes de la “p” y “b”

**Nombre de la institución:** Escuela de Educación Básica 18 de Noviembre

**Lugar:** Salón de clase **Hora:** 07h30- 08h30 **Fecha:** lunes 05 de Diciembre de 2016

**Participantes:** Estudiantes

Contenido/Actividad	Tiempo	Metodología	Recursos
Dinámica: El Monosílabo	10 Minutos	Los jugadores están en círculo, la primera persona se pone de pie y va a tocar un objeto, la segunda persona debe tocar ese mismo objeto y otro más; la tercera, 1, 2, 3 (en el orden en que se empezó, sin equivocarse) y así todas las demás personas. Al tiempo que se tocan los objetos, se nombran en voz alta.	Aula de clase
Juego del ahorcado con palabras “m” antes de p y b	20 Minutos	El facilitador escribirá en la pizarra los espacios que contenga una palabra con “m” antes de p. Los estudiantes tendrán la oportunidad de decir una palabra para descifrar la palabra. Gana el niño que descubra la palabra.	Pizarra Marcadores
Juego de dictado de palabras mp y mb	15 Minutos	El facilitador dictara ciertas palabras con mp y mb, los niños escuchan la pronunciación de cada palabra y en sus cuadernos de trabajo escriben la palabra dictada.	Aula de clase
Sopa de letras	15 Minutos	Se entrega a cada niño la actividad de refuerzo y se indica la actividad.	Hoja de refuerzo Lápiz Borrador Pinturas
Evaluación y agradecimiento	5 minutos	Conocer su criterio frente al taller	Hoja de evaluación.

## **TALLER SIETE**

**Tema:** Actividades lúdicas para dividir las palabras en sílabas

**Objetivo:** Distinguir la correcta división de las palabras, en sílabas.

**Lugar:** Salón de clase

**Fecha:** 19 de Diciembre--e de 2016 **Horario:** 07h30-08h30

**Responsable:** Jerely Karina Jumbo Soto

### **Desarrollo de las actividades Dinámica:**

#### **PICHIRILO**

Tengo un carrito que se llama pichirilo, rilo, rilo / pichirilo rilo rá.

Hacia Acapulco me lo quise yo llevar y en Cuernavaca nos tuvimos que quedar, pues el carrito se me puso a vacilar y todo el tiempo lo tuvimos que empujar.

Pichirilo, rilo, rilo, Pichirilo, rilo, rilota. Ya ni en primera, ni en segunda, ni en tercera, ni en reversa, versa, versa.

El carrito quiere andar. Pero algún día le cambio carrocería, le pongo sus llantas nuevas y le cambio de motor.

Entonces, sí mi pichirilo va a quedar mejor que: un rolls, un Willys y un Cadillac, entonces todas las muchachas me dirán, en pichirilo rilo, rilo yo también quiero pasear.

Pichirilo liro, liro. Pichirilo liro, rá.

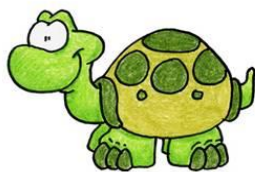
-El juego de las sílabas locas

## SILABAS LOCAS ,LOCAS



YA	SO	PA	ÑE	CA	MU	RA	COL	CA

## SILABAS LOCAS ,LOCAS



TU	TOR	GA	NO	KI	MO	NE	CO	JO

# SILABAS LOCAS ,LOCAS



PE	GA	TO	MEN
----	----	----	-----

CI	RO	CO	NE
----	----	----	----

--	--	--	--

--	--	--	--

--

--

# SILABAS LOCAS ,LOCAS



LE	FO	TE	NO
----	----	----	----

PA	TE	TI	NE
----	----	----	----

--	--	--	--


--	--	--	--

--

--

## Actividad de Refuerzo

### UNE LAS SÍLABAS PARA FORMAR PALABRAS

CA PES DO  <input type="text"/>	CHI SAL CHA  <input type="text"/>	PO LLO  <input type="text"/>
QUE SO  <input type="text"/>	PA SO  <input type="text"/>	DU VER RAS  <input type="text"/>
RE CE ZAS  <input type="text"/>	RA PE  <input type="text"/>	NA ZA MAN  <input type="text"/>
NA RAN JA  <input type="text"/>	MÓN LI  <input type="text"/>	TA NO PLA  <input type="text"/>

## Bibliografía

*DINÁMICAS PARA TRABAJAR CON NIÑOS Y JÓVENES.* (s.f.). Obtenido de Dinamicas de Animación:  
<http://www.mercaba.org/Catecismo/DINAMICAS/Din%C3%A1micas%20Infantiles.htm>

Educapeques . (17 de Noviembre de 2013). *Portal de educación infantil y primaria.* Obtenido de El juego de las sílabas locas : <http://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/juego-de-las-silabas-locas.html>

Escuela Imprimible. (12 de Junio de 2015). *Ejercicios De Español: Une Las Silabas Para Formar Palabras.* Obtenido de Une Las Silabas Para Formar Palabras::  
<http://escuelaimprimible.blogspot.com/2015/06/blog-post.html>

## MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

**Taller Nro. 10.** Actividades lúdicas para dividir las palabras en sílabas **Nombre de la institución:** Escuela de Educación Básica 18 de Noviembre **Lugar:** Salón de clase **Hora:** 07h30- 08h30 **Fecha:** 19 de Diciembre de 2016  
**Participantes:** Estudiantes




Contenido/Actividad	Tiempo	Metodología	Recursos
Dinámica: PICHIRILO	10 Minutos	La facilitadora da a conocer a los niños la canción del Pichirilo para que los niños puedan aprenderla y cantar sin equivocarse.	Aula de clase Tarjetas
El juego de las sílabas locas	20 Minutos	La facilitadora presenta a los estudiantes tarjetas con palabras desordenadas, Los niños observan las imágenes y ordenan cada palabra en sílabas.	Marcadores Lápiz Tarjetas
Actividad de Refuerzo: Une las sílabas para formar palabras.	20 Minutos	Se entrega a cada niño la actividad de refuerzo y se indica la actividad.	Hoja de refuerzo Lápiz Borrador
Socialización de trabajos	10 Minutos	Los niños socializan los trabajos realizados y comparan las letras acertadas.	Hoja de refuerzo
Evaluación y agradecimiento	5 minutos	Conocer su criterio frente al taller	Hoja de evaluación.



## EVALUACIÓN DEL TALLER

**FECHA:**

Marque con una X según considere correcto

<b>Alternativas</b>	<b>Bueno</b> 	<b>Regular</b> 	<b>Malo</b> 
<b>1. El taller te pareció...</b>			
<b>2. El tiempo del taller te pareció...</b>			
<b>3. La manera en que el facilitador dio el taller, te pareció...</b>			
<b>4. Los materiales utilizados para realizar el taller, te parecieron...</b>			
<b>5. Los juegos realizados te parecieron</b>			

## **j. BIBLIOGRAFÍA**

- Aguilar Morales, J. E., & Vargas Mendoza, J. E. (2010). *Comunicación asertiva. Network de Psicología*. México: Asociación Oaxaqueña de Psicología A.C. Recuperado el Abril de 2017, de [http://www.conductitlan.net/psicologia\\_organizacional/comunicacion\\_asertiva.pdf](http://www.conductitlan.net/psicologia_organizacional/comunicacion_asertiva.pdf)
- AGUIRRE DE RAMÍREZ, R. (Noviembre de 2000). *Artículos Arbitrados* . Obtenido de DIFICULTADES DE APRENDIZAJE DE LA LECTURA Y LA ESCRITURA: [file:///C:/Users/JERELYS/Downloads/dificultades\\_aprendizaje\\_lectura\\_escritura\\_aguirre.pdf](file:///C:/Users/JERELYS/Downloads/dificultades_aprendizaje_lectura_escritura_aguirre.pdf)
- Arnaiz, V., & Elorza, C. (2006). *Leer y escribir para vivir. Alfabetización inicial y uso real de la lengua escrita en el aula*. . Barcelona: Colección Biblioteca Infantil. .
- Arnaiz, V., & Elorza, C. (2006). *Leer y escribir para vivir. Alfabetización inicial y uso real de la lengua escrita en el aula*. Barcelona: Colección biblioteca Infantil.
- Bernard, G. (2009). *Lo lúdico como componente de la pedagogía, la cultura, el juego y la dimensión humana*. Colombia: Editorial Mandara. .
- CABERO. (2001). *Material didáctico Tecnología* . España: Paidós.
- Camirero Quesada, E. (26 de Noviembre de 2013). *Lectoescritura para todos*. Obtenido de ETAPAS DEL APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA: <http://estercamirerologopedia.blogspot.com/2013/11/etapas-del-aprendizaje-de-la-escritura.html>
- Cardona Moltó, M. C., Chiner Sanz, E., & Lattur Devesa, A. (2006). *Diagnostico Psicopedagógico*. España: Club Universitario.
- CARREÑO GONZÁLES, I. (2008). *Metodología del aprendizaje*. España: Cultural.
- Chachalo, R. (2012). *La metodología de video-clases en el aprendizaje de la lectoescritura durante la alfabetización de adultos en la comunidad de Puitze del cantón Otavalo año 2012*.
- Dávila, J. (2013). *El juego y la ludoteca*. . Mérida: Venezuela.: Talleres gráficos universitarios 1ª impresión.
- Definición de Lectoescritura*. (29 de Septiembre de 2016). Obtenido de Definición de Lectoescritura: <http://conceptodefinicion.de/lectoescritura/>
- Díaz Suárez, D. J. (2013). *TIENES LAS HERRAMIENTAS! ¡APRENDE A UTILIZARLAS! ESTRATEGIAS Y CONSEJOS PARA MAESTROS, PADRES Y ESTUDIANTES: PARA UN EFECTIVO PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE*. (Palibrio, Ed.) Estados Unidos de América, Estados Unidos de América: Copyright. Recuperado el 03 de Abril de 2017, de [https://books.google.com.ec/books?id=acSOAgAAQBAJ&hl=es&source=gbs\\_navlinks\\_s](https://books.google.com.ec/books?id=acSOAgAAQBAJ&hl=es&source=gbs_navlinks_s)

- Dominguez Chillón, G., & Barrio Valencia, J. (1997). *Los primeros pasos hacia el lenguaje escrito. Una mirada al aula*. Madrid: La Muralla.
- Fernández , & Otros. (2000). *Didáctica de la Educación*. Editorial Editez. Madrid: España: Editorial Editez.
- Ferreiro, E. (1990). *Proceso de alfabetización. La alfabetización en proceso*. Argentina: Bibliotecas Universitarias. Centro editor de Ámericas Latinas.
- Ferreiro, E., & Teberosky, A. (2001). *Alfabetización, teoría y práctica*. México: Siglo XXI.
- Fingermann, H. (11 de Abril de 2011). *Características del aprendizaje*. Recuperado el 21 de Noviembre de 2016, de Características del aprendizaje: <http://educacion.laguia2000.com/aprendizaje/caracteristicas-del-aprendizaje>
- Galera, F. (2001). *Aspectos didácticos de la lectoescritura*. Grupo Editorial.
- García, A., & Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Argentina. Editex. Argentina: Editex.
- Guerra, A. (2013). *Manual lúdico Infanti*. Barcelona, España: Toray-Masson.
- Guial Grupo de Investigación. (21 de Enero de 2017). *La lectoescritura*. Obtenido de La lectoescritura: <http://www.eweb.unex.es/eweb/gial/docencia/asignaturas/dhl/documentos%20b%E1sicos/Lecciones%20Hipertextualizadas/TEMA%206.htm>
- Hurlock, E. (2010). *Desarrollo del niño*. Caracas. Venezuela.
- Jiménez, B. (2002). *Lúdica y recreación*. Colombia: Magisterio.
- Jiménez, J. (2005). *Dificultades en la lectura y escritura (Programa de prevención y recuperación. Alumnos)*. España: LA TIERRA HOY, S, L.
- La lúdica*. (18 de Julio de 2009). Recuperado el 2016 de Junio de 25, de Concepto de lúdica: <http://laludicaenpreescolar.blogspot.com/2009/07/concepto-de-ludica.html>
- Lebrero, M. P., & Lebrero, M. T. (1999). *Cómo y cuándo enseñar a leer y escribir*. Madrid: Síntesis.
- LLorens, M. (24 de Junio de 2013). *Juegos infantiles para niños y padres*. Obtenido de Tres juegos para mejorar la orientación espacial en los niños: <http://laspequecosas.com/tres-juegos-para-mejorar-la-orientacion-espacial-en-los-ninos/>
- López , A. (2001). *La lectura en lengua extranjera*. Madrid: Romanistik.
- Maruny, L., Ministrál, M., & Miralles, M. (1997). *Escribir y leer materiales curriculares para la enseñanza y el aprendizaje del lenguaje escrito, de tres a ocho años*. . España: Edelvives.
- Mena. (2011). *Lengua y Literatura.Segundo Año. Texto para el Estudiante*. Quito,Ecuador: Ministerio de Educación.
- Minera , & Torres. (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula* . Universidad de los Andes.

- Mora , & Rodríguez. (2014). *La lúdica como estrategia en el aprendizaje de los niños de preescolar del gimnasio los arrayanes de la ciudad de Ibagu*. Ibagué: Universidad del Tolima.
- Moyles, J. (2012). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: España.: Ediciones Morales S.A.
- Nunez, P. (2002). *Educación Lúdica Técnicas y Juegos Pedagógicos*. Bogotá: Editorial Loyola.
- Núñez de A. P. (2010). *Educación Lúdica, técnicas y juegos Pedagógicos*. Editorial San Pablo.
- Riso, W. (2012). "Cuestión de dignidad, el derecho a decir no". México: Oceáno. Recuperado el 14 de Diciembre de 2016
- Rivera, L. I. (27 de Noviembre de 2012). *El lenguaje y las destrezas de lectura y escritura*. Recuperado el 15 de Agosto de 2017, de El lenguaje y las destrezas de lectura y escritura:  
<https://www.elnuevodia.com/suplementos/bienestar/nota/ellenguajeylasdestrezasdelecturayescritura-1395179/>
- Ruiz Flores, M. (2009). *Evaluación de lengua escrita y dependencia de lo literal*. Barcelona: GRAÓ.
- Ruiz, R. M. (11 de Noviembre de 2007). *Blog Educativo* . Obtenido de Que es la lectoescritura:  
<https://ruthmruiz8039.wordpress.com/2007/11/11/etapas-de-maduracion-en-lectoescritura/>
- Seger, J. (1950). *La enseñanza de la lectura por el método global*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Técnicas de comunicacion.* (s.f.). Obtenido de  
[http://www.fsiformacion.com/Archivos/Generico/Tecnicas\\_Comunicacion.pdf](http://www.fsiformacion.com/Archivos/Generico/Tecnicas_Comunicacion.pdf)
- Thompson, I. (Octubre de 2008). *Definición de Comunicación*. Recuperado el 12 de Diciembre de 2016, de Introducción a la Definición de Comunicación::  
<https://www.promonegocios.net/comunicacion/definicion-comunicacion.html>
- Tomas, U. (14 de Febrero de 2011). *El Psicoasesor*. Obtenido de Test ABC- Laurence Filho:  
<http://elpsicoasesor.com/test-abc-laurence-filho/>
- Torres Ramón, E. (1978). *Didáctica de la Lengua Española*. . Madrid: Alcalá.
- Valverde Riascos, Y. d. (2014). Lectura y escritura con sentido y significado, como estrategia de pedagógica en la formación de maestros. . *Revista Fedumar Pedagogía y Educación*, 79.
- Zabalsa. (2010). *Fundamentos de la Didáctica y del conocimiento didáctico. El currículo Fundamentación, Diseño, Desarrollo y Educación*. Madrid, España.



# UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

## ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

### CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN

#### TEMA

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE DE LA LECTO-ESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO “C”, ESCUELA 18 DE NOVIEMBRE, LOJA. 2016-2017.

Proyecto de investigación previo a la obtención del grado de Licenciada en Ciencias de la Educación; mención: Psicología Educativa y Orientación.

**AUTORA** Jerely Karina Jumbo Soto

**LOJA-ECUADOR**

**2016**

**a. TEMA**

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE DE LA LECTO-ESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO “C”, ESCUELA 18 DE NOVIEMBRE, LOJA. 2016-2017.

**Mapa mental de la realidad temática, de acuerdo a sus dos variables**



## **b. PROBLEMÁTICA**

### **Contextualización**

La Escuela de Educación Básica 18 de Noviembre está ubicada en la parroquia El Sagrario, inicia su trayectoria en enero de 1904, el Patrono de la Institución fue el Doctor Lautaro Vicente Loaza, en sus inicios funcionó en los alrededores de San Sebastián, luego frente al parque de San Francisco, y en el año 1962 se realiza la construcción de la actual infraestructura, que se ubica en la calle principal Juan José Peña y Mercadillo esquina, perteneciente a la Parroquia El Sagrario, Distrito 11D01, Circuito 11D01C13-14 y Código AMIE 11H00020.

Actualmente la escuela bajo la dirección de la Dra. María Eufracia Jiménez, cuenta con laboratorio de computación, espacios para la recreación, materiales didácticos, para cubrir los procesos de enseñanza- aprendizaje en los niveles de educación inicial, preparatoria y educación general básica; la población estudiantil es de 1291 estudiantes y una planta de 55 docentes, la parte administrativa conformada por Directora, Subdirectora con grado de Inspector General, proyectándose para el próximo año 2017 el Bachillerato General Unificado, y de esta manera convertirse en Unidad Educativa, acorde a las exigencias de la Ley Orgánica de Educación Intercultural y su Reglamento.

### **Situación actual del problema a investigar. Contextualización: Características socioculturales**

La educación escolar es la base de los futuros aprendizajes, y es desde allí donde se debe fundamentar la actividad lúdica la cuál es concebida como la forma natural de incorporar a los niños en el medio que los rodea, de aprender, relacionarse con los otros, entender las normas y el funcionamiento de la sociedad a la cual pertenecen. Del mismo modo, la lúdica es parte fundamental de este proceso de socialización y se debe partir de los principios que rigen la educación preescolar como son: la integralidad, participación y la lúdica, esto enfocado al



desarrollo de las dimensiones cognitiva, comunicativa, socio afectiva, corporal, estética, ética y espiritual.

Jiménez, B, (2002) considera que la lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. El sentido del humor, el arte y otra serie de actividades que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos (p.42)

Por consiguiente, la actividad lúdica favorece en los individuos la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. En todas las culturas se ha desarrollado esta actividad de forma natural y espontánea, pero para su estimulación, se hace necesario que los docentes dinamicen espacios y tiempos idóneos para poder compartirla y de esta manera poder potenciar a una buena lecto-escritura en los mismo.

Con respecto a las actividades lúdicas se puede decir que en la escuela 18 de Noviembre existe poca estimulación hacia las actividades lúdicas por parte de los docentes, por lo que da como resultado el desinterés en los niños por la lecto-escritura y la escasa participación en las actividades que involucran la lectura y la escritura en el salón de clase.

A través de la observación directa hemos podido evidenciar que existen múltiples factores que generan un bajo rendimiento escolar uno de ellos es la falta de acompañamiento de los padres en el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus hijos, ya que la familia influye en gran manera en la actitud que asumen sus hijos frente al aprendizaje de la lecto-escritura, y depende mucho la educación que los padres tengan con los mismos.

Al respecto Gonzas, (2007). Define “El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. (p.32).

Aunque hay que tener en cuenta el nivel de escolaridad de los padres ya que hay algunos que no logran comprender la importancia del acompañamiento escolar en sus hijos, ni conocen la manera exacta de poder ayudar a sus hijos en las tareas diarias que les mandan en la escuela. Entendiéndose así que la educación tradicional sigue aún presente en la actualidad tanto por los padres como por el docente. Cabe entonces reflexionar frente al papel o rol que debe tener el docente el cual no es solo transmitir conocimientos, si no ser un verdadero transformador, orientador, motivador y gestor de procesos de aprendizaje, de tal manera que el punto de partida sea el estado en que se encuentra el niño y a partir de este diagnóstico posibilitar que el niño se motive en su aprendizaje por medio de la lúdica.

Según las observaciones que se realizaron en la institución y desde la realidad encontrada, se pretende hacer una transformación en el proceso de enseñanza y aprendizaje en donde es indispensable tomar la lúdica como estrategia para generar aprendizajes significativos en los niños de tercer año de la escuela 18 de Noviembre. Por tal motivo nos planteamos el siguiente problema de investigación.

¿De qué manera la actividad lúdica contribuye a potenciar el aprendizaje de la lecto-escritura en los niños?

### **Delimitación del problema a investigar. Delimitación del problema.**

Actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje de la lecto-escritura en los niños del segundo grado “C”, de la escuela 18 de Noviembre, de la ciudad de Loja durante el periodo 2016.

## **Alcances y límites**

### **Delimitación espacial:**

El estudio se limitará en la escuela de Educación Básica 18 de Noviembre, ubicado en la parroquia El sagrario de la Ciudad de Loja.

### **Delimitación temporal:**

La investigación cubrirá un periodo de 6 meses. De enero a junio del 2016.

### **Delimitación de temáticas:**

Este trabajo radica en el hecho de averiguar cómo las actividades lúdicas pueden potenciar el proceso de aprendizaje de la lecto-escritura en los niños de segundo grado de Educación de la Escuela 18 de Noviembre.

### **c. JUSTIFICACIÓN**

Este proyecto tiene gran importancia ya que pretende dar a conocer la importancia de las actividades lúdicas como estímulo en el aprendizaje de la lecto-escritura, de igual modo la necesidad de recrear en el mundo con un lenguaje nuevo a través de experiencias tempranas cargadas de imaginación, de una forma espontánea, natural y eficaz para que adquiera más agradablemente su aprendizaje. Las razones que nos motivaron a realizar este proyecto de investigación, es el poder brindar a la institución y más específicamente a los docentes nuevas herramientas para que puedan trabajar con los niños, en este caso brindar información sobre actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje de la lecto-escritura y que los docentes puedan cambiar su metodología de trabajo y realizar estas actividades lúdicas que les servirán de ayuda para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en sus estudiantes.

La presente investigación es factible ya que se cuenta con la apertura de la institución, la colaboración de la directora de la Institución y de la docente con la cual se trabajará el presente proyecto de investigación, además se cuenta con los recursos económicos y los procesos teóricos y metodológicos necesarios para cumplir la meta propuesta. Además tendrá un gran aporte social y educativo ya que se trata de generar acciones transformadoras desde el aula y la escuela, al reconocer que la lúdica puede desarrollarse mejor si se logra intensificar la toma de conciencia del niño sobre sí mismo y la sensibilidad hacia su propio ambiente; para ello el docente deberá ofrecer un escenario propicio significativo y especialmente llamativo para los niños, ya que el medio en que se mueva; su ambiente familiar, los factores culturales, sus condiciones de vida influyen en el desarrollo integral, y por ende será un factor importante en el desarrollo de su personalidad, de su inteligencia, de las actitudes, valores y competencias que le permitirán un mejor desempeño desde cualquier ámbito de formación.

#### **d. OBJETIVOS**

##### **General:**

-Aplicar actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje de la lecto-escritura en los estudiantes de segundo grado “C”, escuela 18 de noviembre, Loja. 2016-2017.

##### **Específicos**

- Fundamentar teórica y científicamente la importancia del uso de las actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje de la lecto-escritura en los niños de segundo grado “C”

-Identificar el nivel de madurez para el aprendizaje de la lecto-escritura que presentan los estudiantes de segundo grado “C”.

-Diseñar actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje de la lecto-escritura en los niños del segundo grado “C”.

- Aplicar talleres de actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje de la lecto-escritura en los niños.

- Validar la aplicación de los talleres de actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje de la lecto-escritura en los niños del segundo grado “C”.

## **e. MARCO TEÓRICO**

### **Antecedentes**

Las actividades Lúdicas son un elemento activo que desata la potencialidad excesiva de todas sus formas. Es una actividad que potencia el desarrollo de todos los sentidos: vista, olfato, tacto, audición, quienes necesitan de una estimulación y ejercitación para su desarrollo. Así mismo, en la medida en que el niño y la niña reciben y son sometidos constantemente a un aumento extraordinario de estímulos y presiones para la adquisición de información se fortalecen en cuanto a formación práctica, motora y desarrollo intelectual.

Luego de definir el problema y precisado los objetivos de la investigación, fue necesario establecer los antecedentes y aspectos teóricos referentes al tema planteado.

Entre los trabajos de investigación que se han llevado a cabo durante estos últimos años, y que de alguna manera tienen relación con el presente trabajo, se pueden citar los siguientes:

Mora & Rodríguez (2014), La lúdica como estrategia en el aprendizaje de los niños de preescolar del gimnasio, de la Universidad del Tolima. El proyecto hace mención al verdadero sentido de la educación proponiendo que el aprendizaje no solo es de información sino también de experiencias. Por ello, se requiere que el docente desarrolle estrategias, comprendidas en la diversidad infantil que promueva agrupamientos de niños respondiendo a una concepción lúdica valorando el conflicto socio cognitivo, las interacciones como generadoras de aprendizajes. (p.23)

Este proyecto fortalece el criterio de que la primera infancia del ser humano es considerada como una etapa fundamental para el desarrollo de los individuos, dado que es la etapa de mayor crecimiento y aprendizaje en el aspecto biológico como afectivo y cognitivo. Por ello cualquier tipo de incidencia del entorno contribuyen de manera significativa para alcanzar el adecuado

equilibrio, y es precisamente en este período de la vida en que la capacidad mental o intelectual es lo suficientemente noble y manejable para ser formado.

Otro de los proyectos acorde al tema de investigación es el de Minera & Torres, (2007) de la Universidad de los Andes, titulado: El juego como estrategia de aprendizaje en el aula, el cual informa que el juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano. Desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. Por esta razón el juego como lúdica en el aula sirve para fortalecer los valores, honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia, también proporciona rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención. (p.12).

Otro documento que enriqueció el proyecto de investigación fue Actividades lúdicas en la enseñanza del juego didáctico, desarrollado por la Universidad Politécnica de Valencia - España (1992), el cual habla de la amenidad de las clases es un objetivo docente. Con humor, ingenio y buenas estrategias didácticas se puede desarrollar y explotar, en papel o en la pantalla del ordenador, una actividad educativa atractiva y eficaz para los estudiantes. Este tipo de actividades ayudan considerablemente a relajar, desinhibir e incrementar la participación del educando, sobre todo la participación creativa, además de poder ser utilizadas como refuerzo de clases anteriores. En este proyecto, se determina que la actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de nuestros educandos desde su interés lo cual es sumamente atractivo poder innovar la transversalidad de las áreas de manera didáctica. La lúdica como estrategia convierte los diferentes escenarios en contextos de aprendizaje, promueve tanto la competencia para la enseñanza y el desarrollo como la calidad de las relaciones interpersonales, bajo el supuesto de que ambas habilidades son esenciales para la prevención de la agresividad, fortalece los valores, estimula el conocimiento y el pensamiento reflexivo.

Estos diversos trabajos de investigación, muestran que la actividad lúdica es el camino a seguir para ofrecer un ambiente educativo desde el aula preescolar, que responde a los intereses y necesidades de los niños y niñas contribuyendo positivamente a su desarrollo integral.

## **Marco conceptual**

### **Concepto de lúdica**

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. (La lúdica, 2009, pág. 15)

Por esta razón 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.

En este sentido autores como Jiménez, B, (2002) respecto a la importancia de la lúdica y su rol proactivo en el aula, considera que: La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. El sentido del humor, el arte y otra serie de actividades que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos (p. 42).

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia



el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas. Por lo tanto, la lúdica va de la mano con el aprendizaje, a lo que Nunez, P,( 2002) considera que:

“La lúdica bien aplicada y comprendida tendrá un significado concreto y positivo para el mejoramiento del aprendizaje en cuanto a la cualificación, formación crítica, valores, relación y conexión con los demás logrando la permanencia de los educandos en la educación inicial” (p.8).

Y es así que para poder logra un buen aprendizaje el docente podrá optar por la lúdica como estrategia dentro de su metodología de trabajo, ya que por lo que hemos analizado el juego constituye un papel fundamental en la actividad diaria de los niños y es necesario y enriquecedor para el niño tomar parte de esto para mejorar su aprendizaje y que los mismos no lo vean como algo cansino sino como algo divertido.

### **Conceptos de Actividades Lúdicas**

La palabra lúdico es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego, derivado en su etimología del latín “ludus” cuyo significado es precisamente, juego, como actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones, y de las reglas impuestas por la cultura. ( Fernández & Otros, Didáctica de la Educación. Editorial Editez., 2000)

En el niño, son particularmente necesarias las actividades lúdicas, como expresión de su imaginación y de su libertad, para crecer individual y socialmente, según que el juego se realice solitariamente o se comparta, respectivamente.

Para Huizinga, citada por Dávila, (2013): El juego es una acción o actividad voluntaria que se desarrolla sin interés material, realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría. (p. 7).

Así mismo según Dávila, (2013), María Montessori fue una de las primeras en utilizar juegos básicos y ejercicios lúdicos para desarrollar la discriminación perceptiva y táctil. Para ella, el

juego es "una actividad libre, ordenada de tal manera que conduzca a una finalidad definida".  
(P. 9).

Por lo tanto, las actividades lúdicas hacen referencia al juego que es entendida según María Montessori como una actividad libre, en donde el niño tiene un gran interés por jugar y lo hará de una manera muy recreativa, al mismo tiempo que le permitirá ampliar su imaginación y ser una persona social, es decir interactuando con el contexto en el que se encuentre.

En este sentido, la mejor forma de promover una adaptación efectiva del educando al niño lo representa la utilización de actividades lúdicas ya que a través de ellas se permite la interacción efectiva del niño o niña con sus compañeros y docentes, así como el afianzamiento de normas valores y aprendizajes para fortalecer su desarrollo cognoscitivo motriz y social; es decir, su desarrollo integral.

Por ende, se plantean las actividades lúdicas dado que son inherentes a la etapa de la niñez representan una forma de diversión y un elemento capaz de motivar la adquisición de un aprendizaje tal cual lo plantea Pedagogía & Psicología Infantil,( 2000)al afirmar:

Los juegos en la actualidad son utilizados en las escuelas como elemento educativo, aun teniendo en cuenta que existen dentro de los programas educativos condiciones y características lúdicas que pueden aportar al alumno un desarrollo motriz, psicológico y social que les permita desarrollar a la vez habilidades que solo a través de la Educación Física se alcanza. (p. 21)

Asimismo, a través del juego va encontrando el niño o niña muchos elementos que estimulan su actividad verbal; la misión del adulto consiste en aprovechar cualquier oportunidad para fomentarlos: invitándole a que, por ejemplo, haga hablar a sus títeres o muñecos, imite conversaciones telefónicas con su pequeño teléfono de juguete, represente la visita del doctor, organice una tienda en la que pueda nombrar los artículos y representar los papeles del

vendedor y el comprador, entre otros. Estos juegos de imaginación e imitación estimulan su desarrollo intelectual y su lenguaje para el aprestamiento lector. (Nuñez de A. P., 2010, pág. 18)

Por lo tanto, nos podemos dar cuenta que el juego es una herramienta muy útil y significativa para los niños, de la cual se debe sacar el mayor provecho posible para lograr en ellos un aprendizaje eficaz y significativo.

### **Contribuciones de las actividades lúdicas**

Entre las contribuciones de las actividades lúdicas el desarrollo de los niños y niñas según Hurlock, E, (2010), desarrollo físico: El juego es esencial para que los mismos desarrollen sus músculos y ejerciten todas las partes de sus cuerpos. También actúa como salida para la energía en exceso, que se acumula, hace que los niños estén tensos, nerviosos e irritables. (p.21)

Por otra parte, el mismo autor, señala que los juegos cooperativos coadyuvan a la expansión para las necesidades y los deseos: que no se pueden cumplir satisfactoriamente en otras formas, se satisfacen a veces en los juegos. Es una fuente de aprendizaje ya que el juego ofrece oportunidades para aprender muchas cosas; ya sea por medio de libros, la televisión, canciones infantiles o la exploración del ambiente que los niños o niñas no tendrían oportunidad de aprender en el hogar o la escuela. En este mismo orden es un estímulo para la creatividad, pues mediante la experimentación de los juegos, los mismos descubren que al crear algo nuevo y distinto puede ser satisfactorio y les motive a seguir aprendiendo.

Es necesario recalcar que, en los juegos, los niños o niñas descubren cuáles son sus capacidades y cómo se comparan con los de sus compañeros de juegos mediante su desarrollo aprenden a ser sociables; al jugar con otros, los pequeños aprenden a establecer relaciones sociales y a satisfacer y resolver los problemas que causan dichas relaciones.

Del mismo modo, contribuyen al aprendizaje de papeles sexuales apropiados: los niños o niñas descubren, en el hogar y la escuela, cuáles son los papeles sexuales aprobados. Sin embargo, se dan cuenta muy pronto de que deben aceptarlos también para convertirse en miembros del grupo de juegos. A partir de su ejecución se desarrollan rasgos convenientes de personalidad como a ser cooperativos, generosos, sinceros, a tener un buen espíritu deportivo y a mostrarse agradables para otras personas.

Además, lo que es importante conocer es sobre las actividades lúdicas que se realizan en diferentes etapas del desarrollo, por ejemplo, un bebé de tres meses de edad, sus juegos consisten primordialmente en mirar a las personas y los objetos y hacer intentos aleatorios para agarrar los que se les presentan. A partir de entonces, sus manos y sus brazos tienen suficiente control voluntarios para permitirles aferrar, sostener y examinar objetos pequeños. En los meses siguientes él bebé puede arrastrarse, gatear o caminar, examinar todo lo que se encuentre a su alcance

En esta perspectiva, la etapa de los juguetes: el manejo de juguetes comienza en el primer año y llega al punto culminante entre los cinco y seis años de edad.

Al principio, los niños o niñas se limitan a explorar sus juguetes. Entre los dos y tres años, se imaginan que los juguetes poseen cualidades vitales: que pueden actuar, hablar y sentir. A medida que los mismos se van desarrollando intelectualmente, ya no pueden atribuir a los objetos animados cualidades de la vida y esto hace que se reduzca su interés por los juguetes. Otro factor que contribuye a la disminución de los juegos con juguetes es que quieren compañía. Después de entrar a la escuela, la mayoría de los infantes consideran los juegos como "juegos para bebés". Ya que a medida que los niños van creciendo, se van dando cuenta que no siempre van a seguir jugando de la misma manera, sino que esos mismos se

van modificando y se percatan que hay otros juegos que son aptos para su edad. (Moyles, J., 2012, pág. 24)

Después de que los niños o niñas entran a la escuela su repertorio de juegos aumenta considerablemente, lo que le da a esta etapa el nombre. Al principio, sigue utilizando juguetes, sobre todo cuando están solos y, además, se interesan en juegos, deportes, aficiones y otras formas más maduras de juegos y por último la etapa de la fantasía. Conforme ellos se acercan a pubertad, comienza a partir interés por las actividades de juegos que les agradaban anteriormente y dedicaban gran parte de su tiempo ocioso a soñar despierto. Los sueños característicos de los mismos en la pubertad son de tipo el mártir, en los que consideran que todos los maltratan y nadie los entiende.

Por eso, es importante implementar una variedad de juegos en que todos los participantes puedan ser aceptados y experimentar, al menos, un grado moderado de éxito; el miedo al fracaso junto con la angustia y la frustración asociada con el fracaso se reducen cuando los errores no son percibidos como determinantes del resultado.

### **Lúdica y aprendizaje**

El proceso de aprendizaje incluye adquisición, conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender.

El aprendizaje humano se define como el cambio relativamente invariable de la conducta de una persona a partir del resultado de la experiencia. Este cambio es conseguido tras el establecimiento de una asociación entre un estímulo y su correspondiente respuesta. La capacidad no es exclusiva de la especie humana, aunque en el ser humano el aprendizaje se

constituyó como un factor que supera a la habilidad común de las ramas de la evolución más similares. (p.34)

Según Zabalsa, (2010) se considera que “el aprendizaje se ocupa básicamente de tres dimensiones: como constructo teórico, como tarea del alumno y como tarea de los profesores, esto es, el conjunto de factores que pueden intervenir sobre el aprendizaje (p.174).

Gracias al desarrollo del aprendizaje, los humanos han logrado alcanzar una cierta independencia de su entorno ecológico y hasta pueden cambiarlo de acuerdo a sus necesidades. Aprender es adquirir, analizar y comprender la información del exterior y aplicarla a la propia existencia. Al aprender los individuos debemos olvidar los preconceptos y adquirir una nueva conducta.

Y en si el aprendizaje nos obliga a cambiar el comportamiento y reflejar los nuevos conocimientos en las experiencias presentes y futuras. Para aprender se necesitan tres actos imprescindibles: observar, estudiar y practicar.

### **Definiciones de lectoescritura (lectura/escritura)**

El Centro de Investigación y Documentación Educativa, 2007, en su estudio realizado manifiesta que la lectoescritura es:

La lectoescritura es más que aprender a leer y a escribir; es aprender a disfrutar con las palabras y con las historias cuando otra persona las está leyendo. Es aprender a amar los libros y todos los mundos que pueden ser abiertos a través de ellos; es una manera de interacción social a través del intercambio de experiencias de lectura y escritura con amigos, familiares o compañeros de clase. Es conocer como ocurren las cosas en sitios donde nunca hemos estado o que ni siquiera existen. (p. 18)

La lectura y la escritura son actividades complejas para quien aún está en te proceso de aprendizaje pero es muy indispensables para adquirir cualquier otro conocimiento. Leer y

escribir son actividades fundamentales de las cuales dependerá el hecho que el individuo siga aprendiendo por el resto de su vida.

De acuerdo a Arnaiz & Elorza, (2006), manifiestan:

La tradición escolar había distinguido siempre las actividades de lectura de las actividades de escritura; se creía que los niños aprendían primero a leer y después a escribir. Más adelante, leer y escribir fueron consideradas dos actividades que había que enseñar y que se aprendían juntas, se trataba de una misma actividad con dos fases, denominada lectoescritura; se creía que escribir era la actividad inversa a leer; leer era recibir, escribir era producir.

Leer y escribir están interrelacionados fundamentalmente porque hacen referencia a un mismo hecho que es objeto de conocimiento, el texto escrito, entendido no como un código de transcripción del habla, sino como un sistema de representación gráfica del lenguaje. (pp. 19 – 20)

En si la a través del tiempo, la lectura y la escritura ha ido cobrando mayor importancia, y se han ido haciendo modificaciones en el ámbito educativo de acuerdo a la edad en la que los escolares deben de ir aprendiendo dichos aprendizajes y se debe comenzar por una estimulación adecuada para que así el aprendizaje de la lecto-escritura sea visto de una manera agradable para los estudiantes.

## **Lectura**

Según López (2001), menciona que la lectura es la “Actividad interpretativa que realiza el lector ante un texto, proceso de reconocimiento de formas y activación de sentido, suponiendo, no solo una competencia lingüística, sino poseer saberes sociales, culturales y psicológicos que rigen el uso de la lengua y su interpretación” (p.66).

En el acto de leer se da una interrelación continua entre la organización interna del texto que corresponde al significado estable en tanto que producto lingüístico; y la externa que sge inscribe en el contexto de recepción, esa relación entre verbal y extra verbal es fundamental, porque los modos de lectura son determinantes en los procesos de comprensión e interpretación.

## **Escritura.**

Tusón como se citó en Anónimo, (2005), “La escritura es una técnica específica que sirve para fijar la actividad verbal mediante el uso de signo gráficos que representan, icónica o convencionalmente, la producción lingüística” (p.34).

La palabra escritura tiene diversos significados. El primero y más importante significado de la escritura es aquel que la define como un sistema de representación de las ideas o de las palabras, constituido por un conjunto de grafías o letras. Este sistema de representación debe ser convencional, es decir que ha sido aceptado por acuerdo entre personas

Según Ferreiro (2009) la escritura puede ser conceptualizada de dos maneras:

Como un sistema de representación: La construcción de cualquier sistema de representación involucra un proceso de diferenciación de los elementos y relaciones reconocidas en el objeto de ser representado y una selección de aquellos elementos y relaciones que serán retenidos en la representación.

Como un código de transcripción: Si la escritura se concibe como un código de transcripción su aprendizaje se considera como una técnica, en la cual se centra la atención en la calidad del trazado, la orientación, la distribución en la hoja, reconocimiento de las letras, etc.(pág. 96)

## **Importancia de la lecto-escritura**

De acuerdo a Chachalo,( 2012), en su trabajo de tesis manifiesta:

Se considera a la lecto-escritura la base principal, cuando inicia la educación toda persona y mucho más en el nivel preescolar que es el sitio donde se forman las bases y simientes, es cuando inicia la formación de los niños, observándose buenos resultados por el trabajo que se hace.

Lo contradictorio es que después de ése período es donde empiezan a decaer los niños, entonces el trabajo que se hace en los inicios es sumamente importante, puesto que si hay trabajo en el inicio ya nos podemos imaginar cómo serían los posteriores procesos. (p.26)



## **Métodos para la enseñanza de la lectoescritura**

De acuerdo a Mendoza, (2006) “La lectoescritura es una cultura y una forma de pensamiento, pero también es una técnica o dominio de unas habilidades concretas para interpretar unas determinadas grafías; de ahí surge la cuestión de los métodos para el aprendizaje lectoescritor” (p.225).

Los métodos de lectoescritura son las formas, las maneras, el camino que vamos a seguir para enseñar las habilidades de lectoescritura a los niños, existen varios tipos de métodos para la enseñanza de estas habilidades todos los métodos de lectoescritura están precisamente diseñados para enseñarle al alumno, niño o niña a leer y a escribir de una manera adecuada y precisa.

Para Mendoza, (2006) los métodos para el aprendizaje lectoescritor son:

**Métodos de proceso sintético.** - que priorizan los factores lógicos y técnicos del lenguaje y el proceso de aprendizaje, iniciando en los elementos más simples y abstractos (letras, fonemas o sílabas) para componer las unidades más complejas de la lengua (palabras, frases).

**Métodos de proceso analítico o analítico globales.** - que parten de elementos más complejos (frase o palabra) para ir descomponiéndolos (sílabas, letras), y subrayan los factores psicológicos y el resultado final de una comprensión lectora y una escritura que responda a la expresión del pensamiento. Métodos mixtos, integrales o combinados. - se usan simultáneamente los recursos de los procesos sintético y analítico, buscando el significado de la lectura y no el mecanismo lector.

## **Dificultades generales de la lectoescritura.**

Existen varias dificultades que se pueden presentar durante el proceso de la lectoescritura los cuales pueden producir graves trastornos produciendo un alto o retroceso en dicho proceso, por lo que es fundamental y de suma importancia que el facilitador o maestro debe detectar a tiempo cualquier dificultad o trastorno, que se puede presentar detectándolo al inicio del mismo, sin demoras para empezar adecuadamente un seguimiento con la ayuda de profesionales, a continuación se mencionará algunas dificultades de la lectoescritura.

### **Disgrafía**

Se manifiesta como dificultad en reproducir tanto los signos alfabéticos como los números. Tiene que ver exclusivamente con el grafismo, entendido como movimiento, interiorización y automatismo del gesto gráfico, y no con las reglas ortográficas y sintácticas, aunque influya negativamente también en estos aprendizajes a causa de la imposibilidad de la relectura y de la autocorrección.

#### Tipos de Disgrafías

Según Chachalo, (2012), existen las disgrafías centrales y periféricas:

Entre las disgrafías centrales tenemos:

**Disgrafía superficial**, donde presentan dificultad al momento de escribir palabras irregulares, errores ortográficos y una buena escritura de pseudopalabras.

**Disgrafía fonológica**, presenta una dificultad para escribir pseudopalabras, errores derivativos y lexicalizaciones.

**Disgrafía de acceso semántico**, puede escribir las palabras irregulares, como las pseudopalabras, pero no comprende el significado que escribe.

**Disgrafía profunda**, no tiene capacidad para la escritura de pseudopalabras, cometiendo errores semánticos en la escritura, existe mayor dificultad para escribir las palabras funcionales, que las palabras de contenido. Encuentra mayor dificultad para escribir palabras abstractas que concretas.

### **Disgrafía Periférica.**

Se presenta cuando la lesión perturba a los estadios posteriores, a nivel del grafema, o puede encontrarse a la altura de los grafólogos, pudiendo ser tal vez que también puedan perder los programas motores, que vigilan la formación de las letras llamada también (disgrafíaaplásica). También se dan los casos en que los problemas de escritura se presentan por dificultades perceptivas (disgrafía aferente). (p.29)

### **Disortografía**

De acuerdo a García.

La disortografía se puede definir como “el conjunto de errores de la escritura que afectan a la palabra y no al trazado o grafía.” (García Vidal). Se refiere a una dificultad para la escritura que puede surgir independientemente de que haya o no alteraciones en la lectura. De forma específica afecta al contenido y composición de la palabra, dejando al margen los aspectos de forma y trazado, implicados en el acto lector.

### **Tipos de disortografía**

La clasificación respecto a este trastorno fue estudiada por Tsvetkova y Luria (como se citó en Fernández et al). Estos autores distinguen siete tipos de disortografía:

**Disortografía temporal.** Se encuentra relacionada con la percepción del tiempo, y más específicamente con la percepción del ritmo, presentando dificultades en la percepción constante y clara de los aspectos fonéticos de la cadena hablada y su correspondiente transcripción escrita, así como la separación y unión de sus elementos.

**Disortografía perceptivo-cinésica.** Esta disortografía se encuentra muy relacionada con dificultades relativas a la articulación de los fonemas y por tanto también a la discriminación auditiva de estos. En este sentido son frecuentes los errores de sustitución de las letras por sustituciones que se suelen dar asimismo en el habla.

**Disortografía disortocinética.** En este tipo se encuentra alterada la secuenciación fonemática del discurso. Esta dificultad para la ordenación y secuenciación de los elementos gráficos, provoca errores de unión o fragmentación de palabras.

**Disortografía visoespacial.** Este tipo de disortografía se halla relacionada con la percepción visual y de forma más específica con la orientación espacial, incidiendo en la correcta percepción de determinadas letras o grafemas, pudiéndose producir errores de rotación de letras como las frecuentes rotaciones de **b** por **d** o de **p** por **q**, también se dan sustituciones de grafemas con una forma parecida como **son** a por **o**, o **m** por **n**. En esta categoría también podríamos encontrar los errores propios de las inversiones de letras en la escritura de determinadas palabras.

**Disortografía Dinámica.** También llamada disgramatismo, y se refiere básicamente a las dificultades en relación a la expresión escrita desde aspectos como la gramática, el orden de los elementos en la oración, la coordinación entre género y número y demás, o la omisión de elementos relevantes en la oración. **Disortografía semántica.** En este caso se encuentra alterado el análisis conceptual de las palabras, aspecto que dificulta la percepción de los límites de éstas, pudiéndose producir uniones y fragmentaciones de palabras, así como el uso de señales diacríticas o signos ortográficos.

**Disortografía cultural.** Radica en una grave dificultad para el aprendizaje de la ortografía convencional o de reglas.

## **Dislexia**

Considerando a Camino, 2005 (como se citó en Sánchez y Coveñas, 2011), “Cualquier deficiencia lectora prueba que existe una gran confusión entre el significado del término, las causas que lo producen y los efectos que se manifiestan en quienes la padecen” (p. 80).

### **Tipos de dislexia.**

Para Castejón y Navas, (2000) los tipos de dislexia son:

**Dislexia Adquirida.** Tiene su origen en algún tipo de daño cerebral conocido, cuyas disfunciones neurológicas parecen estar claras.

Existen algunos tipos de dislexia adquirida, entre ellos tenemos:

**Dislexia fonológica** es la incapacidad para seguir la ruta fonológica y en un funcionamiento normal de la ruta léxica.

**Dislexia profunda o fonémica** es la dificultad para usar la ruta fonológica acompañada, además de otros errores.

**Dislexia superficial o semántica** es la dificultad para recordar el significado de las palabras, se caracteriza por los disléxicos pueden utilizar la ruta fonológica.

**Dislexia evolutiva.** Se trata en principio de un problema de aprendizaje inicial o de un problema cognitivo y que puede estar determinado genéticamente, o debido a un retraso de maduración. “Es la dificultad específica para el aprendizaje de la lectura, que presentan algunos niños, sin ninguna razón aparente que la justifique, de tipo pedagógico, intelectual o sociocultural” (Gento, 2012, p. 76).

De acuerdo a Gento, 2012, existen algunos tipos de dislexia evolutiva:

**Dislexia fonológica:** está dañada la ruta indirecta, los sujetos leen por vía visual, cometiendo errores en palabras desconocidas, palabras polisílabas y pseudopalabras.

**Dislexia superficial:** las dificultades se producen en la ruta directa, los sujetos leen por la ruta fonológica; las dificultades se manifiestan en la lectura de palabras familiares, tanto regulares como irregulares. (pp. 194 – 195)

Por otro lado, la elaboración de un marco teórico es primordial en todo proceso de indagación e investigación, pues analiza, orienta, guía dicho proceso, permite reunir, depurar y explicar los elementos conceptuales existentes sobre el tema a estudiar, es útil porque describe, explica y predice el hecho al que se refiere un tema, además organiza el conocimiento al respecto, orienta la investigación que se lleva a cabo sobre determinado tema.

Finalmente, por medio del marco teórico se reúne información documental importante para el proyecto de investigación que reconoce la actividad lúdica como estrategia para fortalecer el aprendizaje de los niños, que permite a su vez, establecer un análisis y conocimiento profundo de la manera positiva como interfiere la lúdica en el aprendizaje de los infantes.

## **f. METODOLOGÍA**

La presente investigación sobre las actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje de la lecto-escritura en los niños de la Escuela 18 de Noviembre de la ciudad de Loja, se ubica en un tipo de diseño pre experimental al ser utilizado como primer acercamiento para abordar el problema planteado es decir para en un principio acercarnos a la realidad. Además, esta investigación se basa en un enfoque cualitativo ya que estudiara la realidad en su contexto natural y como se va desarrollando, interpretando de esta manera las características de los fenómenos de acuerdo con las personas implicadas.

El tipo de estudio que se ha de realizar en la presente investigación será transversal ya que es un tipo de estudio observacional y descriptivo, ya que se aplicarán instrumentos y se recopilará información, a fin de obtener las respuestas que nos faciliten al análisis, explicación, conclusiones y recomendaciones finales. Además, será longitudinal por lo que será en un tiempo establecido de aproximadamente 6 meses.

Los métodos se utilizarán para realizar la presente investigación serán el deductivo ya que se partirá de lo general a lo específico, para así explicar las situaciones y hechos que aún no son observados; el inductivo el mismo que estará presente en la elaboración de las conclusiones a través de la composición, análisis y procesamiento de la información bibliográfica; el científico en él se posibilita establecer hechos y fenómenos relacionados con la investigación a realizar como lo es las actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje en los estudiantes; el método analítico sintético ya que se va a estudiar y analizar los hechos observados de la institución en la que se desarrollara la presente investigación y por último el método estadístico ya que a partir de este se recopilarán datos estadísticos, representación, simplificación, análisis, interpretación y proyección de las características, variables o valores numéricos de la investigación.

La técnica que servía para realizar con éxito la presente investigación será la técnica de la observación, ya que permitirá describir los problemas que se observaran; y la técnica de indagación ya que por medio del método analítico sintético permitirá analizar e interpretar la información que se recolecte y la que se observara.

Los instrumentos a utilizar serán la ficha de observación o guía de observación que será útil para registrar aquellos datos más relevantes o los que consideremos importantes para la investigación que se ha de realizar. Además, otro de los instrumentos que me permitirá recabar información será una encuesta la misma que estará dirigida a los estudiantes y al docente de la institución.

### **Población y muestra**

<b>N°</b>	<b>Indicador</b>	<b>Muestra</b>
<b>1</b>	Estudiantes	29
<b>Total</b>		29



**g. CRONOGRAMA**

ACTIVIDADES (Proyecto de Tesis)	2016																	
	ABRIL		MAYO				JUNIO				JULIO				AGOSTO			
	3ºS	4ºS	1ºS	2ºS	3ºS	4ºS	1ºS	2ºS	3ºS	4ºS	1ºS	2ºS	3ºS	4ºS	1ºS	2ºS	3ºS	4ºS
1. Selección del tema	X	X																
2. Aprobación del tema	X	X																
3. Revisión bibliográfica	X	X																
3.1 Problemática			X	X														
3.2 Justificación			X	X														
3.3 Objetivos			X	X														
3.4 Marco teórico					X	X	X	X	X	X								
3.5 Metodología					X	X	X	X	X	X								
3.6 Cronograma											X							
3.7 Presupuesto											X							
3.8 Bibliografía												X						
3.9 Anexos												X						
4. Presentación y revisión del proyecto													X	X	X	X		
5. Aprobación del proyecto															X	X	X	

#### h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

<b>PRESUPUESTO ESTIMADO</b>			
<b>RECURSOS</b>	<b>CANTIDAD</b>	<b>COSTO UNITARIO</b>	<b>COSTO TOTAL</b>
<b>RECURSOS HUMANOS</b>			
Movilización	80	0.30	240
<b>RECURSOS MATERIALES</b>			
Resma de papel boom	5	3	18,00
Servicio de internet	100	0,75	75,00
Lápiz, lapiceros	10	0,50	5,00
Adquisiciones de textos	5	10,00	50,00
Reproducción de insumos técnicos psicológicos	100	0,02	10,00
Material didáctico	10	5,00	50,00
<b>RECURSOS FINANCIEROS</b>			
Reproducción de reportes	40	0,50	20,00
Anillado	6	1,50	9,00
Empastado	4	6	24,00
<b>IMPREVISTOS</b>			100
<b>TOTAL PRESUPUESTO ESTIMADO</b>			<b>\$ 601,00</b>

## **i. BIBLIOGRAFÍA**

- AGUIRRE DE RAMÍREZ, R. (Noviembre de 2000). *Artículos Arbritados* . Obtenido de DIFICULTADES DE APRENDIZAJE DE LA LECTURA Y LA ESCRITURA:  
file:///C:/Users/JERELYS/Downloads/dificultades\_aprendizaje\_lectura\_escritura\_aguirre.pdf
- Fernández , & Otros. (2000). *Didáctica de la Educación*. Editorial Editez. Madrid: España: Editorial Editez.
- Mora , & Rodríguez. (2014). *La lúdica como estrategia en el aprendizaje de los niños de preescolar del gimnasio los arrayanes de la ciudad de Ibagu*. Ibagué: Universidad del Tolima.
- Valverde Riascos, Y. d. (2014). Lectura y escritura con sentido y significado, como estrategia de pedagógica en la formación de maestros. . *Revista Fedumar Pedagogía y Educación*, 79.
- A. (s.f.).
- Aguilar Morales, J. E., & Vargas Mendoza, J. E. (2010). *Comunicación asertiva*. *Network de Psicología*. México: Asociación Oaxaqueña de Psicología A.C. Recuperado el Abril de 2017, de [http://www.conductitlan.net/psicologia\\_organizacional/comunicacion\\_asertiva.pdf](http://www.conductitlan.net/psicologia_organizacional/comunicacion_asertiva.pdf)
- Alsina, M. R. (2001). *Teorías de la comunicación: ámbitos, métodos y perspectivas* (Primera ed.). (2. Servei de Publicacions de la Universitat Autònoma de Barcelona, Ed.) Barcelona, España. Recuperado el Abril de 2017, de <https://books.google.com.ec/books?id=FDcT54Jmr54C&pg=PA52&dq=definicion+de+la+comunicacion+intrapersonal&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwj59KPzv5jTAhVJYiYKHmTBk8Q6AEIGDAA#v=onepage&q=definicion%20de%20la%20comunicacion%20intrapersonal&f=false>
- Aragón, L., & Silva, A. (2000). *Análisis cualitativo de un instrumento para detectar errores de tipo disléxico* . Psicothema.
- Arnaiz, V., & Elorza, C. (2006). *Leer y escribir para vivir. Alfabetización inicial y uso real de la lengua escrita en el aula* . Barcelona: Colección Biblioteca Infantil. .
- Arnaiz, V., & Elorza, C. (2006). *Leer y escribir para vivir. Alfabetización inicial y uso real de la lengua escrita en el aula*. Barcelona: Colección biblioteca Infantil.
- Ausubel. (11 de Agosto de 2000). *Aprendizaje Significativo* . Recuperado el 23 de Junio de 2016, de Que es Aprendizaje Significativo:  
<http://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1J3D72LMF1TF42P4PWD/aprendizaje%20significativo.pdf>
- Bernard, G. (2009). *Lo lúdico como componente de la pedagogía, la cultura, el juego y la dimensión humana*. Colombia: Editorial Mandara. .
- Bisquerra Alzina, R. (2014). *Prevención del acoso escolar con educación emocional*. Desclée de Brouwer, S.A. Recuperado el Abril de 2017, de [https://books.google.com.ec/books?id=T7\\_yDQAAQBAJ&pg=PT11&dq=protagonistas+del+bullying&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjGvNwV3pPTAhXGQSYKHSEAA5k4ChDoAQhBMAg#v=onepage&q=protagonistas%20del%20bullying&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=T7_yDQAAQBAJ&pg=PT11&dq=protagonistas+del+bullying&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjGvNwV3pPTAhXGQSYKHSEAA5k4ChDoAQhBMAg#v=onepage&q=protagonistas%20del%20bullying&f=false)
- Boujon, C., & Quaideau C. (1999). *Atención, aprendizaje y rendimiento escolar* . Madrid: Narcea.
- CABERO. (2001). *Material didáctico Tecnología* . España: Paidós.

- Caldas , E., Murias , I., & Gregorio, A. (2015). *Iniciación a la actividad emprendedora y empresarial*. Madrid: Editex. Recuperado el Abril de 2017, de [https://books.google.com.ec/books?id=JL7gCwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=JL7gCwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- Caminero Quesada, E. (26 de Noviembre de 2013). *Lectoescritura para todos*. Obtenido de ETAPAS DEL APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA: <http://estercaminerologopedia.blogspot.com/2013/11/etapas-del-aprendizaje-de-la-escritura.html>
- Cardona Moltó, M. C., Chiner Sanz, E., & Lattur Devesa, A. (2006). *Diagnostico Psicopedagógico*. España: Club Universitario.
- CARREÑO GONZÁLES, I. (2008). *Metodología del aprendizaje*. España: Cultural.
- Castro de, A. (2014). *Comunicacion organizacional: Tecnicas y estrategias*. Barranquilla: Uiversidad del norte.
- Chachalo, R. (2012). *La metodología de video-clases en elaprendizaje de la lectoescritura durante la alfabetización de adultos en la comunidad de Puitze del cantón Otavalo año 2012*.
- Cohn Vargas, B. (23 de Octubre de 2015). 5 estrategias para prevenir el bullying en el salón de clases. *Universia*. Recuperado el 12 de Diciembre de 2016, de <http://noticias.universia.net.co/cultura/noticia/2015/10/23/1132740/5-estrategias-prevenir-bullying-salon-clases.html>
- Coren, S., Ward, L., & Ennsa, J. (2001). *Sensación y percepción*. México: McGraw-Hill.
- Cortejoso , D. (15 de Noviembre de 2011). Consecuencias del Bullying o acoso escolar. Recuperado el 12 de Diciembre de 2016, de <http://bullying-acoso.com/consecuencias-del-bullying-o-acoso-escolar/>
- Dávila, J. (2013). *El juego y la ludoteca*. . Mérida: Venezuela.: Talleres gráficos universitarios 1ª impresión.
- Davis, F. (2010). *La comunicacion no verbal*. Alianza.
- Definición de Lectoescritura*. (29 de Septiembre de 2016). Obtenido de Definición de Lectoescritura: <http://conceptodefinicion.de/lectoescritura/>
- Díaz Suárez, D. J. (2013). *TIENES LAS HERRAMIENTAS! ¡APRENDE A UTILIZARLAS! ESTRATEGIAS Y CONSEJOS PARA MAESTROS, PADRES Y ESTUDIANTES: PARA UN EFECTIVO PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE*. (Palibrio, Ed.) Estados Unidos de América, Estados Unidos de América: Copyright. Recuperado el 03 de Abril de 2017, de [https://books.google.com.ec/books?id=acSOAgAAQBAJ&hl=es&source=gbs\\_navlinks\\_s](https://books.google.com.ec/books?id=acSOAgAAQBAJ&hl=es&source=gbs_navlinks_s)
- Dominguez Chillón, G., & Barrio Valencia, J. (1997). *Los primeros pasos hacia el lenguaje escrito. Una mirada al aula*. Madrid: La Muralla.
- Fernández. (2014). *Problemas de aprendizaje y maduración*. Obtenido de Problemas de aprendizaje y maduración: [http://www.tareasya.com.mx/tareasya/maestros/actualizate/educacion-inicial-y-preescolar/2404\\_problemas-de-aprendizaje-y-maduracion](http://www.tareasya.com.mx/tareasya/maestros/actualizate/educacion-inicial-y-preescolar/2404_problemas-de-aprendizaje-y-maduracion)

- Fernandez, S. (28 de Octubre de 2012). Recuperado el 12 de Diciembre de 2016, de Tipos de comunicación existentes: <http://sydoblen1.blogspot.com/2012/10/tipos-de-comunicacion-existent.html>
- Ferreiro, E. (1990). *Proceso de alfabetización. La alfabetización en proceso*. Argentina: Bibliotecas Universitarias. Centro editor de Ámericas Latinas.
- Ferreiro, E., & Teberosky, A. (2001). *Alfabetización, teoría y práctica*. México: Siglo XXI.
- Ferro Veiga, J. M. (2012). *Estado de sitio: la cultura de la violencia en el siglo XXI*. Alicante : Club universitario.
- Ferro Veiga, J. M. (2013). *Estado de sitio: La cultura de la violencia en el siglo XXI*. San Vicente, Alicante, España: Club Universitario. Recuperado el 31 de Marzo de 2017, de [https://books.google.com.ec/books?id=3D6DQAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=3D6DQAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- Fingermann, H. (11 de Abril de 2011). *Características del aprendizaje*. Recuperado el 21 de Noviembre de 2016, de Características del aprendizaje: <http://educacion.laguia2000.com/aprendizaje/caracteristicas-del-aprendizaje>
- Francés, H. R., & Cango, A. (10 de Diciembre de 2012). "BULLYING" (VIOLENCIA ESCOLAR). *Revista digital de humanidades*. Recuperado el 11 de Diciembre de 2016, de <http://redh-udemmm.blogspot.com/2012/12/bullying-violencia-escolar.html>
- Galera, F. (2001). *Aspectos didácticos de la lectoescritura*. Grupo Editorial.
- Gallego, J. L., & Rodríguez, A. (2001). Potencial educativo de las nuevas tecnologías en. *Comunicar: Revista*, 158-164.
- García Alcántara, A. (2012). *“Cuando el cuerpo comunica. Manual de la comunicación no verbal”*. España. Recuperado el Abril de 2017, de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/18459/MEMORIA2.pdf?sequence=1>
- García, A., & Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Argentina. Editex. Argentina: Editex.
- Gómez Nashiki, A. (12 de Diciembre de 2012). Bullying: El poder de la violencia. Una perspectiva cualitativa sobre acosadores y víctimas en escuelas primarias de Colima. *Scielo*, XVIII(58). Recuperado el 11 de Diciembre de 2016, de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1405-66662013000300008](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662013000300008)
- GÓMEZ NASHIKI, A. (2013). BULLYING: EL PODER DE LA VIOLENCIA. *scielo*.
- Gual, Á. (18 de Junio de 2016). *Angela Gual - Psicóloga*. Recuperado el 12 de Diciembre de 2016, de ¿Qué son los estilos de comunicación y porqué son tan importantes? : <http://www.angelagual.com/que-son-los-estilos-de-comunicacion-y-porque-son-tan-importantes-identifica-el-tuyo-y-si-no-te-convence-cambialo/>
- Guerra, A. (2013). *Manual lúdico Infanti*. Barcelona, España: Toray-Masson.
- Guial Grupo de Investigación. (21 de Enero de 2017). *La lectoescritura*. Obtenido de La lectoescritura: <http://www.eweb.unex.es/eweb/gial/docencia/asignaturas/dhl/documentos%20b%E1sicos/Lecciones%20Hipertextualizadas/TEMA%206.htm>

- Gutierrez Castillo , V. A., López Heredia , A., Salazar González, C., & Ibarra Ramírez, L. G. (2012). *Comunicación oral y escrita I* (Segunda ed.). Culiacán, Sinaloa, México: Dirección General de Escuelas Preparatorias-UAS. Recuperado el Abril de 2017, de [http://uaprepasemi.uas.edu.mx/libros/1er\\_SEMESTRE/2\\_Comunicacion\\_Oral\\_y\\_Escrita\\_I.pdf](http://uaprepasemi.uas.edu.mx/libros/1er_SEMESTRE/2_Comunicacion_Oral_y_Escrita_I.pdf)
- Hendrick, J. (1990). *Educación infantil: dimensión física, afectiva y social*. Barcelona: CEAC. .
- Hurlock, E. (2010). *Desarrollo del niño*. Caracas. Venezuela.
- Jiménez, B. (2002). *Lúdica y recreación*. Colombia: Magisterio.
- Jiménez, J. (2005). *Dificultades en la lectura y escritura (Programa de prevención y recuperación. Alumnos)*. España: LA TIERRA HOY, S, L.
- La lúdica*. (18 de Julio de 2009). Recuperado el 2016 de Junio de 25, de Concepto de lúdica: <http://laludicaenpreescolar.blogspot.com/2009/07/concepto-de-ludica.html>
- Lebrero, M. P., & Lebrero, M. T. (1999). *Cómo y cuándo enseñar a leer y escribir*. Madrid: Síntesis.
- LLorens, M. (24 de Junio de 2013). *Juegos infantiles para niños y padres*. Obtenido de Tres juegos para mejorar la orientación espacial en los niños: <http://laspequecosas.com/tres-juegos-para-mejorar-la-orientacion-espacial-en-los-ninos/>
- López , A. (2001). *La lectura en lengua extranjera*. Madrid: Romanistik.
- Martínez Vázquez, S. A. (1 de Enero de 2014). Bullying: violencia en la escuela. *Universidad Nacional Autonoma de México (UNAM)*, VX(1). Recuperado el 11 de Diciembre de 2016, de <http://www.revista.unam.mx/vol.15/num1/art02/#sdfootnote1sym>
- Martínez, G. J. (2016). *Bullying sexting y grooming: ¿Cómo los puedes prevenir y combatir?* Colombia: San Pablo. Recuperado el Abril de 2017, de <https://books.google.com.ec/books?id=kFk9DQAAQBAJ&pg=PA15&dq=bullying+psicologico&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjj8Pavy5PTAhWMJiYKHUM-COcQ6AEIIDAC#v=onepage&q=bullying%20psicologico&f=false>
- Maruny, L., Ministrál, M., & Miralles, M. (1997). *Escribir y leer materiales curriculares para la enseñanza y el aprendizaje del lenguaje escrito, de tres a ocho años*. . España: Edelvives.
- Masís Sanabria, S. (2012). *Dos enfoques de la terapia familiar: Virginia Satir y Munrray Bowen*. Mexico: pax.
- Mena. (2011). *Lengua y Literatura.Segundo Año. Texto para el Estudiante*. Quito,Ecuador: Ministerio de Educación.
- Merayo, M. M. (2013). *Acoso Escolar (guía para padres y madres)* (Priemera ed.). Madrid: CEAPA. Recuperado el Abril de 2017, de <https://www.ceapa.es/sites/default/files/Documentos/Guia%20acoso%20escolar%20CEAPA.pdf>
- Minera , & Torres. (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula* . Universidad de los Andes.
- Mondragón, M. (22 de Noviembre de 2012). *El manoteo o bullying*. Recuperado el 11 de Diciembre de 2016, de Caracterísitcas del bullying:

<http://quehacerconelmatoneobullying.blogspot.com/2012/11/caracteristicas-del-bullying.html>

- Montoya, M. (30 de Octubre de 2012). *desarrollo y madurez escolar*. Obtenido de desarrollo y madurez escolar: <http://angelesendesarrolloescolar.blogspot.com/>
- Moyles, J. (2012). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: España.: Ediciones Morales S.A.
- Mugiti, M. T. (13 de Enero de 2011). *Comunicación asertiva. Ejemplos de Diálogos*. Recuperado el 04 de Abril de 2017, de <https://mugiti2011.wordpress.com/2011/01/13/comunicacion-asertiva-ejemplos-de-dialogos/>
- MUSRI, S. M. (Dicimebre de 2012). Obtenido de <http://www.utic.edu.py/investigacion/attachments/article/61/Tesis%20Completa%20SILVIA%20MUSRI.pdf>
- Nunez, P. (2002). *Educación Lúdica Técnicas y Juegos Pedagógicos*. Bogotá: Editorial Loyola.
- Nuñez de A. P. (2010). *Educación Lúdica, técnicas y juegos Pedagógicos*. Editorial San Pablo.
- Ogallo, C. (2011). *MANUAL DE COMUNICACIÓN Guía para gestionar el Conocimiento, la información y las relaciones humanas en empresas y organizaciones*. Madrid: Dykinson S.L.
- Ongallo, C. (2007). *MANUAL DE COMUNICACIÓN* (Segunda ed.). Madrid, España: Dykinson S.L. Recuperado el 12 de Diciembre de 2016, de <http://www.galeon.com/anacoello/parte1lib3.pdf>
- Ortega Mora , A. C. (2013). *MANIFESTACIONES DE LA AGRESIÓN VERBAL ENTRE ADOLESCENTES ESCOLARIZADOS*. Cuenca, Cuenca, Ecuador. Recuperado el 11 de Diciembre de 2016, de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/4536/1/tesis.doc.pdf>
- Ortega Mora , A. C. (2013). *MANIFESTACIONES DE LA AGRESIÓN VERBAL ENTRE ADOLESCENTES ESCOLARIZADOS*. Cuenca.
- Palma M, R. (21 de Marzo de 2014). *EDUCACIÓN*. Obtenido de PROGRAMA DE RECUPERACIÓN DE LAS DISLALIAS.: <https://es.slideshare.net/pennypalma/libro-de-dislalias>
- Pedagogía , & Psicología Infantil. (2000). *Biblioteca Práctica para Padres y Educadores*. España. Madris España.: La Infancia Edita: CULTURAL, S.A.
- Peñafiel Pedrosa, E., & Serrano García , C. (2010). *Habilidades sociales*. Editex. Recuperado el Abril de 2017, de [https://books.google.com.ec/books?id=zpU4DhVHTJIC&pg=PA46&dq=comunicacion+verbal&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjBnL2M\\_5jTAhUF4yYKHeyCAEE4FBDoAQgiMAI#v=onepage&q=comunicacion%20verbal&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=zpU4DhVHTJIC&pg=PA46&dq=comunicacion+verbal&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjBnL2M_5jTAhUF4yYKHeyCAEE4FBDoAQgiMAI#v=onepage&q=comunicacion%20verbal&f=false)
- Piñuel, I., & Oñate, A. (s.f.).
- Pujol Fernández, R. (2015). *VIOLENCIA ESCOLAR Y BULLYING EN UN CENTRO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA: propuesta de intervención*. Madrid. Recuperado el Abril de 2017, de [http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/95821/1/TFG\\_Raquel\\_Pujol\\_2015.pdf](http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/95821/1/TFG_Raquel_Pujol_2015.pdf)
- Riso, W. (2012). *"Cuestión de dignidad, el derecho a decir no"*. México: Oceáno. Recuperado el 14 de Diciembre de 2016

- Rivas, R. M., & Fernández, P. (2007). *Dislexia, disortografía y Disgrafía*. Madrid: Pirámide (Grupo Anaya, S.A.).
- Rivera Cotto, M. (2015). *Bullying y la familia: orige, prevencion y accion*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Rivera, L. I. (27 de Noviembre de 2012). *El lenguaje y las destrezas de lectura y escritura*. Recuperado el 15 de Agosto de 2017, de El lenguaje y las destrezas de lectura y escritura: <https://www.elnuevodia.com/suplementos/bienestar/nota/ellenguajeylasdestrezasdelecturayescritura-1395179/>
- Rubín Martín, A. (2015). Comunicación Asertiva: 15 consejos y técnicas. *Lidefer.com*. Recuperado el 13 de Diciembre de 2016, de <https://www.lifeder.com/comunicacion-asertiva/>
- Rubín Martín, A. (2015). *Comunicación asertiva: 15 consejos y técnicas* . Obtenido de lifeder.com: <http://www.lifeder.com/comunicacion-asertiva/>
- Rubín Martín, A. (s.f.). Comunicación asertiva: 15 consejos y técnicas. *Lifeder.com*.
- Ruiz Arroyo, R., Riuró Bofill, M., & Tesouro Cid, M. (2015). ESTUDIO DEL BULLYING EN EL CICLO SUPERIOR. *redalyc, XIII*(1). Recuperado el Abril de 2017, de <http://www.redalyc.org/pdf/706/70632585015.pdf>
- Ruiz Flores, M. (2009). *Evaluación de lengua escrita y dependencia de lo literal*. Barcelona: GRAÒ.
- Ruiz, R. M. (11 de Noviembre de 2007). *Blog Educativo* . Obtenido de Que es la lectoescritura: <https://ruthmruiz8039.wordpress.com/2007/11/11/etapas-de-maduracion-en-lectoescritura/>
- Sánchez, M., & Coveñaz, R. (2001). *Dislexia: un enfoque Multidisciplinar*. San Vicente, Alicante: Club Universitario.
- Seeger, J. (1950). *La enseñanza de la lectura por el método global*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Técnicas de comunicacion*. (s.f.). Obtenido de [http://www.fsiformacion.com/Archivos/Generico/Tecnicas\\_Comunicacion.pdf](http://www.fsiformacion.com/Archivos/Generico/Tecnicas_Comunicacion.pdf)
- Thompson, I. (Octubre de 2008). *Definición de Comunicación*. Recuperado el 12 de Diciembre de 2016, de Introducción a la Definición de Comunicación:: <https://www.promonegocios.net/comunicacion/definicion-comunicacion.html>
- Tipos de aprendizaje*. (25 de Octubre de 2016). Recuperado el 21 de Noviembre de 2016, de Tipos de aprendizaje: [https://es.wikipedia.org/wiki/Tipos\\_de\\_aprendizaje](https://es.wikipedia.org/wiki/Tipos_de_aprendizaje)
- Tomas, U. (14 de Febrero de 2011). *El Psicoasesor*. Obtenido de Test ABC- Laurence Filho: <http://elpsicoasesor.com/test-abc-laurence-filho/>
- Torres Ramón, E. (1978). *Didáctica de la Lengua Española*. . Madrid: Alcalá.
- Van-Der Hofstadt Román, C. J., & Gómez Gras, J. M. (2013). *Competencias y habilidades profesionales para universitarios*. (S. Díaz de Santos, Ed.) Madrid. Recuperado el 3 de Abril de 2017, de [https://books.google.com.ec/books?id=ywMQY1A5EvwC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=ywMQY1A5EvwC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)



Villanueva Ramirez, A. (4 de Octubre de 2013). Consecuencias del bullying: baja autoestima, depresión y suicidio. Obtenido de <http://rpp.pe/lima/actualidad/consecuencias-del-bullying-baja-autoestima-depresion-y-suicidio-noticia-636539>

Zabalsa. (2010). *Fundamentos de la Didáctica y del conocimiento didáctico. El currículo Fundamentación, Diseño, Desarrollo y Educación*. Madrid, España. .

ANEXO 2



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA  
ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN  
CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN

FICHA DE OBSERVACIÓN

Unidad educativa:		
Grado:		
N° de estudiantes		
Docente:		
Observadora:		
Fecha:		
ACTIVIDADES	PRUEBA	OBSERVACIONES
	1	•
	2	•
	3	•
	4	•
	5	•

## ANEXO 3

### TEST ABC DE LORENZO FILHO

#### Evaluación Psicopedagógica.-

- 1.- Área: Madurez para el Aprendizaje.
- 2.- Nombre del Test: A B C
- 3.- Forma de Aplicación: Individual
- 4.- Edades: 5 ½ y 6 ½ años.
- 5.- Global o Específico: Global.
- 6.- Materiales: Lámina, página de recortes, 3 figuras, protocolo, lápiz, tijera redondeada y reloj.

-Es de aplicación sencilla y orienta sobre la madurez del niño para el aprendizaje. Su administración es rápida. Está compuesto de 8 subtest o partes. Se recomienda en niños que ingresarán a primer grado.

-El test es de administración: Individual.

-Los materiales que se necesitan son: Papel blanco, lápiz, marcador rojo y azul, goma, cronómetro, tijeras, láminas y fichas del test.

-Cuenta con un protocolo en el que el examinador (el adulto) registrará con anotaciones las respuestas y las conductas del niño durante la prueba.

-La evaluación se realiza mediante una tabla de control.

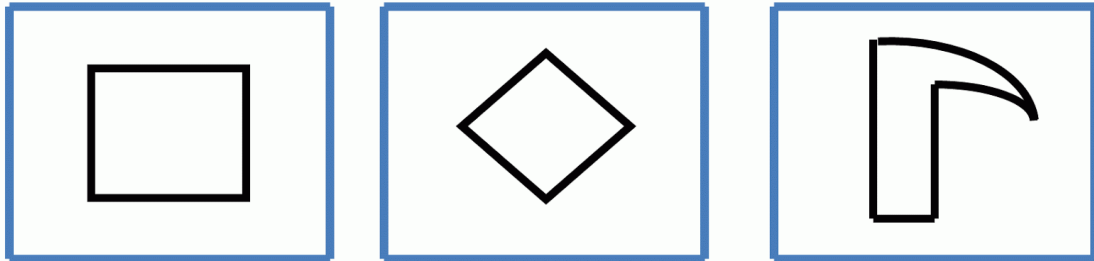
-Se expone a continuación cada uno de los subtest de la prueba.

**Subtest 1:** Es una prueba de **coordinación visomotora** en que al niño se le pide reproducir 3 figuras.

**Material:** Tres cartoncitos (cuadritos del mismo tamaño) que tengan cada uno de ellos impresa o dibujada una figura geométrica, ver ejemplo. Cada figura se enseñará una vez, en media hoja blanca y con un lápiz y un reloj que marque segundos o cronómetro.

**Instrucción:** Toma este lápiz, hazme una figura igual a ésta (tiempo máximo de espera para reproducción a la vista del modelo, un minuto).

¡Muy bien! Ahora hazme otra igual a ésta..., ahora esta última.



Evaluación subtest I:	
Cuadrado perfecto o con dos lados apenas sensiblemente mayores, conservando los ángulos rectos, el <b>rombo</b> en los ángulos bien observados y la tercera figura reconocible...	3 ptos.
Cuadrado con dos ángulos rectos y las demás figuras reconocibles...	2 ptos.
Las tres figuras imperfectas, pero semejantes...	1 pto.
Las tres figuras (tentativas) iguales entre sí o alguna figura inventada...	0 pto.
Anotar si el niño copió con la mano derecha o con la izquierda.	

**Subtest 2:** Mide **memoria visual** y **capacidad de atención dirigida**. El niño debe recordar 7 figuras vistas en un cartón (lámina) que se presenta durante 30 segundos. Las figuras son relativamente grandes y familiares para los niños.

**Material:** Una lámina de figuras que presenta siete objetos (ilustraciones); vaso, sombrero, camión, perro, niña, flor, naranja.

**Instrucción:** Presentando el reverso de la lámina decimos: “del otro lado de la lámina hay unas figuras muy bonitas. Voy a dar la vuelta y tú vas a mirarlas atentamente. Después que esconda la lámina, dirás el nombre de las cosas que viste.”

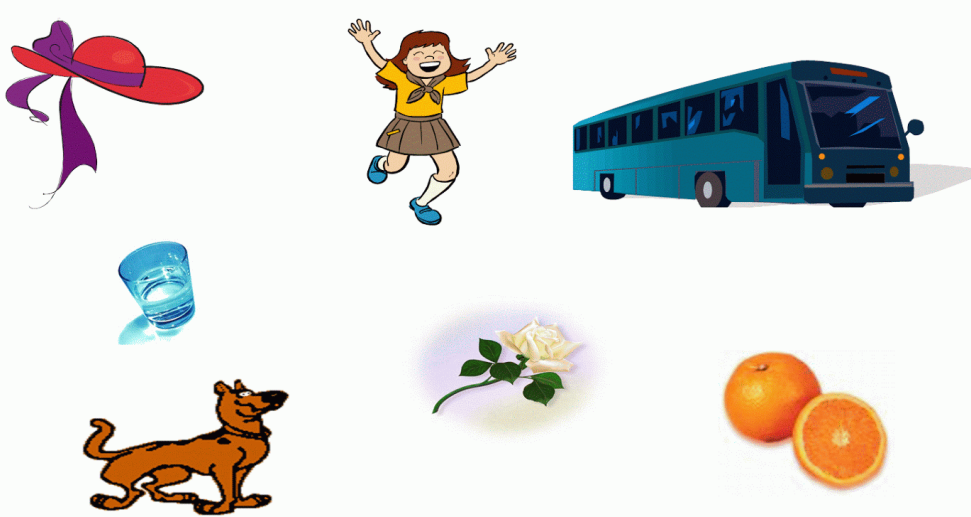
Después de enseñar la lámina 30 segundos se esconde y se le pregunta:

¿Qué viste?

¿Qué más?

¿Qué más?

Se toma nota de los nombres dicho por el niño. Ellos muchas veces denuncian deficiencias del vocabulario, repetición automática o escaso control de la imaginación.



Evaluación subtest II:	
Si el niño nombra 7 figuras...	3 ptos.
Si dice entre 4 a 6 figuras...	2 ptos.
Al mencionar entre 2 a 3 figuras...	1 pto.
Si recuerda una o ninguna...	0 pto.
Se anotan los nombres mencionados por el niño.	

**Subtest 3:** Mide **coordinación visomotriz**. El niño debe reproducir en el aire tres figuras realizadas por el examinador.

**Material:** Papel y lápiz.

**Instrucción:** El examinador se coloca al lado derecho del niño, apunta con el dedo índice al frente teniendo el brazo un poco doblado):

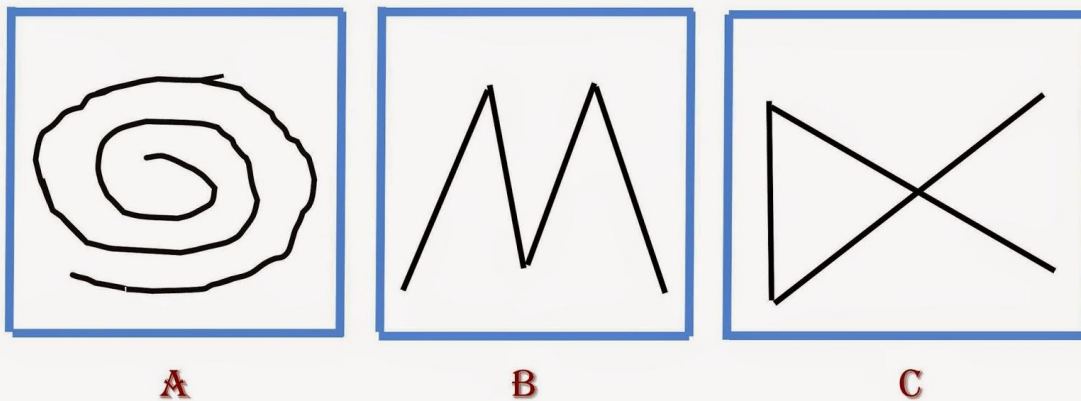
Mira bien lo que mi dedo va a hacer aquí (reproduce en el aire la figura A). Haga ahora con su dedito lo que hice yo con mi dedo.

Bien, ahora, dibuje en este papel la figura que hizo en el aire. Después de que el niño la haya dibujado: ahora, otra figura. Haga esto con su dedo (reproducir en el aire la figura B).

Bien, ahora dibuje en el papel la figura que hizo en el aire. Después que el niño lo haya dibujado: Ahora la última. Haz esto, (reproduce la figura C) ¡Muy bien!

Ahora haz en el papel esta última figura que hiciste en el aire. (Después de haber hecho las tres en el aire)

El niño no debe estar frente al examinador, sino a su lado, de modo que tenga el mismo punto de vista. El centro de cada figura trazada por el examinador en el aire deberá quedar sensiblemente a la altura de los ojos del niño. Los movimientos deben ser lentos.



<b>Evaluación subtest III:</b>	
Buena reproducción de las tres figuras...	3 pts.
Buena reproducción de dos figuras y reproducción regular de una o regular de las tres...	2 pts.
Mala reproducción de todas las figuras, pero de modo de diferenciarlas o reproducción regular de dos e invertida...	1 pto.
Inversión de dos figuras o de las tres. Reproducción idéntica de las tres	0 pto.
Anotar la mano con que el niño dibuja las figuras	

**Subtest 4:** Su objetivo es la evaluación de la **memoria auditiva**. El niño debe repetir una serie de palabras de uso común.

**Material:** Ficha con las palabras impresas.

**Instrucción:** Voy a decir siete palabras. Pon mucha atención, porque después vas a decirlas. Escucha:

Subtest IV	
Árbol	
Silla	
Piedra	
Flor	
Casa	
Mesa	
Cartera	

Repite ahora lo que dije. (Si el niño se detuviera en la enumeración, decirle: “Muy bien, ¿qué más?”)

Evaluación subtest IV:	
Anotar las palabras que diga el niño y si existen errores de articulación (pronunciación), la evaluación es solo numérica:	
Reproducción de las 7 palabras...	3 pts.
Reproducción de 4 a 6 palabras...	2 pts.
Reproducción de 2 a 3 palabras...	1 pto.
Reproducción de una sola palabra o ausencia de reproducción...	0 pto.

**Subtest 5:** Evalúa la **capacidad de comprensión y memoria lógica**.

**Material:** Ficha con el cuento redactado.

**Instrucción:** ¿Te gustan los cuentos? Voy a contarte uno, presta atención porque después vas a contar el mismo cuento. (Pausa).

"María **compró** una muñeca, era una linda muñeca **de vidrio**. La muñeca tenía **los ojos azules** y un **vestido amarillo**. Pero el mismo día que María la compró, la muñeca se cayó y se **rompió**. María **lloró** mucho". (Pausa).

Ahora hazme el cuento.

Evaluación subtest V:	
Anotar la narración del niño (o grabarla).	
Si la reproducción indica tres acciones ( <b>compró, rompió, lloró</b> ) y asimismo los tres detalles ( <b>de vidrio, ojos azules, vestido amarillo</b> )...	3 ptos.
Si menciona las tres acciones (verbos) y un detalle...	2 ptos.
Si solo menciona las tres acciones o dos acciones y un detalle...	1 pto.
Si menciona dos acciones o una acción y un detalle...	0 pto.

**Subtest 6:** Evalúa **lenguaje expresivo** y especialmente **trastornos de tipo fonarticulatorios**. El niño debe repetir 10 palabras difíciles y poco conocidas.

**Material:** Ficha con las palabras impresas.

**Instrucción:** Di en voz alta: **CABALLERO**. (Pronunciarse lentamente, pero sin recalcar las sílabas). El niño debe repetirla. Sirve para que se oriente en la tarea.

~ Ahora voy a decir otras palabras y tú las irás repitiendo:

Subtest VI
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Contratiempo,</li> <li>✓ Incomprendido,</li> <li>✓ Nabucodonosor,</li> <li>✓ Pintarrajeado,</li> <li>✓ Sardanápalo,</li> <li>✓ Constantinopla,</li> <li>✓ Ingrediente,</li> <li>✓ Cosmopolitismo,</li> <li>✓ Familiaridades,</li> <li>✓ Transiberiano.</li> </ul>

Después de cada palabra el examinador espera la repetición del niño, anotando las palabras que fueron mal pronunciadas.



Evaluación subtest VI:	
Por las palabras reproducidas adecuadamente:	
Nueve a diez palabras...	3 ptos.
De cinco a ocho...	2 ptos.
De dos a cuatro...	1 pto.
Una o ninguna...	0 pto.

**Subtest 7:** Evalúa también **coordinación visomotora**. El niño debe recortar una línea curva y otra quebrada.

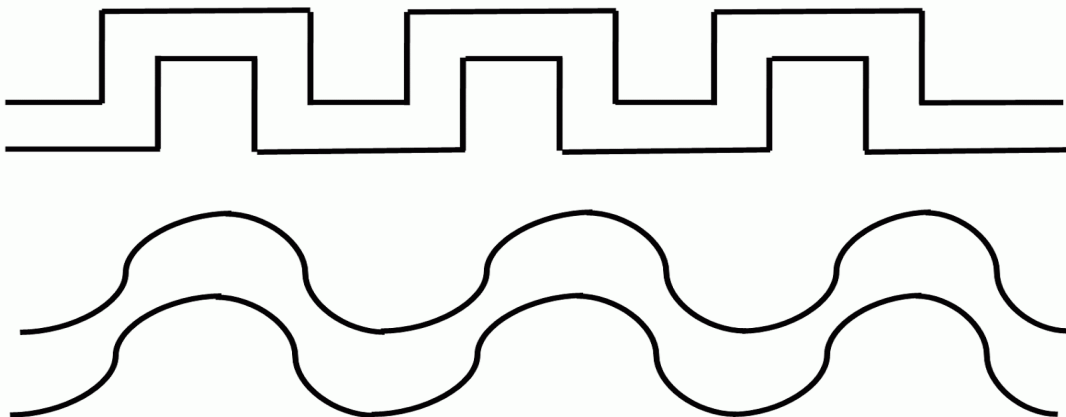
**Material:** Una hoja de papel donde estén impresas o trazadas, en rasgo fuerte, de lado a lado y del mismo tamaño una línea curva y otra quebrada. Una tijera común y de puntas redondeadas, reloj que marque segundos.

**Instrucción:** Vas a cortar este dibujo lo más rápido que puedas, pasando la tijera exactamente por el medio de las rayas. Así (se le indica la operación dando un ligero corte en el comienzo del trazo) Se coloca la tijera sobre la mesa.

Puedes comenzar. (1min.) Para, muy bien.

Ahora corta la otra. Puedes empezar (1min.) Para, muy bien.

Subtest VII



<b>Evaluación subtest VII:</b>	
La evaluación tendrá en cuenta la cantidad y la calidad del trabajo, así:	
Cortando más de la mitad de cada diseño, en el tiempo marcado de un minuto para cada uno, sin que haya salido del trazo...	3 ptos.
Cortando más de la mitad saliendo del trazo...	2 ptos.
Cortando con regularidad, hasta la mitad, en uno de los diseños y parte del otro...	1 pto.
No respetando el diseño de algún modo...	0 pto.

**Subtest 8:** Evalúa **coordinación visomotriz y resistencia a la fatiga**. El niño debe dibujar puntos en un cuadrilado, teniendo un tiempo fijo de 30 segundos. Los cuadros son pequeños.

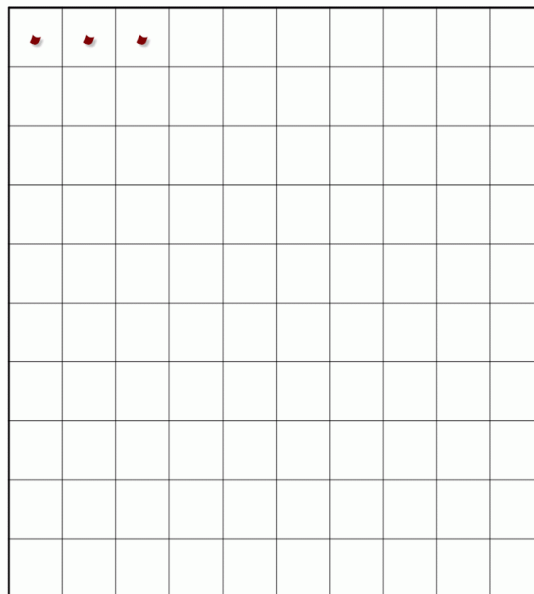
**Material:** Reloj que marque segundos, gráfica cuadrilada y lápiz o marcador de color azul.

**Instrucción:** Vas a hacer un puntico bien fuerte en cada cuadrito de estos, lo más rápidamente posible. Así... se hacen 3 punticos en los 3 primeros cuadrados, preferiblemente con el marcador rojo...

Se pone el papel en posición conveniente para el niño y se le entrega el lápiz o marcador. “Comienza”....se marca 30 segundos. “Para”. ¡Muy bien!

No se permiten rayitas o crucecitas.

Subtest VIII



<b>Evaluación subtest VIII:</b>	
Se cuentan los puntos, excepto los realizados por el examinador. Todos los puntos serán contados, aún cuando haya más de uno en el mismo cuadrado. Pero las rayitas no serán tomadas en cuenta.	
La anotación es la siguiente:	
Más de 50 puntos...	3 ptos.
De 26 a 50 puntos...	2 ptos.
De 10 a 25 puntos...	1 pto.
Menos de 10...	0 pto.
Si el niño no siguiera el orden sugerido (de su izquierda hacia su derecha) debe anotarse el hecho en las observaciones.	

### **Evaluación final:**

La evaluación general se obtendrá por la simple suma de los puntos alcanzados por el niño en cada subprueba. El resultado indicará (si se han seguido las instrucciones al pie de la letra), el nivel de madurez para su ingreso a primer grado en términos absolutos, esto es sin ninguna relación con la edad cronológica o con la edad mental.

La observación de los grandes grupos sometidos a la clasificación de la prueba A.B.C., así como el estudio de numerosos casos individuales confirman los resultados:

NM = Nivel maduracional.

### **Estimación de la Madurez y Pronóstico de Aprendizaje**

<b>Puntajes</b>	<b>Niveles de maduración</b>	<b>Pronóstico de Aprendizaje</b>
*17 ó más	Superior	Aprenderá lectura y escritura en un semestre sin dificultad.
*16 a 12	Medio	En un año lectivo.
*11 a 8	Inferior	Con dificultad, <b>necesitará asistencia especial.</b>
*7 ó menos	Más bajo.	Completo fracaso en la enseñanza común. <b>Necesitará de Enseñanza Especial.</b>

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
CENTRO DE DIAGNOSTICO Y ORIENTACIÓN  
TEST A.B.C. (FILHO)**

Nombre: \_\_\_\_\_

Exp: \_\_\_\_\_ E.C. \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

Técnica: \_\_\_\_\_

Puntuación obtenida: \_\_\_\_\_

Test I: Reproducción de figuras:

Valoración: \_\_\_\_\_

Test II: Evocación de objetos:

1. \_\_\_\_\_

5. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

6. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

7. \_\_\_\_\_

4. \_\_\_\_\_

Valoración: \_\_\_\_\_

Test III: Reproducción de movimiento:

Valoración: \_\_\_\_\_

Test IV: Evocación de palabras:

Árbol: \_\_\_\_\_

Silla: \_\_\_\_\_

Flor: \_\_\_\_\_

Casa: \_\_\_\_\_

Mesa: \_\_\_\_\_

Perro: \_\_\_\_\_

Piedra: \_\_\_\_\_

Valoración: \_\_\_\_\_

Test V: Evocación de un relato

Acciones capitales

Detalles

1. \_\_\_\_\_

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

Valoración: \_\_\_\_\_

Test VI: Repetición de palabras

1. Contratiempo: \_\_\_\_\_

2. Incomprendido: \_\_\_\_\_

3. Nacubonosodor: \_\_\_\_\_

4. Pintarrajeando: \_\_\_\_\_

5. Sardanápalo: \_\_\_\_\_

6. Constantinopla: \_\_\_\_\_

7. Ingrediente: \_\_\_\_\_

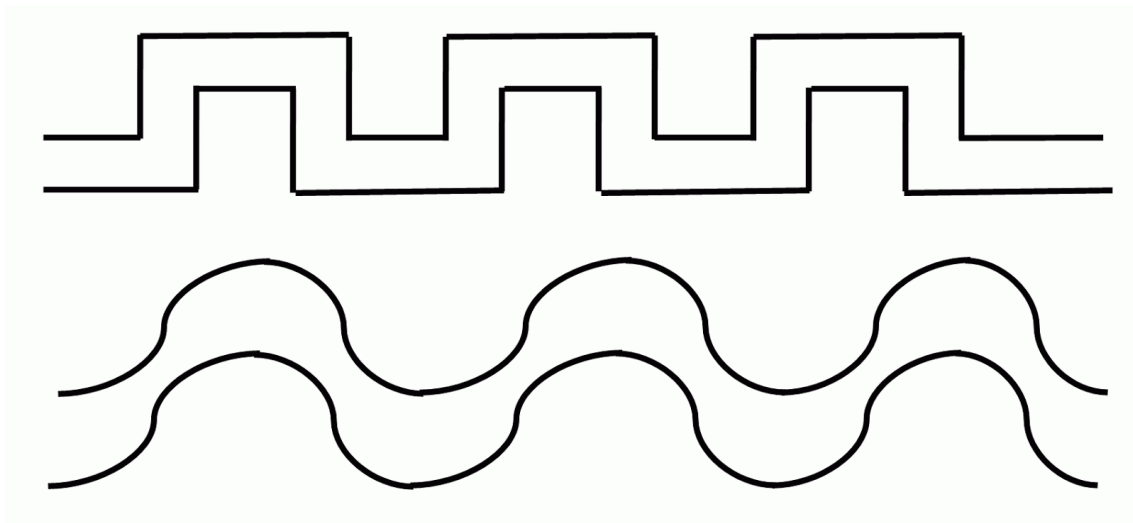
8. Cosmopolitismo: \_\_\_\_\_

9. Familiaridades: \_\_\_\_\_

10. Transiberia: \_\_\_\_\_

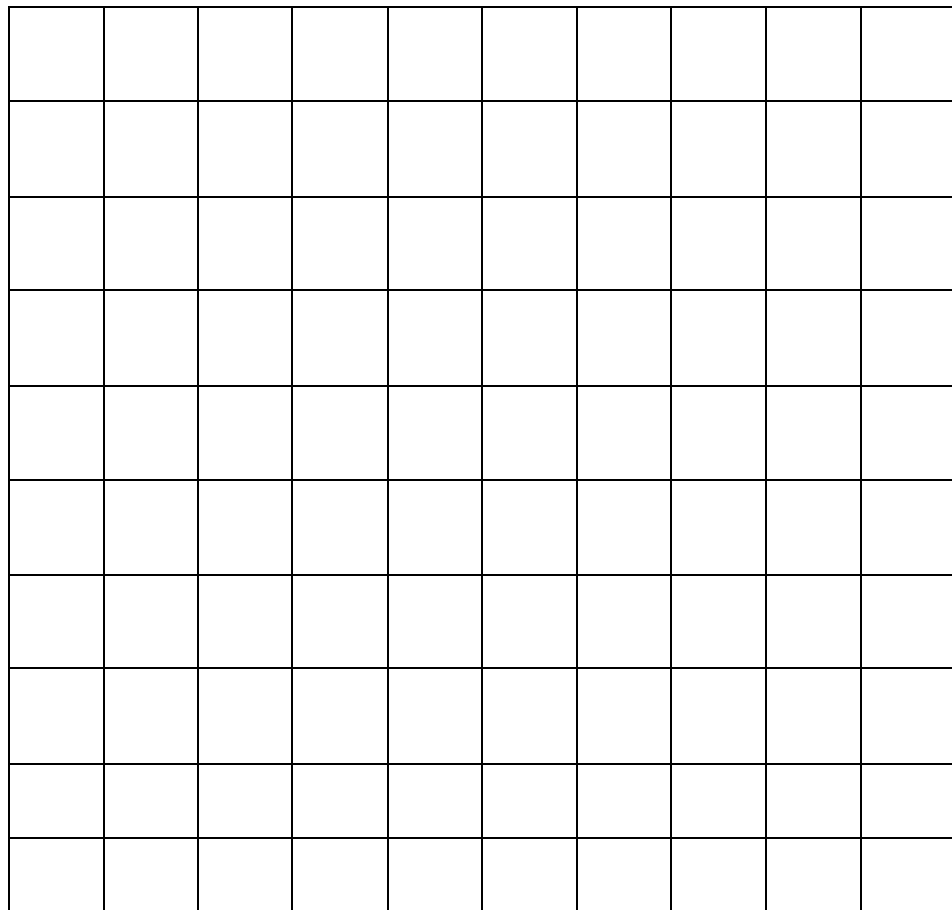
Valoración: \_\_\_\_\_

Test VII: Corte de un diseño



Valoración: \_\_\_\_\_

Test VIII: Punteado



Valoración: \_\_\_\_\_

# ANEXO 4







## ÍNDICE

PORTADA	i
CERTIFICACIÓN	ii
AUTORÍA	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO	vii
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS	viii
ESQUEMA DE TESIS	ix
a. TITULO	1
b. RESUMEN	2
c. INTRODUCCIÓN	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA	7
Importancia de la Lecto-escritura	8
Métodos de la Lecto-escritura	9
Madurez para la lectoescritura	10
Características presentes en los niños con madurez escolar	11
Factores que conforman la madurez para la Lectoescritura	12
Etapas de la lecto-escritura	13
Factores que influyen en la lectoescritura	14
-Factores Internos y Factores Externos	15
-Factores Escolares	16
Dificultades en el aprendizaje de la lectoescritura	17
-Dificultades de madurez escolar	18
Actividades Lúdicas. Concepto	20
La lúdica como instrumento para la enseñanza	20
Importancia de las Actividades Lúdicas	21
Clasificación de las Actividades Lúdicas	23
Características del juego	24
Vygotsky y su teoría constructivista del juego	25
La lúdica en el aprendizaje de la lectoescritura	27

e. METODOLOGÍA	29
f. RESULTADOS	34
g. DISCUSIÓN	46
h. CONCLUSIONES	49
i. RECOMENDACIONES	50
• PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	51
j. BIBLIOGRAFÍA	89
k. ANEXOS	92
a. TEMA	93
b. PROBLEMÁTICA	95
c. JUSTIFICACIÓN	99
d. OBJETIVOS	100
e. MARCO TEÓRICO	101
f. MATERIALES Y MÉTODOS	118
g. CRONOGRAMA	120
h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO	121
i. BIBLIOGRAFÍA	122
ÍNDICE	144