

UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS
FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



TESIS PARA OPTAR AL GRADO DE LICENCIATURA EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

LA INCORPORACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PEDAGÓGICAS
EN LA UNIDAD EDUCATIVA CORINA GALLARDO (NIVEL INICIAL)
PARA LA MOTIVACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y
APRENDIZAJE DE LA LECTO -ESCRITURA EN NIÑOS Y NIÑAS EN
EDAD PREESCOLAR DE 4 A 5 AÑOS

UNIVERSITARIA: HURTADO ARAGON, ROCÍO DEL ROSARIO

TUTOR: Lic. KETTY ARCE LORETO

Gestión: 2021

LA PAZ – BOLIVIA

DEDICATORIA

La presente Tesis está dedicado a Dios ya que gracias a él he logrado concluir mi carrera.

A mis padres que son las personas que inculcaron en mí el deseo de superación, honestidad y fortaleza.

A mi esposo e hijos que son parte fundamental de mi vida y el motor que me inspira para seguir esforzándome cada día.

A mi tutora por el apoyo incondicional para poder llegar a la culminación de esta investigación.

AGRADECIMIENTOS.

Agradezco principalmente a Dios por darme la vida y las fuerzas necesarias para continuar con mi carrera universitaria.

A mis padres por inculcarme valores que formaron mi carácter y personalidad.

A mi esposo e hijos por apoyarme para seguir adelante triunfando en esta vida y cumplir con todos mis objetivos.

A mis hermanos, amigos y familiares por su apoyo incondicional.

A la Profesora, niños (as) Unidad Educativa Corina Gallardo (color azul) de la que son mi inspiración para llevar a cabo esta importante propuesta en beneficio de ellos.

Un inmenso agradecimiento a Lic. Ketty Arce por la guía incondicional y el asesoramiento brindado durante este recorrido.

INDICE

INTRODUCCIÓN.....	XIII
-------------------	------

CAPITULO I

1 PROBLEMA Y OBJETO DE LA INVESTIGACIÓN	1
1.1 ANTECEDENTES.....	1
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.3 DESCRIPCIÓN E IDENTIFICACIÓN GRÁFICA DEL PROBLEMA	5
1.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	6
1.5 OBJETIVOS	7
1.5.1 OBJETIVO GENERAL	7
1.5.2 OBJETIVO ESPECÍFICO	7
1.6 JUSTIFICACIÓN	8
1.7 DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	10
1.7.1 LÍMITE DE CONTENIDO.....	10
1.7.2 LÍMITE ESPACIAL	10
1.7.3 LÍMITE TEMPORAL.....	11

CAPITULO II

2 MARCO TEÓRICO Y MARCO CONTEXTUAL	12
2.1 EL CONCEPTO DE LA LÚDICA.....	12
2.2 LA IMPORTANCIA DE LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU ROL PROACTIVO EN EL AULA	14
2.3 LA ACTIVIDAD LÚDICA.....	15
2.4 EXPRESIÓN LÚDICA	16
2.5 LÚDICA Y APRENDIZAJE.....	17
2.6 LÚDICA DIFERENTE AL JUEGO.....	17

2.6.1	ESTRATEGIAS LÚDICAS	18
2.7	EL JUEGO.....	19
2.7.1	ANTECEDENTES DEL JUEGO	19
2.7.2	PERSPECTIVAS TEÓRICAS DEL JUEGO	20
2.7.3	DEFINICIÓN DEL JUEGO	22
2.7.4	CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS	24
2.7.5	EL JUEGO Y LAS DIMENSIONES DEL DESARROLLO INFANTIL	27
2.7.6	LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LOS NIÑOS	28
2.7.7	PSICOLOGÍA DEL JUEGO.....	30
2.7.8	EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN LA RECREACIÓN.....	31
2.7.9	RECREACIÓN	32
2.7.10	EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA EDUCACIÓN INFANTIL	32
2.7.11	IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN	35
2.7.12	EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA.....	38
2.8	PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA LECTO- ESCRITURA	39
2.8.1	¿QUÉ ES LEER?	39
2.8.2	¿QUÉ ES APRENDER A LEER?	39
2.8.3	¿QUÉ ES SABER LEER?	39
2.8.4	¿Y QUÉ FUNCIÓN DESEMPEÑA LA ESCUELA?.....	40
2.8.5	ESCUELA, REPETICIÓN Y LECTURA	41
2.8.6	EL MAESTRO Y EL APRENDIZAJE DE LA LECTURA	41
2.9	LA EDUCACIÓN PREESCOLAR	42
2.9.1	LA EDUCACIÓN PREESCOLAR	42

2.9.2	INNOVACIÓN EDUCATIVA.....	43
2.9.3	SIGNIFICADO Y SENTIDO DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR	45
2.9.4	APRENDER A CONOCER.....	45
2.9.5	APRENDER A VIVIR JUNTOS.....	46
2.9.6	APRENDER A SER	46
2.9.7	LAS INTELIGENCIAS RELACIONADAS QUE INVESTIGA Y PROPONE GARDNER SON:.....	47
2.9.8	CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO DEL NIÑO EN EDAD PREESCOLAR.....	48
2.9.9	LAS PRINCIPALES DESTREZAS MOTORAS SON:	49
2.10	DESARROLLO COGNITIVO Y PERCEPTUAL.....	49
2.10.1	DESARROLLO DEL LENGUAJE	51
2.10.2	DESARROLLO DE LA PERSONALIDAD	51
2.10.3	DESARROLLO MORAL.....	52
2.10.4	DESARROLLO SOCIAL.....	52
2.11	EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE LA ENSEÑANZA EN EL NIVEL INICIAL	53
2.11.1	TEORÍAS PSICOGENÉTICAS	53
2.11.2	TEORÍAS COMPENSATORIAS.....	54
2.11.3	TEORÍAS FUNCIONALES	54
2.12	EL DESARROLLO DE LA LECTO-ESCRITURA	54
2.12.1	EL APRENDIZAJE DEL LENGUAJE ESCRITO	56
2.12.2	ETAPAS DE LA LECTO-ESCRITURA.....	58
2.12.3	FACTORES EN EL APRENDIZAJE DE LA LECTO- ESCRITURA	59
2.12.4	FACTORES INTERNOS	59

2.12.5	FACTORES EXTERNOS	61
2.12.6	LA ADQUISICIÓN DE LA LECTO-ESCRITURA	62
2.12.7	DIFERENCIAS ENTRE LENGUAJE ORAL Y LENGUAJE ESCRITO	63
2.12.8	DESARROLLO DE LA CONCIENCIA FONOLÓGICA DEL LENGUAJE Y APRENDIZAJE DE LA LECTO-ESCRITURA	65
2.12.9	APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	67
2.12.10	MOTIVACIÓN	68
2.13	FUNDACIÓN DEL UNIDAD EDUCATIVA CORINA GALLARDO ...	70
2.13.1	MISIÓN, VISIÓN Y OBJETIVOS INSTITUCIONALES:	70
2.14	INFRAESTRUCTURA	71
2.15	POBLACIÓN DE ESTUDIANTES:	72
2.16	CARACTERÍSTICAS DE LOS DOCENTES DE ESTA INSTITUCIÓN 73	
2.17	DIAGNÓSTICO DE LA UNIDAD EDUCATIVA CORINA GALLARDO EN FUNCIÓN DEL TEMA DE ESTUDIO	73
2.18	MARCO LEGAL	74
2.18.1	MARCO INTERNACIONAL	74
2.18.2	MARCO NACIONAL	75
2.18.3	DE CINCO AÑOS DE DURACIÓN, COMPRENDE DOS ETAPAS	78
2.19	EDUCACIÓN INICIAL EN FAMILIA COMUNITARIA, ESCOLARIZADA	79

CAPITULO III

3	MÉTODOLOGIA	80
3.1	ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN	80
3.2	TIPO DE INVESTIGACIÓN	80

3.3	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	81
3.4	HIPÓTESIS	81
3.5	OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES	81
3.6	LA POBLACIÓN	85
3.7	LA MUESTRA.....	85
3.8	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	85
3.8.1	OBSERVACIÓN DE CAMPO.....	86
3.8.2	ENCUESTA.....	86
3.8.3	PROCESAMIENTO DE DATOS Y ANÁLISIS DE RESULTADOS	87
3.8.4	PROCEDIMIENTOS Y FASES.....	88

CAPITULO IV

4	PROGRAMA DE ESTRATEGIAS LUDICAS	89
4.1	NOMBRE DEL PROGRAMA.....	89
4.2	FUNDAMENTACIÓN.....	89
4.3	OBJETIVOS	89
4.3.1	OBJETIVO GENERAL	89
4.3.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	90
4.4	DURACIÓN DEL PROGRAMA.....	90
4.5	DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA.....	90
4.6	METODOLOGÍA DEL PROGRAMA	90
4.7	POBLACIÓN.....	91
4.8	MODELO DE INTERVENCIÓN	92

CAPITULO V

5	RESULTADOS Y DISCUSIÓN	110
5.1	PRUEBA INICIAL.....	111
5.2	PRUEBA FINAL.....	123
5.3	ENCUESTA A LOS PROFESORES	134
5.4	ENCUESTAS A LOS PADRES DE FAMILIA	141
5.5	ANALISIS DE RESULTADOS DE PRUEBA INICIAL Y PRUEBA FINAL....	156

CAPITULO VI

6	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	167
6.1	CONCLUSIONES	167
6.2	RECOMENDACIONES.....	169
ANEXOS	180
	LISTA DE COTEJO REGISTO DE CRITERIO DE EVALUACION	181
	FOTOS.....	185

INDICE DE GRAFICOS

TABLA 1. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES – MOTIVACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA LECTO-ESCRITURA.....	82
TABLA 2 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES –ESTRATEGIAS PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE.....	84
TABLA 3. MUESTRA	85
TABLA 4 GÉNERO DE LOS PARTICIPANTES.....	111
CUADRO 1 IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA	5
CUADRO 2. SESIÓN 1.....	92
CUADRO 3. SESIÓN 2.....	94
CUADRO 4. SESIÓN 3.....	95
CUADRO 5. SESIÓN 4.....	97
CUADRO 6 SESIÓN 5.....	99
CUADRO 7. SESIÓN 6.....	101
CUADRO 8 SESIÓN 7.....	103
CUADRO 9. SESIÓN 8.....	104
CUADRO 10 SESIÓN 9.....	105
CUADRO 11 SESIÓN 10.....	106
CUADRO 12 SESIÓN 11.....	108
GRAFICA 1. 1 RECONOCE LAS PARTES DEL CUERPO, EL FUNCIONAMIENTO Y EL CUIDADO QUE DEBE TENER.....	112
GRAFICA 1. 2 IDENTIFICA LA LATERALIDAD DE SU CUERPO.....	113
GRAFICA 1. 3 REALIZA EXPRESIÓN CORPORAL Y CREATIVA.....	114
GRAFICA 1. 4 EXPRESIÓN ARTÍSTICA	115
GRAFICA 1. 5 LAS CONSONANTES Y VOCALES.....	116

GRAFICA 1. 6	IDENTIFICAR LA COORDINACIÓN VISO MOTORA DE CADA NIÑO (A)	117
GRAFICA 1. 7	IDENTIFICAR LOS DÍAS DE LA SEMANA	118
GRAFICA 1. 8	TEXTURA Y COLOR DE LAS FRUTAS	119
GRAFICA 1. 9	BLANCA NIEVES Y LOS 7 ENANOS	120
GRAFICA 1. 10	LA CASITA DE CHOCOLATE	121
GRAFICA 1. 11	INTEGRANTES DE LA FAMILIA	122
GRAFICA 2. 1	RECONOCE LAS PARTES DEL CUERPO, EL FUNCIONAMIENTO Y EL CUIDADO QUE DEBE TENER	123
GRAFICA 2. 2	IDENTIFICA LA LATERALIDAD DE SU CUERPO	124
GRAFICA 2. 3	REALIZA EXPRESIÓN CORPORAL Y CREATIVA	125
GRAFICA 2. 4	EXPRESIÓN ARTÍSTICA	126
GRAFICA 2. 5	LAS CONSONANTES Y VOCALES	127
GRAFICA 2. 6	IDENTIFICAR LA COORDINACIÓN VISO MOTORA DE CADA NIÑO (A)	128
GRAFICA 2. 7	IDENTIFICAR LOS DÍAS DE LA SEMANA	129
GRAFICA 2. 8	TEXTURA Y COLOR DE LAS FRUTAS	130
GRAFICA 2. 9	BLANCA NIEVES Y LOS 7 ENANOS	131
GRAFICA 2. 10	LA CASITA DE CHOCOLATE	132
GRAFICA 2. 11	INTEGRANTES DE LA FAMILIA	133
GRAFICA 3. 1	EDAD	134
GRAFICA 3. 2	SEXO	135
GRAFICA 3. 3	¿LES LEE CUENTOS A LOS NIÑOS?	136
GRAFICA 3. 4	¿A LOS NIÑOS Y NIÑAS LE GUSTAN QUE LE LEAN CUENTOS?	137
GRAFICA 3. 5	¿CONSIDERA QUE LA LÚDICA ES IMPORTANTE AL MOMENTO DE LEERLES CUENTOS A LOS NIÑOS?	138

GRAFICA 3. 6	¿UTILIZA LA LÚDICA PARA LEER CUENTOS?	139
GRAFICA 3. 7	¿QUÉ TIPOS DE ESTRATEGIAS UTILIZA AL MOMENTO DE LEERLE CUENTOS A LOS NIÑOS?.....	140
GRAFICA 4. 1	EDAD	141
GRAFICA 4. 2	SEXO.....	142
GRAFICA 4. 3	GRADO DE INSTRUCCIÓN.....	143
GRAFICA 4. 4	¿ANIMA A LA LECTURA INCLUSO ANTES DE QUE SU HIJA/O APRENDA A LEER?.....	144
GRAFICA 4. 5	¿LES RECITA RIMAS, CUENTOS O POESÍAS A SUS HIJOS Y SE LAS LEE EN VOZ ALTA?.....	145
GRAFICA 4. 6	¿DA EJEMPLO LEYENDO LIBROS, REVISTAS, PERIÓDICOS Y TRANSMITE A SUS HIJOS CONDUCTAS LECTORAS?.....	146
GRAFICA 4. 7	¿ACOMPaña A SUS HIJOS A VISITAR EXPOSICIONES? ¿ASISTIENDO A FUNCIONES DE TÍTERES O TEATRO Y A OTROS ESPECTÁCULOS CULTURALES PARA IR AFINANDO LA SENSIBILIDAD Y LA IMAGINACIÓN DE SUS PEQUEÑOS?.....	147
GRAFICA 4. 8	¿COMPARTE Y COMENTA LAS LECTURAS DE SUS HIJOS?	148
GRAFICA 4. 9	¿ACOMPaña A SUS HIJOS A LOS LUGARES DONDE ESTÁN LOS LIBROS, LIBRERÍAS Y BIBLIOTECAS, PARA SELECCIONARLOS JUNTOS Y LOS ANIMA A ACUDIR A LA BIBLIOTECA DEL COLEGIO?	149
GRAFICA 4. 10	¿FOMENTA Y CUIDA LA BIBLIOTECA FAMILIAR O PERSONAL Y DESTINA EN SU CASA UN ESPACIO ADECUADO PARA ELLA?	150
GRAFICA 4. 11	¿LEE, CON SUS HIJOS LAS PUBLICACIONES QUE SE HACEN EN EL COLEGIO?.....	151
GRAFICA 4. 12	¿COMPRENDE QUE LA COMPRA DE UN LIBRO NO ES ALGO EXCEPCIONAL Y QUE ADQUIERE LIBROS REGULARMENTE (NO SÓLO EN FECHAS SEÑALADAS)?	152

GRAFICA 4. 13	¿NO ESTÁ OBSESIONADA CON QUE SUS HIJAS LEAN POR ENCIMA DE TODAS LAS COSAS O TAMBIÉN COMPARTE CON ELLOS PROGRAMAS DE TELEVISIÓN, PELÍCULAS DE VÍDEO, JUEGOS VIRTUALES, ETC.?	153
GRAFICA 4. 14	¿SE INTERESA POR LOS CRITERIOS DE SELECCIÓN DE LECTURA ASESORÁNDOSE Y CONSULTANDO A LOS RESPONSABLES DE LAS BIBLIOTECAS ESCOLARES Y PÚBLICAS?	154
GRAFICA 4. 15	¿PARTICIPA EN ALGUNAS PROPUESTAS DE ACTIVIDADES LECTORAS?	155
FOTO 1	ESTUDIANTES DESTACADOS	171
FOTO 2	ESTUDIANTES GRADUADOS EN KÍNDER	171
FOTO 3	DÍA DE LA GRADUACIÓN	172
FOTO 4	RECONOCE LAS PARTES DEL CUERPO, EL FUNCIONAMIENTO Y EL CUIDADO QUE DEBE TENER	185
FOTO 5	IDENTIFICA LA LATERALIDAD DE SU CUERPO	185
FOTO 6	REALIZA EXPRESIÓN CORPORAL Y CREATIVA EN EL PATIO	186
FOTO 7	EXPRESIÓN Y APRECIACIÓN ARTÍSTICA	187
FOTO 8	IDENTIFICA LAS CONSONANTES Y VOCALES	187
FOTO 9	COORDINACIÓN VISOMOTORA	189
FOTO 10	IDENTIFICA LOS DÍAS DE LA SEMANA	190
FOTO 11	DESCRIBE EL COLOR Y LA TEXTURA DE LAS FRUTAS	191
FOTO 12	BLANCA NIEVES Y LOS SIETE ENANITOS	192
FOTO 13	LECTURA DE LA ROTA FOLIO “LA CASITA DE CHOCOLATE”	193
FOTO 14	LA FAMILIA EL EJE CENTRAL DE SOCIEDAD	194

INTRODUCCIÓN

La presente investigación centra su atención en las necesidades que hoy se presentan a nivel de la educación preescolar, considerando las necesidades y los roles de los mismos actores educativos (docentes, estudiantes, padres de familia y plantel administrativo) con la finalidad de poder introducir las estrategias lúdicas al sistema educativo, por cuanto se percibe que los niños (as) cuyas edades oscilan entre los 4 y 5 años de edad requieren de mayor motivación en el área de la lecto-escritura.

La lúdica es una forma de vivir, es decir sentir placer y valorar lo que surge percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica beneficia el proceso de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas e induce la atención del niño en su aprendizaje.

Las actividades lúdicas se convierten en una herramienta estratégica dentro el aula introduciendo al niño al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera encantadora y natural desarrollando habilidades.

Por esto se dice que la lúdica generan niños aptos con destrezas fortalecidas, niños expresivos, con disposición a trabajar en el aula, curiosos, creativos en ambientes que propician y amplían su vocabulario, de la misma forma la convivencia entre pares y con ello el interés de los padres hacia los eventos escolares.

En Bolivia, se considera que la educación preescolar es el primer eslabón en el sistema educativo, por tal motivo se debe dedicar especial atención en la educación y desarrollo de los niños(as) en edad preescolar viendo soluciones efectivas para superar los problemas o dificultades que estos niños presentan en lo que respecta a lecto-escritura.

Como el juego anticipa la vida, de cierta forma la vida es un juego y es en el juego de la vida donde el hombre se prueba a sí mismo, el ejercicio de la función lúdica se torna un factor muy importante para que el niño aprenda a producir, a respetar y a aplicar las reglas de juego, como prefigurando la vida desde la creatividad y el sentido de curiosidad y de exploración propio de los niños.

También podemos decir que la actividad lúdica es interesante y motivadora, atrae la atención de los niños en edad preescolar hacia un aprendizaje específico, hallamos beneficios en las actividades lúdicas ya que mediante ella, el niño adquiere conocimiento y conciencia de su propio cuerpo, dominio de equilibrio, control eficaz de las diversas coordinaciones globales y segmentales, logra control de la inhibición voluntaria y de la respiración, también fomenta la organización del sistema corporal, maneja una estructura espacio-temporal y mayor posibilidad al mundo exterior, estimula la percepción sensorial, la coordinación motriz y el sentido del ritmo, mejora notoriamente la agilidad y flexibilidad del organismo particularidades que son importantes para reconocer en el niño, en sus diferentes etapas del desarrollo.

En la actualidad la implementación de la actividad lúdica como herramienta ocupa un lugar importante en la educación por lo tanto. La presente investigación pretende contribuir en el proceso educativo reflejando la importancia de la aplicación de los juegos por medio de actividades lúdicas para mejorar y lograr un conocimiento significativo en los niños (as) de nivel preescolar en la Unidad Educativa Corina Gallardo (Nivel Inicial) ubicado en el Distrito de la Max Paredes en la ciudad de La Paz, Zona Villa Victoria, motivándolos en la lecto-escritura, fortaleciendo la misma para reducir o disminuir dificultades en su posterior ingreso a la enseñanza primaria, fundamentalmente al primer grado.

Se plantearán algunas estrategias lúdicas para apoyar y formar más espacios dinámicos, donde los niños(as) de esta Unidad Educativa interactúen a partir de sus pre-saberes y lo asimilen a través de los distintos procesos orientados hacia el desarrollo cognitivo, socio-afectivo y psicológico.

Por cuanto es evidente de que el niño(a) es un ser activo, participativo, creativo, pues bien, la lúdica en sus diferentes expresiones enriquece manifestaciones positivas como la admiración, el entusiasmo, curiosidad, alegría, sociabilidad, atención, seguridad en su autoestima alta, dinamismo, diálogo, disponibilidad a participar, aportan y construyen ideas y soluciones, se esmeran en competir y en pasarla bien, características del estado inherente e ideal en los niños.

La investigación si bien centra su atención principalmente en los niños(as) sin embargo también considera el rol fundamental que para el éxito de las estrategias lúdicas desempeñan los docentes y padres de familia. Para ello es necesario la implementación de las actividades lúdicas, propiciando en el aula un ambiente innovador y adecuado para incitar al desarrollo integral del niño, y a su vez concientizar y sensibilizar a directivos frente a la importancia de la lúdica como herramienta pedagógica para el desarrollo integral de los niños, con el fin de convertirlos en participes activos del presente estudio.

Es así que la investigación y la oportuna intervención, resultan el medio ideal para proyectar una educación de calidad, permitiendo a la Unidad Educativa Corina Gallardo y a sus niños(as) en edad preescolar trascender hacia un nuevo reto donde las exigencias del contexto y la pedagogía vayan de la mano; de esta manera se tomara conciencia de que las actividades lúdicas son una experiencia que integra a todo ser humano y es el inicio para un mejor futuro.

CAPITULO I

1 PROBLEMA Y OBJETO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 ANTECEDENTES

Es de trascendental importancia reconocer que existen innumerables investigaciones relacionadas con estrategias lúdicas pedagógicas como material didáctico para llevar a cabo el aprendizaje de la lectura – escritura.

Para sustentar la investigación se tomarán como soporte algunas investigaciones que guardan relación con los objetivos de investigación teniendo en cuenta los aportes de cada una de ellas, respecto a la aplicación de estrategias lúdicas pedagógicas para enseñar y fortalecer los procesos

lectura-escritura en niños (as).

En Bolivia, se considera que la educación preescolar es el primer eslabón en el sistema educativo, por tal motivo se debe dedicar especial atención en la educación y desarrollo de los niños(as) en edad preescolar viendo soluciones efectivas para superar los problemas o dificultades que estos niños presentan en lo que respecta a lecto-escritura.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La educación preescolar en la Unidad educativa Corina Gallardo, se reviste de una gran importancia porque es preparar a los niños para que hagan su paso a la educación primaria; por ello, aunque se piensa en el desarrollo de procesos es relevante pensar en los procesos de lecto-escritura, además es una necesidad para que inicien de manera efectiva su educación primaria.

A partir de la observación de prácticas y discursos pedagógicos, la revisión documental y las entrevistas informales con los actores de la comunidad educativa, se logró evidenciar que en la Unidad Educativa Corina Gallardo ubicada en el distrito de la Max Paredes – Zona Villa Victoria en la ciudad de La Paz. La directora de la unidad educativa me informo que los niños (as) reciben poca motivación hacia las actividades lúdicas por parte de las docentes, evidenciándose una falta de interés en los niños por aprender, poca participación en las actividades diarias, distracción y apatía ante el desarrollo de las mismas, siendo anheladas por los niños según una dinámica de observación y diagnóstico previo efectuado.

Al observar las dificultades de la expresión corporal de los niños (as) de 5 años del kínder azul ,se pretende realizar una investigación acerca de cómo la incorporación de una estrategia lúdica pedagógica ,para la motivación del proceso de enseñanza y aprendizaje de la lecto - escritura , debido a que la expresión corporal en niños (as) se va manifestando con mayor claridad a partir de los 4 a 5 años de edad, para después continuar con el aprendizaje de la lecto- escritura ,puesto que existen varios cambios en esta etapa, así por ejemplo; un mayor desarrollo psicomotor, lenguaje, lateralidad, espacialidad y la principal es la de mayor comunicación con los demás niños (as) ya que ingresan a la escuela.

Una de las alternativas para la motivación de hacia la lectura son los juegos. Piaget “Menciona que las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo del niño son consecuencia directa de las transformaciones que sufren parcialmente las estructuras cognitivas del niño. en el proceso de la asimilación y acomodación”

La educación preescolar es la base de los futuros aprendizajes, y es desde allí donde se debe fundamentar la actividad lúdica, la cual 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 y así articularse posteriormente con el primer año de educación primaria, el cual constituye las bases formativas para los procesos de aprendizaje que desarrollan en los niños (as) en los siguientes años de educación básica.

Para lograr este fin, los niños deben salir de preescolar con unos logros mínimos en cuanto al reconocimiento del código escrito para que, a partir de grado, primero adquieran mayor conocimiento y práctica de la lecto-escritura de manera comprensiva.

Con la presente investigación se pretende promover el desarrollo integral del niño en edad preescolar en edades comprendidas de los 4 a 5 años a través de la práctica de actividades lúdicas, desarrollando así todas las áreas y su adaptación como herramienta de enseñanza en espacios de aprendizajes del aula preescolar en dicho establecimiento educativo de educación inicial.

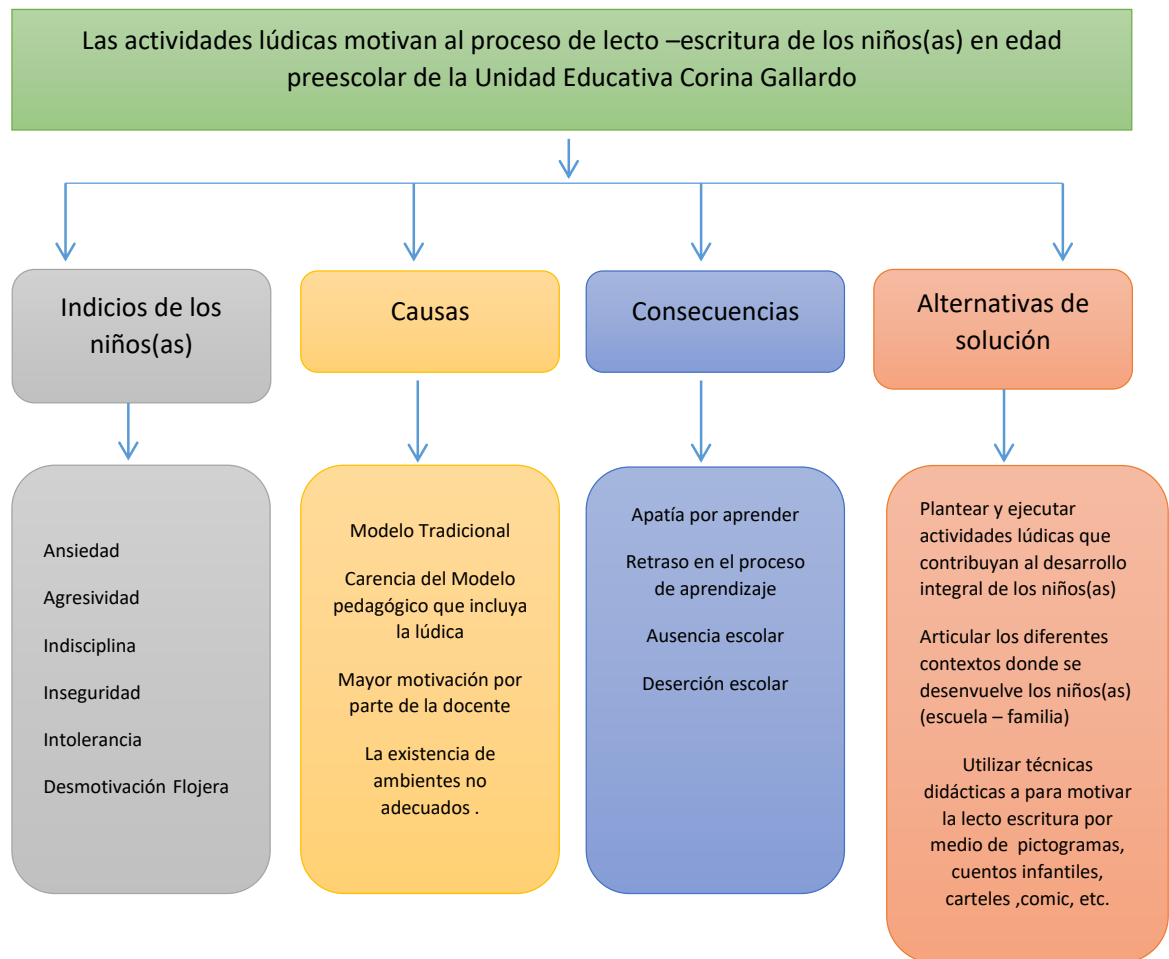
Es importante enfatizar y superar las deficiencias que presentan los niños (as) de edades que oscilan entre los 4 y 5 años de edad que cursan kínder color azul ya que la lecto-escritura es fundamental en el preescolar, pues es allí donde comienza el deterioro por falta de hábitos de estudio, estrategias adecuadas y motivación por parte del docente.

Esto también constituye una problemática, por cuanto los docentes deben preocuparse por contribuir a dar una solución efectiva en el campo de la educación para motivar a la lecto-escritura de sus estudiantes con la participación también de los propios padres de familia donde no solo se incorporan estrategias sino un conjunto de actividades dadas para todos en común.

Es así que urge la necesidad de que los niños (as) de la Unidad Educativa Corina Gallardo a partir de las actividades lúdicas y juegos didácticos puedan observar, manipular, preguntar y construir conocimientos dentro de un ambiente de participación fundamentada en valores y actividades ello va a contribuir a superar la problemática hoy existente inherente a mejorar y motivar el proceso de lecto-escritura a partir del conocimiento, la identificación, la escritura y la lectura de letras así como la asociación de palabras con imágenes, las mismas que permitirán que las niños (as) obtengan un aprendizaje significativo.

1.3 DESCRIPCIÓN E IDENTIFICACIÓN GRÁFICA DEL PROBLEMA

Cuadro 1 Identificación del Problema



Fuente: Elaboración Propio

1.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

En los países desarrollados la motivación es el motor que mueve a las personas a realizar diferentes actividades en su vida cotidiana; que por ello lo van aplicando día a día en los niños (as). En nuestra actualidad la motivación de los niños se va deteriorando por la escasa motivación de los docentes en el aprendizaje de los niños (as).

Como una mirada, hacia la transformación del proceso de enseñanza y de aprendizaje es indispensable tomar la actividad lúdica como estrategia pedagógica, que genere aprendizajes significativos, motive al desarrollo y mejoramiento de la lecto - escritura, partiendo de las necesidades, intereses y de los niños (as).

Tomando como referencia las experiencias en el aula de uno de los paralelos del kínder azul, que se llevan a cabo en la Unidad Educativa Corina Gallardo en el nivel de preescolar en niños de edades de 4 a 5 años será importante realizar una investigación que nos lleve a plantear la siguiente pregunta:

¿De qué manera la actividad lúdica como estrategia pedagógica contribuye a fortalecer y motivar el proceso de lecto-escritura de los niños de 4 a 5 años que cursan el nivel preescolar de la Unidad Educativa Corina Gallardo en la ciudad de La Paz?

1.5 OBJETIVOS

1.5.1 OBJETIVO GENERAL

- Diseñar una estrategia lúdica pedagógica para la Unidad Educativa Corina Gallardo que fomente la motivación del proceso de enseñanza y aprendizaje de la lecto - escritura en niños (as) en edad preescolar de 4 a 5 años a través del juego.

1.5.2 OBJETIVO ESPECÍFICO

- Identificar las actitudes de niños (as) frente a las diferentes actividades lúdicas, en edad preescolar de 4 a 5 años Unidad Educativa Corina Gallardo
- Identificar las actitudes con bajos o inexistentes frente a los criterios de evaluación de los niños(as) de pre escolar de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Corina Gallardo.
- Elaborar un plan de actividades lúdicas para motivar a desarrollar las áreas sensitivas.
- Proporcionar a los niños (as) diferentes actividades lúdicas que los lleven a realizar lecturas interesantes y agradables en compañía de sus padres.
- Evaluar el impacto de la estrategia lúdica-pedagógica utilizada en la enseñanza - aprendizaje de la lectura y la escritura.

1.6 JUSTIFICACIÓN

La investigación encuentra su principal justificación en la necesidad de que la labor pedagógica desarrollada por los docentes o profesores de las Unidades Educativas (nivel inicial) y su posterior continuidad en las unidades educativas de nivel primario, emplee otras estrategias distintas a las concebidas en el sistema de enseñanza de corte tradicionalista. Por cuanto la observación del grupo de niños(as) en edad preescolar en el paralelo color azul de la Unidad Educativa Corina Gallardo, presenta dificultades en el proceso de lecto-escritura, lo que unido a estrategias convencionales y poco atractivas que emplea la actual profesora ocasiona una desmotivación en el aula, por lo que los niños optan por realizar otras actividades, o se evidencia desgano, indisciplina, ansiedad, agresividad, intolerancia, inseguridad fatiga, pereza, desmotivación en los infantes.

El presente estudio cuenta con relevancia investigativa, por cuanto aborda un tema crucial dentro de la formación inicial como es el proceso de motivación para mejorar la lecto-escritura, además porque es el primer estudio que se realiza tomando en cuenta los problemas que presentan en la actualidad los niños(as) de la Unidad Educativa Corina Gallardo respecto a la lecto-escritura y la posibilidad de emplear actividades lúdicas como una opción adecuada dentro de la pedagogía de enseñanza moderna con la finalidad de buscar la creación y escogencia de estrategias lúdicas, que permitan generar un proceso de cambio a partir de la implementación de actividades que despierten el interés y la motivación en principio del grupo de niños(as) objeto de estudio y posteriormente su implementación en toda la comunidad educativa que conforma el referido Centro de Enseñanza Inicial o Preescolar.

En el presente estudio se concentra el esfuerzo en el desarrollo de la lúdica, para ser desarrollada en las diferentes áreas y vivencias de los niños(as) dentro y fuera del aula; de la misma manera se da importancia a la conciencia creadora y creativa de todo individuo desde su temprana edad.

Asimismo la presente investigación también posee pertinencia investigativa por cuanto permitirá superar las deficiencias pedagógicas y el empleo de metodologías tradicionalistas poco efectivas, dejando de lado el modelo tradicional, implementando un modelo pedagógico acorde a las necesidades de los niños (as), motivándolos por medio de la lúdica aun no implementada como estrategia de motivación al gusto y placer por el proceso de lecto - escritura de manera entretenida, fácil, didáctica, amena, incidiendo positivamente en el aprendizaje significativo de estos niños en edad preescolar. Reafirmando además el compromiso de mejoramiento de la calidad de enseñanza de parte de la profesora o docente y el interés continuo de la directiva de dicha Unidad Educativa respecto del seguimiento y control de su plantel docente.

También el estudio se justifica porque a través de algunas prácticas de observación se diagnosticó la poca implementación de actividades lúdicas en el aula preescolar de estos niños(as), dando cuenta de esto el papel desempeñado por la docente quien imparte e impone las actividades a realizar sin dar rienda suelta a su imaginación y capacidad creadora; práctica que incide y provocan en estos niños la falta de interés hacia la actividad escolar.

La presente investigación permitirá que los docentes, se den cuenta que es de vital importancia fortalecer y fomentar las actividades lúdicas en los niños involucrando a los demás integrantes de la comunidad educativa, ya que el acompañamiento y respaldo que le dan estos a los niños, fortalecen y reafirman los procesos de aprendizaje, pues les brindan seguridad, independencia, confianza, estabilidad; todo esto con el fin de que en un futuro sea una persona capaz de enfrentarse y transformar su medio.

Es así que el estudio posee una propuesta innovadora que también justifica la originalidad, innovación del tema desde el punto de vista académico pues resulta útil para la Carrera de Ciencias de la Educación, pues constituye un verdadero aporte para el conocimiento

Por ello la implementación de estrategias lúdicas para motivar la lecto - escritura en la Unidad Educativa Corina Gallardo permitirá reconocer al niño como un ser lúdico, fomentando la actividad lúdica como principio que hace parte de su desarrollo total, facilitando el desarrollo de su capacidad para elegir y aprender a gusto, fomentando su aprendizaje y conocimiento a través de lo que realmente despierta su atención e interés, realizando actividades que le produzcan placer y goce.

1.7 DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.7.1 LÍMITE DE CONTENIDO

En lo que respecta al alcance del contenido, la presente investigación abarca las siguientes áreas:

- Lúdica
- El Juego
- Enseñanza Preescolar
- Estrategias Lúdicas para motivar la Lecto – Escritura en niños de Kínder.

1.7.2 LÍMITE ESPACIAL

La presente investigación en lo que respecta al límite espacial en lo que respecta a su inicio, desarrollo y finalización se llevara a cabo en la ciudad de La Paz, concretamente

en el Distrito Max Paredes – Zona Villa Victoria, en la Unidad Educativa Corina Gallardo. Será esta unidad o establecimiento educativo donde se realizará específicamente el estudio y fundamentalmente el trabajo de campo.

1.7.3 LÍMITE TEMPORAL

La presente investigación en lo que respecta a su inicio, desarrollo y conclusión basada en el cumplimiento de sus objetivos tanto teóricos como prácticos y el desarrollo de la correspondiente propuesta se llevara a cabo durante la III y IV trimestre de la gestión 2017.

CAPÍTULO II

2 MARCO TEÓRICO Y MARCO CONTEXTUAL

PRIMERA PARTE - MARCO TEÓRICO

2.1 EL CONCEPTO DE LA LÚDICA

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. Según: Jiménez (2002) “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”.

Por esta razón la actividad 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.

Es así que la lúdica debería ser tenida en cuenta principalmente en los espacios escolares pues es rica en ambientes facilitadores de experiencias que mediante juegos, es necesario explicar cuanto más experiencias positivas y cuantas más realidades los niños conozcan, serán mucho más amplios y variados los argumentos de sus actividades, con respecto a la lúdica, es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicossocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento para tener más claridad ante la lúdica.

Los autores Palmett & Rico (2004), define la lúdica dicen “la lúdica es una actitud. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se reduce el disfrute, el goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego”. (Palmett & Rico, 2004:2)

Como bien dice “Estrada, los docentes deberán evitarse confundir lúdica con juego, pese a que semánticamente los diccionarios tratan estas expresiones casi como sinónimos. Al parecer todo juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego; la lúdica no se reduce o se agota en los juegos, va más allá, trascendiéndolos con una connotación general, mientras que el juego es más popular”. (Estrada, 2001:32)

“La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar) emociones orientadas hacia la entretención, la diversión, el esparcimiento. Lo anterior ratifica que la lúdica posee una limitada cantidad de formas, medios o satisfactores, de los cuales el juego es tan solo uno de ellos”. (Estrada, 2001: 32)

Ahora bien, además de resaltar algunas de sus definiciones, también es importante como dice “Estrada 2001, para los educadores que pretenden incorporar la lúdica en el contexto escolar, es bueno tener en cuenta los rasgos distintivos:

- Voluntad y fin. La experiencia lúdica requerida del deseo espontáneo y la decisión propia. Por esto resulta contradictorio hablar de programas lúdicos obligatorios, en las instituciones educativas.

- Control de la experiencia. La experiencia lúdica es controlada por el propio deseo emocional del hombre. El decide cómo, cuándo, con quién. Así, el inicio, curso y finalización dependen de cada quién.
- El sentimiento y la actitud. Lo lúdico es emocionante y divertido, posibilita la vivencia de una tensión agradable y exige una actitud de espontaneidad y disposición al imprevisto. Todo lo anterior, implica una ausencia de racionalidad calculadora, planificación rigurosa o premeditación profunda.
- Lo normativo. La lúdica no opera con normatividad rigurosa, opera con flexibilidad de criterios. Por supuesto que existen criterios básicos para regular un juego infantil, una competencia adolescente o una fiesta.
- La creación y recreación. “La actividad lúdica ofrece mayores posibilidades de creación y recreación por su carácter de incertidumbre” (Estrada, 2001: 33)

Con lo anterior se puede comprender como de lo lúdico se da al juego y a su vez como no es lo mismo hablar de lúdica que de juego. Lo que sigue a continuación son aquellas experiencias donde el juego ha estado inmerso en diversas investigaciones, demostrando cómo a partir de él se pueden lograr experiencias positivas para el desarrollo de los niños y las niñas en sus primeros años de vida.

2.2 LA IMPORTANCIA DE LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU ROL PROACTIVO EN EL AULA

“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” (Jiménez, 2002:42)

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 cognitiva. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas. Por lo anterior, la lúdica va de la mano con el aprendizaje.

“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”. (Núñez, 2002:8)

Aquí es donde el docente presenta la propuesta lúdica como un modo de enseñar contenidos, el niño es quien juega, apropiándose de los contenidos escolares a través de un proceso de aprendizaje; este aprendizaje no es simplemente espontáneo, es producto de una enseñanza sistemática e intencional, siendo denominado aprendizaje escolar.

2.3 LA ACTIVIDAD LÚDICA

El proceso o actividad lúdica, favorece en la infancia la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. En tanto ayuda a conocer la realidad, permite al niño afirmarse, favorece el proceso socializador, cumple una función integradora y rehabilitadora, tiene reglas que los jugadores deben aceptar y se realiza en cualquier ambiente.

2.4 EXPRESIÓN LÚDICA

Los niños aprenden muchas cosas a través del juego. Se los puede ayudar a desarrollar relaciones y habilidades sociales, como emplear materiales y equipos de juego con los demás; aguardar el turno; guiar y ser guiados, pedir lo que necesitan o quieren; y comprender el papel de la madre, el padre, el bebé o el médico

Para Piaget el juego consiste en una orientación del individuo hacia su propio comportamiento, una preponderancia de los medios sobre los fines de la conducta, un predominio de la asimilación sobre la acomodación.

Por su parte Celestin Freinet: (1896-1966) ofrece un aporte en su propuesta pedagógica dice que la práctica pedagógica se basa en “trabajo-juego”, combina el movimiento del cuerpo y de la inteligencia.

Hay un juego por así decirlo, funcional que se ejecuta en el sentido de las necesidades individuales y sociales del niño y el hombre, un juego que hunde a sus raíces en profundo de nuestro acontecer familiar y que, indirectamente quizá, sigue siendo una especie de preparación para la vida, una educación que prosigue misteriosa, instintivamente, no al modo analítico, razonable y dogmático de la escolástica, sino con un espíritu, una lógica y un proceso que parecen específicos de la naturaleza del niño.

Este juego, se antoja esencial lo mismo en el animalito que el hombrecito, es, en definitiva, trabajo, aunque trabajo de niño, cuyo fin no siempre captamos y que no reconocemos en modo alguno porque es menos trivial y menos bajamente utilitario de lo que lo imaginamos por lo común.

Para el niño, tal trabajo-juego es una especie de explotación y liberación, como la que siente, en nuestros días, el hombre que logra entregarse a una tarea profunda que lo anima y exalta.

2.5 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.

2.6 LÚDICA DIFERENTE AL JUEGO

Para empezar, se considera que es importante entender lo que es la lúdica. Cuando se habla de lúdica, se hace referencia a las conductas, lo que manifiesta el niño o la niña exteriormente, más entendido como sus actitudes. Mientras que cuando se habla de juego, es todo lo interno, afectivo y natural en el niño o la niña que se considera como un proceso.

Ahora bien, según “Silva, agrega que, para considerar un entorno lúdico hace referencia al conjunto de factores externos al niño que tienen un rol directo en el despliegue de su

actividad lúdica. El concepto de entorno lúdico refiere fundamentalmente a dos dimensiones:

- Condiciones físicas tangibles que contextualizan al juego, como escenarios y materiales con los que el niño cuenta para desplegar su juego.
- Condiciones intangibles que contextualizan el juego, como las representaciones intelectuales de padres, maestros y otros cuidadores respecto del juego y temas relacionados, que expresan en actitudes, valores, creencias y conductas derivadas de estas. Esto finalmente se expresa en las oportunidades o restricciones para jugar que estos actores ofrecen al niño. en esta dimensión incluimos las costumbres culturales sobre crianza, desarrollo y educación” (Silva, 2004:205

2.6.1 ESTRATEGIAS LÚDICAS

La estrategia lúdica es universal, su naturaleza cambia un poco con el tiempo en los diversos campos de la cultura. Se podría decir que no existe una persona que no ha practicado esta actividad en ciertas circunstancias. En algún momento, las comunidades humanas han expresado situaciones de vida a través del juego. (Velásquez, 2007).

La estrategia Lúdica es una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores. Fulcado (2004).

2.7 EL JUEGO

2.7.1 ANTECEDENTES DEL JUEGO

“El juego es algo esencial a la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir. Me atrevería a afirmar que la identidad de un pueblo esta fielmente unida al desarrollo del juego, que a su vez es generador de cultura”. (Moreno, 2002:11).

Ahora bien, sumándole a esta investigación del origen del juego, se encontró un estudio basado en un inventario de los juegos de los niños marfilenses en 1973 según la Unesco “se subraya aquí el estudio de los juegos y de los juguetes aporta el conocimiento de una población infantil y de una cultura en general” (Unesco, 1980: 24)

Se considera además importante resaltar a continuación “las características predominantes de los juegos de crianza, estas son:

- Integran al niño y al adulto en un mismo momento de juego.
- Son actividades lúdicas o pre-lúdicas que se comparten durante la crianza.
- Ocurren en los primeros años de vida y son esencialmente juegos corporales.
- Se transmiten generacionalmente.
- Fueron creados a partir de un encuentro.

- Para que se constituyan como juego es necesario un acuerdo. Este acuerdo, desde el punto de vista psicomotor, es un acuerdo tónico-emocional.
- No son programados de antemano, ni hay una destacada explicación verbal que anteceda la acción lúdica.
- Son vitales en la organización de un estilo psicomotor.

Podemos nombrar los juegos elementales de la crianza como juegos de sostén, ocultamiento y persecución”. (Calmels, 2004:15)

“Encontramos entonces que se habla de integración del niño y la niña en un nuevo grupo de clase, integración y cohesión no solo con el grupo sino con la célula familiar, dado que surge el dialogo entre padres e hijos. El juego es, por tanto, una herramienta fundamental para conocer más la realidad familiar donde se vive... el juego es popular en la medida que cualquiera tiene acceso y por eso se remonta a los orígenes de la humanidad”. (Bañeres, 2011:119)

Aquí el autor plantea cómo es que estos juegos de crianza o tradicionales, que surgen desde nuestros abuelos, y hoy en día siguen teniendo la misma importancia, y más aún siguen significando para los niños y las niñas. Además, se debe comprender la importancia de estos juegos para rescatar creencias culturales, integración entre miembros, donde se propicia la tolerancia y el respeto, la cooperación entre participantes, la solidaridad, favorece la cohesión y el sentido de pertenencia, todo ello ayuda a la formación integral de los niños y las niñas.

2.7.2 PERSPECTIVAS TEÓRICAS DEL JUEGO

Desde la Escuela Nueva se han presentado diversos teóricos quienes han aportado porqué el juego ha de cobrar importancia como medio educativo y como este a su vez es el soporte

para el aprendizaje en los niños y las niñas. Tal es el caso de Jean Piaget quién dice “el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas; contribuye a que el niño realice una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros”. (Calero, 2003: 26)

Complementando la teoría de Piaget, se encontró que según Montiel (2008) que “el juego es una forma de adaptación inteligente del niño al medio, es de gran utilidad para el desarrollo y progreso de las estructuras cognitivas puesto que permite adaptarse a los cambios de medio, y supone una expresión lógica a través de sus reglas con las que los niños creen que deben regirse los intercambios entre las personas” (Montiel, 2008:94)

Es así que por medio del juego se transmiten conocimientos que le permiten al niño entrar en los comportamientos del adulto, darse cuenta como es su rol en la sociedad, y así mismo ir tomando poco a poco conciencia de lo que él prontamente en un futuro también realizará.

Además, es un “factor de comunicación, ya que permite desarrollar sus aptitudes verbales, físicas e intelectuales, al abrir diálogos entre individuos de orígenes lingüísticos o culturales distintos”. (Unesco, 1980:14)

Dentro de la teoría psicológica se encuentra a Vygostki quién consideró al juego “como una forma espontánea de expresión cognitiva a través de la cual el niño nos muestra sus conocimientos... Los juegos todos de alguna manera tienen sus reglas y simbolizan (ponen en juego) contenidos transmitidos socialmente, tienen una dirección (aquello que la experiencia social le aporta al niño)”. (Franc, 2002: 5)

Retroalimentando esta teoría se concluye que para Vigotsky “el juego coloca al niño por encima de sus posibilidades, lo que favorece el desarrollo de sus potencialidades

cognitivas y afectivas, refleja y produce los esquemas socioculturales, y activa la representación intelectual y anticipación de resultados”. (Montiel, 2008: 95

2.7.3 DEFINICIÓN DEL JUEGO

Según la Real Academia de la Lengua Española dice del juego: “acción de jugar, pasatiempo o diversión”. (Moreno, 2002:21)

Otro autor quién describe el juego es “Moreno 2002, (como se citó en Huizinga) “el juego es una acción libre, ejecutada, y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material, no se obtenga en ella provecho alguno; que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual”. (Moreno 2002, 22)

Otra definición del juego según “Moreno 2002, (donde se citó en Zapata) el juego infantil es medio de expresión, instrumento de conocimiento, factor de sociabilización, regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento; en una palabra, resulta medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad”. (Moreno 2002:22)

El juego, además es un instrumento de aprendizaje porque utiliza recursos naturales y materiales del entorno, que le permiten a los niños y a las niñas promover su desarrollo cognitivo por medio de la interacción que tienen con estos. Según Moreno “el juego es una constante vital en la evolución, en la maduración y en el aprendizaje del ser humano;

acompaña al crecimiento biológico, psico-emocional, y espiritual del hombre, cumple con la misión de nutrir, formar y alimentar el crecimiento integral de la persona”. (Moreno, 2002: 20)

Como se citó en “Garvey 1985, ciertas características descriptivas del juego son ampliamente citadas como importantes para su definición. La mayoría de los que estudian el juego aceptarían el siguiente inventario:

- El juego es placentero, divertido.
- El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas. Sus motivaciones son intrínsecas y no se hallan al servicio de otros objetivos. De hecho, es más un disfrute de medios que un esfuerzo destinado a algún fin particular.
- El juego es espontáneo y voluntario. No es obligatorio, sino libremente elegido por el que lo practica.
- El juego implica cierta participación activa por parte del jugador.
- El juego no guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego
- En el juego los niños y las niñas reafirman su personalidad y autoestima”. (Garvey, 1985:14)

“El juego ha sido vinculado a la creatividad, a la solución de problemas, al aprendizaje del lenguaje, al desarrollo de papeles sociales y a otro numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales”. (Garvey, 1985:15)

2.7.4 CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

Se encontró como primera referencia que habla acerca de la clasificación del juego a la “UNESCO 1980, los juegos pueden clasificarse en cuatro grandes categorías:

- Los juegos que hacen intervenir una idea de competición, de desafío, lanzado a un adversario o a uno mismo, en una situación que supone igualdad de oportunidades al comienzo.
- Juegos basados en el azar, categoría que se impone fundamentalmente a la anterior.
- Juegos de simulacro, juegos dramáticos o de ficción, en los que el jugador aparenta ser otra cosa que lo que es en la realidad.

Y finalmente los juegos que se basan en la búsqueda del vértigo y que consisten en un intento de destruir, por un instante, la estabilidad de percepción y de imponer la conciencia lúdica una especie de pánico voluptuoso” (UNESCO, 1980:7).

Ahora bien, otro autor quién también plantea la clasificación de los juegos de acuerdo con su función educativa es “UNESCO 1980, distingue:

- Los juegos que interesan a la movilidad (motores). Estos juegos tienden al desarrollo muscular, mediante ejercicios de músculos de brazos, piernas, etc., hasta juegos con aparatos.
- Juegos propios para la educación de los sentidos (sensitivos). Se realizan utilizando diversos objetos que educan la mano, oído, la vista, etc. Se emplean estos procedimientos en forma progresiva.

- Los juegos para desenvolver la inteligencia (intelectuales). Estos juegos se realizan mediante la experimentación y la curiosidad infantil que tienden al desarrollo de la inteligencia.
- Los juegos para el cultivo de la sensibilidad y la voluntad (efectivos). En estos caben todos aquellos juegos que tienden al desarrollo de los instintos sociales. La elección de los juegos efectivos toca al hogar y a la escuela, con el fin de evitar la proliferación de juegos que no conducen a la formación de buenos hábitos.
- Juegos artísticos. Satisfacen principalmente el libre juego de la imaginación, en los que es más viva la ilusión, propenden a la cultura estética de los niños según sus tendencias, habilidades y aptitudes. Pueden ser: pintorescos, épicos, arquitectónicos, de imitación plástica, dramáticos” (UNESCO, 1980:60)

Como dice “Calero, (como se citó en Calzetti) a base de estas clasificaciones podríamos considerar la más acertada en el campo educativo, puesto que clasifica los juegos en dos clases:

- Juegos de experimentación son: sensoriales (hacer ruido, examinar colores, escuchar, tocar objetos). Motores (ponen en movimiento los órganos del cuerpo u objetos extraños). Psíquicos (intelectuales: de comparación, reconocimiento, de relación, de razonamiento, de reflexión y de imaginación; Afectivos: en los que intervienen las emociones o sentimientos; y Volitivos: donde interviene la atención voluntaria).
- Juegos sociales son: los de lucha corporal o espiritual”. (Calero, 2003:61)

Considerando lo anterior es importante mencionar a Pugmire-Stoy (1996) quién habla de los distintos tipos de juego, y además considera que el carácter de los tipos de juego es

sobre todo cognoscitivo. “Según Piaget habría tres categorías básicas de juego: práctico (funcional), simbólico y juego con reglas.

- Juego de práctica y ejercicio: aquí el niño utiliza sus sentidos y destrezas motrices; el carácter del juego es activo.
- Juego constructivo: es un juego que lleva a un producto final. Los ejemplos de este son: el juego con bloques, el trabajo con madera, el juego con medios artísticos, cuando existe un producto final, o el uso de cualquier cosa con la que pueda construirse algo. Supone la posesión de destrezas sensitivas y motrices, y el aumento de la capacidad de utilizar procesos intelectuales implicados en el reconocimiento y el recuerdo de elemento memorizados con anterioridad. Las construcciones van haciéndose cada vez más complejas con el pasar de los años.
- Juegos de transformación: el niño emplea juguetes, otros materiales o palabras, incluso para que hagan las veces de algo que no está presente. Ejemplo; agarra un bloque y este se convierte en una pesada cartera. Este tipo de juego es sencillo, es fácil de entender, pero comprende unas formas complejas: el juego dramático o de ficción, el juego de fantasía, y el juego de superhéroe. Este tipo de juego depende de la habilidad del niño para recibir y expresar sus ideas mediante alguna forma de código lingüístico.
- Y finalmente está el juego con reglas: donde los niños en compañía de sus compañeros elaboran sus propias reglas. Existe un liderazgo reconocido de forma tácita que guía a los demás, a la hora de improvisar reglas para el juego cooperativo. Poco a poco a medida que crece el niño, se va acomodando a juegos con reglas ya establecidas a las cuales ira adaptándose poco a poco, comprendiéndolo como parte del juego”. (Pugmire-Stoy,1996:38)

Finalmente se ha podido comprender, como el juego en la educación infantil hace parte del diario vivir de los niños y las niñas, pero además, también se encontró que el juego va estrechamente vinculado con las dimensiones del desarrollo infantil, debido a que de él se generan diversas habilidades físicas y mentales que van acompañando el desarrollo integral de los niños (as) en sus primeros años de vida.

2.7.5 EL JUEGO Y LAS DIMENSIONES DEL DESARROLLO INFANTIL

“Se ha investigado y comprobado que el juego está estrechamente vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional”. (Bañeres et al. 2011:14)

En cuanto al desarrollo psicomotor los niños y las niñas, durante la etapa escolar, por medio del juego desarrollan; su cuerpo, sus movimientos y sus sentidos, es decir fomentan la coordinación motriz y la estructuración perceptiva.

Además, como bien lo dice “Bañeres et al. 2011, por medio del juego los niños:

- Descubren sensaciones nuevas
- Coordinan los movimientos de su cuerpo, que se tornan progresivamente más precisos y eficaces.
- Desarrollan su capacidad perceptiva.
- Estructuran la representación mental del esquema corporal, el esquema de su cuerpo.
- Exploran sus posibilidades sensoriales y motoras, y amplían estas capacidades.
- Se descubren a sí mismos.
- Van conquistando su cuerpo y el mundo exterior”. (Bañeres, 2011:14)

Según “Bañeres et al. 2011, el juego crea y desarrolla estructuras de pensamiento, origina y favorece la creatividad infantil; es un instrumento de investigación cognoscitiva del entorno... los juegos aplicados de forma sistemática han confirmado que los niños que han disfrutado de estas experiencias de juego han tenido incrementos en la inteligencia, en concreto, mejoras en el coeficiente intelectual, la capacidad de toma de perspectiva, las aptitudes de madurez para el aprendizaje, la creatividad (verbal, grafica, motriz..), el lenguaje (aptitudes lingüísticas, dialogo creativo, capacidad de contar historias...) y las matemáticas (soltura en matemáticas, aptitud numérica...)”. (Bañeres, 2011:16).

2.7.6 LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LOS NIÑOS

El juego es un derecho del niño, los derechos del niño fueron aprobados por las Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1989 en Nueva York. Francesco Tonucci, adapta este artículo para que los niños puedan entenderlo de forma clara, lo redacta de la siguiente manera:

Importancia y valor del juego en la niñez:

Cómo dice Elionor Goldschmied, si observamos detenidamente a un niño cuando juega, nos sorprenderá la concentración profunda que tiene y el placer inmediato que le proporciona, la misma concentración que nosotros consideramos necesaria para llevar a cabo un buen trabajo. Y es que en el mundo del niño, juego y trabajo están muy relacionados, no se puede separar una cosa de otra, “cuando un niño juega, trabaja al mismo tiempo”.

Para el pedagogo Kohnstam el mundo del juego ofrece al niño la ocasión de vivenciar que todas las cosas y objetos pueden transformarse en algo, es por ello que gracias al juego se

desarrolla la imaginación, la capacidad creativa, el juego constituye el núcleo esencial del desarrollo, ya que, sin experimentación, sin manipulación, sin la invención de estrategias de acción, el individuo no conquistaría nuevos espacios, no descubriría ni recorrería nuevos caminos.

Karl Groos sostenía que el juego es un ejercicio preparatorio que se constituye en la primera edad de los humanos como un procedimiento instintivo de adquisición de comportamientos adaptados a las situaciones que el adulto tendrá que afrontar posteriormente; considerando que esta actividad sirve para desarrollar instintos útiles para la vida, permite un desarrollo de los órganos y sus funciones, los instintos se deben a una selección natural.

Por otro lado, Jean Piaget afirma que no puede hablarse del juego como una unidad, sino que, en función de la variación de los estadios evolutivos y la superación de etapas, existen notas diferentes en el juego con cada edad; Vygotsky por su lado manifiesta que el niño va la actividad de los adultos que lo rodean, la imita y la transforma en juego y a través del mismo adquiere las relaciones sociales fundamentales.

Huizinga con su *Homo Ludens* (Leyden, Holanda, 1938, citado por Cañeque, 1981) trata específicamente el juego en forma sistemática. En él menciona su definición del juego y el planteo de sus características esenciales, la trascendencia cultural del juego en el desarrollo de los pueblos, relaciones entre el mito y el juego. Su definición acerca del juego y el planteamiento de sus características esenciales, la trascendencia en el desarrollo de los pueblos, se convierte en paradigma para los investigadores de este tema. Distinguía entre un período agonal, en el cual el juego era sustancial a todo hecho social, y un período post agonal, desprovisto de la cualidad ludens o por lo menos con ésta muy mitigada o desvanecida.

Así mismo Jean Piaget identificó cuatro factores que determinan el desarrollo del pensamiento los cuales son: la maduración, que son los cambios programados a nivel genético que se presentan con el tiempo y en forma natural; La actividad que en conjunto con la maduración, y la trasmisión social trabajan para influir sobre el desarrollo cognitivo; la organización las cuales son estructuras psicológicas las cuales nos sirven para comprender e interactuar con el mundo; La adaptación en la cual participan dos procesos básicos la asimilación que implica tratar de comprender algo nuevo arreglándolo a lo que ya sabemos, y la acomodación sucede cuando una persona debe cambiar esquemas existentes para responder una situación nueva. Estas actúan siempre juntas, son complementarias, se entrelazan y se equilibran, según la etapa de desarrollo.

Diversas investigaciones permiten enfatizar que el desarrollo de la inteligencia, la personalidad y el comportamiento social en los seres humanos ocurre más rápido durante los primeros años. La mayoría de las células cerebrales y las conexiones neuronales se desarrollan durante los dos primeros años y en el desenvolvimiento del cerebro –esencial para aumentar el potencial de aprendizaje – interviene no solo la salud y nutrición de los pequeños, sino factores como el tipo de interacción social y el ambiente que los rodea; los niños que sufren tensión extrema en sus primeros años pueden ser afectados desfavorable y permanentemente en el funcionamiento del cerebro, el aprendizaje y la memoria. (Piaget, 1961: 50)

2.7.7 PSICOLOGÍA DEL JUEGO

De Vygotski es menos conocida la investigación sobre el juego y los juegos de los niños, en tanto fenómeno psicológico y por su papel en el desarrollo. Mediante el juego, los niños elaboran significado abstracto, separado de los objetos del mundo, lo cual supone una

característica crítica en el desarrollo de las funciones mentales superiores. (Vygotski, 1979)

El famoso ejemplo que da Vygotski se refirió fue el desarrollo de reglas sociales que ocurre, por ejemplo, cuando el niño juega a "casas" y adopta los papeles de los diferentes miembros de la familia. Vygotsky cita un ejemplo de dos hermanas que jugaban a ser hermanas. Las reglas del comportamiento en la relación entre ellas, reglas que en la vida diaria solían pasar desapercibidas, eran adquiridas conscientemente mediante el juego. (Vygotski, 1979)

Los niños adquieren así reglas sociales, y también lo que ahora denominamos autorregulación, autocontrol. Por ejemplo, cuando una niña se encuentra en la línea de partida de una carrera de velocidad, bien pudiera ser que estuviera deseando salir corriendo inmediatamente, de modo tal que pudiera ser la primera en llegar a la línea de meta, pero el hecho de conocer ya las reglas sociales que rodean al juego y el estar deseando disfrutar del mismo, le permiten regular su impulso inicial y esperar la señal de partida. (Vygotski, 1979)

2.7.8 EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN LA RECREACIÓN

Si es cierto que el hombre se muestra plenamente hombre cuando juega, según frases de Schiller, entonces intentar recoger una pelota, ubicar un objeto que no vemos por las señas que nos dan, asignarles un objeto en provecho de un bando, correr y cubrir distancias propuestas, saltar, hacer sonar objetos, son actividades que requieren entrenamiento y voluntad. (Schiller, 1954)

La habilidad, la economía de fuerzas, la táctica, y la técnica son manifestaciones de la iniciación y de la orientación del juego didáctico.

Se debe aprovechar cualquier circunstancia, y presentar el juego como uno de los juegos más aptos para escuchar y comprender las almas, y los corazones, para juzgar los caracteres y las conductas, adiestrar el cuerpo y facilitar las acciones. (Schiller, 1954)

2.7.9 RECREACIÓN

Es el conjunto de actividades constructivas que tanto los individuos como los grupos y las comunidades realizan al margen de sus actividades laborales para buscar descanso físico y mental, y así lograr una mayor realización como personas humanas y como seres sociales, a la vez que se procura un goce personal. (Errazori, 2009)

2.7.10 EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA EDUCACIÓN INFANTIL

Es importante considerar la importancia del juego en la educación infantil como una fuente importante de progreso y aprendizaje de los niños y las niñas, “donde su valor psicopedagógico permite un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad. En definitiva, es clave para el desarrollo de la personalidad del niño en todas sus facetas, puede tener un fin en sí mismo, como ser medio para la adquisición de los aprendizajes y puede darse de forma espontánea y voluntaria, como darse de forma organizada siempre que se respete el principio de la motivación” (Moreno, 2002:82).

Como bien se ha comprendido el juego en la educación infantil, “es la actividad que más interesa y divierte, además constituye un elemento fundamental para el desarrollo de las potencialidades y la configuración de la personalidad adulta. A través de ella libera tensiones, desarrolla habilidades y se muestra creativo y espontáneo, el juego se practica libremente y por puro placer, debido a todas estas circunstancias explican que el juego constituye una estrategia muy útil didácticamente” (Bañeres et al. 2011:48).

“El niño juega utilizando todos los elementos que están a su alcance: primero la voz y el cuerpo; luego los juguetes adquiridos o aquellos creados por él con los más variados elementos. Elementos que ofrecen un amplísimo campo para averiguar, descubrir, probar, crear juguetes”

Entonces, el juego es una herramienta que le permite al docente acercarse a los niños y las niñas de la educación infantil, brindándoles los recursos necesarios y que estén al alcance, para emplear la combinación perfecta con otras actividades educativas, logrando así en los niños y las niñas aprendizajes llenos de situaciones motivadoras y divertidas.

Complementando lo dicho anteriormente, que es la comprensión del juego en el ámbito educativo, y lo que este implica, se consideró pertinente realizar una pequeña definición de lo que es una estrategia didáctica para dar mayor claridad a los temas comprendidos en esta investigación. Como primer lugar se define lo que es una estrategia, entendida como: “un sistema de planificación aplicado a un conjunto articulado de acciones, permite conseguir un objetivo, sirve para obtener determinados resultados”. (Estrategias y Técnicas Didácticas, 2005: 4)

En primer lugar, para poder hablar de un aprendizaje cooperativo es necesaria su definición para esclarecer todo tipo de dudas que surjan. Según Eggen & Kauchak “aprendizaje cooperativo es un grupo de estrategias de enseñanza que compromete a los alumnos a trabajar en colaboración para alcanzar metas comunes” (Eggen & Kauchak, 2001: 373). Cuando se habla de esta estrategia de aprendizaje, se les permite a los niños y las niñas que sean miembros en un grupo, en el cual pueden tomar decisiones, liderar y participar en acciones a seguir que se presenten o surjan en dicho grupo. Vale además mencionar, que el aprendizaje cooperativo, es una estrategia didáctica de la cual los docentes de la educación infantil se pueden valer, para implementarla junto con el juego en sus prácticas educativas. A través del juego, los niños y las niñas siempre están interactuando en diversos grupos donde aprenden del otro, se retroalimentan y a su vez generan nuevos conocimientos.

Además, se debe comprender como bien lo menciona “Eggen & Kauchak, 2001, el aprendizaje cooperativo es un grupo de estrategias de enseñanza que ubica a los alumnos en roles de aprendizaje y de enseñanza. Además, requiere que los alumnos aprendan a trabajar en colaboración hacia metas comunes, lo que desarrolla habilidades que tiene que ver con las relaciones humanas. El aprendizaje cooperativo tiene tres metas esenciales:

- Metas grupales: son incentivos dentro del aprendizaje cooperativo que ayudan a crear un espíritu de equipo y alientan a los estudiantes a ayudarse entre sí.
- Responsabilidad individual: requiere que cada miembro de un grupo de aprendizaje cooperativo demuestre su destreza en los conceptos y las habilidades que se enseñan.
- Igualdad de oportunidades para el logro del éxito: significa que todos los estudiantes, más allá de la habilidad o de los conocimientos previos, pueden esperar ser reconocidos por sus esfuerzos”. (Eggen & Kauchak, 2001:377)

Existen además tres diversas perspectivas teóricas quienes dan sus puntos de vista acerca de lo que es el aprendizaje cooperativo y de cómo promueve el crecimiento de los estudiantes.

Por un primer momento se concibe como “el aprendizaje cooperativo funciona por la manera en que motiva a los estudiantes. Ubica a quienes aprenden en situaciones en las que se dan recompensas grupales basándose en los desempeños individuales de los miembros del grupo.

2.7.11 IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN

Diferentes filósofos y psicólogos reflejan la importancia del juego a través de sus teorías, de las cuales se han seleccionado tres de ellas y se analizan a continuación:

2.7.11.1 TEORÍA DEL JUEGO COMO ANTICIPACIÓN FUNCIONAL

El juego ha sido estudiado por muchos investigadores sociales, entre ellos el filósofo y psicólogo Karl Groos, quien para el año de 1902 planteo el papel importantísimo que tiene el juego para el desarrollo del pensamiento y de la motricidad en términos de las actividades que puede realizar el niño. Este tipo de planteamientos retoma en algo la propuesta de adaptación y supervivencia que en su momento planteo Charles Darwin, considerando la adaptación al medio como algo fundamental para la supervivencia.

La tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y según Groos, sirve

precisamente para jugar y prepararlo para la vida; ya que considera el juego como pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande.

2.7.11.2 TEORÍA PIAGETIANA

Jean Piaget asocia las fases evolutivas del pensamiento humano con tres estructuras básicas del juego: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

En 1956 planteo el juego como parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Jean Piaget dedico su atención a la cognición, es por ello que el tema central de su trabajo es "una inteligencia" o una "lógica" que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

En la etapa sensomotriz el niño aprende de su entorno a través de la exploración y manipulación constante, aprenden gradualmente sobre de los objetos y su continuidad.

La etapa pre operativa se caracteriza porque en esta, el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En La etapa operativa o concreta, La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas, en esta etapa el niño asume un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo.

La etapa del pensamiento formal, inicia a partir de los doce años ya que de allí en adelante se tiene la capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

2.7.11.3 TEORÍA VYGOTSKYAN

Lev Semyónovich, Vigotsky, considera que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. El juego, su naturaleza, origen y fondo son fenómenos de tipo social, y a través de él se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para Vigotsky existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

A través del juego y gracias a la cooperación con otros niños, estos logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio, es por ello que lo establece como una actividad de tipo social. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

2.7.12 EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA

Autores como Silva (1995) refieren que "las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes de un adulto o alguien con más experiencia. La persona más experimentada puede dar consejos o pistas, hacer de modelo, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabría hacer solo".

Por otra parte, Vygotsky (1991) destacó la importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo, Creía que el pensamiento y el lenguaje convergían en conceptos útiles que ayudan al pensamiento. Observó que el lenguaje era la principal vía de transmisión de la cultura y el vehículo principal del pensamiento y la autorregulación voluntaria.

Es por ello que se considera que la escuela es el ámbito ideal para tener la oportunidad de jugar, ya que el juego no es sólo un pasatiempo, y se debe aprovechar todo el potencial de educar a través de lo lúdico. También es sano considerar que los niños son verdaderos especialistas en juego y en modificar las conductas y actitudes por este medio.

2.8 PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA LECTO- ESCRITURA

2.8.1 ¿QUÉ ES LEER?

Según Armando Monte Alegre (2012), leer no es descifrar. Entonces la lectura como un proceso complejo en el que el escritor y el lector viven un encuentro. Es un proceso dinámico de construcción cognitiva. En él intervienen la afectividad y las relaciones sociales. Leer es relacionarse con el mundo, con el conocimiento en las diferentes etapas de la vida. Es tomar la reflexión de otro para mi propia reflexión. “La lectura es una forma de escritura cuando leo, le doy vida a lo que está escrito; luego, los dos procesos son complementarios”. (Da Silva, 1993)

2.8.2 ¿QUÉ ES APRENDER A LEER?

Es un proceso continuo, de nunca acabar, Jossette Jolibet (1993) plantea que es el niño quien auto aprende a leer con la ayuda del profesor y por la interacción con sus compañeros. En este proceso es muy importante el papel del maestro. Él debe facilitar, apoyar y ayudar a restaurar ese proceso de resolución de problemas. (Mujina, 1978)

2.8.3 ¿QUÉ ES SABER LEER?

Es extraer significado de un texto en cuatro niveles:

- a) Informativo: son los trozos de información dados por unas reglas. El autor supone algo del lector y organiza el texto.
- b) Retórico: es el significado de la información. Son los propósitos del autor.

c) Textual: la lengua y su gramática indican tales propósitos.

d) Nacional: es el diagrama que el lector hace del libro: su color o colores, la forma, el lugar, el tiempo, los personajes.

La lectura debe ser gradual, progresiva esto quiere decir que el lector aumenta su ritmo de enriquecimiento para toda la vida, constituyendo un avance paulatino. Por lo general ninguna persona lee para aburrirse, porque cada texto o libro contiene por lo general una propuesta o transmite un mensaje importante para nuestra vida, por consiguiente, hay que leerlo como agrado y entusiasmo. Nunca se debe leer por obligación ni para fatigarse. El libro es un manantial de vida. (González, 2010)

2.8.4 ¿Y QUÉ FUNCIÓN DESEMPEÑA LA ESCUELA?

En la escuela aprender a leer es aprender a interrogar cualquier texto es función de las necesidades de quien lo lee, hacer una lectura comprensiva de aquellos textos que sean significativos para ese lector. Algo es significativo porque es trascendental para mí, porque me interesa, porque tiene un alto valor y el niño descubre esa grandiosidad, esa vitalidad de un buen texto.

Si el niño se enfrenta a un buen texto, fácilmente él puede contar de manera oral a sus compañeros un cuento manteniendo la estructura de unidad y secuencia. ¿Por qué? Porque le agrada, lo retiene en su memoria, y porque hace parte de su proyecto de vida.

De manera fácil se puede confundir aprender con aprehender a conocer las letras. No es esto. Es comprender textos completos, auténticos, desde el inicio hasta el final. Si el texto me permite crear algo a partir de la lectura, se puede decir que he aprendido a leer. En suma, aprender a leer es buscar información de un texto y no deletrear palabras. (Mujina, 1978).

2.8.5 ESCUELA, REPETICIÓN Y LECTURA

Al analizar los “elementos que influyen en la lectura”, el autor Staiger refiere que sólo existen “datos no concluyentes” con respecto a la influencia de la escuela. Sin embargo, al informar sobre los resultados de estudios sociológicos recientes dice que “hay datos abrumadores en el sentido de que la educación tiene una relación positiva con la lectura de periódicos, y sus efectos sobre la lectura subsiguiente son más impresionantes todavía”. (Staiger, 1979:28)

Expresa, el criterio para la promoción en primero y segundo grado es el rendimiento en las materias instrumentales básicas y, especialmente, en lectura. La práctica demuestra que los alumnos repiten porque no satisfacen los requisitos de tal aprendizaje previstos para esos grados. Pero la experiencia de los últimos años es más grave cuando se comprueba que son muchos los estudiantes inscritos en la escuela secundaria que no dominan la lectura y, más aún, que son también muchos los jóvenes que llegan al nivel terciario sin saber utilizarla como instrumento adecuado para aprender.

2.8.6 EL MAESTRO Y EL APRENDIZAJE DE LA LECTURA

La importancia del maestro como factor de éxito en el aprendizaje ha sido y es tema de discusión entre los especialistas. Mientras que algunos lo consideran el elemento clave, hay quienes sugieren que está muy lejos de asumir la importancia de otras variables, ya que no está en sus manos modificar las presiones sociales y familiares, ni las capacidades de cambiar los métodos pedagógicos ni influir sobre la calidad del maestro. (Moyle, 1975)

No es éste el lugar para profundizar en esa discusión. Pero debe anotarse que generalmente en períodos de modernización social, la escuela y el maestro tiene mayor éxito en su acción alfabetizadora.

2.9 LA EDUCACIÓN PREESCOLAR

2.9.1 LA EDUCACIÓN PREESCOLAR

La educación para la primera infancia según el ministerio de educación nacional es concebida “como un proceso continuo y permanente de interacciones y relaciones sociales de calidad, oportunas y pertinentes que posibilitan a los niños(as) potenciar sus capacidades y desarrollar competencias para la vida”; es en esta etapa de la educación en la que se estimula el desarrollo de habilidades en las diferentes dimensiones intelectual, emocional, motriz y comunicativa, así mismo la educación preescolar promueve el desarrollo de actividades para fortalecer la adquisición de hábitos, normas, habilidades, destrezas, aptitudes, expresiones, entre otras, a través de experiencias significativas que estimulen su creatividad, autonomía, resolución de problemas y conocimientos que le servirán para su posterior ingreso a la educación básica primaria.

Uno de los propósitos que tiene la educación en la edad inicial es que los niños (as) adquieran normas para su desenvolvimiento en la sociedad y que desarrollen su independencia para la realización de diferentes actividades, a su vez busca garantizar sus derechos y potenciar su desarrollo integral, ya que es en esta etapa del desarrollo en la que se crean las bases neurológicas, sociales y comunicativas del ser humano que le servirán para su desempeño como persona, ser sociable y competente, por ello desde el inicio de la educación y más específicamente desde la educación inicial es que se debe apuntar al desarrollo de habilidades necesarias y pertinentes a través de

momentos pedagógicos enriquecedores que potencien el buen desarrollo de cada una de las áreas y etapas por las que pasa el niño(a).

2.9.2 INNOVACIÓN EDUCATIVA

Partiendo de lo que significa innovación se dice: “La palabra innovación proviene del sustantivo latino *innovatio*. Su étimo es *novus*, que constituye la base de un extenso campo léxico: *novo, novitas, novius, renovo, renovatio, renovator, innovo e innovatio*. Es interesante resaltar la existencia en latín del verbo *novo* (novare), sin prefijo, cuyo significado equivale al de los verbos innovar y renovar. (Rivas, 2002)

Según el criterio de la Academia, el prefijo in-, de origen latino, en su primera acepción equivale a en, adentro, dentro de, al interior. Por consiguiente, el prefijo in- aporta al lexema base –nov- un sentido de interioridad, sea como introducción de algo nuevo proveniente del exterior; sea como obtención o extracción de algo, que resulta nuevo, a partir del interior de una realidad determinada. Innovación sería, entonces, tanto el ingreso de algo nuevo, dentro de una realidad preexistente, cuanto la extracción o emergencia de algo, que resulta nuevo, del interior de una realidad preexistente.

Así, podemos afirmar que la innovación es una realización motivada desde fuera o dentro de la escuela que tiene la intención de cambio, transformación o mejora de la realidad existente en la cual la actividad creativa entra en juego; cualquier innovación introduce cambios los cuales pueden ser drásticos, es decir cambiar por completo la forma de hacer algo, o progresivos los cuales se basan en ir introduciendo algo nuevo a lo que ya existe.

La innovación debe permitir la adquisición de nuevos conocimientos, habilidades y capacidades y además permitir al alumno ser creador de aprendizajes. El principal objetivo de los procesos de innovación es mejorar la calidad de la educación. Ahora debemos preguntarnos el cómo, para que, donde. La innovación didáctica en el aula se hace con el fin de hacer que los conocimientos lleguen al estudiante de una forma dinámica, entretenida, y que alterne momentos de participación del profesor y del él mismo.

La rutina llega a cansar, a desestimular. Hay la necesidad de implementar nuevas técnicas, para que el alumno se sienta motivado. Aprenda nuevas destrezas, como exponer un tema, debatirlo, actuarlo, usar materiales originales.

Para Cañal de León y Jaume Carbonell C y la innovación: “Es un conjunto de ideas, procesos y estrategias, más o menos sistematizados, mediante los cuales se trata de introducir y provocar cambios en las prácticas educativas vigentes. La innovación no es una actividad puntual sino un proceso, un largo viaje o trayecto que se detiene a contemplar la vida en las aulas, la organización de los centros, la dinámica de la comunidad educativa y la cultura profesional del profesorado. Su propósito es alterar la realidad vigente, modificando concepciones y actitudes, alterando métodos e intervenciones y mejorando o transformando, según los casos, los procesos de enseñanza y aprendizaje. La innovación, por tanto, va asociada al cambio y tiene un componente – explícito u oculto- ideológico, cognitivo, ético y afectivo. Porque la innovación apela a la subjetividad del sujeto y al desarrollo de su individualidad, así como a las relaciones teórico prácticas inherentes al acto educativo.” (Cañal de León, 2002: 45).

2.9.3 SIGNIFICADO Y SENTIDO DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR

La educación debe estructurarse en torno a cuatro aprendizajes fundamentales, que en el transcurso de la vida serán para cada persona, en cierto sentido los pilares del conocimiento: Aprender a conocer, es decir, adquirir los instrumentos de la comprensión; aprender a hacer, para poder influir sobre el propio entorno ; aprender a vivir juntos, para participar y cooperar con los demás en todas las actividades humanas, y, por último , aprender a ser, un proceso fundamental que recoge elementos de los tres anteriores.

Por supuesto, estas cuatro vías del saber convergen en una sola, ya que hay entre ellas múltiples puntos de contacto, coincidencia e intercambio. (Gómez Rodríguez; Molano; Rodríguez Calderón, 2015)

2.9.4 APRENDER A CONOCER

Este tipo de aprendizaje consiste en aprender a comprender el mundo que lo rodea, al menos suficientemente para vivir con dignidad, desarrollar sus capacidades profesionales y comunicarse con los demás. Como fin, su justificación es el placer de comprender, de conocer, de descubrir. Aprender para conocer supone aprender a aprender, para poder aprovechar la posibilidad que ofrece la educación a lo largo de la vida.

Significativos en situaciones que tienen valor especial para el que aprende a través de la acción, intercambio de información con los demás, toma de decisiones y puesta en práctica de lo aprendido. Es a partir de la observación y experimentación con lo que hay y sucede a su alrededor, que los niños son capaces de obtener e incorporar un gran caudal de información, formular hipótesis establecer relaciones, comprender y generalizar. Y pueden

hacerlo, gracias a las formas de acción e interacción que establecen con los objetos y elementos del entorno y con los otros niños, compañeros y adultos. (Gómez Rodríguez; Molano; Rodríguez Calderón, 2015)

2.9.5 APRENDER A VIVIR JUNTOS

Aprender a vivir juntos es aprender a vivir con los demás, fomentando el descubrimiento gradual del otro, que enseña sobre la diversidad de la especie humana y contribuye a una forma de conciencia de las semejanzas, las diferencias y la interdependencia entre todos los seres humanos. El descubrimiento del otro pasa forzosamente por el conocimiento de uno mismo, para saber quién es; sólo así se podrá realmente en el lugar de los demás y comprender sus reacciones.

Es el respeto, cuidado y atención de los niños, un punto de partida, para el logro de la convivencia humana. (Gómez Rodríguez; Molano; Rodríguez Calderón, 2015).

2.9.6 APRENDER A SER

La función esencial de la educación es propiciar en todos los seres humanos la libertad de pensamiento, de juicio, de sentimiento y de imaginación que se necesitan para que sus talentos alcancen la plenitud y de esta manera puedan ser artífices, en la medida de lo posible, de su destino.

Howard Gardner, con su teoría de las Inteligencias Múltiples proporciona a la educación infantil un sistema para formar de manera más completa, aspectos importantes del

desarrollo; se centra en el estudio de las capacidades humanas en su conjunto, que abarca otros aspectos y abre la perspectiva del aprendizaje a otras áreas del desarrollo.

2.9.7 LAS INTELIGENCIAS RELACIONADAS QUE INVESTIGA Y PROPONE GARDNER SON:

- **Inteligencia Lingüística:** Capacidad de emplear de manera eficaz las palabras, manipulando la estructura o sintaxis del lenguaje, la fonética, la semántica y sus dimensiones prácticas.
- **Inteligencia Lógica Matemática:** Capacidad de manejar números, relaciones y patrones lógicos de manera efectiva, así como otras funciones y abstracciones de este tipo.
- **Inteligencia Espacial:** Habilidad de apreciar con certeza la imagen visual y espacial, de representar gráficamente las ideas, y de sensibilizar el color, la línea, la forma, la figura, el espacio y sus interrelaciones.
- **Inteligencia Física y Cinestésica:** Habilidad para usar el propio cuerpo para expresar ideas y sentimientos, y sus particularidades de coordinación, equilibrio, destreza, fuerza, flexibilidad y velocidad, así como perceptivas y táctiles.
- **Inteligencia Musical:** Capacidad de percibir, distinguir, transformar y expresar el ritmo, timbre y tono de los sonidos musicales.
- **Inteligencia Interpersonal:** habilidad para distinguir y percibir los estados emocionales y signos interpersonales de los demás, y responder de manera efectiva a dichas acciones de forma práctica.
- **Inteligencia Intrapersonal:** Habilidad de la auto introspección y de actuar consecuentemente sobre la base de este conocimiento, de tener una auto imagen acertada, y capacidad de autodisciplina, comprensión y amor propio. (Gómez Rodríguez; Molano; Rodríguez Calderón, 2015)

2.9.8 CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO DEL NIÑO EN EDAD PREESCOLAR

- Niños de 4-6 años de edad: En esta fase los niños ya están capacitados para caminar y correr, alimentarse por sí mismos, controlar en gran parte sus funciones corporales, satisfacer sus propias necesidades y comunicarse.
- Desarrollo físico Los niños en edad preescolar, con edades entre los 4 y 6 años que cursan pre jardín, jardín o transición, tienen las siguientes características físicas y motoras:
 - Promedio de Altura: 90 cm. y 1.10 Mt.
 - Promedio de peso: 14 a 17 kl.
 - Proporción corporal: Piernas largas en relación con la longitud total del cuerpo (del 34 al 44% del tamaño del cuerpo).
 - Desarrollo cerebral: Peso del cerebro del 75 al 95% del peso de su cerebro cuando sea adulto.
 - Fortaleza muscular: Se incrementa significativamente en contextura y resistencia.
 - Dentición: Dientes de leche. A los 6 años, aproximadamente, se desprenden y son reemplazados por dientes permanentes.
 - Desarrollo motor: Hay desarrollo motor grueso, hay control intestinal y de la vejiga (del 80% a los 4 años y del 90% a los 5 años). Hay aún cambios en el control motor fino y en la coordinación motora fina. En la pre escritura y escritura se refleja el incremento de esta coordinación.

2.9.9 LAS PRINCIPALES DESTREZAS MOTORAS SON:

- A los 4 años: Bajan escaleras en un pie (aún necesita ayuda); saltan en un pie, brincan hábilmente, suben escaleras (60%), y montan en triciclo.
- A los 5 años: Saltan amplia, hábil y ordenadamente con 1 ó 2 pies, saltan de 8 a 10 veces en un pie, lanzan bien pelotas a lo alto, agarran bolas medianas al lanzárselas.
- A los 6 años: Saltan, patean, lanzan bolas ágilmente y montan en bicicleta con equilibrio.
- Manejo de figuras: Producen figuras concéntricas – circulares. No pueden disponer fácilmente las figuras ni trasladar diseños en la producción de conjuntos.
- Representación pictórica: Pueden representar objetos y componer dibujos de conjunto, al principio simples (4 años), y al final más complejos (5 y 6 años). (Gómez Rodríguez; Molano; Rodríguez Calderón, 2015)

2.10 DESARROLLO COGNITIVO Y PERCEPTUAL

a) Manejan las formas de representación activada; sin embargo, las representaciones icónicas están limitadas a los objetos y sucesos concretos, pero las representaciones simbólicas ya se dan, aunque los símbolos no tienen relación directa con los objetos o sucesos que simbolizan.

Su conocimiento es pre operacional, caracterizado por:

- Concreción: No les permite comprender los conceptos abstractos.
- Realismo mágico: No distinguen las fantasías de la realidad.
- Egocentrismo: No pueden considerar una situación desde el punto de vista de otra persona.

- Animismo: Les dan a los objetos sus propias cualidades del niño.
- Contracción: Responden únicamente por un solo aspecto de una situación.
- Dominio perceptual: Su pensamiento va sobre lo percibido, pero no sobre la reflexión acerca de esa percepción.
- Atención estática: Ven las cosas como son, pero no reflexionan sobre sus posibles orígenes y transformaciones.
- Irreversibilidad: No pueden retroceder sus pasos en el pensamiento.

b) Su razonamiento es transductivo, no puede ser ni inductivo (de lo particular a lo general), o deductivo (de lo general a lo particular); va de algo particular a otro algo particular, sin tener en cuenta lo general; por tanto, no concluye bien (ni de forma analítica o sintética), y no maneja el proceso de las relaciones causa-efecto. Su razonamiento es distorsionado.

c) Sus conceptos, iniciando la primera infancia, son:

- Simplista: Usa pocas características de los objetos
- Idiosincrásicos: Poco entendido por la comunidad social.
- Irreales: Pobrementemente definidos.
- Inaccesibles: No puede describir los conceptos.

d) Su forma de clasificar no es sistemática, por tanto, clasifican con características, pues ellos eligen como relevantes y descartan las irrelevantes. No sobre ordenan o subordinan jerárquicamente.

e) Su memoria de reconocimiento es mejor que la de recuerdo. Tienen memoria sensorial, de corto y largo plazo y repiten frecuentemente las informaciones.

f) Su percepción está bien desarrollada, aunque a veces se dificulta la percepción de la profundidad (por la concreción y contracción de su forma de conocer). La percepción de la distancia se desarrolla progresivamente, pero son susceptibles a las ilusiones; también les falta habilidad para reconocer objetos si se les da poco apoyo para identificarlos. Identifican las partes y el todo, pero con algunas partes no identifican el todo.

g) El concepto de número en ellos es limitado; pueden contar, pero no comprenden qué es contar ni qué son los números; tampoco conservan los conceptos de número.

h) Tienen problemas con los conceptos de espacio y de relaciones espaciales y con la comprensión de la medición de las distancias (por su egocentrismo al conocer).

La concepción del tiempo es distorsionada. Asocian el tiempo con la acción; siempre viven en el aquí y ahora. En ellos el pasado es vago por su memoria desorganizada y el futuro es especulativo-presente. (Gómez Rodríguez; Molano; Rodríguez Calderón, 2015)

2.10.1 DESARROLLO DEL LENGUAJE

Gran parte del desarrollo del lenguaje se da en la edad preescolar: el desarrollo fonético (habilidad para discriminar y usar todos los sonidos de las vocales, aunque no todos los consonánticos); el desarrollo semántico (manejo del vocabulario, significado de las palabras); desarrollo sintáctico (expresiones de una y dos palabras, inflexiones, reordenación de frases, creación de oraciones simples y compuestas con ideas simples).

2.10.2 DESARROLLO DE LA PERSONALIDAD

El niño, en la primera infancia de la edad preescolar (4 a 6 años) es:

- Negativista: Por mostrar su autonomía

- Dependiente: De la reafirmación de los adultos y de la atención que le presten.
- Emprendedor: Con iniciativas.

Imitador: Busca modelos para imitar y se identifica con ellos. (Gómez Rodríguez; Molano; Rodríguez Calderón, 2015)

2.10.3 DESARROLLO MORAL

Las limitaciones en el desarrollo de las capacidades cognitivas de los niños en la primera infancia no les permiten comprender los conceptos abstractos de moralidad; por eso la conducta de los niños es el reflejo de la moralidad de los padres, adultos y docentes con quienes comparte su ambiente escolar, familiar y social. (Gómez Rodríguez; Molano; Rodríguez Calderón, 2015)

2.10.4 DESARROLLO SOCIAL

En la primera infancia el niño necesita la socialización, la compañía de otros niños o adultos y/o de quienes los remplace (mascotas).

Vive juegos sociales:

- Paralelo: juega con otros, pero está pendiente es de su juego.
- Asociativo: Juega en grupos con el mismo material, pero usándolo de diferente forma entre ellos.
- Cooperativo: Juega en grupos con actividades coordinadas y con roles definidos.

La agresión, al principio física y luego verbal, es propia de la primera infancia y se expresa según la relación con sus padres y profesores (si son autoritarios y /o permisivos). (Gómez Rodríguez; Molano; Rodríguez Calderón, 2015)

2.11 EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE LA ENSEÑANZA EN EL NIVEL INICIAL

En el nivel inicial escolaridad inicial se privilegia el juego como el recurso más apropiado, dadas las características del momento evaluativo de los educadores.

Naturaleza del juego infantil.

El juego es la actividad espontanea que desarrolla el niño y la niña. Diversas corrientes psicológicas han analizado su naturaleza funciones. A fin de sistematizar las diferentes teorías se pueden agrupar en:

- a) Teorías psicogenéticas.
- b) Teorías compensatorias.
- c) Teorías funcionales.

2.11.1 TEORÍAS PSICOGENÉTICAS

Para Piaget el juego consiste en una orientación del individuo hacia su propio comportamiento, un predominio de la asimilación sobre la acomodación. Es el paradigma de la acomodación, el juego, al modificarla realidad externa para adecuar a los propios esquemas, es el paradigma de la asimilación. Desde la perspectiva de esta corriente las funciones y las formas que se adopta a la actividad lúdica están estrechamente vinculadas

con los procesos de desarrollo evolutivo del niño y de la niña. (Gómez Rodríguez; Molano; Rodríguez Calderón, 2015)

2.11.2 TEORÍAS COMPENSATORIAS

Según la teoría psicoanalítica el juego posibilita a las niñas y los niños la satisfacción de deseos y la resolución de situaciones conflictivas que le producen acontecimiento del mundo externo. Desde esta concepción el niño y la niña a través del juego realizan proyecciones inconscientes, resuelve deseos conflictivos y modifican los aspectos de la realidad que no le satisfacen.

2.11.3 TEORÍAS FUNCIONALES

Estas teorías asignaron al juego una función adaptativa, como para pre- ejercicios de aquellos instintos desarrollados y necesarios para la supervivencia del hombre

2.12 EL DESARROLLO DE LA LECTO-ESCRITURA

En el desarrollo de la lecto-escritura intervienen procesos como la percepción, la memoria, la cognición, la metacognición, la capacidad inferencial, la conciencia, además de la conciencia psicolingüística (análisis fonológico (correspondencia grafema-fonema), léxico (palabras y su significado), sintáctico (relación entre las palabras) y semántico (definición de significados y los integra al conocimiento del sujeto).

El desarrollo de la lecto-escritura implica los siguientes pasos en el proceso de la conciencia cognitiva: primero, pasar de la no-conciencia de la relación entre la escritura y el lenguaje hablado; a asociar lo escrito con el lenguaje oral; y al dominio de los signos escritos referidos directamente a objetos o entidades. Segundo, pasar del proceso de operaciones conscientes como la individualización de los fonemas, la representación de estos fonemas en letras, la síntesis de las letras en la palabra, la organización de las palabras; a la automatización de estas operaciones; y al dominio del texto escrito y del lenguaje escrito. El lenguaje escrito es una forma compleja de actividad analítica, en la cual la tarea fundamental es la toma de conciencia de la construcción lógica de la idea. (Gómez Rodríguez; Molano; Rodríguez Calderón, 2015)

Al analizar el desarrollo de la lecto-escritura se encuentran una serie de aspectos en el proceso de la adquisición: a) la prehistoria del lenguaje escrito, donde el sujeto desarrolla de forma natural procesos como los gestos, el garabateo y el juego simbólico; b) la utilización de signos auxiliares en la asimilación del lenguaje escrito; c) los niveles de conceptualización o niveles de conciencia de la lecto-escritura: conciencia alfabética, conciencia fonológica (diferencias fonéticas entre las palabras), conciencia silábica, conciencia semántica (diferencias entre significados) y conciencia sintáctica (ordenamiento en el discurso oral); d) el desarrollo del lenguaje oral y de la adecuada pronunciación como determinantes en el aprendizaje de la lecto-escritura; e) el proceso de aprendizaje de la lecto-escritura en contextos naturales (por ejemplo, el juego) y sociales (actividades de conversación); f) la enseñanza de la lecto-escritura de manera funcional e inmersa en la cultura y la vida cotidiana; y g) las potencialidades de los niños y las niñas en la construcción de esquemas (estructuras de conocimientos) sobre los datos de la realidad. (Gómez Rodríguez; Molano; Rodríguez Calderón, 2015).

2.12.1 EL APRENDIZAJE DEL LENGUAJE ESCRITO

El aprendizaje del lenguaje escrito consiste en apropiarse de un sistema determinado de símbolos y signos cuyo dominio marca un momento crucial en el desarrollo cultural del niño (Vygotski, 1931/1995). A través del gesto, el garabato y el juego, se va desarrollando la capacidad de emplear simbolismos; mediante la representación simbólica de cosas en las actividades lúdicas cotidianas, siendo formas tempranas de representación, se estructuran las bases cognitivas necesarias para la asimilación del lenguaje escrito.

El niño se enfrenta inicialmente al lenguaje escrito como un sistema de signos que rememoran los sonidos de las palabras, y estas últimas encaminan hacia entidades u objetos, es decir, se analiza el lenguaje escrito convirtiendo los signos escritos en signos verbales, y de esta forma se encuentra el significado. Posteriormente, el desarrollo del lenguaje escrito permite el manejo de un simbolismo directo, donde los signos escritos remiten directamente a los objetos o entidades referidos, sin necesidad de recurrir a intermediarios para llegar al significado.

Para Luria (1973), de igual forma que Vygotski (1931/1995), precisa la existencia de procesos primitivos de la escritura alfabética, como base para el dominio del lenguaje escrito. La lecto-escritura se caracteriza por la utilización de signos auxiliares que permiten restablecer, en la memoria del sujeto, alguna imagen, concepto o frase. Luria señala que existen dos condiciones que le posibilitan a los niños llegar a la escritura:

a) Diferenciar los objetos del mundo en objetos- cosas y en objetos-instrumentos. Los objetos-cosas presentan para el niño cierto interés por ser aquellos objetos con los que juega y a los cuales aspira. Mientras que los objetos instrumentos, tienen sentido sólo como herramientas auxiliares para lograr cierta finalidad; y b) Dominar el comportamiento con estos medios auxiliares.

Por otra parte, para Ferreiro y Teberosky, la lecto-escritura es un proceso complejo en donde la competencia lingüística, como conocimiento del sujeto sobre el lenguaje, juega un papel determinante. El valor de la lecto-escritura se debe situar en el nivel de la conceptualización. (Ferreiro y Teberosky, 1988)

Asimismo, Sinclair (1986) considera que es necesario dejar escribir al niño fijando la atención más en la intención que en el producto final, pues es allí donde se pueden evidenciar los verdaderos avances en la asimilación del lenguaje escrito. Un elemento indispensable en la adquisición de la lengua escrita es la reconstrucción del conocimiento: el propio niño al desarrollar, comprobar o refutar hipótesis, alcanza los principios del sistema alfabético.

Para Sawyer (1992), citado en Bravo (2003) en un estudio de seguimiento de cinco años precisa el lenguaje en el preescolar como precursor de la lectura temprana. Las habilidades de lenguaje que señala el autor, relacionadas con el aprendizaje de la lectura y desarrolladas en el jardín, son: reconocer el fonema o nombre de la letra, nombrar números, e identificar algunas palabras; y más adelante, la capacidad para segmentar una oración en palabras, y analizar los componentes fonéticos.

El proceso de aprendizaje de la lecto-escritura es más efectivo cuando somos capaces de insertar al niño en un ambiente rico en estímulos significativos que impliquen actividades tanto de escritura como de lectura y que tiendan, también, a desarrollar el lenguaje oral del niño.

El aprendizaje de la lectura y la escritura van íntimamente ligados. Una vez que el niño comprende que cada letra tiene un sonido y que para escribir algo “ponemos” en el papel

las palabras (sonidos) que estamos pensando o diciendo, comienza a ejecutar los primeros bocetos de escritura (aunque no se corresponda con lo que entendemos por escritura convencional). El aprendizaje y comprensión del código ortográfico ayuda al niño a iniciarse en la lectura, a decodificar, aunque no comprenda lo que lee. La comprensión y la rapidez lectora llegan de la mano de una práctica regular y sistemática, una vez que se ha iniciado el proceso de decodificación. (Bravo, 2003)

2.12.2 ETAPAS DE LA LECTO-ESCRITURA

- Hipótesis pre- silábica: Diferencia letras y números de otro tipo de dibujos. Reproduce los rasgos imitando los trazos de manuscrita o imprenta. Estas grafías no tienen linealidad, orientación ni control de cantidad. En algunos casos necesita del dibujo para significar sus textos.
- Hipótesis de cantidad: no se puede leer algo si no hay un mínimo de cantidad de letras (por lo menos tres).
- Hipótesis de variedad: las grafías son diferentes entre sí (“letras iguales no sirven”).
- Las dos se manifiestan tempranamente en las escrituras espontáneas y perduran bastante tiempo. En un principio, escrituras iguales pueden servir para nombres distintos, luego rechazan esto “para cosas diferentes se necesitan letras diferentes”). Hay mayor definición en los rasgos. Predomina el interés de escribir con imprenta mayúscula.
- Hipótesis silábica: Cada letra tiene el valor de una sílaba, y además utiliza letras o pseudo-letras.
- Hipótesis silábica- alfabética: Es un período de transición, en el que se manejan las dos hipótesis. Algunas letras mantienen el valor silábico- sonoro, mientras que otras no. Conviven ambas hipótesis en una misma escritura.

- Hipótesis alfabética: A cada letra le corresponde un valor sonoro. A pesar de que han avanzado en la construcción del sistema de escritura, esta hipótesis no es el punto final del proceso, ya que luego se enfrentará con otras dificultades (ortografía, separación de palabras, etc.). (Bravo, 2003).

2.12.3 FACTORES EN EL APRENDIZAJE DE LA LECTO- ESCRITURA

Aun cuando estamos tratando específicamente el tema del aprendizaje de la lecto-escritura, es necesario apuntar que éste ciertamente tiene que ver con factores que solo lo determinan a él, pero de cualquier manera requiere de la participación de lo que podríamos llamar factores generales del aprendizaje. Pudiéramos ubicarlos en dos grandes grupos: factores internos aquellos que tienen que ver con lo que aprende como individuo, y factores externos, aquellos que envuelven su mundo.

Desglosando en forma tan breve como no sea posible, estos factores de aprendizaje, establezcamos subdivisiones de estos dos grupos antes señalados. Entre los factores internos. Ubicaremos orgánicos, mentales y afectivos y entre los externos, factores socioculturales, familiares y escolares.

2.12.4 FACTORES INTERNOS

a) Orgánicos

Se trata de factores básicos que determinan en gran parte la capacidad de aprender. El individuo aprende con todo su organismo, de manera que cualquier disfunción, cualquier

alteración en su actividad, conduce inexorablemente a que se le presente problemas en su aprendizaje. Aquí cuenta entonces el estado de salud, funcionamiento glandular, proceso neurofisiológico, agudeza sensorial. (Bravo, 2003)

b) Cognoscitivos

Muchos de los aprendizajes, quizás los más, si nos centramos en el proceso escolar, dependen esencialmente de procesos cognoscitivos, por lo cual estos son también factores básicos en la adquisición del aprendizaje. Aquí debemos ubicar entonces lo referente a la inteligencia y su desarrollo de la memoria, imaginación, capacidad de análisis, operaciones lógicas. También entran en este grupo los factores los correspondientes a la salubridad mental y el funcionamiento del sujeto a nivel de su conducta, temperamento, carácter y en general la estructura de su personalidad, los cuales condicionan innegablemente un hecho social. (Bravo, 2003)

c) Afectivos

La parte afectiva del ser humano es tan importante como la parte orgánica para el buen desempeño de éste en su relación social. Por tanto, y porque el aprendizaje no puede aislarse de la vida cotidiana del sujeto, resulta sumamente importante que su afectividad se encuentre funcionando de la mejor manera, para procurar la mayor eficacia y rendimiento en las tareas de aprendizaje. (Bravo, 2003).

2.12.5 FACTORES EXTERNOS

a) Socioculturales

La influencia del medio sociocultural en el aprendizaje es definitivamente innegable. En la medida en que el aprendiz participe de un medio propicio, armónico y culturalmente positivo, en esa medida su nivel de madurez social, su capacidad de interrelación con el resto y su motivación hacia el aprendizaje, serán positivas y auspiciadoras de la actividad. Hay casos de niños que participan de medios que constituyen verdaderas subculturas y que al ingresar al medio escolar chocan abruptamente con normas, pautas culturales, lenguaje y modos de vida distintos de los que vive en su medio, por lo cual se presentan generalmente conflictos, a veces insuperables. (Bravo, 2003)

b) Familiares

Es obvio que la estructuración de la personalidad del niño depende en mucho de la relación con sus padres y la visión que a través de ellos adquiere sobre el mundo, su medio social y el compartir con los demás. De manera pues, que si la familia, sobre todo con el ejemplo y no solo con la prédica, ofrece al niño un ambiente armónico, solidario y libre de tensiones, su desarrollo afectivo hallará elementos propicios para su positiva evolución. Igualmente, de la familia es de quien recibe el niño los mayores ejemplos. Un núcleo familiar culturalmente positivo, en el que se maneje amplio vocabulario, se lea y se compartan los conocimientos de los distintos miembros, será definitivamente un medio motivante para el aprendizaje, por vía de que el niño va internalizando en la vida cotidiana, la importancia de dominar herramientas básicas para lograrlo, cuales son la lectura y la escritura. (Bravo, 2003)

c) Escolares

Si bien los factores individuales, familiares y socioculturales son determinantes del aprendizaje, existen unos que en lo referente a la escolaridad resultan realmente de primera importancia los factores escolares. A este respecto pudiéramos señalar que hay elementos de la escuela misma, la administración escolar y la característica del docente, que puede ser, de estar dispuesto de la mejor manera, grandes motores de una conveniente motivación para el aprendizaje. (Bravo, 2003)

También resultan importantes las condiciones de edificaciones, su ubicación, la disponibilidad de material didáctico, muebles, espacios de recreación, etc. Estos elementos pueden cautivar a la atención de aprendiz o impulsar el tedio y la pérdida de interés por la tarea de aprender. (Bravo, 2003)

2.12.6 LA ADQUISICIÓN DE LA LECTO-ESCRITURA

La lectura debe ser compartida para existir plenamente. Leer le abre al lector las ventanas de acceso a diversos mundos, tanto reales como imaginarios.

Leer juntos es un momento fabuloso para que un niño pueda aprender lo que significa la escritura. El sucesivo acercamiento del niño a la obra literaria le posibilitará, no solamente un certero conocimiento del mundo que lo rodea, a través de situaciones reales, sino que también le permitirá adecuarse a la sociedad en que le toca vivir.

Comenzará a comprender que las letras forman palabras y que las palabras a nombran las imágenes. También aprenderá que cada letra tiene un sonido propio.

La lectura y la escritura van juntas. Mientras que el niño aprende una, simultáneamente está aprendiendo la otra. Los garabatos y los dibujos son sus primeros esbozos de escritura. Pronto empezará a escribir las letras del alfabeto. Esto le ayudará a discriminar los diferentes sonidos que cada una de ellas representa. Al ir descubriendo las letras y los diversos sonidos, éstos le darán la noción sobre cómo deletrear las palabras.

Cuando comience a escribir palabras enteras, muy posiblemente lo realizará cometiendo errores ortográficos. De todos modos, será digno de valorar su esfuerzo, y nos daremos cuenta de que su intento es bastante bueno por ser la primera vez.

Para cuando alcanzan la edad de 4 años, los niños empiezan a entender que las palabras escritas contienen un significado. A los 5 años, la mayoría comienza a notar que las palabras están ubicadas espacialmente de izquierda a derecha. Muchas niñas y niños, en esta etapa, inclusive comienzan a identificar letras mayúsculas y minúsculas y a "leer" palabras simples. Al finalizar el nivel inicial, el niño tal vez quiera leer por su propia cuenta. Será importante permitir que lo haga, pero siempre y cuando esta iniciativa surja de él mismo. La lectura debe ser un motivo por el cual se sienta orgulloso y poco a poco su lenguaje interior se irá conformando y fortaleciendo. (Bravo, 2003)

2.12.7 DIFERENCIAS ENTRE LENGUAJE ORAL Y LENGUAJE ESCRITO

Los estudiosos en lingüística como Noam Chomsky (1992) y Steven Pinker (1995) han argumentado en forma convincente que el lenguaje oral es innato e instintivo. Es decir, el lenguaje no necesita ser enseñado. Lo único necesario es exponer al ser humano a adulto hablantes en su lengua materna. El cerebro humano está preparado genéticamente para activar el módulo fonológico que automáticamente une los fonemas escuchados en

palabras. Por ello el lenguaje oral, al desarrollarse a un nivel subconsciente, no requiere esfuerzo

El lenguaje escrito, a diferencia del lenguaje oral, no es natural sino arbitrario, requiere de la enseñanza (de la intervención de otro ser humano) y no sólo de la exposición a un entorno lecto - escrito, y no se encuentra determinado genéticamente en el cerebro. El cerebro posee módulos aptos para aprender a leer y escribir el lenguaje oral, pero necesita de la intervención humana para activarlos a través de la enseñanza explícita y luego de práctica del circuito cerebral para su automatización. Es decir, necesita aprender en forma consciente cómo funciona el sistema, lo cual demanda una importante carga cognitiva y requiere de esfuerzo. Con la práctica, el cerebro es capaz de automatizar el proceso de lecto-escritura y llevarlo a un nivel subconsciente.

Según Barbosa, expresa lo siguiente: “Para aprender a leer, el niño necesita convertir las letras de una página en un código lingüístico. Sin embargo, las letras no tienen la connotación lingüística que poseen los sonidos del habla y que son captados por el cerebro. Al menos que el futuro lector pueda convertir las letras en el código fonético, estas letras sólo significarán un montón de rayas y círculos sin sentido. Una vez que esta relación de correspondencia grafema-fonema es comprendida, el niño ha captado el principio alfabético”. (Barbosa, H. ,1986:89)

Ya que el primer descubrimiento que un niño realiza en su camino hacia la comprensión del principio alfabético es la comprensión de que las palabras tienen partes o sonidos. Este descubrimiento se llama conciencia fonológica, y es el primer paso para que el niño inicie el camino hacia el dominio de la lecto-escritura, tomemos en cuenta que este descubrimiento no es natural si no que debe ser incentivado.

2.12.8 DESARROLLO DE LA CONCIENCIA FONOLÓGICA DEL LENGUAJE Y APRENDIZAJE DE LA LECTO-ESCRITURA

La concepción tradicional sobre el proceso de enseñanza- aprendizaje de la lecto-escritura, está fundamentada en conceptualizar dicho proceso dentro de un marco perceptivo-visual y motriz, dando un especial énfasis, en la escuela, a experiencias de aprendizaje encaminadas a madurar en los niños determinadas habilidades de naturaleza perceptiva y viso-espacial.

Bajo esta concepción se afirmaba que si el niño tenía buena coordinación viso-motora, buena estructuración espacial y espacio- temporal, buen esquema corporal, estaba lateralizado y tenía un coeficiente Intelectual normal no iba a tener ningún problema en su acceso al aprendizaje de lecto-escritura. Sin embargo, se constata permanentemente en la experiencia cotidiana escolar y a través de numerosas investigaciones, una correlación no positiva entre estas habilidades existentes en un gran número de niños que de todos modos presentan dificultades en dicho aprendizaje.

La neuropsicología cognitiva se ha ocupado de investigar y explicar por qué para los niños es tan difícil aprender a leer y escribir, y qué relación existe entre el lenguaje oral y el escrito, que puede dificultar dichas adquisiciones. Las respuestas a esas cuestiones comienzan a buscarse en los procesos lingüísticos. Estas dificultades se basan en que hablamos articulando sílabas, pero escribimos fonema. El habla es un continuo en el que resulta difícil deslindar segmentos, en cambio la escritura representa las unidades fonológicas de la lengua: ya que las letras (grafemas) representan fonemas (sonidos). Por lo tanto, las dificultades se presentan en el momento de reconocer, identificar y deslindar estas unidades del lenguaje y poder representarlas realizando la conversión del fonema en grafema. A partir de estas conclusiones se dan origen al concepto de conciencia fonológica.

De acuerdo con Sandra Esteves en su Propuesta lúdico didáctica para la enseñanza de la lecto-escritura:

“La reflexión dirigida a comprender que un sonido o fonema está representado por un grafema o signo gráfico que, a su vez, si se lo combina con otro, forman unidades sonoras y escritas que permiten construir una palabra que posee un determinado significado”. (Esteves, 2013:156)

Es la capacidad o habilidad que les posibilita a las niñas y niños reconocer, identificar, deslindar, manipular deliberadamente y obrar con los sonidos (fonemas) que componen a las palabras. La conciencia fonológica opera con el reconocimiento y el análisis de las unidades significativas del lenguaje, lo que facilita la transferencia de la información gráfica a una información verbal. Este proceso consiste en aprender a diferenciar los fonemas, en cuanto son expresiones acústicas mínimas e indispensables para que las palabras adquieran significado. En el aprendizaje de la lectura, el desarrollo de la conciencia fonológica es como “un puente” entre las instrucciones del alfabetizador y el sistema cognitivo del niño, necesaria para poder comprender y realizar la correspondencia grafema-fonema.

El desarrollo de la conciencia fonológica en niños pequeños no sólo favorece la comprensión de las relaciones entre fonemas y grafemas, sino que les posibilita descubrir con mayor facilidad cómo los sonidos actúan o se comportan dentro de las palabras. Es importante considerar el desarrollo de esta capacidad cognitiva como un paso previo imprescindible antes de comenzar la enseñanza formal del código alfabético.

El aprendizaje de la lecto-escritura se debe fundamentar en un desarrollo óptimo del lenguaje oral, tanto a nivel comprensivo como expresivo y en potenciar el trabajo de habilidades lingüísticas y metalingüísticas, las cuáles son uno de los pilares fundacionales en el acceso a la lectura y a la escritura. Aprender a leer y a escribir requiere que el niño comprenda la naturaleza sonora de las palabras, es decir, que éstas están formadas por sonidos individuales, que debe distinguir como unidades separadas y que se suceden en un orden temporal.

Pretender comenzar el aprendizaje del lenguaje escrito sin apoyarse en el dominio previo del lenguaje oral es un contrasentido, ya que al niño le resultará mucho más difícil integrar las significaciones del lenguaje escrito sin referirlas a las palabras y a los fonemas del lenguaje hablado que le sirven como soporte.

2.12.9 APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

El aprendizaje es el proceso por el cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, instrucción, razonamiento y observación, es el proceso mediante el cual se adquiere una determinada habilidad, se asimila una información o se adopta una nueva estrategia de conocimiento y acción por esta razón debe ser significativo.

El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información se conecta con un concepto relevante preexistente en la estructura cognitiva, esto implica que las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de anclaje a las primeras.

Por esta razón Ausubel como precursor del aprendizaje significativo afirma que: “El aprendizaje significativo presupone tanto que el alumno manifiesta una actitud hacia el aprendizaje significativo; es decir, una disposición para relacionar, no arbitraria, sino sustancialmente, el material nuevo con su estructura cognoscitiva, como el material que el aprende es potencialmente significativo para él, especialmente relacionable con su estructura de conocimiento, de modo intencional y no al pie de la letra”. (Ausubel, 1961:1)

Por lo anterior el ser humano tiene la disposición de aprender sólo aquello a lo que le encuentra lógica, tiende a rechazar aquello a lo que no le encuentra sentido siendo el único y auténtico aprendizaje, el significativo cualquier otro aprendizaje será puramente mecánico, memorístico, oportuno para aprobar un examen, para ganar una materia, entre otros. El aprendizaje significativo es un aprendizaje relacional, lo da la relación del nuevo conocimiento con saberes anteriores, situaciones cotidianas, con la propia experiencia, en contextos reales.

2.12.10 MOTIVACIÓN

El término motivación se deriva del verbo latino “moveré”, que significa “moverse”, “poner en movimiento” o “estar listo para la acción”. Cuando un estudiante quiere aprender algo, lo logra con mayor facilidad que cuando no quiere o permanece indiferente. En el aprendizaje, la motivación depende inicialmente de las necesidades y los impulsos del estudiante, puesto que estos elementos originan la voluntad de aprender en general (Díaz y Hernández. 1991).

La motivación se define usualmente como algo que energiza y dirige la conducta (Hernández y Gastón, 1991), constituye por lo tanto el motor de partida de cualquier aprendizaje. Por ese motivo es tan importante que la fase de iniciación a la lectura sea una experiencia positiva y, sobre todo, que despierte la motivación de los niños (as) por el conocimiento.

2.12.10.1 MOTIVACIÓN EXTRÍNSECA

Este tipo de motivación se relaciona con la satisfacción personal que representa enfrentar con éxito una actividad. Se la incentiva cuando se permite que el estudiante tenga experiencias iniciales exitosas y que promuevan una actitud positiva hacia la actividad. La motivación intrínseca también puede ser estimulada con ambientes y situaciones que sean amigables e interesantes para el estudiante, que logren despertar su curiosidad de modo que el estudiante deba indagar, para buscar del conocimiento y adquirirlo (Piaget, 1951).

2.12.10.2 MOTIVACIÓN EXTRÍNSECA

Este tipo de motivación es estimulada por la opinión y comportamiento de otras personas respecto a una persona. Una manera de estimular este tipo de motivación en clases es anticipando una recompensa que motive a los alumnos, un premio que sea significativo si logra el objetivo (p.ej., perspectiva de entrar a la galería de la fama) o haciendo ver el castigo que se aplicará en caso de no lograr lo propuesto, que funcionan en tanto sean significantes para el alumno y se otorguen las recompensas, así sea en forma simbólica (Madero, 1983).

SEGUNDA PARTE: MARCO CONTEXTUAL

2.13 FUNDACIÓN DEL UNIDAD EDUCATIVA CORINA GALLARDO

La Unidad Educativa Corina Gallardo y sus 62 años al servicio de la niñez, fue fundado en 1955 (Turno de la Mañana) y en 1973 (Turno de la Tarde).

El jardín de niños debe ser uno de los más antiguos, con el tiempo fue cambiando de nombre se inició como La Paz y posteriormente con el nombre de Unidad Educativa Corina Gallardo.

2.13.1 MISIÓN, VISIÓN Y OBJETIVOS INSTITUCIONALES:

a) Misión

Nuestra escuela tiene como misión guiar en su formación integral a niños preescolares, habilitándolos para el desarrollo de sus competencias poniéndolas en práctica dentro y fuera de la escuela, logrando autonomía y responsabilidad en su trabajo y su persona.

b) Visión

Nuestro compromiso es la calidad en los aprendizajes cognitivos, físicos, morales y psicoafectivos llevando al niño al permanente deseo por trabajar, investigar y experimentar, priorizando que él sea el generador de su propio conocimiento, donde actitudes, hábitos y comportamiento lo lleven a asumir la reflexión y la consecuencia de sus actos. En esta tarea nos hemos propuesto se sienta apoyado y respetado por sus padres, directora, maestras, en un ambiente de equidad y alegría con sus compañeros.

c) Objetivos

En el marco conceptual y filosófico de la Educación Preescolar, son objetivos inherentes al proceso de formación y desarrollo de la niñez en edad preescolar, los siguientes:

- Facilitar experiencias que fomenten las bases para el desarrollo de una persona autónoma.
- Facilitar el desarrollo físico, cognoscitivo, socioemocional, psicomotor, del lenguaje y moral del niño, y por ende el pleno desarrollo de su personalidad.
- Facilitar la participación activa del niño en su proceso de aprendizaje.
- Favorecer el desarrollo de las habilidades y destrezas que están en la base de los aprendizajes y experiencias educativas.
- Apoyar a la familia y a la comunidad en el proceso educativo de sus hijos.
- Fomentar actitudes que favorezcan la conservación, defensa y mejoramiento del ambiente, así como el uso racional de los recursos naturales renovables.
- Iniciar al niño en la valoración de la Identidad Nacional y del espíritu de trabajo, aspectos básicos que le permitirán participar luego en una sociedad democrática

2.14 INFRAESTRUCTURA

La infraestructura actual cuenta con ocho aulas, dos destinadas a la primera sección, cinco para la segunda sección y otra para la sala de música, asimismo tiene un ambiente para la Dirección, patio de recreación para los niños, terraza y dos baterías de baños.

El terreno donde actualmente se encuentra este jardín para infantes, era aéreas verdes y que varias maestras y padres de familia lo solicitaron porque el espacio que hasta entonces tenían, era insuficiente.

2.15 POBLACIÓN DE ESTUDIANTES:

Durante la presente gestión I/2017 cuenta con 210 alumnos distribuidos en la primera y segunda sección.

Actividades que realizan los estudiantes:

- Fichas lecto-escritura vocales
- Fichas de las vocales
- Figuras geométricas para recortar y pegar
- Ejercicios niños 4 años
- Fichas con dibujos de la familia para niños de preescolar
- Aprende los colores
- Caligrafía y grafomotricidad
- Abecedario para colorear
- Manitas cuaderno de actividades infantiles
- El libro de los animales.
- Trabajos del día del libro
- Trabajos del día del árbol
- Poesías secuenciadas
- Canciones infantiles
- Máscaras infantiles de carnaval
- Recursos para trabajar en el día de La Paz
- Trabajos sobre la navidad

2.16 CARACTERÍSTICAS DE LOS DOCENTES DE ESTA INSTITUCIÓN

Los docentes que trabajan en esta institución, tienen estudios a nivel Licenciatura y también cada una tiene cierta especialidad o experiencia en alguna materia o área. Hay una peculiaridad en esta institución, todo el personal es femenino. Se caracterizan por su responsabilidad y vocación, la mayoría vive cerca del sector, cabe mencionar que el kínder se encuentra situado en la zona norte de la ciudad de La Paz.

2.17 DIAGNÓSTICO DE LA UNIDAD EDUCATIVA CORINA GALLARDO EN FUNCIÓN DEL TEMA DE ESTUDIO

A través de las observaciones realizadas en la Unidad Educativa en el nivel preescolar, se logró evidenciar la poca implementación de actividades lúdicas para mejorar los procesos de aprendizaje de lecto – escritura. Los niños (as) cuentan con pocas actividades llamativas que motiven su interés, presentándose desinterés por aprender, atención dispersa, clases rutinarias, retraso en el proceso de aprendizaje. Por ende, no se promueve al completo desarrollo de habilidades y destrezas, dando como resultados comportamientos inadecuados dentro y fuera del salón de clases afectando negativamente los procesos de aprendizaje.

Desde la articulación vertical y horizontal del currículo se estimula poco las actividades lúdicas ya que la docente no implementa las diferentes metodologías para llevar a cabo este proceso con los niños, se están evidenciando problemas de desmotivación, pereza ansiedad, agresividad indisciplina e intolerancia en los procesos educativos, haciendo que el desarrollo y aprendizaje de los niños(as) no sea apropiado.

Se muestra desde la escuela el poco conocimiento de las actividades lúdicas en los procesos de aprendizaje no se articula la familia para el desarrollo de los procesos, la ausencia de estrategias lúdicas afecta el desarrollo de habilidades en los niños y por ende la formación integral del educando.

Se conjetura que en la Unidad Educativa Corina Gallardo no existe una cohesión en relación a los discursos que circulan dentro de la comunidad educativa en cuanto a su estructura y funcionamiento, por lo cual se observan una articulación entre el quehacer del maestro en su práctica pedagógica, de rectores en sus funciones de organización, padres de familia referente a la participación en la escuela y comunidad en general.

2.18 MARCO LEGAL

2.18.1 MARCO INTERNACIONAL

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia – UNICEF (1960) promueve la protección de los derechos de los niños, ayudándolos a satisfacer sus necesidades más importantes e intentando darles la oportunidad de mejores condiciones para el desarrollo de su potencial. Este organismo internacional busca que el ocio y la cultura sean fundamentales para el niño incluyendo el juego, descanso, actividades recreativas y culturales dentro de los derechos de los niños.

La manera de llevar a cabo este trabajo es a través de una combinación de programas de cooperación con los gobiernos nacionales e internacionales y una planificación en función de los resultados conseguidos. Con este propósito realiza una labor de

recopilación y análisis de datos sobre la situación de los niños, las niñas y las mujeres, además de mantener y actualizar bases mundiales de datos.

Se preocupa especialmente por las repercusiones que tienen sobre la infancia las diferentes políticas sociales y económicas que se realizan. Cuenta con el Centro de Investigaciones Innocenti que elabora sus propias investigaciones sobre la infancia. También se evalúan y analizan las actuaciones llevadas a cabo en el terreno con el fin de determinar buenas prácticas y lecciones aprendidas.

2.18.2 MARCO NACIONAL

La educación se sustenta en la sociedad, a través de la participación plena de las bolivianas y los bolivianos, respetando la diversidad cultural.

La Ley de educación No. 070 Avelino Siñani y Elizardo Pérez formula lineamientos de producción, en sus bases indica que la educación es:

Artículo 1. (Mandatos Constitucionales de la educación).

1. Toda persona tiene derecho a recibir educación en todos los niveles de manera universal, productiva, gratuita, integral e intercultural, sin discriminación.
2. La educación constituye una función suprema y primera responsabilidad financiera del Estado, que tiene la obligación indeclinable de sostenerla, garantizarla y gestionarla.
3. El Estado y la sociedad tienen tuición plena sobre el sistema educativo, que comprende la educación regular, la alternativa y especial, y la educación superior de formación profesional. El sistema educativo desarrolla sus procesos sobre la base de criterios de armonía y coordinación.

4. El sistema educativo está compuesto por las instituciones educativas fiscales, instituciones educativas privadas y de convenio.
5. La educación es unitaria, pública, universal, democrática, participativa, comunitaria, descolonizadora y de calidad.
6. La educación es intercultural, intercultural y plurilingüe en todo el sistema educativo.
7. El sistema educativo se fundamenta en una educación abierta, humanista, científica, técnica y tecnológica, productiva, territorial, teórica y práctica, liberadora y revolucionaria, crítica y solidaria.
8. La educación es obligatoria hasta el bachillerato.
9. La educación fiscal es gratuita en todos sus niveles hasta el superior.

Artículo 2. (Disposiciones generales).

Participación social. Se reconoce y garantiza la participación social, la participación comunitaria, de madres y padres de familia en el sistema educativo, mediante organismos representativos en todos los niveles del Estado. En las naciones y pueblos indígena originario campesinos, comunidades interculturales y afro bolivianas de acuerdo a sus normas y procedimientos propios.

II. Unidades educativas fiscales. Se consolida y fortalece el funcionamiento de unidades educativas fiscales y gratuitas, sostenidas por el Estado Plurinacional, para garantizar el acceso, permanencia y la calidad de la educación de todas y todos, por constituir la educación un derecho fundamental y de prioridad estratégica para la transformación hacia el Vivir Bien.

III. Unidades educativas privadas. Se reconoce y respeta el funcionamiento de unidades educativas privadas, en todos los niveles y modalidades, que se rigen por las políticas, planes, programas y autoridades del Sistema Educativo Plurinacional.

El Estado garantiza su funcionamiento previa verificación de las condiciones y cumplimiento de los requisitos establecidos en reglamentación específica aprobada por el Ministerio de Educación.

IV. Unidades educativas de convenio. Se reconoce y respeta el funcionamiento de unidades educativas de convenio con fines de servicio social, con acceso libre y sin fines de lucro, que deberán funcionar bajo la tuición de las autoridades públicas, respetando el derecho de administración de entidades religiosas sobre dichas unidades educativas, sin perjuicio de lo establecido en disposiciones nacionales, y se regirán por las mismas normas, políticas, planes y programas del sistema educativo. Su funcionamiento será regulado mediante reglamentación específica aprobada por el Ministerio de Educación.

V. Del derecho de las madres y padres. Se respeta el derecho de las madres y padres a elegir la educación que convenga para sus hijas e hijos.

VI. Inamovilidad funcionaría. Se garantiza la carrera docente y la inamovilidad del personal docente, administrativo y de servicio del magisterio nacional.

VII. Escalafón nacional del magisterio.

El reglamento del escalafón nacional del servicio de educación, es el instrumento normativo de vigencia plena que Gaceta Oficial del Estado Plurinacional de Bolivia

Derechos Reservados ©2010 - www.gacetaoficialdebolivia.gob.bo garantiza la carrera docente, administrativa y de servicio del Sistema Educativo Plurinacional.

VIII. Sindicalización. El Estado reconoce al magisterio el derecho a la sindicalización como medio de defensa profesional, se ocupa de su dignificación social y económica, respetando su participación activa en el mejoramiento de la educación.

IX. Organización estudiantil. El Estado reconoce la participación de las organizaciones estudiantiles en la defensa de sus derechos, según reglamento específico. Se exceptúa de este derecho a los estudiantes de los institutos militares y policiales por encontrarse sujetos a régimen especial y normativa específica.

X. Promoción del deporte. El Estado deberá promover y desarrollar la práctica deportiva, preventiva, recreativa, formativa y competitiva en toda la estructura del Sistema Educativo Plurinacional, mediante la implementación de políticas de educación, recreación y salud pública.

Artículo 12. (Educación Inicial en Familia Comunitaria). Constituye la base fundamental para la formación integral de la niña y el niño, se reconoce y fortalece a la familia y la comunidad como el primer espacio de socialización y aprendizaje.

2.18.3 DE CINCO AÑOS DE DURACIÓN, COMPRENDE DOS ETAPAS

Educación Inicial en Familia Comunitaria, no escolarizada. Es de responsabilidad compartida entre la familia, la comunidad y el Estado, orientada a recuperar, fortalecer y

promover la identidad cultural del entorno de la niña y el niño, el apoyo a la familia en la prevención y promoción de la salud y la buena nutrición, para su desarrollo psicomotriz, socio-afectivo, espiritual y cognitivo.

De tres años de duración.

2.19 EDUCACIÓN INICIAL EN FAMILIA COMUNITARIA, ESCOLARIZADA

Desarrolla las capacidades y habilidades cognitivas, lingüísticas, psicomotrices, socio-afectivas, espirituales y artísticas que favorezcan a las actitudes de autonomía, cooperación y toma de decisiones en el proceso de construcción de su pensamiento, para iniciar procesos de aprendizaje sistemáticos en el siguiente nivel.

De dos años de duración. La Educación Básica es el ciclo educativo que se inicia en la primera infancia y finaliza en los últimos años de la adolescencia. En esta sección se especifica la denominación que cada país da a los niveles educativos que conforman la Educación Básica y el tramo de escolarización obligatorio. Se presenta al conjunto de Leyes Nacionales de Educación. Se ofrece información relevante para caracterizar a la educación básica. Se presenta un conjunto de intervenciones que los países llevan adelante para garantizar el derecho a la educación.

CAPITULO III.

3 MÉTODOLOGIA

3.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

Para esta investigación el enfoque más pertinente es el cualitativo precisamente por su característica Naturalista, como lo explican Hernández, Fernández y Baptista (2010), se observa y analiza a las personas, en este caso docentes, niños(as) en sus propios ambientes.

Es importante resaltar las particularidades del diseño de investigaciones con enfoque cualitativo, debido a que:

“Cada estudio cualitativo es por sí mismo un diseño de investigación. Es decir, no hay dos investigaciones cualitativas iguales o equivalentes son como hemos dicho “piezas artesanales del conocimiento, “hechas a mano”, a la medida de las circunstancias” (Hernández, Fernández y Baptista, 2010, p. 492)

3.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación-acción se puede comprender como “el estudio de un contexto social donde mediante un proceso de investigación con pasos “en espiral”, se investiga al mismo tiempo que se interviene” (León y Montero, 2002, citado en citado en Hernández, Fernández y Baptista, 2010, p. 509).

En este tipo de investigación las personas pertenecientes a un grupo o comunidad participan activamente en el proceso investigativo, contribuyendo a la identificación del problema en estudio y la identificación de posibles soluciones.

3.3 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El diseño de la investigación utilizado es no experimental de campo, ya que el objeto de estudio se observa en su contexto natural sin manipular las variables “Es decir se trata de una investigación donde no hacemos variar intencionalmente la variable independiente” (Hernández, 1988). Esta investigación tiene como propósito describir las variables y analizar su incidencia e interrelacionar en un momento dado, ya que los diseños de investigación transversal recolectan datos en un solo momento en un tiempo único (Hernández ,1988)

3.4 HIPÓTESIS

La incorporación de una estrategia lúdica pedagógica en la Unidad Educativa Corina Gallardo favorecerá la motivación del proceso de enseñanza y aprendizaje de la lecto - escritura en niños y niñas en edad preescolar de 4 a 5 años.

3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

La presente investigación presenta dos tipos de variables

a) Variable Independiente: Estrategias para el proceso enseñanza aprendizaje

Estrategia Lúdica es una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores.

b) Variable Dependiente:

Motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lecto-escritura,

Tabla 1. Operacionalización de las variables – Motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lecto-escritura.

Motivación del proceso de enseñanza y aprendizaje de la Lecto escritura.	CRITERIOS A EVALUAR	INDICADORES	MEDIDORES	INSTRUMENTO
	1.Reconoce las partes del cuerpo, el funcionamiento y el cuidado que debe tener.	Identifica las partes de su cuerpo <ul style="list-style-type: none"> • Describe su funcionamiento del cuerpo. • Describe el cuidado que debe tener el cuerpo. • Coordina movimientos 	Satisfactoria medianamente satisfactoria No satisfactoria	Observación de campo, ficha técnica y lista de cotejo
	2. Identifica la lateralidad de su cuerpo	Reconoce su derecha Reconoce su izquierda		
	3. Realiza expresión corporal y creativa en el patio	Participa activamente en la actividad propuesta <ul style="list-style-type: none"> • Comprende las instrucciones del juego • Corre sin dificultad • Salta sin dificultad • Disfruta y demuestra entusiasmo al realizar las actividades • Coordina movimientos 		
	4. Expresión y apreciación artística	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica instrumentos musicales • Describe los sonidos que escucha • Repite los sonidos • Produce sonidos corporales 		

5. Identifica las consonantes y vocales	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica las vocales • Identifica las consonantes • Realiza trazos con diferentes intenciones de escritura • Escribe su nombre 		
6. Coordinación visomotora	<ul style="list-style-type: none"> • Inserta la lana en el agujón • Realiza el relleno de las letras del abecedario con purpurina • Recorte y colas de las imágenes 		
7. Identifica los días de la semana	<ul style="list-style-type: none"> • Describe los días de la semana • Identifica ayer y mañana 		
8. Describe el color y la textura de las frutas	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica los colores de las frutas • Describe la textura de cada fruta • Identifica estilos de vida saludable al consumir las frutas 		
9. Blanca nieves y los siete enanitos	<ul style="list-style-type: none"> • Escucha con atención la lectura del cuento • Describe lo que entiende del cuento • Disfruta y demuestra entusiasmo al relatar el cuento • Describe los personajes del cuento • Realiza imágenes de los personajes de su agrado. 		
10. La casita de chocolate	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza secuencia del cuento • Demuestra entusiasmo al realizar la actividad • Describe los personajes del cuento 		
11. La familia el eje central de Sociedad	<ul style="list-style-type: none"> • Describe a su familia • Sabe los nombres de los integrantes de su familia 		

Fuente: Elaboración Propia, (2020)

Tabla 2 Operacionalización de las variables –Estrategias para el Proceso de enseñanza aprendizaje

	DIMENSIONES	INDICADORES	MEDIDORES	INSTRUMENTO
Estrategias para el proceso enseñanza aprendizaje	<p>Estrategia Lúdica</p> <p>Estrategia Lúdica es una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos</p>	<p>Interactuaron Realizarán espontáneamente</p> <p>Mental Emocional Social</p> <p>Fina Gruesa</p>	<p>No cumple Cumple Medianamente</p> <p>satisfactoria</p>	Observación de campo, ficha técnica y lista de cotejo
	<p>Enseñanza Aprendizaje</p> <p>es el procedimiento mediante el cual se transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia, sus dimensiones en el fenómeno del rendimiento académico a partir de los factores que determinan su comportamiento</p>	<p>Reproducirán rasgos Imitarán letras</p> <p>Identificarán letras Asociarán imágenes y palabras</p> <p>Comunicarán oralmente Interpretarán pictogramas</p>	<p>No cumple Satisfactoriamente Medianamente</p> <p>Satisfactoria cumple</p>	

Fuente: Elaboración Propia, (2020)

3.6 LA POBLACIÓN

En la presente investigación la población está constituida por un total de 210 niños (as) que actualmente se encuentran inscritas durante la gestión 2017 en la Unidad Educativa Corina Gallardo.

3.7 LA MUESTRA

En la presente investigación se utilizará la muestra de estudio es de tipo no probabilístico y estará constituida por los niños(as) de la Unidad Educativa Corina Gallardo que a continuación se detalla.

Tabla 2

Tabla 3. MUESTRA

Niños	15
Niñas	16
Total	31

Fuente: Elaboración Propia (2020)

3.8 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Entre las técnicas empleadas en la presente investigación se encuentra la observación de campo.

3.8.1 OBSERVACIÓN DE CAMPO

La observación es una técnica usada más que todo en las ciencias sociales y permite, desde la faceta del investigador, tomar apuntes de su realidad, los mismos que establecerán sentidos de análisis para una formulación más objetiva de las conclusiones. Dicha técnica se puede hacer, usando formatos de diversa data para poder recopilar la información pertinente, ligada más que todo, a procesos y experiencias que involucren población e interacción de carácter cualitativo (Briones: 1999: 129).

Y en lo que respecta a los instrumentos se emplearon la evaluación diagnóstica, la entrevista a los padres de familia y las estrategias lúdicas para cada actividad.

Y con la finalidad de haber dado respuestas concretas a los objetivos planteados en la investigación, se diseñó otro instrumento - encuesta, cuyo objetivo fue acoger información sobre la necesidad de contar con una estrategia lúdica para los niños (as) con participación también de la docente y director para ello se utilizó como instrumento la encuesta y se diseñó el cuestionario, con preguntas cerradas.

3.8.2 ENCUESTA

Según la website (2017): “es una técnica está basada en entrevistas ,a un número considerable de personas ,utilizando cuestionarios que mediante preguntas , efectuadas en forma personal ,telefónica ,o correo , permiten indagar las características ,opiniones ,costumbres ,hábitos, gustos, conocimientos ,modos y calidad de vida ,situación ocupacional ,cultura ,etc. ,dentro de una comunidad determinada .puede hacerse a grupos de personas en general o se seleccionadas por edad ,sexo ,ocupación ,dependiendo del tema a investigar y los fines perseguidos” .

La encuesta tiene como finalidad recoger los datos más relevantes posibles, partiendo por la direccionalidad de la información que se desee obtener, así como también las respuestas son de elección múltiple, para facilitar el tabulado.

En esta investigación se utilizó los siguientes instrumentos:

1. Lista de cotejo
2. Encuestas para docentes
3. Encuestas para padres de familia

3.8.3 PROCESAMIENTO DE DATOS Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

Para el procesamiento de la información a ser recopilada se realizarán los siguientes pasos:

- Establecimiento de la base de datos, con las respuestas obtenidas de los a cada una de las preguntas del cuestionario.
- Diseño y elaboración de las tablas y graficas con los resultados porcentuales obtenidos.
- Lectura y análisis de las representaciones gráficas.

3.8.4 PROCEDIMIENTOS Y FASES

Para el procesamiento de la información a ser recopilada se realizarán los siguientes pasos:

- Revisión bibliográfica

- Revisión y corrección final
- Desarrollo del marco teórico
- Elaboración del instrumento.
- Recopilación de datos, mediante la aplicación de los instrumentos
- Tabulación de datos.
- Análisis de datos.
- Conclusiones y Recomendaciones.
- Propuesta

CAPITULO IV

4 PROGRAMA DE ESTRATEGIAS LUDICAS

4.1 NOMBRE DEL PROGRAMA

“Jugar para leer y escribir”

Programa: Estrategias para la Motivación del Proceso De Enseñanza y Aprendizaje de la Lecto - Escritura en niños niñas en edad preescolar de 4 a 5 años ciudad de La Paz.

4.2 FUNDAMENTACIÓN

Estas estrategias lúdicas permitirán que los niños(as) puedan prepararse para iniciar el proceso de la lecto-escritura.

Vygotsky dice que “El juego coloca al niño por encima de sus posibilidades, lo que favorece el desarrollo de sus potencialidades cognitivas y afectivas, refleja y produce los esquemas socioculturales, y activa la representación intelectual y anticipación de resultados”. (Montiel, 2008: 95)

4.3 OBJETIVOS

4.3.1 OBJETIVO GENERAL

Promover juegos lúdicos para que puedan mejorar sus capacidades de aprendizaje de lecto escritura.

4.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Aplicar dinámicas lúdicas para un aprendizaje significativo
- Aplicar la actividad lúdica para propiciar el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y motivación para su aprendizaje
- Desarrollar las actividades lúdicas para potenciar sus áreas afectivas, cognitivas y sociales.

4.4 DURACIÓN DEL PROGRAMA

El programa constará de 3 meses (septiembre, octubre y noviembre) el cual estará dividido por sesiones para implementar el programa, las cuales tendrán una duración aproximada de 1,30 minutos, por sesión.

4.5 DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA.

El programa de Estrategias Lúdicas es para niños (as) de los 4-5 años de edad. Este programa ayudara a los niños(as) Unidad Educativa Corina Gallardo La Paz, para poder potenciar sus áreas afectivas, cognitivas y sociales. Así poder aprender a leer y escribir sin ningún problema en cursos superiores.

4.6 METODOLOGÍA DEL PROGRAMA

El programa está compuesto por sesiones para cumplir el objetivo de la propuesta. También, es considerado como una forma de enseñar y aprender mediante la realización de un constructo. Se caracteriza por motivar el aprendizaje de la lecto -escritura, es

decir, se trata de “Jugar para leer y escribir”, donde los conocimientos se adquieren a través de la práctica conjunta de los integrantes.

Los métodos que se tomaran en cuenta para el desarrollo del programa son:

- **Educativo:** es considerado una nueva forma pedagógica que pretende que los estudiantes integren la teoría y la práctica, es decir, los alumnos asimilarn conceptos mediante actividades y lúdicas, la cuales los conducirán a conocer la realidad objetiva. (Maya, 2007)

- **Participativo:** es considerado un enfoque activo que anima y fomenta a la población a que contribuyan con ideas, ejemplos y experiencias relevantes en el tema que se está hablando.

En el proceso de enseñanza – aprendizaje es importante que exista la participación de los integrantes debido a que compartan información a aprendan de esta. (Amanz,2011)

- **Método Expositivo:** consiste en la explicación del contenido de cada sesión del programa que se va a ejecutar, debe contener una explicación sobre los temas que se van a abordar.

- **Reflexivo:** se define como un lugar donde se aprende a pensar y actuara en equipo. También, es considerado como “un proceso pedagógico en el cual los participantes asumen problemáticas y temáticas específicas a través de una postura integrada, donde reina la reflexión y la articulación de la teoría y la práctica como fuerza motriz del proceso”. (Gutiérrez, 1999, pág. 9)

4.7 POBLACIÓN

El programa está dirigido a una población de niños (as) de 4 a 5 años de edad de Unidad Educativa Corina Gallardo (Nivel Inicial) del color azul La Paz-Bolivia

4.8 MODELO DE INTERVENCIÓN

Cuadro 2. Sesión 1

Programa “Jugar para leer y escribir”				
Nombre de la actividad: Bienvenida al programa y reconociendo mi cuerpo Responsable: Facilitador del programa (Roció del Rosario Hurtado Aragón) Fecha: 9 de octubre de 2017 Tiempo: 1 hora y 30 minutos Objetivo: Reconocer las partes del cuerpo, el funcionamiento y el cuidado que debe tener. Número de Estudiantes:29				
Actividad	Descripción	Recursos Materiales	Indicadores de Evaluación	Tiempo
Presentación de la facilitadora	La facilitadora se presentará y explicará el objetivo del programa.	Marcador Hoja Bond Bolígrafo	Clima favorable de aceptación que se disponen los participantes.	15 minutos
Presentación de los estudiantes	Cada uno de los participantes se presentarán	Música de fondo	Clima favorable para brindar confianza y respecto a los estudiantes	15 minutos
Realización de la prueba	Realizaron el reconocimiento de las partes de su cuerpo.	Espejo Papel bon	Satisfactorio Medianamente Satisfactoria No satisfactorio	20 minutos
Realización de rondas infantiles ¿Dónde están las partes del cuerpo?	Se realizó una ronda donde los niños cantaron y bailaron con la música ¿Dónde están las partes del cuerpo? reconociendo las partes de su cuerpo. Sobre la teoría se explicó las funciones de las partes del cuerpo. En la valoración se reflexionó sobre la importancia de la higiene	Espejo Marcadores	Satisfactorio Medianamente Satisfactoria No satisfactorio	20 minutos

	y la alimentación para tener un cuerpo saludable.			
Producción de la actividad y evaluación final	Se realizó grupos de dos niños realizaron una imagen del cuerpo humano en hojas resma y señalaron las partes del cuerpo.	Hoja resma	Satisfactorio Medianamente Satisfactoria No Satisfactorio	20 minutos

Fuente: Elaboración Propia, (2020)

Cuadro 3. Sesión 2

Programa “Jugar para leer y escribir”				
Nombre de la actividad: Lateralidad Responsable: Facilitador del programa (Roció del Rosario Hurtado Aragón) Fecha: 12 de octubre de 2017 Tiempo: 1 hora y 30 minutos Objetivo: Identificar la lateralidad de su cuerpo Número de Estudiantes :31				
Actividad	Descripción	Recursos Materiales	Indicadores de Evaluación	Tiempo
Presentación de la facilitadora	La facilitadora se presentará y explicará el objetivo del programa.	Marcador Hoja Bond Bolígrafo	Clima favorable de aceptación que se disponen los participantes.	15 minutos
Realización de la prueba	Se hizo una diferenciación entre izquierda y derecha.	Hojas Impresas Pelotas de colores	Satisfactorio Medianamente Satisfactoria No satisfactorio	15 minutos
Canto bailo Izquierda derecha “Cantando la Yenka”	La facilitadora explica la lateralidad su importancia, realiza grupos de cuatro niños. Coloca a cada niño en la muñeca cintas de colores para identificar la derecha y la izquierda. Los niños realizaron ejercicios y cantaron, “Arriba, abajo, izquierda, derecha”.	Hoja resma Cintas de colores Marcadores	Satisfactorio Medianamente Satisfactoria No satisfactorio	40 minutos
Producción de la actividad y evaluación final	Dibujaron el cuerpo humano de uno sus compañeros en una hoja resma diferenciando el lado derecho e izquierdo.		Satisfactorio Medianamente Satisfactoria No satisfactorio	20 minutos

Fuente: Elaboración Propia, (2020)

Cuadro 4. Sesión 3

Programa “Jugar para leer y escribir”				
Nombre de la actividad: Expresión corporal Responsable: Facilitador del programa (Roció del Rosario Hurtado Aragón) Fecha: 17 de octubre de 2017 Tiempo: 1 hora y 30 minutos Objetivo: Realizar la expresión corporal y creatividad en el patio Número de Estudiantes: 28				
Actividad	Descripción	Recursos Materiales	Indicadores de Evaluación	Tiempo
Presentación de la facilitadora	La facilitadora se presentará y explicará el objetivo del programa. Las actividades a realizar y las reglas del juego	Marcador Hoja Bond Bolígrafo	Clima favorable de aceptación que se disponen los participantes.	10 minutos
Realización de la prueba	En esta actividad se observa desenvuelve. intervienen en el desarrollo de los niños: social, cognitivo, lingüístico, motor y afectivo		Satisfactorio Medianamente Satisfactoria No satisfactorio	10
Exposición sobre la expresión corporal	La facilitadora dará una introducción previa a las diferentes actividades recreativas y su importancia.	Hojas Impresas	Todos los niños (as) participaron voluntariamente	20 minutos
“Vamos creciendo”	Formaran una ronda grande en el patio donde cada niño cantara y bailara lo que a él o (a) le guste de forma voluntaria. Los niños(as) realizaran juegos con los niños cantando “ vamos creciendo ”. La facilitadora realizara preguntas a los niños	Ula ula Pelotas de colores primarios banderines Canastillo	Satisfactorio Medianamente Satisfactoria No satisfactorio	20 minutos

	<p>sobre la letra de la canción.</p> <p>Se realizará dos grupos uno de puro niños y otro de puras niñas donde se realizará concurso de carreras con pelotas de colores. También se realizará lanzamiento de las pelotitas de colores al canastillo.</p> <p>En la valoración se reflexionó sobre la importancia de los juegos recreativos en la educación inicial.</p>			
Producción de la actividad	<p>Como producción se realizó una lámina tipo collage de los diferentes juegos que se realizaron en el patio.</p>	<p>Hojas de papel boom</p> <p>Imágenes de los diferentes juegos recreativos</p> <p>.</p>	<p>Satisfactorio</p> <p>Medianamente Satisfactoria</p> <p>No satisfactorio</p>	<p>20 minutos</p>

Fuente: Elaboración Propia, (2020)

Cuadro 5. Sesión 4

Programa “Jugar para leer y escribir”				
<p>Nombre de la actividad: Expresión Artística Responsable: Facilitador del programa (Roció del Rosario Hurtado Aragón) Fecha: 19 de octubre de 2017 Tiempo: 1 hora y 30 minutos Objetivo: Identificar la expresión y apreciación artística de cada niño(a) Estudiantes:29</p>				
Actividad	Descripción	Recursos Materiales	Indicadores de Evaluación	Tiempo
Presentación de la facilitadora	La facilitadora se presentará y explicará el objetivo del programa y las reglas para realizar las diferentes actividades	Marcador Hoja Bond Bolígrafo	Clima favorable de aceptación que se disponen los participantes.	10 minutos
Realización de la prueba	Se pondrá muchos instrumentos a su disposición para que ellos puedan identificar.	Bombo Tambor Maracas Pandereta Guitarra Fichas para la lectura musical	Satisfactorio Medianamente Satisfactoria No Satisfactorio	10 minutos
Instrumentos musicales	La facilitadora preguntará a los niños si conocen algún instrumentó. Se proporciona al niño variedad de herramientas diversidad de juegos con palmas, rondas y canciones infantiles, Se realizó la discriminación y reconocimiento de sonidos. Realizaron emisión de sonidos con el cuerpo,	Música de fondo Instrumentos reciclados Bombo Tambor Maracas Pandereta Fichas para la lectura musical	Todos los niños (as) participaron	40 minutos

	de escuchar, gestos y movimientos. Bailaron, manipularon y usaron instrumentos musicales reciclados.			
Producción de la actividad	. Como producción se distribuyó a los niños un instrumento con material reciclado para producir sonido. Cada niño toco el instrumento musical como se le explico	Una caja Hojas Bond	Satisfactorio Medianamente Satisfactoria No satisfactorio	30 minutos

Fuente: Elaboración Propia, (2020)

Cuadro 6 Sesión 5

Programa “Jugar para leer y escribir”				
Nombre de la Actividad: Las consonantes y vocales Responsable: Facilitador del programa (Roció del Rosario Hurtado Aragón) Fecha: 24 de octubre de 2017 Tiempo: 1 hora y 20 minutos Objetivo: Identificar las consonantes y vocales Estudiantes:30				
Actividad	Descripción	Recursos Materiales	Indicadores de Evaluación	Tiempo
Presentación de la facilitadora	La facilitadora se presentará y explicará el objetivo del programa.	Marcador Hoja Bond Bolígrafo	Clima favorable de aceptación que se disponen los participantes.	15 minutos
Realización de la prueba	Se le presentara a los niños (as) las consonantes y vocales para que puedan identificar.	Fichas del Abecedario en cartulina	Satisfactorio Medianamente Satisfactoria No satisfactorio	20
Exposición sobre el Abecedario	La facilitadora expondrá las consonantes y las vocales del abecedario. Los niños (as) comenzaran a identificar las consonantes y las vocales bailando y cantado por toda el aula presentando a cada uno de sus compañeros.	Hojas Impresas Parlante música	Todos los niños participaron	25 minutos
Producción de la actividad y evaluación final	Después la facilitadora le repartió a cada niña(o) cajas de plastoformo con arrocillo donde realizaron trazos de diferentes formas y otros niños las consonantes.	Una caja De plastoformo con arrocillo Hojas cartulina con las consonant	Satisfactorio Medianamente Satisfactoria No satisfactorio	20 minutos

		es y las vocales		
--	--	---------------------	--	--

Fuente: Elaboración Propia, (2020)

Cuadro 7. Sesión 6

Programa “Jugar para leer y escribir”				
Nombre de la actividad: Coordinación viso motora				
Responsable: Facilitador del programa (Roció del Rosario Hurtado Aragón)				
Fecha: 26 de octubre de 2017				
Tiempo: 1 hora y 30 minutos				
Objetivo: Identificar la coordinación viso motora de cada niño (a)				
Estudiantes :28				
Actividad	Descripción	Recursos Materiales	Indicadores de Evaluación	Tiem po
Presentación de la facilitadora	La facilitadora se presentará y explicará el objetivo del programa y las reglas de las diferentes actividades	Marcador Hoja Bond Bolígrafo	Clima favorable de aceptación que se disponen los participantes.	15 minu tos
Realización de la prueba.	Los niños(as) realizan las diferentes actividades para poder evaluarles. como insertar la lana al agujón.		Satisfactorio Medianament e Satisfactoria No satisfactorio	15
Teoría sobre la destreza de las manos	La facilitadora explicar sobre la importancia de desarrollar la coordinación viso manual	Hojas Impresas	Satisfactorio Medianament e	20 minu tos

	<p>Les explicara que esta es la acción realizada con las manos u otras partes del cuerpo, en coordinación con los ojos.</p> <p>La coordinación viso-manual conducirá a los niños (as)al dominio de la mano. Desarrollando así la adquisición de la pinza digital, así como de una mejor coordinación óculo manual (la coordinación de la mano y el ojo).</p>		<p>Satisfactoria</p> <p>No satisfactorio</p>	
<p>Producción de la actividad y evaluación final</p>	<p>Como producción se rellenó con purpurina letras del abecedario, ya que este desarrollo constituye las bases para propinar el control muscular, lo que posibilita la calidad de la lecto-escritura, sus rasgos y enlaces.</p>	<p>Una caja</p> <p>Hojas</p> <p>Bond</p>	<p>Satisfactorio</p> <p>Medianament e</p> <p>Satisfactoria</p> <p>No satisfactorio</p>	<p>40 minutos</p>

Fuente: Elaboración Propia, (2020)

Cuadro 8 Sesión 7

Programa “Jugar para leer y escribir”				
Nombre de la actividad: Los días de la semana Responsable: Facilitador del programa (Roció del Rosario Hurtado Aragón) Fecha: 31 de octubre de 2017 Tiempo: 1 hora y 30 minutos Objetivo: Identificar los días de la semana Estudiantes :29				
Actividad	Descripción	Recursos Materiales	Indicadores de Evaluación	Tiempo
Presentación de la facilitadora	La facilitadora se presentará y explicará el objetivo del programa. Y las reglas de las diferentes actividades.	Marcador Hoja Bond Bolígrafo	Clima favorable de aceptación que se disponen los participantes.	15 minutos
Realización de la prueba.	Evaluación sobre el conocimiento de los días de la semana		Satisfactorio Medianamente Satisfactoria No satisfactorio	15 min
El trencito de los días de la semana	La facilitadora presenta los días de la semana con diferentes gráficos. Ubica a los niños en tiempo y espacio. Realiza preguntas de que día es ayer, hoy y mañana. Se realizará ronda, cantando y bailando repitiendo los días de la semana.	Música de fondo	Satisfactorio Medianamente Satisfactoria No satisfactorio	35 minutos
Producción de la actividad y evaluación final	La facilitadora realiza grupos de 5 personas donde realizan la secuencia lámina del tren de los días de la semana.	Hoja resma Lamina del tren	Satisfactorio Medianamente Satisfactoria No satisfactorio	25 minutos

Fuente: Elaboración Propia, (2020)

Cuadro 9. Sesión 8

Programa “Jugar para leer y escribir”				
<p>Nombre de la actividad: Las frutas Responsable: Facilitador del programa (Roció del Rosario Hurtado Aragón) Fecha: 7 de noviembre de 2017 Tiempo: 1 hora y 35 minutos Objetivo: Describir el color y la textura de las diferentes frutas presentadas en el aula. Número de Estudiantes :28</p>				
Actividad	Descripción	Recursos Materiales	Indicadores de Evaluación	Tiempo
Presentación de la facilitadora	La facilitadora se presentará y explicará el objetivo del programa.	Marcador Hoja Bond Bolígrafo	Clima favorable de aceptación que se disponen los participantes.	15 minutos
Realización de la prueba.	Para poder evaluar las niñas (as) se realizó la siguiente actividad se puso a su disposición una variedad de frutas donde se les pidió que identifiquen que fruta era y de qué color.	Piña Manzana Plátano Papaya naranja	Satisfactorio Medianamente Satisfactoria No satisfactorio	15
Teoría descripción de las frutas “La canción de las frutas”	La facilitadora mostrara a los niños diferentes tipos de frutas y explicara el valor nutritivo. Los niños manipularan cada fruta para reconocer la textura de la misma. Describirán los colores de cada fruta	Hojas de colores piña Manzana Plátano Papaya	Todos los niños participaron	40 minutos
Producción de la actividad y evaluación final	En la producción se realiza una rica ensalada de frutas y se degustara con todos los niños.	Una caja Hojas Bond	Satisfactorio Medianamente Satisfactoria No satisfactorio	25 minutos

Fuente: Elaboración Propia, (2020)

Cuadro 10 Sesión 9

Programa “Jugar para leer y escribir”				
<p>Nombre de la actividad: Blanca Nieves y los 7 enanos Responsable: Facilitador del programa (Roció del Rosario Hurtado Aragón) Fecha: 9 de noviembre de 2017 Tiempo: 1 hora y 25 minutos Objetivo: Describir los personajes del cuento (Blanca Nieves y los 7 enanos) Estudiantes :29</p>				
Actividad	Descripción	Recursos Materiales	Indicadores de Evaluación	Tiempo
Presentación de la facilitadora	La facilitadora se presentará y explicará el objetivo del programa y las reglas de la actividad.	Marcador Hoja Bond Bolígrafo	Clima favorable de aceptación que se disponen los participantes.	15 minutos
Realización de la prueba.	Para poder evaluar en esta actividad se prestó los niños (as) diferentes cuentos a los niños para poder ver el impacto que produce en los niños (as) tener un cuento en las manos	31 cuentos clásicos coloridos	Satisfactorio Medianamente Satisfactoria No satisfactorio	20
Blanca nieves y los siete enanos	Primera mente se armará en la esquina del aula una pequeña biblioteca con cuetos clásicos con imágenes muy coloridas. La facilitadora leerá un cuento escogido por la mayoría de los niños el cuento. Los niños participarán describiendo los personajes del cuento Relataran el cuento en sus propias palabras.	Hojas bond 31 cuentos clásicos	Satisfactorio Medianamente Satisfactoria No satisfactorio	30 minutos
Producción de la actividad y evaluación final	Dibujaron y colorearon al personaje que más les agrado en el cuento leído por la facilitadora.	Una caja Hojas Bond	Satisfactorio Medianamente Satisfactoria No satisfactorio	20 minutos

Fuente: Elaboración Propia, (2020)

Cuadro 11 Sesión 10

Programa “Jugar para leer y escribir”				
<p>Nombre de la actividad: Casita de Chocolate Responsable: Facilitador del programa (Roció del Rosario Hurtado Aragón) Fecha: 13 de noviembre de 2017 Tiempo: 1 hora y 25 minutos Objetivo: Realizar la secuencia del cuento (Casita de Chocolate) Estudiantes :29</p>				
Actividad	Descripción	Recursos Materiales	Indicadores de Evaluación	Tiempo
Presentación de la facilitadora	La facilitadora se presentará y explicará el objetivo del programa y las reglas de la actividad	Marcador Hoja Bond Bolígrafo	Clima favorable de aceptación que se disponen los participantes.	10 minutos
Realización de la prueba.	En esta actividad se evaluó el impacto que produce al niño (a) al observar el rota folio.	Rota folio	Satisfactorio Medianamente Satisfactoria No satisfactorio	15 minutos
“La Casita de Chocolate”.	Primeramente, la facilitadora ordenara los asientos en un semicírculo para que se sienten los niños en forma ordenada. Se pedirá un voluntario para que pueda leer el cuento de la rota folio la “Casita de Chocolate” Posterior mente se distribuirá a cada niño imagen de las escenas de la “Casita de Chocolate” Los niños tienen que recortar cada escena y realizar un colas según la secuencia del cuento.	Hojas Impresa Pegamento Colores Papel bond de colores Rota folio	Satisfactorio Medianamente Satisfactoria No satisfactorio	35 minutos

Producción de la actividad y evaluación final	Los niños realizaron el collage de las escenas del cuento en una hoja bon tamaño carta.	Imágenes de las escenas del cuento Pegamento Hojas Bond	Satisfactorio Medianamente Satisfactoria No satisfactorio	25 minutos
--	---	---	---	------------

Fuente: Elaboración Propia, (2020)

Cuadro 12 Sesión 11

Programa “Jugar para leer y escribir”				
<p>Nombre de la actividad: Mi Familia Responsable: Facilitador del programa (Roció del Rosario Hurtado Aragón) Fecha: 28 de noviembre de 2017 Tiempo: 1 hora y 35 minutos Objetivo: Describir y nombrar a cada integrante de a mi familia Estudiantes: 30</p>				
Actividad	Descripción	Recursos Materiales	Indicadores de Evaluación	Tiempo
Presentación de la facilitadora	La facilitadora se presentará y explicará el objetivo del programa.	Marcador Hoja Bond Bolígrafos	Clima favorable de aceptación que se disponen los participantes.	15 minutos
Realización de la prueba.	En esta actividad se pudo evaluar realizando una roda de preguntas para que puedan describir a los integrantes de su familia.		Satisfactorio Medianamente Satisfactoria No satisfactorio	15
La familia	<p>La facilitadora explicara sobre los componentes de la familia por medio de cuadros didácticos y los roles de cada integrante de la familia.</p> <p>Se distribuyó a cada niño un títere para realizar el juego de roles.</p> <p>Se preguntó a los niños sobre la importancia de los integrantes de la familia.</p>	títeres	Participaron todos los niños	30 minutos

Producción de la actividad	Se realizó collage de los integrantes de la familia con sus respectivos nombres.	Papel bond Imágenes de los integrantes de la familia	Satisfactorio Medianamente Satisfactoria No satisfactorio	25
-----------------------------------	--	---	---	----

Fuente: Elaboración Propia, (2020)

CAPITULO V

5 RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En el presente capitulo se muestra los resultados obtenidos a través de la investigación del “Programa “Jugar para leer y escribir “en los niños (as)de la Unidad Educativa Corina Gallardo de la ciudad de La Paz Bolivia.

La población con la que se trabajó dicha investigación, fue de 31 Niños (as)

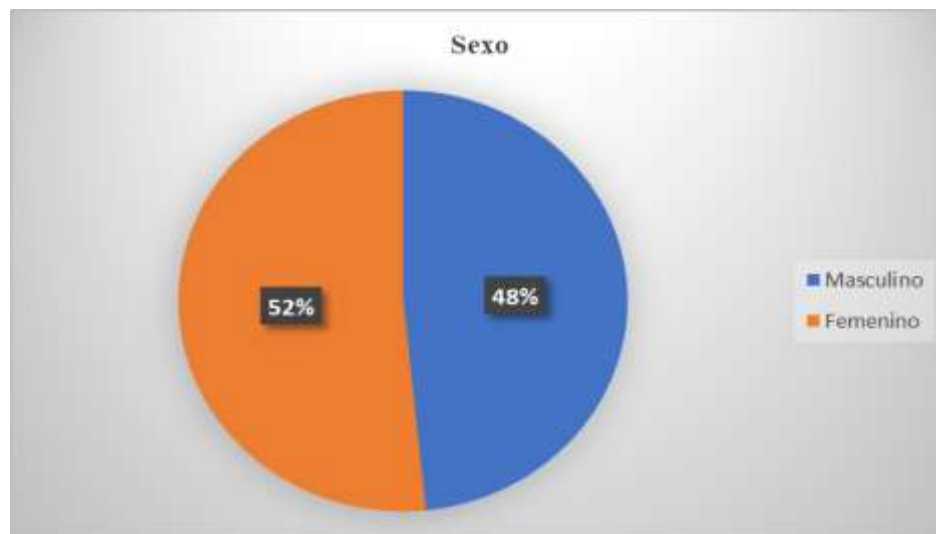
Primeramente, se realizó la evaluación diagnostica por medio de la observación donde se puedo obtener estos resultados.

5.1 PRUEBA INICIAL

Tabla 4 GÉNERO DE LOS PARTICIPANTES

Sexo	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Masculino	15	48%	48%
Femenino	16	52%	100%
Total	31	100%	

Representación gráfica



Fuente: elaboración propia (2020)

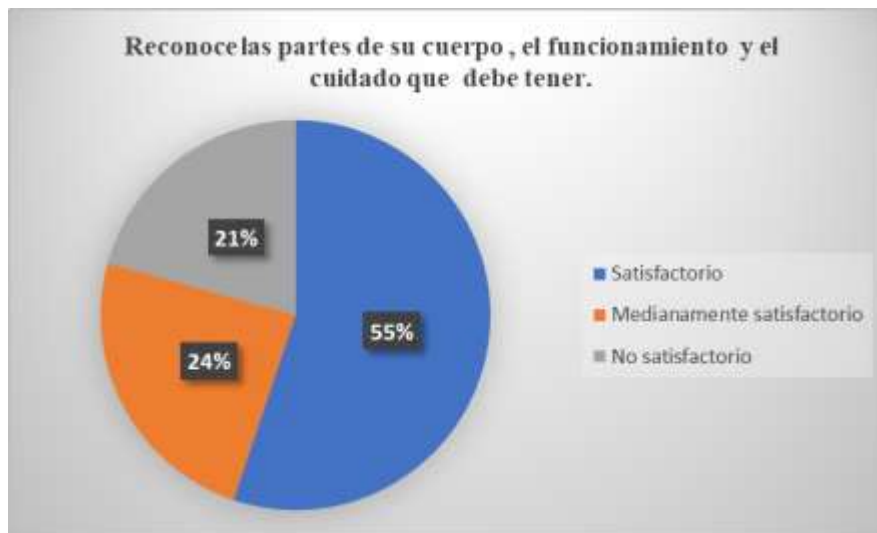
INTERPRETACION

En la gráfica 1 se evidencia que el curso azul de la unidad educativa “Corina Gallardo” está conformado por 31 estudiantes que hace un total del 100 % de lo cual son 15 niños equivalente al 48% y las 16 niñas que hacen referencia el 52% los cuales fueron sometidos a una prueba de evaluación diagnostica y post evaluación.

GRAFICA 1. 1 RECONOCE LAS PARTES DEL CUERPO, EL FUNCIONAMIENTO Y EL CUIDADO QUE DEBE TENER

Evaluación	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Satisfactorio	16	55%	55%
Medianamente satisfactorio	7	24%	79%
No satisfactorio	6	21%	100%
Total	29	100%	

Representación gráfica



Fuente: elaboración propia (2020)

INTERPRETACION

En la gráfica No 1.1 se observa con la actividad que se realizó en aula respecto a la actividad “Reconocimiento de las partes del cuerpo el 55 % identifico de manera satisfactoria, el 24 % medianamente satisfactoria y el 21 % no reconoció satisfactoriamente.

GRAFICA 1. 2 IDENTIFICA LA LATERALIDAD DE SU CUERPO

Evaluación	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Satisfactorio	10	36%	36%
Medianamente satisfactorio	8	28%	64%
No satisfactorio	10	36%	100%
Total	28	100%	

Representación gráfica



Fuente: elaboración propia (2020)

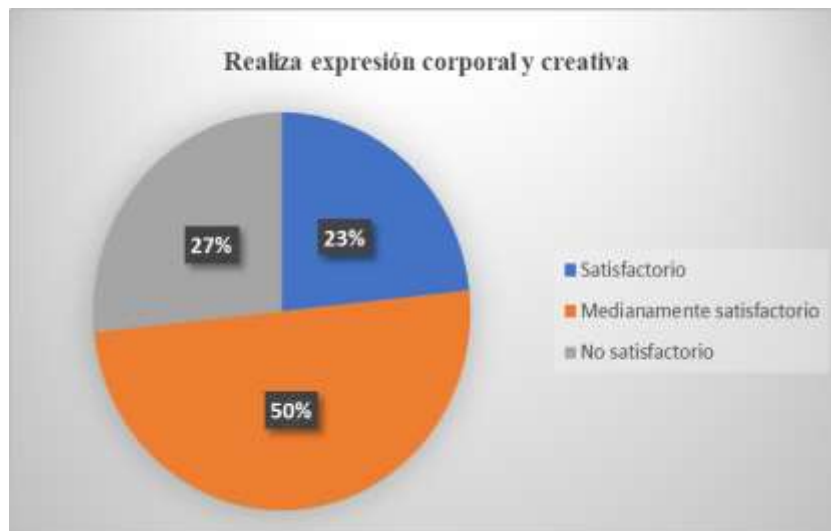
INTERPRETACION

En la gráfica No 1.2 con la actividad que se realizó en aula respecto a “Identificar la lateralidad de su cuerpo” donde se pudo observar que el 36 % identificó de manera satisfactoria, el 36 % medianamente satisfactoria y el 28 % no reconoció satisfactoriamente la lateralidad de su cuerpo.

GRAFICA 1. 3 REALIZA EXPRESIÓN CORPORAL Y CREATIVA

Evaluación	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Satisfactorio	7	23%	23%
Medianamente satisfactorio	15	50%	73%
No satisfactorio	8	27%	100%
Total	30	100%	

Representación gráfica



Fuente: elaboración propia (2020)

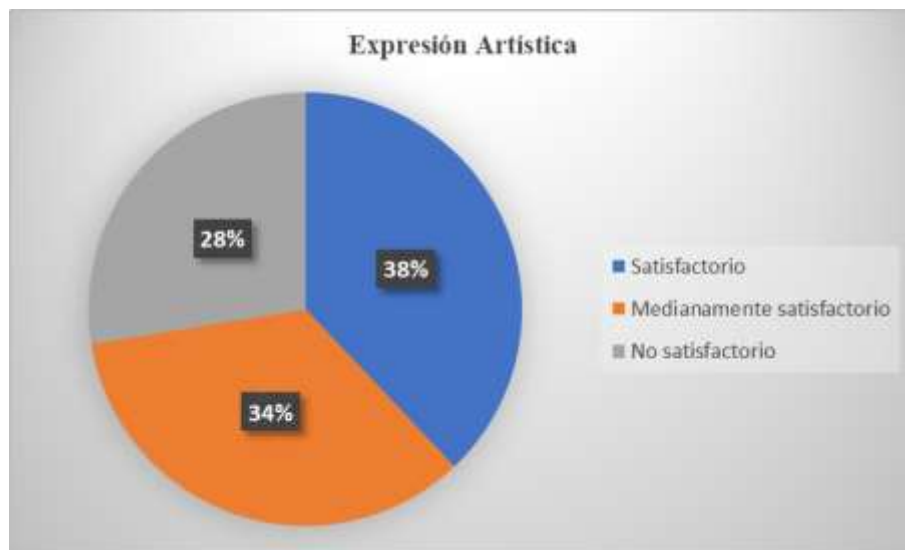
INTERPRETACION

En la gráfica N°1.3 con la actividad que se realizó en el patio respecto a “Expresión Corporal” se pudo observar 50 % de los niños realizo todas las actividades de manera satisfactoria, el 27 % medianamente satisfactoria y el 23 % de los niños no satisfactoriamente ya que no lograron realizar las diferentes actividades realizadas en el patio .

GRAFICA 1. 4 EXPRESIÓN ARTÍSTICA

Evaluación	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Satisfactorio	11	38%	38%
Medianamente satisfactorio	10	34%	72%
No satisfactorio	8	28%	100%
Total	29	100%	

Representación gráfica



Fuente: elaboración propia (2020)

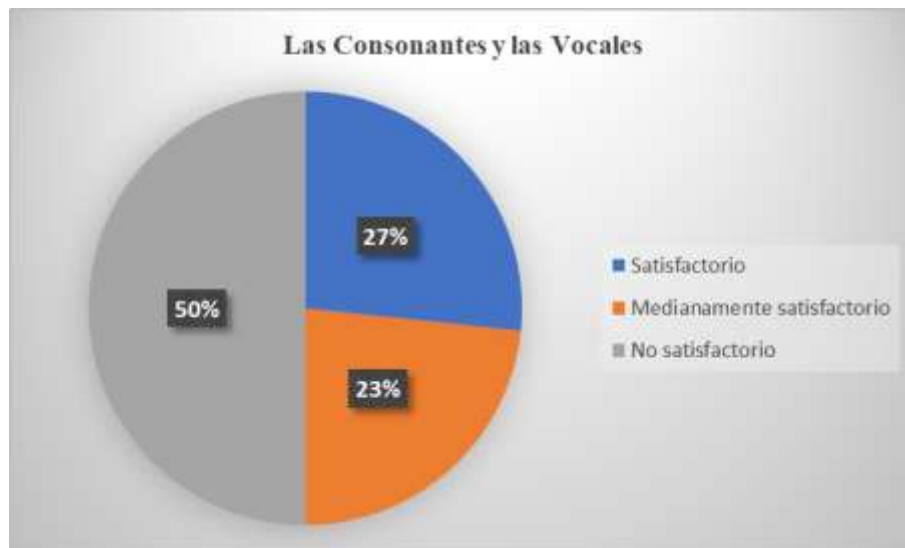
INTERPRETACION

En la gráfica No 1.4 con la actividad que se realizó en el aula respecto a “Expresión Artística” se pudo observar 38 % de los niños frente a los instrumentos musicales y las diferentes actividades responde de manera satisfactoria, el 34 % medianamente satisfactoria y el 28 % de los niños no responde satisfactoriamente ya que mostraron dificultad al manipular y desconocen algunos los instrumentos musicales.

GRAFICA 1. 5 LAS CONSONANTES Y VOCALES

Evaluación	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Satisfactorio	8	27%	27%
Medianamente satisfactorio	7	23%	50%
No satisfactorio	15	50%	100%
Total	30	100%	

Representación gráfica



Fuente: elaboración propia (2020)

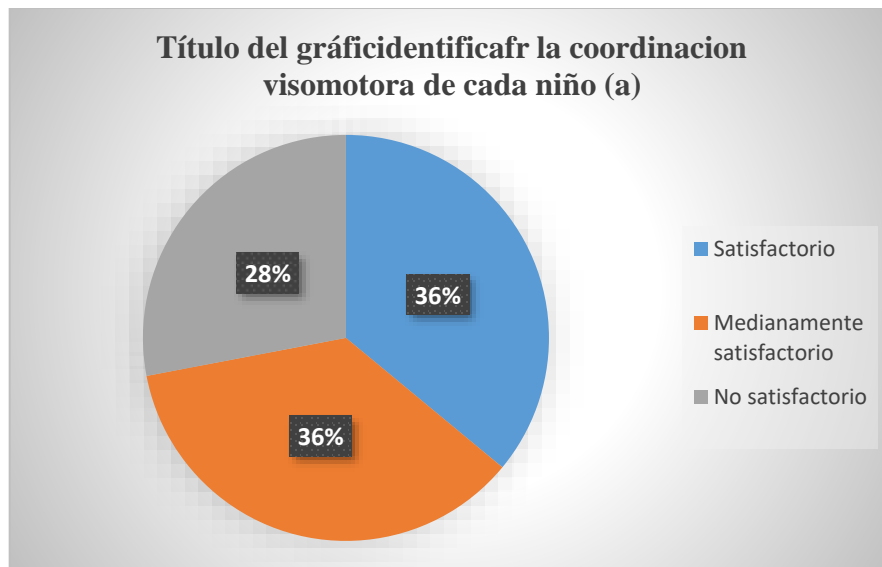
INTERPRETACION

En la gráfica No 1.5 se muestra que el 27% que equivale a 8 niños (as) reconocieron satisfactoriamente las vocales y consonantes, un 23% equivalente a 7 niños(as) reconoció de medianamente satisfactoria y el 50 % equivalente a 15 niños (as) no reconocieron correctamente las consonantes y vocales.

GRAFICA 1. 6 IDENTIFICAR LA COORDINACIÓN VISO MOTORA DE CADA NIÑO (A)

Evaluación	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Satisfactorio	10	36%	36%
Medianamente satisfactorio	10	36%	72%
No satisfactorio	8	28%	100%
Total	28	100%	

REPRESENTACIÓN GRAFICA



Fuente: elaboración propia (2020)

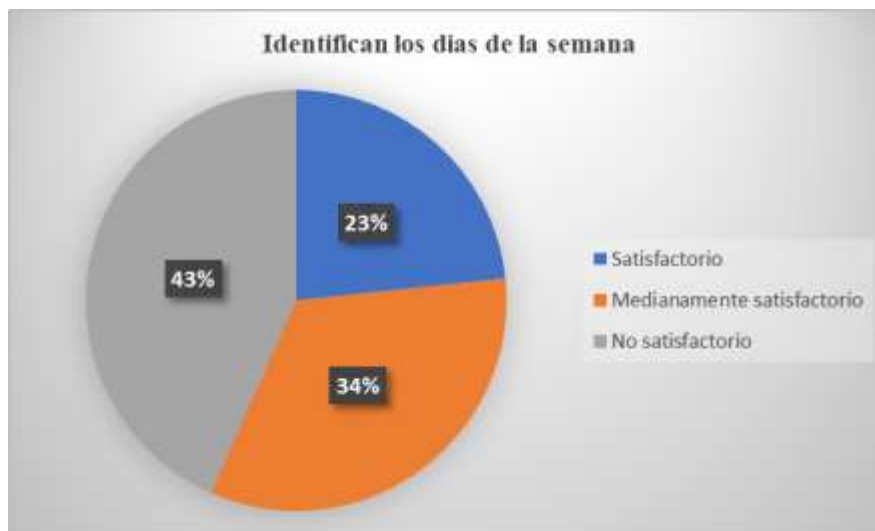
INTERPRETACIÓN

En la gráfica No 1. 6 con la actividad que se realizó, se pudo evidencia que el 36% lo realizaron de manera satisfactoria, 36 % lo realizo medianamente satisfactoria y el 28 % no logrando realizar satisfactoriamente la actividad.

GRAFICA 1. 7 IDENTIFICAR LOS DÍAS DE LA SEMANA

Evaluación	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Satisfactorio	7	23%	23%
Medianamente satisfactorio	10	34%	57%
No satisfactorio	13	43%	100%
Total	30	100%	

Representación gráfica



Fuente: elaboración propia (2020)

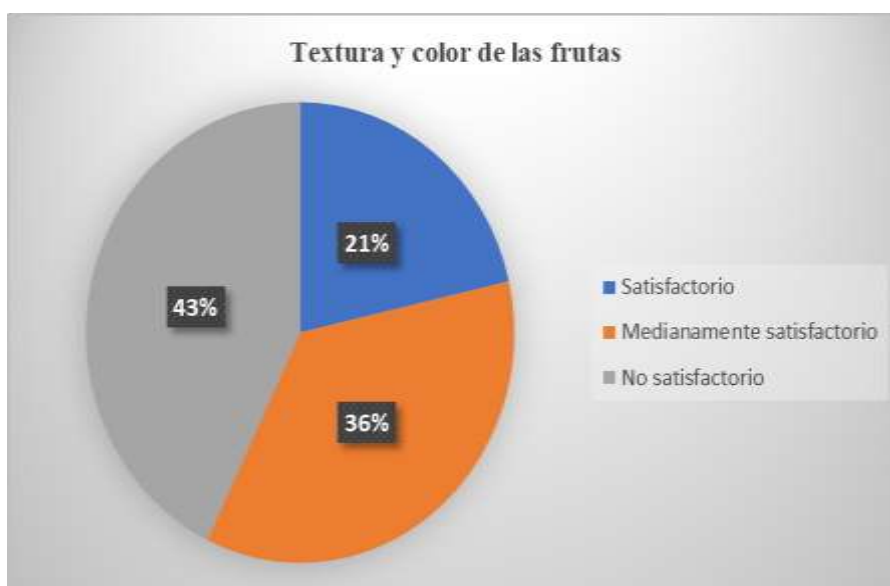
INTERPRETACION

En la gráfica No1.7 se muestra que el 23% que equivale a 7 niños (as) respondieron de manera satisfactoria los días de la semana, un 34% equivalente a 10 niños(as) reconoció de medianamente satisfactoria y el 50 % equivalente a 13 niños (as) no responde satisfactoriamente ya que tienen problema en identificar los días de la semana.

GRAFICA 1. 8 TEXTURA Y COLOR DE LAS FRUTAS

Evaluación	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Satisfactorio	6	21%	21%
Medianamente satisfactorio	10	36%	57%
No satisfactorio	12	43%	100%
Total	28	100%	

Representación gráfica



Fuente: elaboración propia (2020)

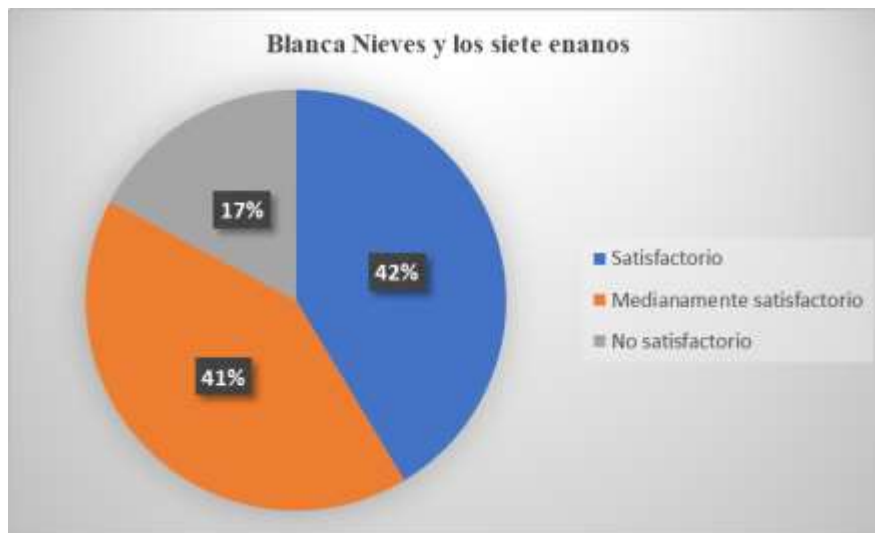
INTERPRETACION

En la gráfica No 1.8 se muestra que el 21% que equivale a 6 niños (as) respondieron de manera satisfactoria los colores de las frutas, un 36% equivalente a 10 niños(as) reconoció de medianamente satisfactoria ya que se equivocaron en algunas frutas y el 43% equivalente a 12 niños (as) no responde satisfactoriamente ya que tienen problema en diferenciar los colores y la textura de las frutas.

GRAFICA 1. 9 BLANCA NIEVES Y LOS 7 ENANOS

Evaluación	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Satisfactorio	12	42%	42%
Medianamente satisfactorio	12	41%	83%
No satisfactorio	5	17%	100%
Total	29	100%	

Representación gráfica



Fuente: elaboración propia (2020)

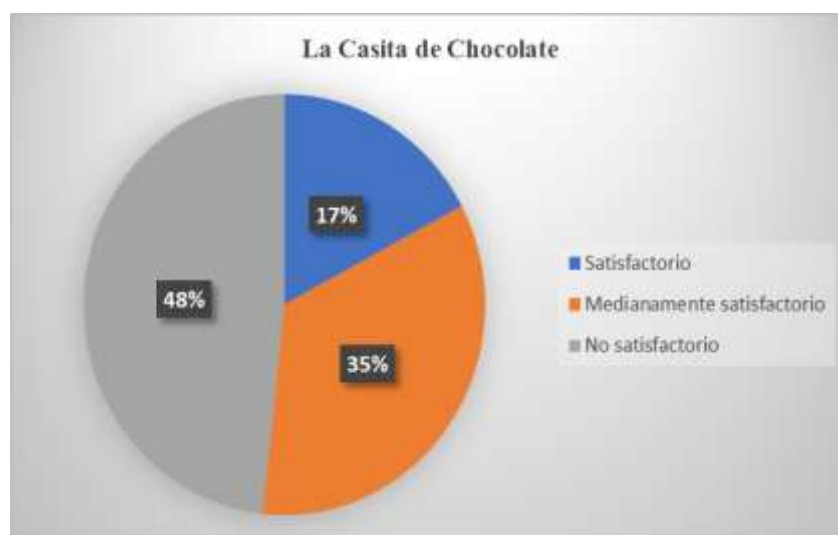
INTERPRETACION

En la gráfica No 1.9 se muestra que el 42% que equivale a 12 niños (as) respondieron de manera satisfactoria la narración del cuento, un 41% equivalente a 12 niños(as) respondieron a la narración medianamente satisfactoria y el 17% equivalente a 5 niños (as) no responde satisfactoriamente a la narración del cuento.

GRAFICA 1. 10 LA CASITA DE CHOCOLATE

Evaluación	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Satisfactorio	5	17%	17%
Medianamente satisfactorio	10	35%	52%
No satisfactorio	14	48%	100%
Total	29	100%	

Representación gráfica



Fuente: elaboración propia (2020)

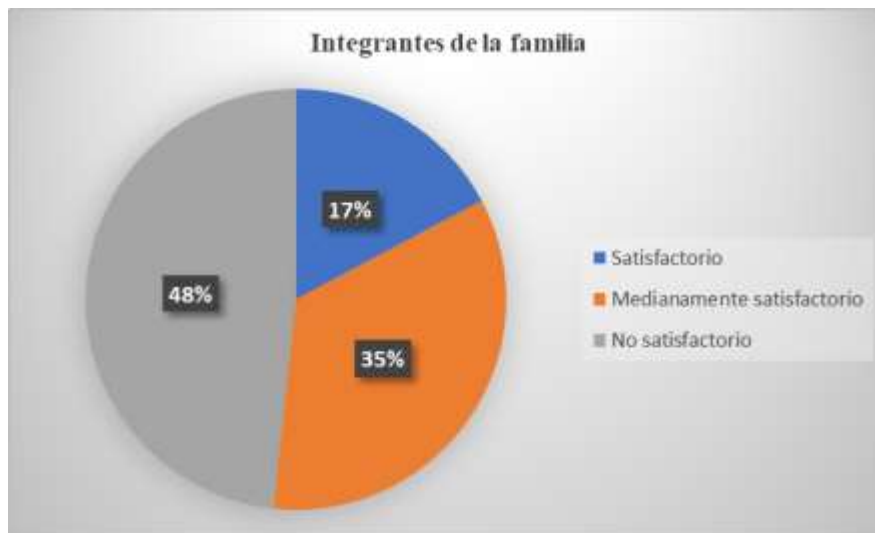
INTERPRETACION

En la gráfica No 1. 10 se muestra que el 17% que equivale a 5 niños (as) realizaron la secuencia del cuento satisfactoriamente, un 35% equivalente a 10 niños(as) realizaron la secuencia del cuento medianamente satisfactoria y el 48% equivalente a 14 niños (as) no realizaron satisfactoriamente la secuencia del cuento.

GRAFICA 1. 11 INTEGRANTES DE LA FAMILIA

Evaluación	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Satisfactorio	5	17%	17%
Medianamente satisfactorio	10	35%	52%
No satisfactorio	14	48%	100%
Total	29	100%	

Representación gráfica



Fuente: elaboración propia (2020)

INTERPRETACION

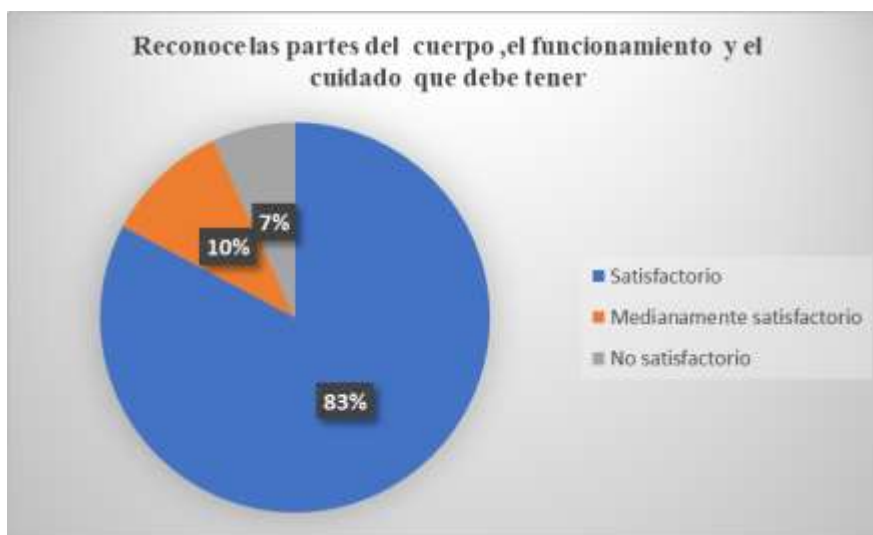
En la gráfica No 1.11 se muestra que el 17% que equivale a 5 niños (as) describe satisfactoriamente los integrantes de su familia, un 35% equivalente a 10 niños(as) describen medianamente satisfactoria y el 48% equivalente a 14 niños (as) no describe correctamente a los integrantes de su familia.

5.2 PRUEBA FINAL

GRAFICA 2.1 RECONOCE LAS PARTES DEL CUERPO, EL FUNCIONAMIENTO Y EL CUIDADO QUE DEBE TENER

Evaluación	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Satisfactorio	24	83%	83%
Medianamente satisfactorio	3	10%	93%
No satisfactorio	2	7%	100%
Total	29	100%	

Representación gráfica



Fuente: elaboración propia (2020)

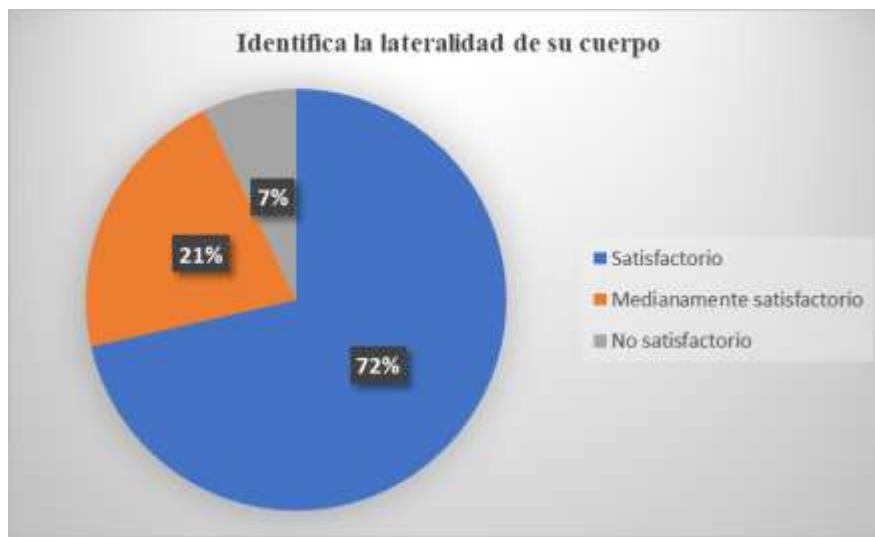
INTERPRETACION

En la gráfica No 2.1 se observa con la actividad que se realizó en aula respecto a la actividad “Reconocimiento de las partes del cuerpo el 83 % que equivale a 24 niñas (os) después de realizar el programa, los niños (as) identificaron de manera satisfactoria, el 10 % medianamente satisfactoria y el 7 % continua con dificultades, no reconoció satisfactoriamente.

GRAFICA 2. 2 IDENTIFICA LA LATERALIDAD DE SU CUERPO

Evaluación	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Satisfactorio	20	72%	72%
Medianamente satisfactorio	6	21%	93%
No satisfactorio	2	7%	100%
Total	28	100%	

Representación gráfica



Fuente: elaboración propia (2020)

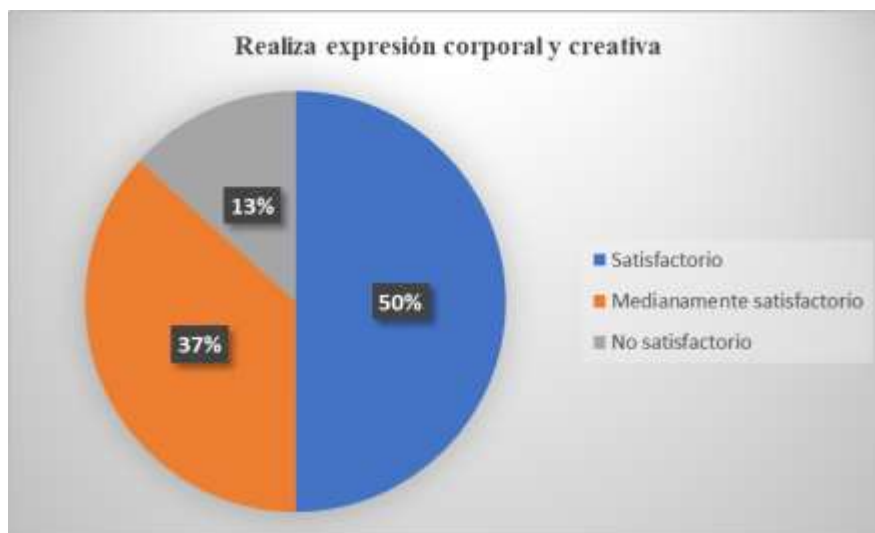
INTERPRETACION

En la gráfica No 2.2 con la actividad que se realizó en aula respecto a “Identificar la lateralidad de su cuerpo después de realizar el programa, se pudo observar que el 72 % equivalente a 20 niños (as) identifico de manera satisfactoria su derecha e izquierda, el 36 % equivalente a 6 niños (as) medianamente satisfactoria y el 7 % equivalente a 2 niños (as) continua con dificultades al reconocer su lateralidad no reconocen satisfactoriamente.

GRAFICA 2.3 REALIZA EXPRESIÓN CORPORAL Y CREATIVA

Evaluación	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Satisfactorio	15	50%	23%
Medianamente satisfactorio	11	37%	73%
No satisfactorio	4	13%	100%
Total	30	100%	

Representación gráfica



Fuente: elaboración propia (2020)

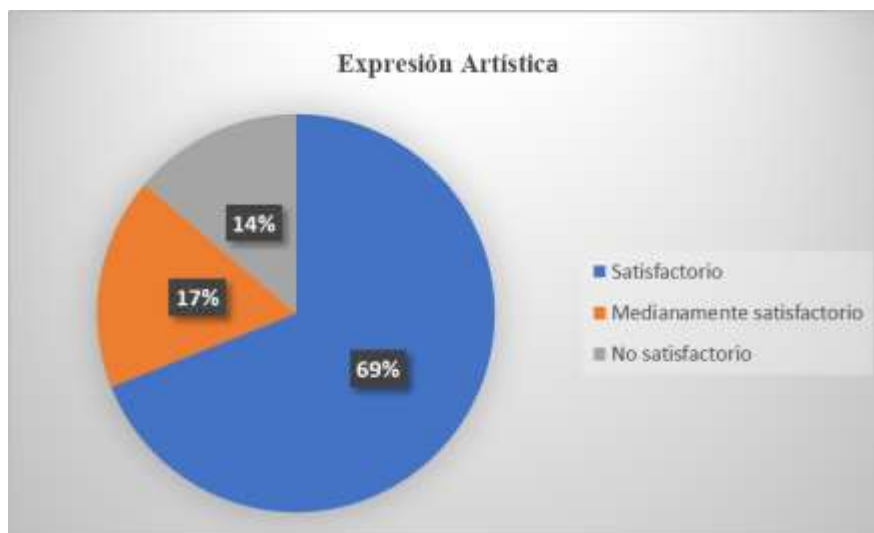
INTERPRETACION

En la gráfica N°2.3 con la actividad que se realizó en el patio respecto a “Expresión Corporal” se pudo observar después de realizar las diferentes actividades para fortalecer su psicomotricidad gruesa y equilibrio el 50 % equivalente a 15 niños (as) realizo todas las actividades de manera satisfactoria, el 37 % medianamente satisfactoria y el 13% de los niños(as) continúan con algunas dificultades pues no cumplieron satisfactoriamente las actividades.

GRAFICA 2. 4 EXPRESIÓN ARTÍSTICA

Evaluación	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Satisfactorio	20	69%	69%
Medianamente satisfactorio	5	17%	86%
No satisfactorio	4	14%	100%
Total	29	100%	

Representación gráfica



Fuente: elaboración propia (2020)

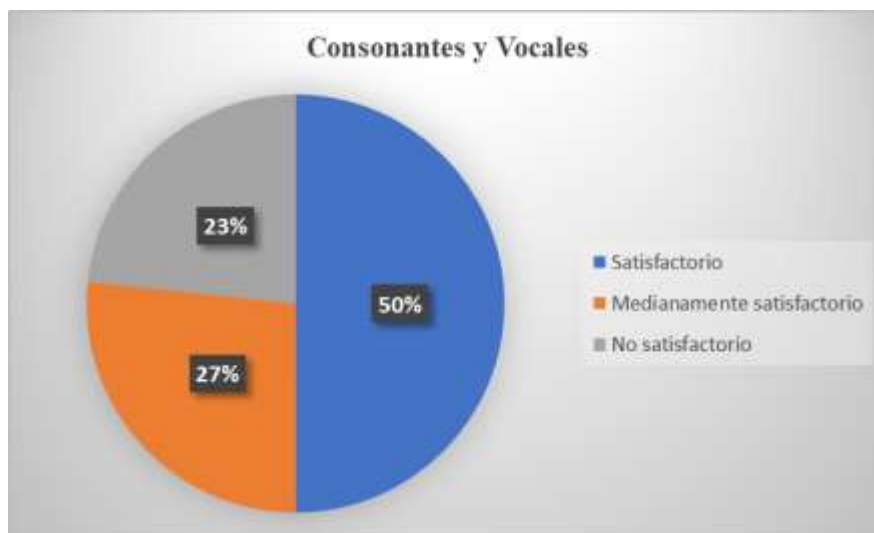
INTERPRETACIÓN

En la gráfica N°2.4 con la actividad que se realizó en el aula después de explicarles, mostrarle los instrumentos musicales y realizar las diferentes actividades respecto a “Expresión Artística” se pudo observar que el 69 % equivalente a 20 niños(as) responde de manera satisfactoria, el 17 % equivalente a 5 niños (as) medianamente satisfactoria y el 14 % equivalente a 4 niños (as) no responde satisfactoriamente ya que continúan mostrando un poco de dificultad.

GRAFICA 2. 5 LAS CONSONANTES Y VOCALES

Evaluación	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Satisfactorio	15	50%	50%
Medianamente satisfactorio	8	27%	77%
No satisfactorio	7	23%	100%
Total	30	100%	

Representación gráfica



Fuente: elaboración propia (2020)

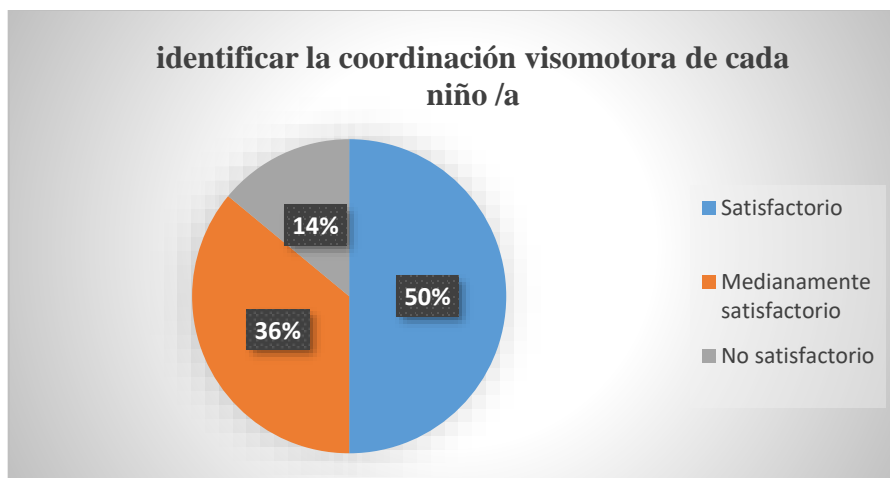
INTERPRETACION

En la gráfica N°2.5 se muestra que después de realizar las actividades los niños (as) se desarrollaron muy bien, que el 50% que equivale a 15 niños (as) reconocieron satisfactoriamente las vocales y consonantes, un 27% equivalente a 8 niños(as) reconoció de medianamente satisfactoria y el 23 % equivalente a 7 niños (as) no reconocieron correctamente las consonantes y vocales.

GRAFICA 2. 6 IDENTIFICAR LA COORDINACIÓN VISO MOTORA DE CADA NIÑO (A)

Evaluación	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Satisfactorio	14	50%	50%
Medianamente satisfactorio	10	36%	86%
No satisfactorio	4	14%	100%
Total	28	100%	

Representación grafica



Fuente: elaboración propia (2020)

INTERPRETACIÓN

En la gráfica N°2.6 se muestra después de realizar las actividades del programa el 50% que equivale a 14 niños (as) respondieron de manera satisfactoria los días de la semana, un 36 % equivalente a 10 niños(as) reconoció de medianamente satisfactoria y el 14 % equivalente a 4 niños (as) no responde satisfactoriamente ya que continua con un nivel bajo de coordinación visomotora.

GRAFICA 2. 7 IDENTIFICAR LOS DÍAS DE LA SEMANA

Evaluación	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Satisfactorio	20	71%	71%
Medianamente satisfactorio	5	18%	89%
No satisfactorio	3	11 %	100%
Total	30	100%	

Representación gráfica



Fuente: elaboración propia (2020)

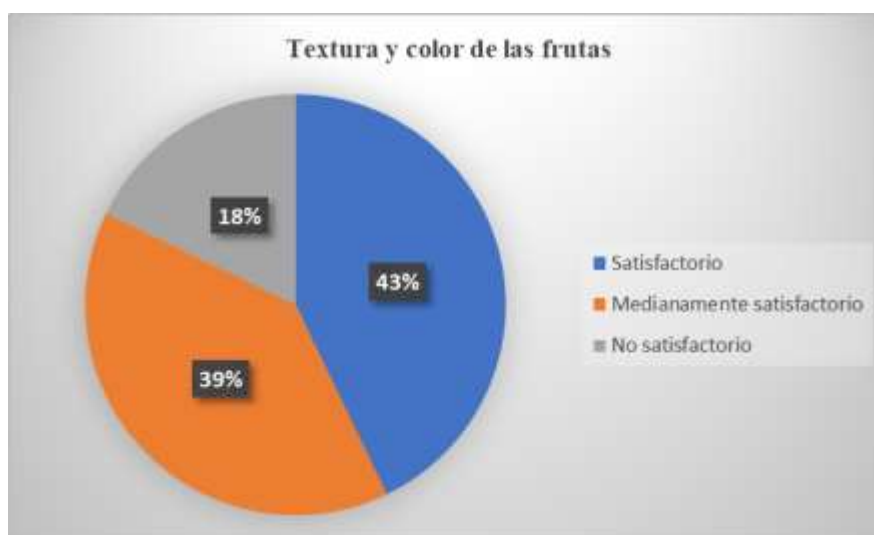
INTERPRETACIÓN

En la gráfica N°2.7 se muestra después de realizar las actividades del programa el 71% que equivale a 20 niños (as) respondieron de manera satisfactoria los días de la semana, un 18% equivalente a 5 niños(as) reconoció de medianamente satisfactoria y el 11 % equivalente a 3 niños (as) no responde satisfactoriamente ya que continua con problemas para identificar los días de la semana.

GRAFICA 2. 8 TEXTURA Y COLOR DE LAS FRUTAS

Evaluación	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Satisfactorio	12	43%	43%
Medianamente satisfactorio	11	39%	82%
No satisfactorio	5	18%	100%
Total	28	100%	

Representación gráfica



Fuente: elaboración propia (2020)

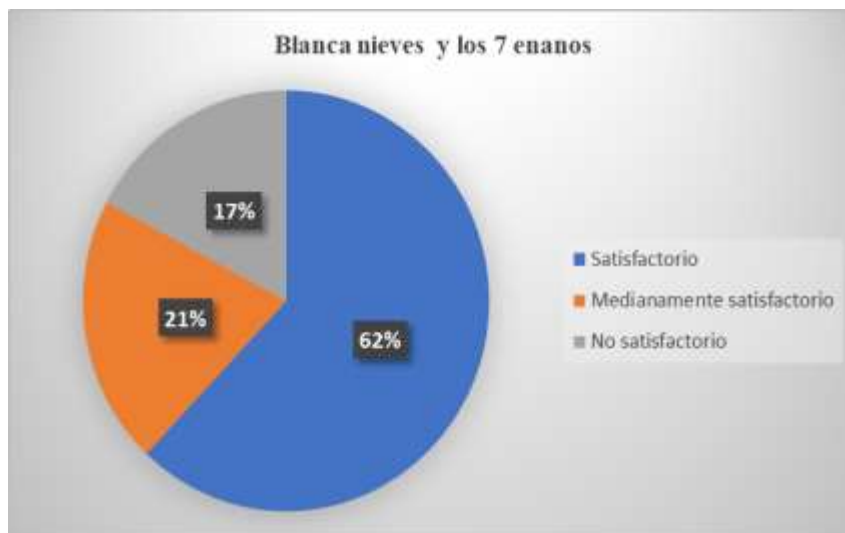
INTERPRETACION

En la gráfica N°2.8 después de la intervención de las actividades se muestra que 43% que equivale a 12 niños (as) respondieron de manera satisfactoria los colores de las frutas, un 39% equivalente a 10 niños(as) reconoció de medianamente satisfactoria ya que se equivocaron en algunas frutas y el 18 % equivalente a 5 niños (as) no responde satisfactoriamente ya que tienen problema en diferenciar los colores y la textura de las frutas.

GRAFICA 2. 9 BLANCA NIEVES Y LOS 7 ENANOS

Evaluación	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Satisfactorio	18	62%	62%
Medianamente satisfactorio	6	21%	83%
No satisfactorio	5	17%	100%
Total	29	100%	

Representación gráfica



Fuente: elaboración propia (2020)

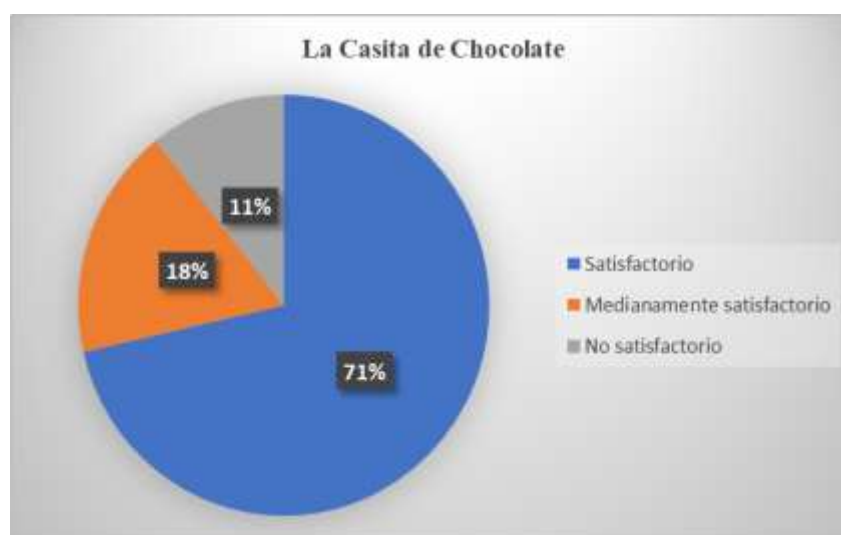
INTERPRETACION

En la gráfica N°2.9 después de realizar el programa de las estrategias pedagógicas se muestra que el 62% que equivale a 18 niños (as) respondieron de manera satisfactoria la narración del cuento, tomaron otros cuentos de la biblioteca rodante, un 21% equivalente a 6 niños(as) respondieron a la narración medianamente satisfactoria y el 17% equivalente a 5 niños (as) no responde satisfactoriamente a la narración del cuento.

GRAFICA 2. 10 LA CASITA DE CHOCOLATE

Evaluación	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Satisfactorio	20	71%	71%
Medianamente satisfactorio	5	18%	86%
No satisfactorio	3	11%	100%
Total	29	100%	

Representación gráfica



Fuente: elaboración propia (2020)

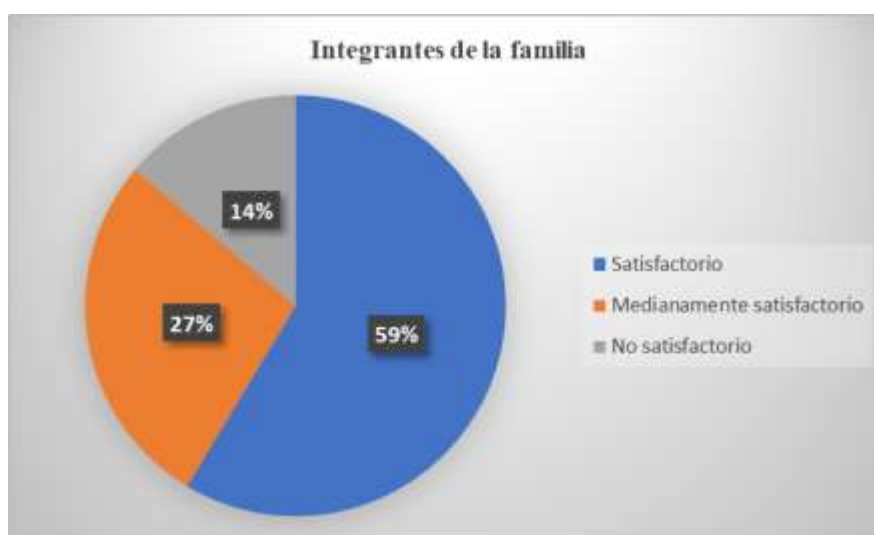
INTERPRETACION

En la gráfica N°10 se muestra que el 71% que equivale a 20 niños (as) realizaron la secuencia del cuento satisfactoriamente, un 18% equivalente a 5 niños(as) realizaron la secuencia del cuento medianamente satisfactoria y el 11 % equivalente a 3 niños (as) no realizaron satisfactoriamente la secuencia del cuento.

GRAFICA 2. 11 INTEGRANTES DE LA FAMILIA

Evaluación	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Satisfactorio	17	59%	59%
Medianamente satisfactorio	8	27%	86%
No satisfactorio	4	14%	100%
Total	29	100%	

Representación gráfica



Fuente: elaboración propia (2020)

INTERPRETACION

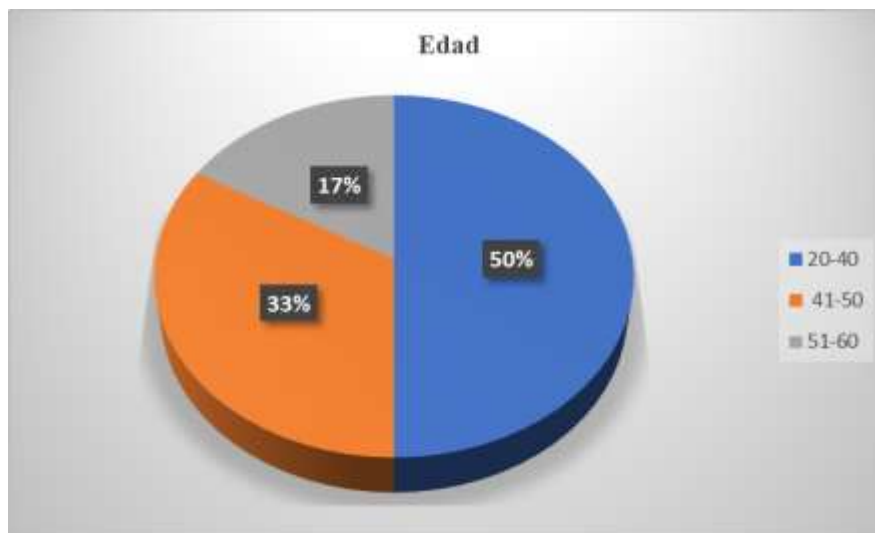
En la gráfica N°2.11 después de realizar el programa de las actividades se muestra que el 59% que equivale a 17 niños (as) describe satisfactoriamente los integrantes de su familia, un 27% equivalente a 8 niños(as) describen medianamente satisfactoria y el 4% equivalente a 4 niños (as) no describe correctamente a los integrantes de su familia.

5.3 ENCUESTA A LOS PROFESORES

GRAFICA 3.1 EDAD

Edad	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
20-40	3	50 %	50%
41-50	2	33 %	83%
51-60	1	17 %	100%
Total	7	100%	

Representación gráfica



Fuente: elaboración propia (2020)

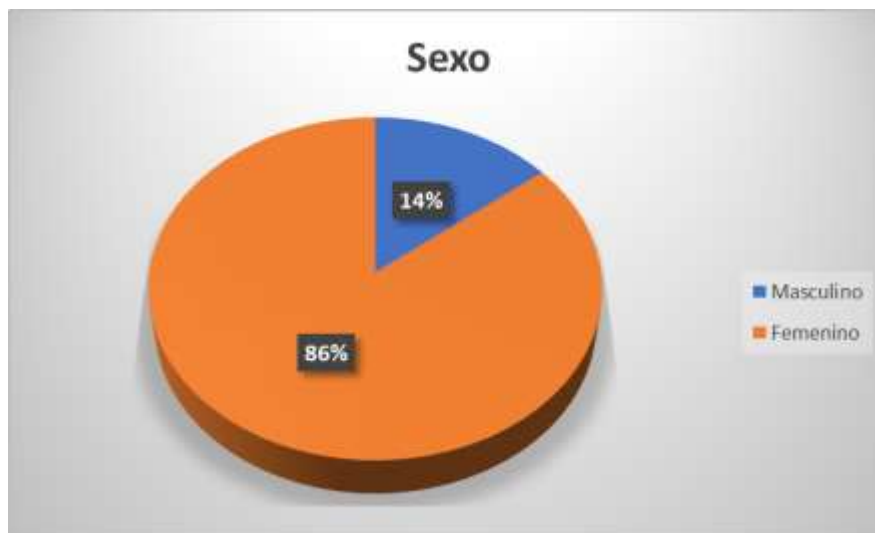
INTERPRETACION

En esta gráfica podemos evidenciar que los Profesores que tienen mayor porcentaje es de 20 a 40 años es del 50%, el 33% entre las edades de 41-50 años y en 17 % es de 51 -60 años de edad donde podemos evidenciar que son las profesoras son de una edad intermedia y son más activos y más creativos e innovadores.

GRAFICA 3. 2 SEXO

Sexo	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Masculino	1	14%	14%
Femenino	6	56%	100%
Total	7	100%	

Representación gráfica



Fuente: elaboración propia (2020)

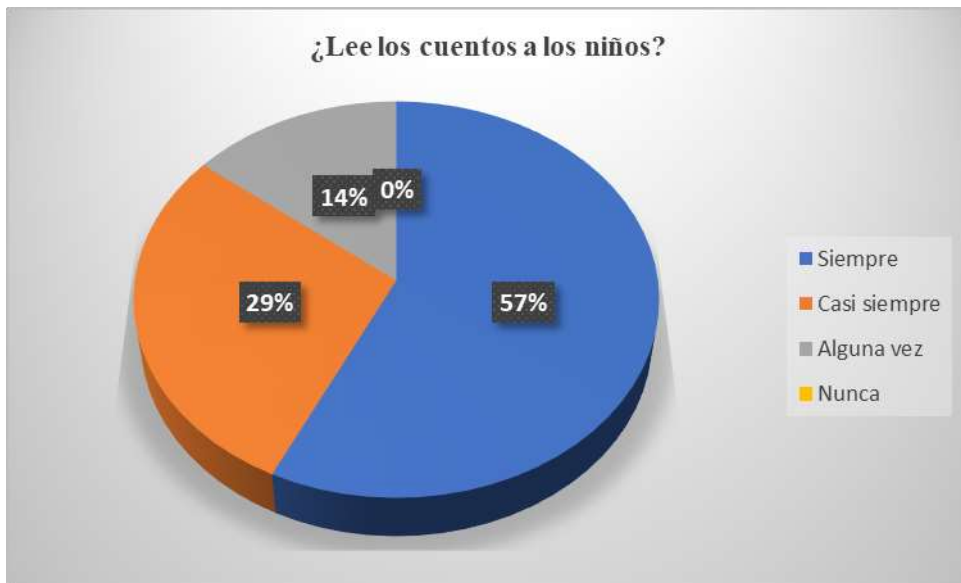
INTERPRETACION

Según la encuesta realizada a profesores el 86 % es del sexo femenino y el 14 % del sexo masculino.

GRAFICA 3. 3 ¿LES LEE CUENTOS A LOS NIÑOS?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Siempre	4	57%	57%
Casi siempre	2	29%	86%
Alguna vez	1	14%	100%
Nunca	0	0%	100%
Total	7	100%	

Representación gráfica



Fuente: elaboración propia (2020)

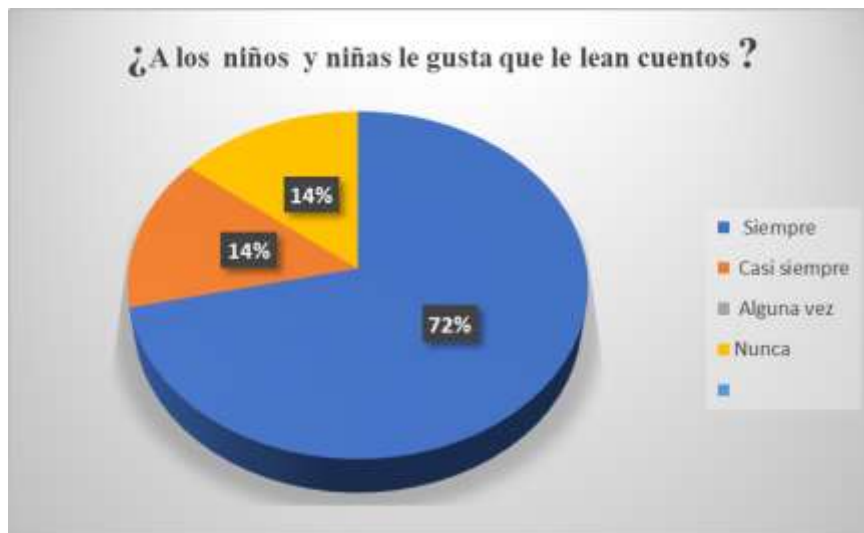
INTERPRETACION

En esta gráfica podemos evidenciar que los profesores que siempre leen cuentos son un 57%, casi siempre un 29 % y un 14 % algunas veces.

GRAFICA 3. 4 ¿A LOS NIÑOS Y NIÑAS LE GUSTAN QUE LE LEAN CUENTOS?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Siempre	5	72%	72%
Casi siempre	1	14%	86%
Alguna vez	0	0%	86%
Nunca	1	14%	100%
Total	7	100%	

Representación gráfica



Fuente: elaboración propia (2020)

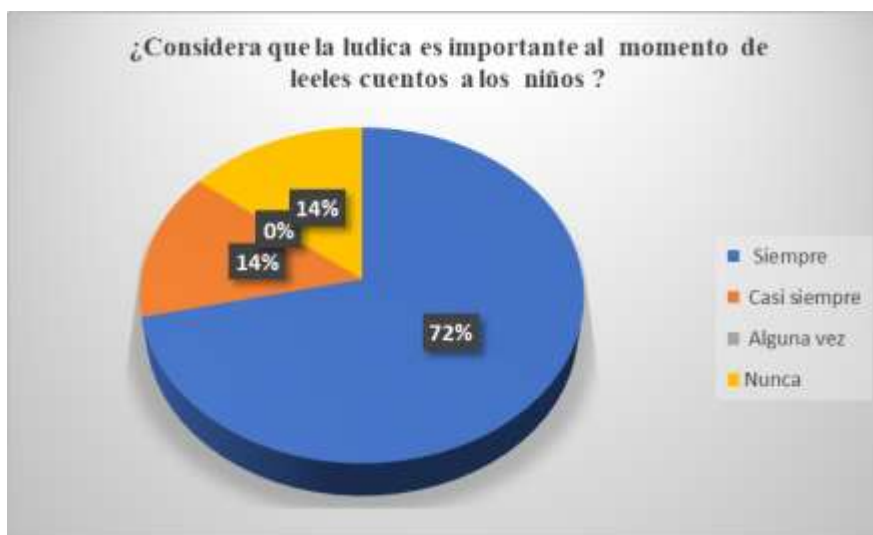
INTERPRETACION

En esta gráfica podemos evidenciar que a los niños y niñas les gustan que le lean cuentos en el aula el 72% siempre, un 14% casi siempre y otro 14% nunca.

GRAFICA 3. 5 ¿CONSIDERA QUE LA LÚDICA ES IMPORTANTE AL MOMENTO DE LEERLES CUENTOS A LOS NIÑOS?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Siempre	5	72%	72%
Casi siempre	1	14%	86%
Alguna vez	0	0%	86%
Nunca	1	14%	100%
Total	7	100%	

Representación gráfica



Fuente: elaboración propia (2020)

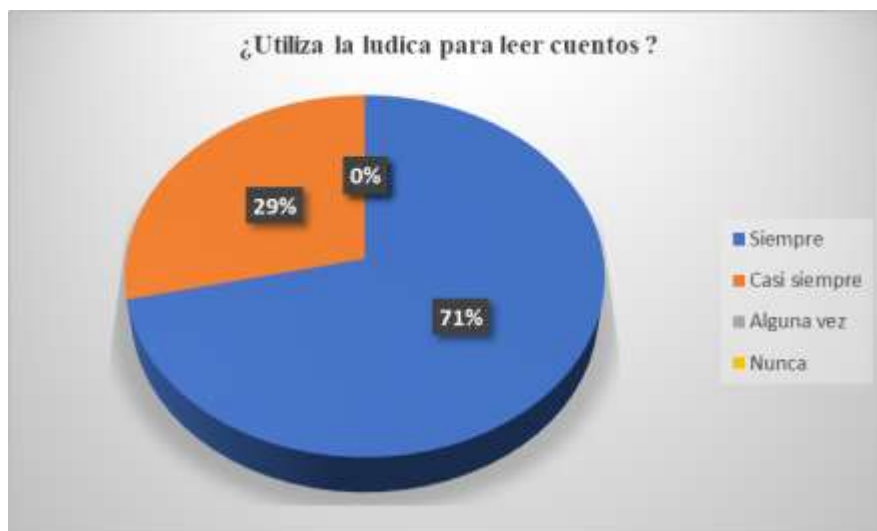
INTERPRETACION

En esta gráfica podemos evidenciar que las profesoras consideran que la lúdica es importante ponerlo en práctica en el momento de leerles un cuento ya que un 72 % siempre lo considera que es importante utilizar la lúdica como instrumento de aprendizaje y un 14% casi siempre lo realiza actividades lúdicas como instrumento de trabajo y un 14 % nunca utiliza la lúdica como instrumentos de trabajo.

GRAFICA 3. 6 ¿UTILIZA LA LÚDICA PARA LEER CUENTOS?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Siempre	5	71%	71%
Casi siempre	2	29%	100%
Alguna vez	0	0%	100%
Nunca	0	0%	100%
Total	7	100%	

Representación gráfica



Fuente: elaboración propia (2020)

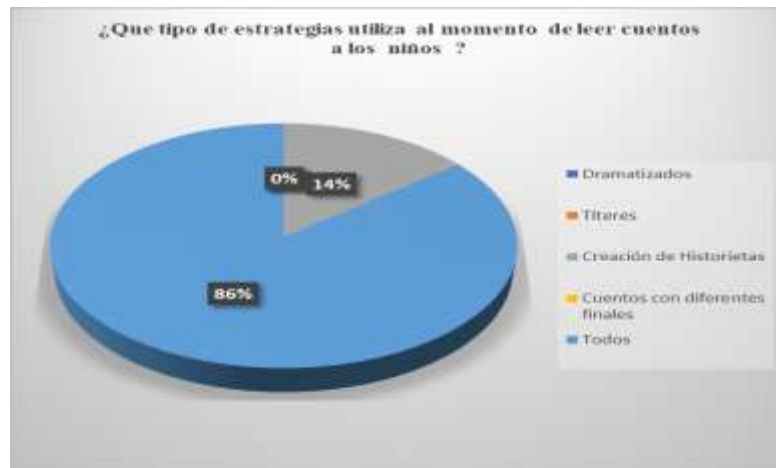
INTERPRETACION

En esta gráfica podemos evidenciar que el 71 % de las profesoras utilizan la lúdica para leer cuentos, pero el 29 % no utiliza la lúdica para leer cuentos.

GRAFICA 3. 7 ¿QUÉ TIPOS DE ESTRATEGIAS UTILIZA AL MOMENTO DE LEERLE CUENTOS A LOS NIÑOS?

Estrategia	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Dramatizados	0	0%	0%
Títeres	0	0%	0%
Creación de Historietas	1	14%	14%
Cuentos con diferentes finales	0	0%	14%
Todos	6	86%	100%
Total	7	100%	

Representación gráfica



Fuente: elaboración propia (2020)

INTERPRETACION

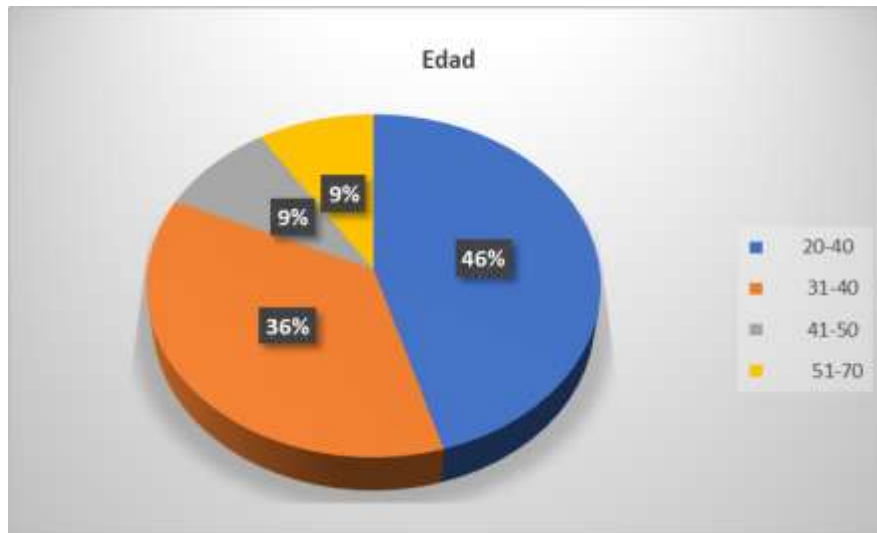
En esta gráfica podemos evidenciar que las profesoras de la unidad educativa utilizan el 86% todas las estrategias a diario en su enseñanza aprendizaje y también se puede ver en la encuesta que el 14 % solo utiliza una estrategia.

5.4 ENCUESTAS A LOS PADRES DE FAMILIA

GRAFICA 4.1 EDAD

Edad	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
20-40	10	46%	46%
31-40	8	36%	82%
41-50	2	9%	91%
51-70	2	9%	100%
Total	24	100%	

Representación gráfica



Fuente: elaboración propia (2020)

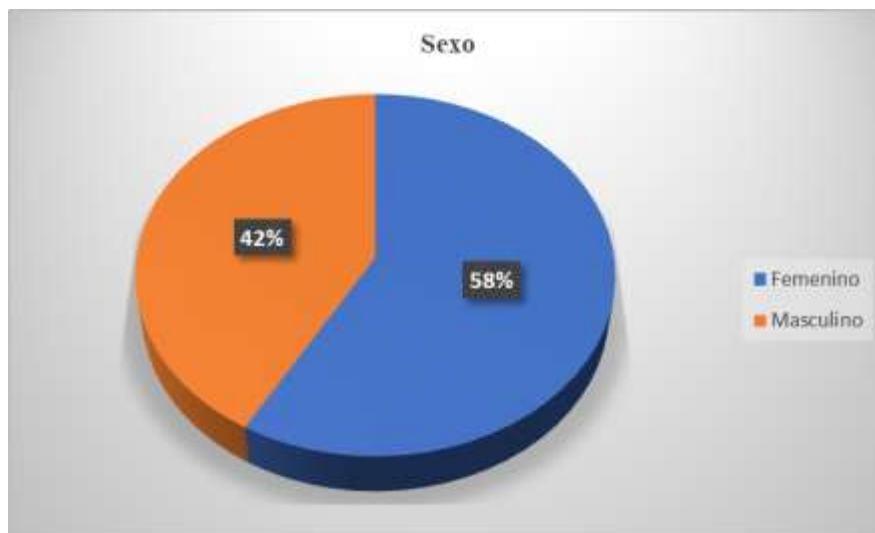
INTERPRETACION

En esta gráfica podemos evidenciar que los padres tienen un 46 % entre las edades de 20 a 30 años de edad, pero también considerando el 36 % tienen entre 31 a 41 años de edad, el 9% de 41 a 50 años y un 9% de 51 a 70 años donde se observa que son los abuelos quienes se hacen cargo de los niños.

GRAFICA 4. 2 SEXO

Sexo	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Femenino	14	58%	58%
Masculino	10	42%	100%
Total		100%	

Representación gráfica



Fuente: elaboración propia (2020)

INTERPRETACION

En esta gráfica podemos evidenciarlas mujeres son las que se hacen cargo de sus niños con el 58% y los varones un 42 % que están al pendiente del avance de sus hijos.

GRAFICA 4.3 GRADO DE INSTRUCCIÓN

Grado de instrucción	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Primaria	3	13%	13%
Secundaria	2	8%	21%
Técnico	12	50	71%
Licenciatura	7	29%	100%
total	24	100%	

Representación gráfica



Fuente: elaboración propia (2020)

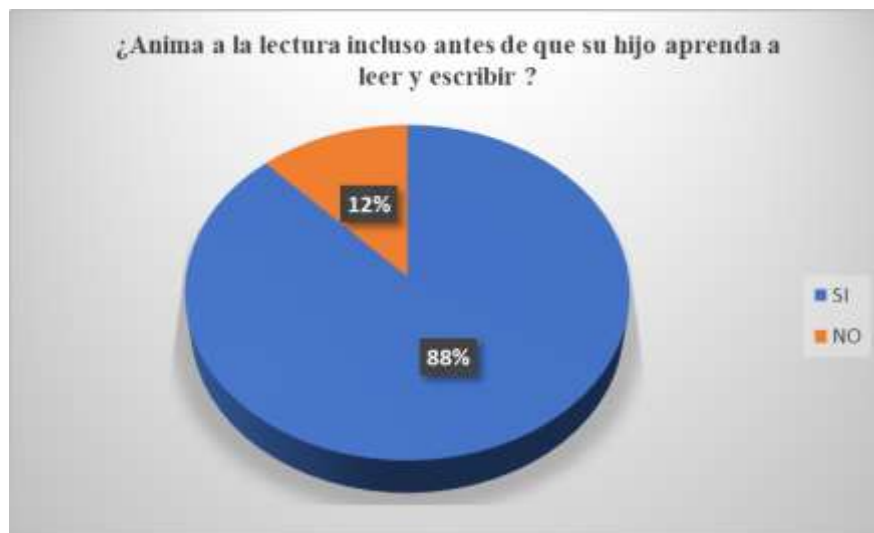
INTERPRETACION

En esta gráfica podemos evidenciar el grado de instrucción de los padres de familia donde nos confirma que el 50% tienen grado de instrucción de técnico superior, posteriormente observamos que el 29% tiene grado de instrucción nivel licenciatura, el 13% solo curso la primaria y un 8 % termino la secundaria.

GRAFICA 4. 4 ¿ANIMA A LA LECTURA INCLUSO ANTES DE QUE SU HIJA/O APRENDA A LEER?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
SI	20	88%	88%
NO	4	12%	100%
Total	24	100%	

Representación gráfica



Fuente: elaboración propia (2020)

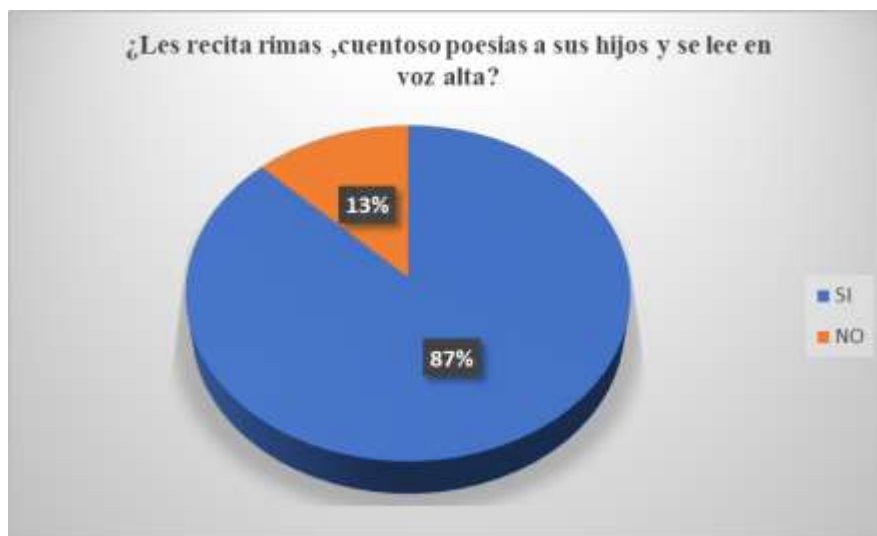
INTERPRETACION

En esta gráfica podemos evidenciar los padres de familia animan a sus hijos a la lectura antes de que aprendan a leer son un 88% y un 12 % no motivan a sus hijos para realizar lecturas cortas.

GRAFICA 4. 5 ¿LES RECITA RIMAS, CUENTOS O POESÍAS A SUS HIJOS Y SE LAS LEE EN VOZ ALTA?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
SI	21	87%	87%
NO	3	13%	100%
Total	24	100%	

Representación gráfica



Fuente: elaboración propia (2020)

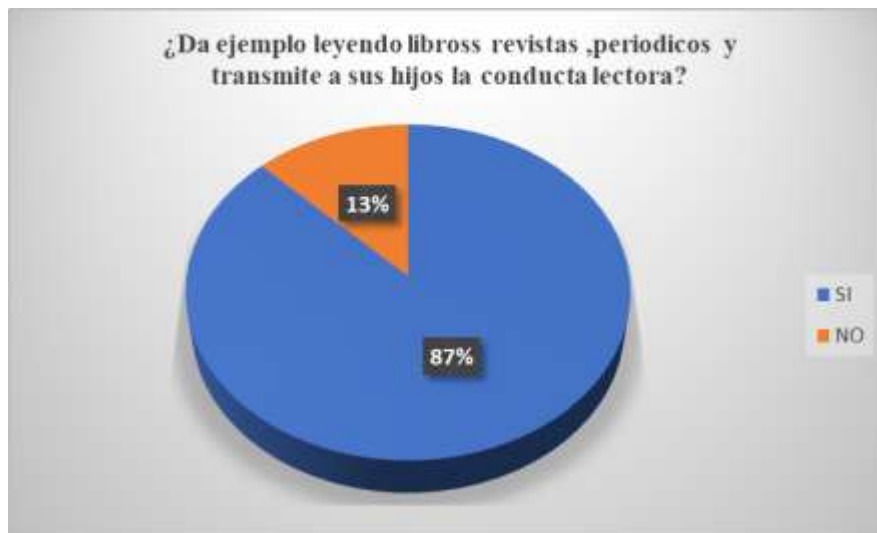
INTERPRETACION

En esta gráfica podemos evidenciar que 87% de los padres de familia les recitan rimas, les leen cuentos en voz alta y el 13% de los padres de familia no realizan ninguna de las actividades.

GRAFICA 4. 6 ¿DA EJEMPLO LEYENDO LIBROS, REVISTAS, PERIÓDICOS Y TRANSMITE A SUS HIJOS CONDUCTAS LECTORAS?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
SI	21	87%	87%
NO	3	13%	100%
Total	24	100%	

Representación gráfica



Fuente: elaboración propia (2020)

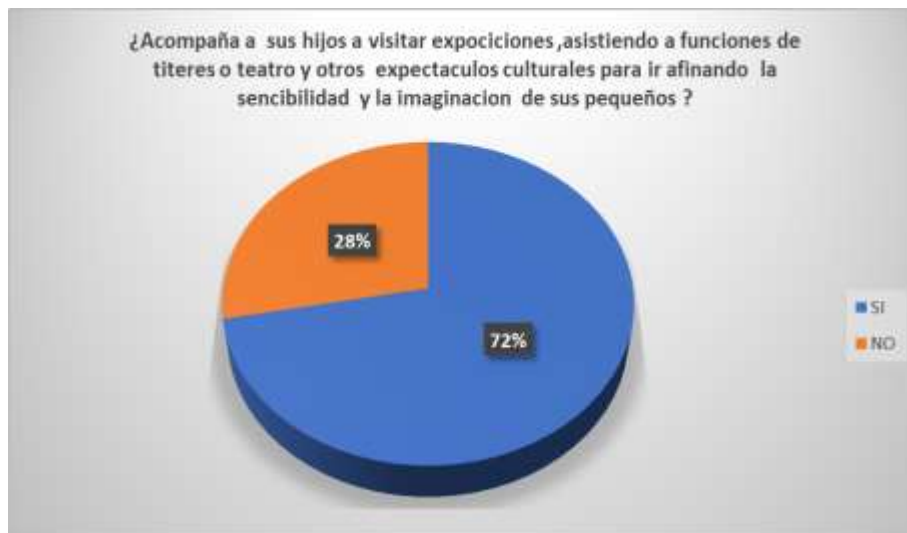
INTERPRETACION

En esta gráfica podemos evidenciar que 87% de los padres de familia da el ejemplo leyendo libros, revistas, periódicos transmitiendo así a sus hijos hábitos de lectura, pero un 13 % de los padres de familia no realizan ninguna de las actividades.

GRAFICA 4. 7 ¿ACOMPaña A SUS HIJOS A VISITAR EXPOSICIONES? ¿ASISTIENDO A FUNCIONES DE TÍTERES O TEATRO Y A OTROS ESPECTÁCULOS CULTURALES PARA IR AFINANDO LA SENSIBILIDAD Y LA IMAGINACIÓN DE SUS PEQUEÑOS?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
SI	17	72%	72%
NO	7	28%	100%
Total	24	100%	

Representación gráfica



Fuente: elaboración propia (2020)

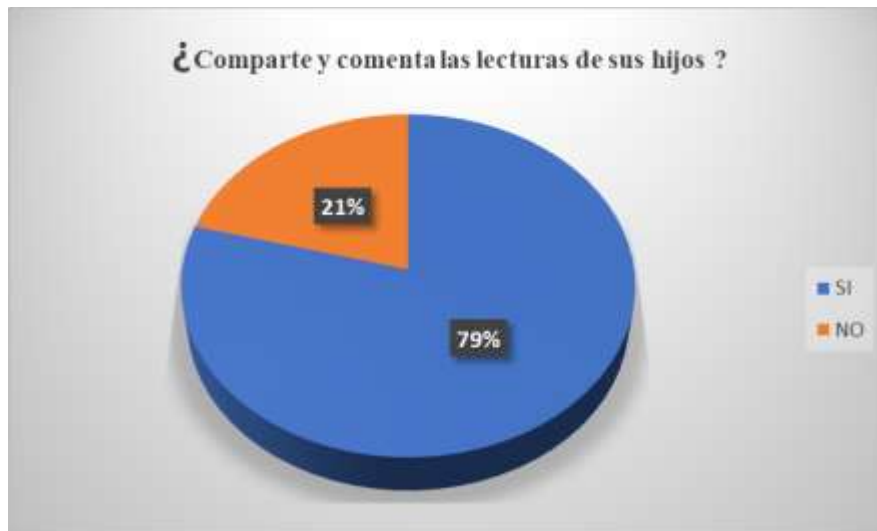
INTERPRETACION

En esta gráfica podemos evidenciar que 72% de los padres de familia acompaña a sus hijos a visitar exposiciones, pero el 28% de los padres de familia no realizan ninguna de esta elaboración propia (2020) actividad.

GRAFICA 4. 8 ¿COMPARTE Y COMENTA LAS LECTURAS DE SUS HIJOS?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Si	19	79%	79%
No	5	21%	100%
Total	24	100%	

Representación gráfica



Fuente: elaboración propia (2020)

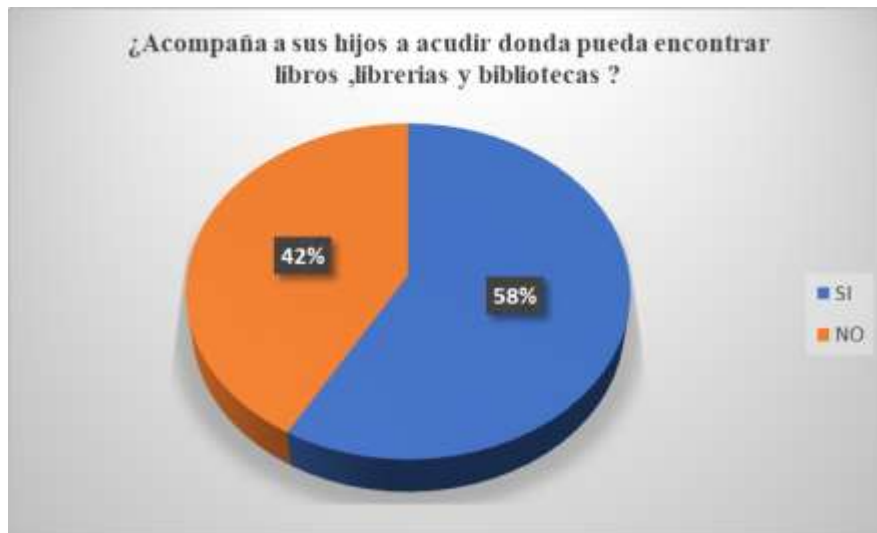
INTERPRETACION

En esta gráfica podemos evidenciar que 79% de los padres de familia comparte y comenta las lecturas de sus hijos, pero el 21% de los padres de familia no realizan estas actividades.

GRAFICA 4. 9 ¿ACOMPaña A SUS HIJOS A LOS LUGARES DONDE ESTÁN LOS LIBROS, LIBRERÍAS Y BIBLIOTECAS, PARA SELECCIONARLOS JUNTOS Y LOS ANIMA A ACUDIR A LA BIBLIOTECA DEL COLEGIO?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Si	14	58%	58%
No	10	42%	100%
Total	24	100%	

Representación gráfica



Fuente: elaboración propia (2020)

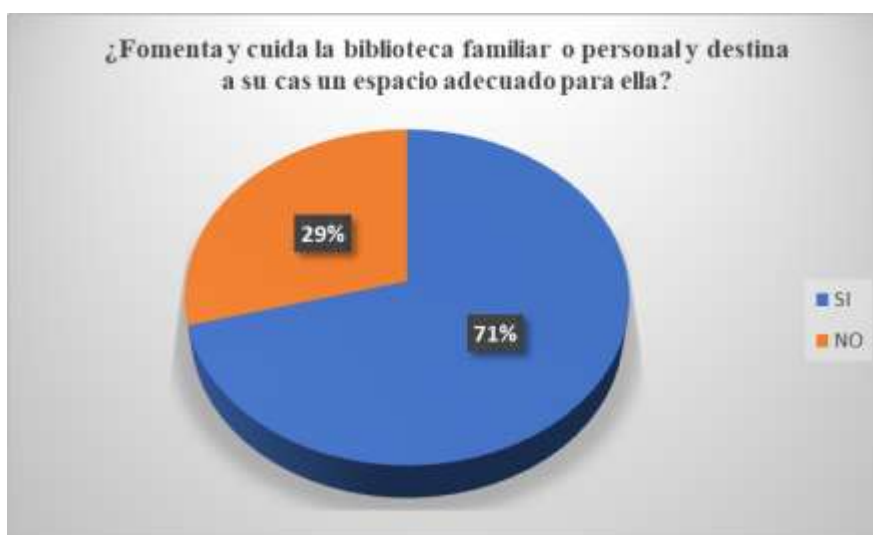
INTERPRETACION

En esta gráfica podemos evidenciar que 58% de los padres de familia acompaña a sus hijos a lugares donde existen libros, pero el 42% de los padres de familia no acompañan a sus hijos.

GRAFICA 4. 10 ¿FOMENTA Y CUIDA LA BIBLIOTECA FAMILIAR O PERSONAL Y DESTINA EN SU CASA UN ESPACIO ADECUADO PARA ELLA?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Si	17	71%	71%
No	7	29%	100%
Total	24	100%	

Representación gráfica



Fuente: elaboración propia (2020)

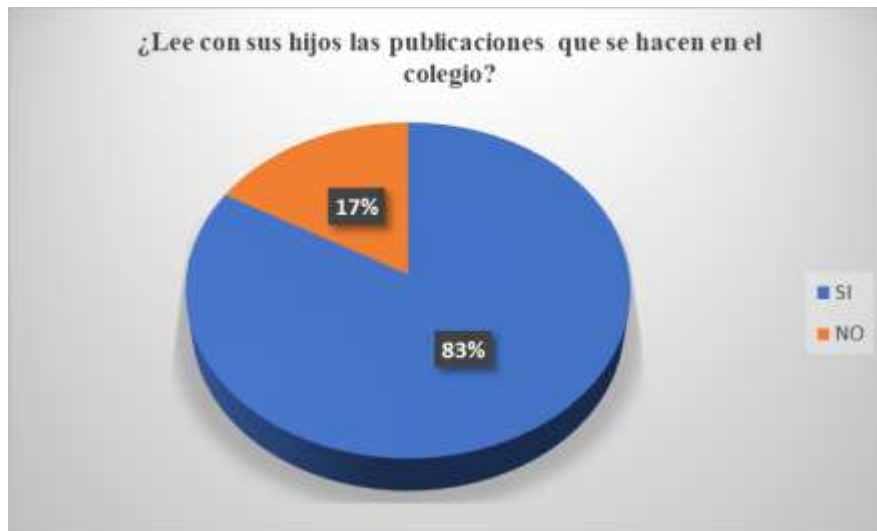
INTERPRETACION

En esta gráfica podemos evidenciar que el 71% de los padres de familia fomenta y cuida la biblioteca familiar o individual, pero el 29% de los padres de familia no cuenta con una biblioteca familiar, ni un espacio asignado para los libros.

GRAFICA 4. 11 ¿LEE, CON SUS HIJOS LAS PUBLICACIONES QUE SE HACEN EN EL COLEGIO?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Si	20	83%	83%
No	4	17%	100%
Total	24	100%	

Representación gráfica



Fuente: elaboración propia

INTERPRETACION

En esta gráfica podemos evidenciar que el 83 % de los padres de familia en compañía de sus hijos leen la publicación que salen en el colegio, pero el 17% de los padres de familia no realiza esta actividad.

GRAFICA 4. 12 ¿COMPRENDE QUE LA COMPRA DE UN LIBRO NO ES ALGO EXCEPCIONAL Y QUE ADQUIERE LIBROS REGULARMENTE (NO SÓLO EN FECHAS SEÑALADAS)?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Si	11	46%	46%
No	13	54%	100%
Total	24	100%	

Representación gráfica



Fuente: elaboración propia (2020)

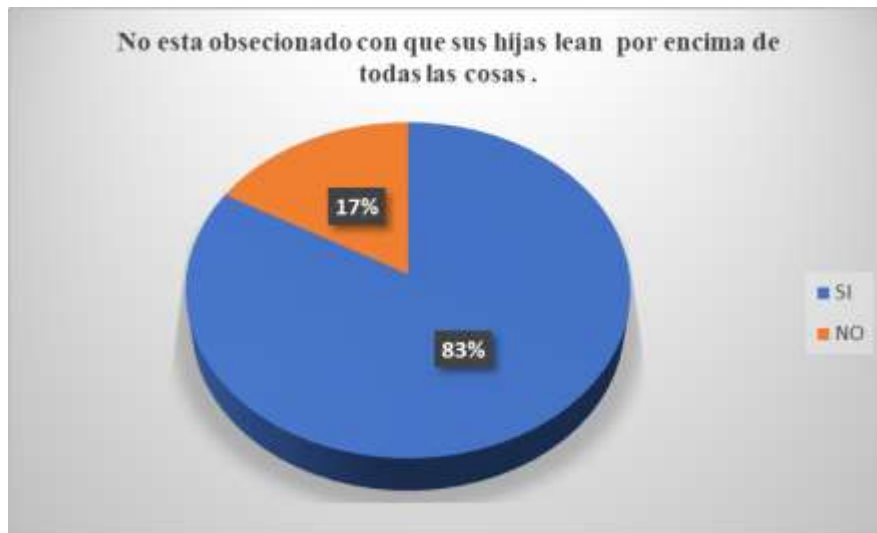
INTERPRETACION

En esta gráfica podemos evidenciar que el 46 % de los padres de familia comprende que la compra de libros no es una cosa excepcional, sino que se puede adquirir el libro cualquier día, pero 54% de los padres de familia no cree en ello.

GRAFICA 4. 13 ¿NO ESTÁ OBSESIONADA CON QUE SUS HIJAS LEAN POR ENCIMA DE TODAS LAS COSAS O TAMBIÉN COMPARTE CON ELLOS PROGRAMAS DE TELEVISIÓN, PELÍCULAS DE VÍDEO, JUEGOS VIRTUALES, ¿ETC.?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Si	20	83%	83%
No	4	17%	100%
Total	24	100%	

Representación gráfica



Fuente: elaboración propia (2020)

INTERPRETACION

En esta gráfica podemos evidenciar que el 83 % de los padres de familia comprende que todo tiene su tiempo y no están obsesionados que sus hijos aprendan a leer, pero el 17% de los padres de familia si están obsesionados que sus hijos aprendan a leer antes de los 6 años.

GRAFICA 4. 14 ¿SE INTERESA POR LOS CRITERIOS DE SELECCIÓN DE LECTURA ASESORÁNDOSE Y CONSULTANDO A LOS RESPONSABLES DE LAS BIBLIOTECAS ESCOLARES Y PÚBLICAS?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Si	16	67%	67%
No	8	33%	100%
Total	24	100%	

Representación gráfica



Fuente: elaboración propia (2020)

INTERPRETACION

En esta gráfica podemos evidenciar que el 67% de los padres de familia interesa por los criterios de selección de lectura asesorándose y consultando a los responsables de las bibliotecas escolares y públicas pero el 33% de los padres de familia no realiza ningún asesoramiento.

GRAFICA 4. 15 ¿PARTICIPA EN ALGUNAS PROPUESTAS DE ACTIVIDADES LECTORAS?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Si	11	46%	46%
No	13	54%	100%
Total	24	100%	

Representación gráfica



Fuente: elaboración propia (2020)

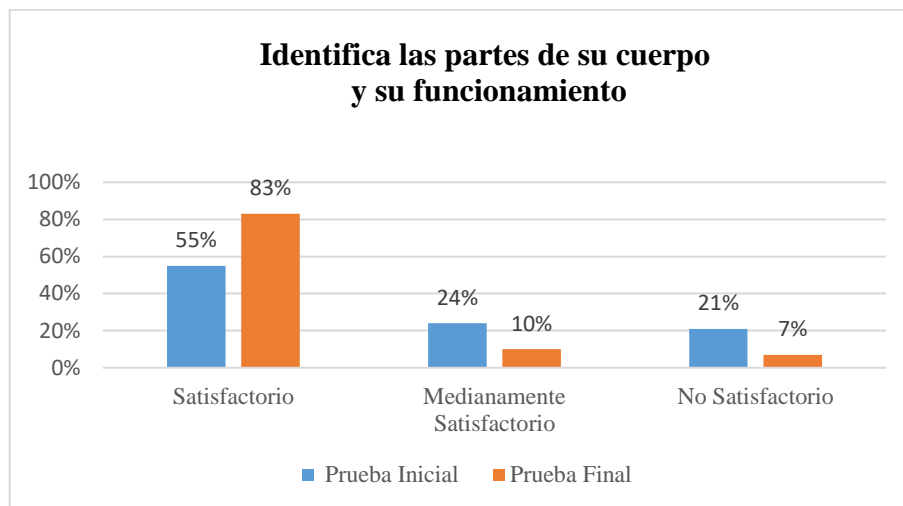
INTERPRETACION

En esta gráfica podemos evidenciar que el 46% de los padres de familia si participa en propuestas de actividades lectoras, pero 54 % de los padres de familia no participa en ninguna actividad lectora.

5.5 ANALISIS DE RESULTADOS DE PRUEBA INICIAL Y PRUEBA FINAL

GRAFICA DE RESULTADOS COMPARATIVOS 1

IDENTIFICAR LAS PARTES DE SU CUERPO Y SU FUNCIONAMIENTO			
	Satisfactorio	Medianamente Satisfactorio	No Satisfactorio
Prueba Inicial	55%	24%	21%
Prueba Final	83%	10%	7%



Fuente: elaboración propia (2020)

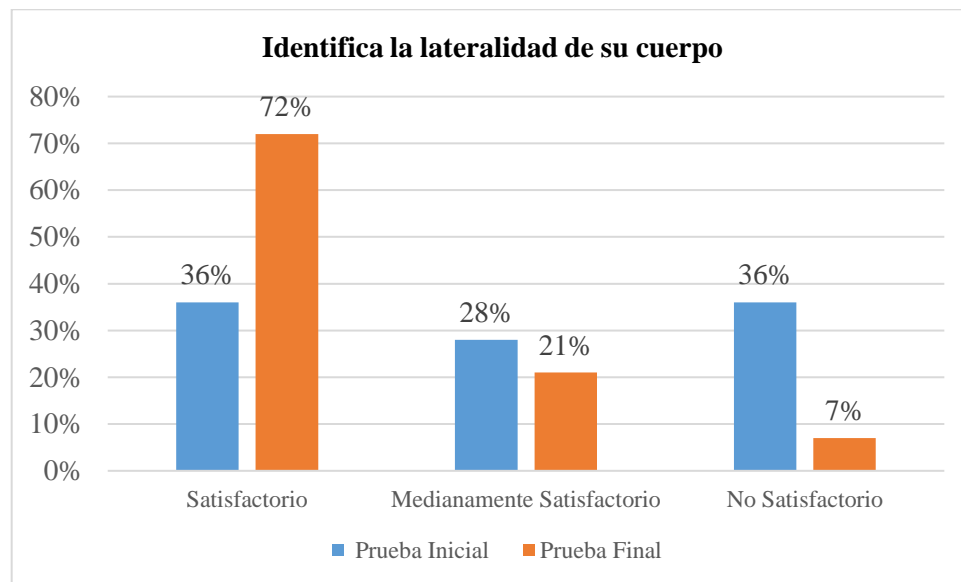
INTERPRETACION

En el diagrama se observa que en la prueba inicial el 55 % identificó de manera satisfactoria, el 24 % medianamente satisfactoria y el 21 % no reconoció satisfactoriamente.

Posteriormente se puede notar que hubo un aumento significativo en la prueba final de manera satisfactoria, lo que refleja que los niños asimilaron de manera efectiva la actividad realizada

GRAFICA DE RESULTADOS COMPARATIVOS 2

IDENTIFICA LA LATERALIDAD DE SU CUERPO			
	Satisfactorio	Medianamente Satisfactorio	No Satisfactorio
Prueba Inicial	36%	28%	36%
Prueba Final	72%	21%	7%



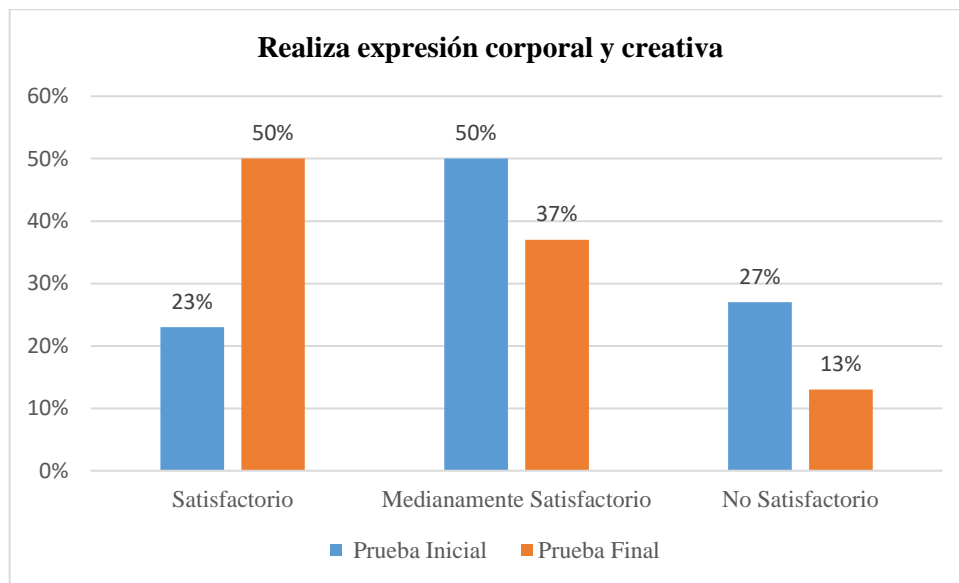
Fuente: elaboración propia (2020)

INTERPRETACION

En la gráfica N°2 con la actividad que se realizó en aula respecto a “Identificar la lateralidad de su cuerpo” donde se pudo observar que el 36 % identificó de manera satisfactoria, el 36 % medianamente satisfactoria y el 21 % no reconoció satisfactoriamente la lateralidad de su cuerpo; en los resultados de la evaluación final, la diferencia es significativamente mejor, porque identificaron satisfactoriamente el 72 %, en este ítem se puede identificar que hay un gran avance.

GRAFICA DE RESULTADOS COMPARATIVOS 3

REALIZA EXPRESIÓN CORPORAL Y CREATIVA			
	Satisfactorio	Medianamente Satisfactorio	No Satisfactorio
Prueba Inicial	23%	50%	27%
Prueba Final	50%	37%	13%



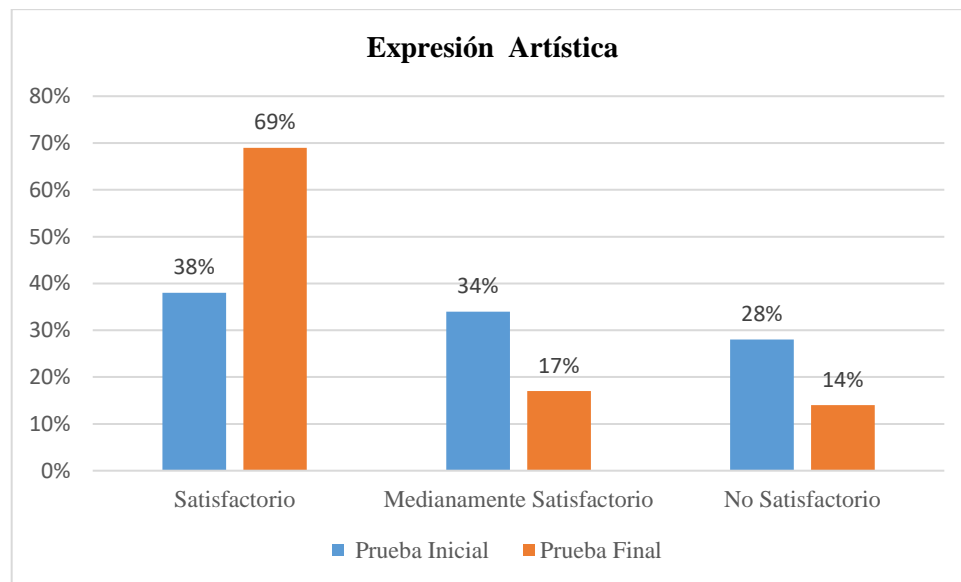
Fuente: elaboración propia (2020)

INTERPRETACION

En la gráfica N°3 con la actividad que se realizó en el patio respecto a “Expresión Corporal” se pudo observar 50 % de los niños realizo todas las actividades de manera satisfactoria, el 27 % medianamente satisfactoria y el 23 % de los niños no satisfactoriamente ya que no lograron realizar las diferentes actividades realizadas.

GRAFICA DE RESULTADOS COMPARATIVOS 4

EXPRESIÓN ARTÍSTICA			
	Satisfactorio	Medianamente Satisfactorio	No Satisfactorio
Prueba Inicial	38%	34%	28%
Prueba Final	69%	17%	14%



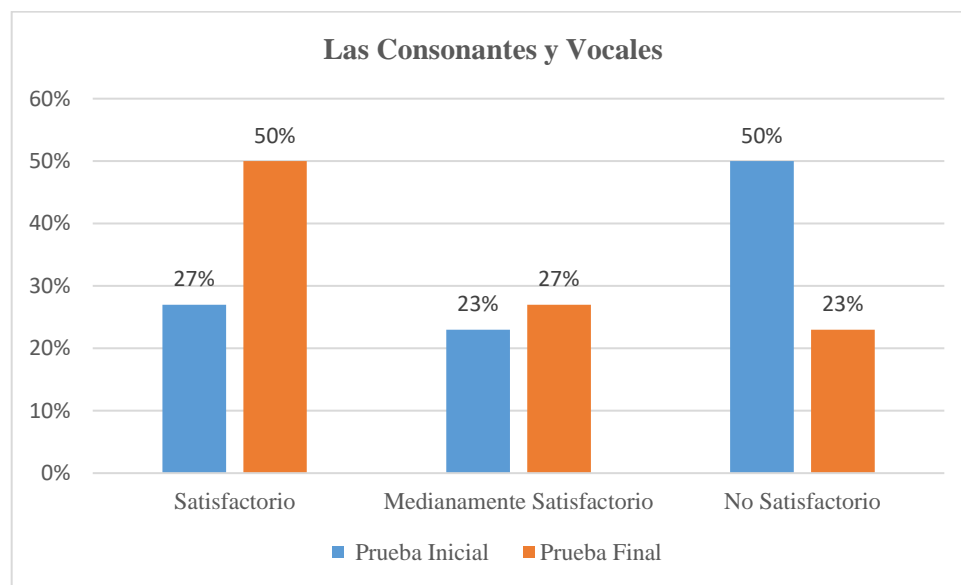
Fuente: elaboración propia (2020)

INTERPRETACION

En la gráfica N°4 con la actividad que se realizó en el patio respecto a “Expresión Artística” se pudo observar en la prueba inicial que el 38 % de los niños frente a los instrumentos musicales y las diferentes actividades responde de manera satisfactoria, el 34 % medianamente satisfactoria y el 28 % de los niños no responde satisfactoriamente posterior a realizar las actividades en la prueba final se puede ver un incremento satisfactorio de un 31% y una disminución en el 17% en mediana satisfactorio y la disminución del 14 % .

GRAFICA DE RESULTADOS COMPARATIVOS 5

LAS CONSONANTES Y VOCALES			
	Satisfactorio	Medianamente Satisfactorio	No Satisfactorio
Prueba Inicial	27%	23%	50%
Prueba Final	50%	27%	23%



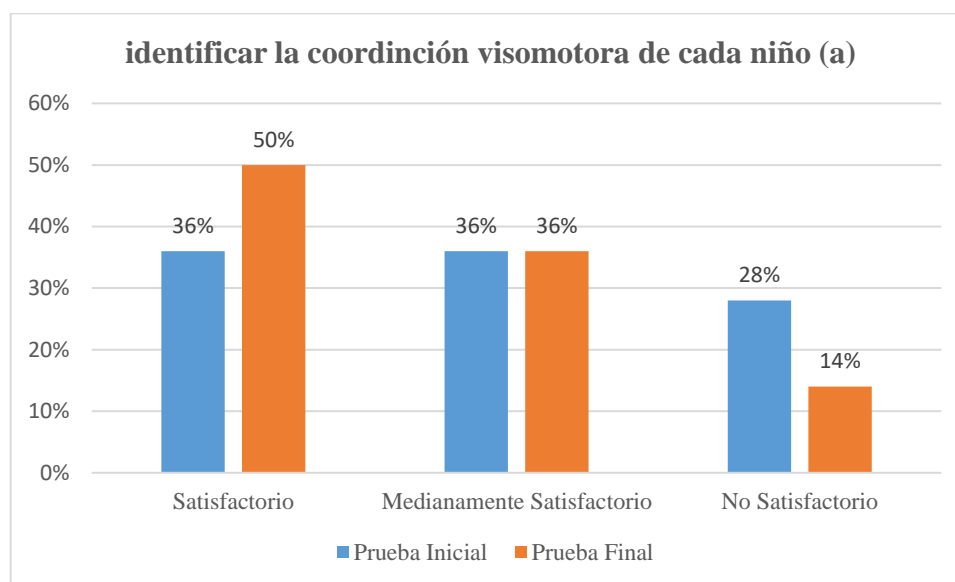
Fuente: elaboración propia (2020)

INTERPRETACION

En la gráfica N°6 se muestra que en la prueba inicial que el 27% que equivale a 8 niños (as) reconocieron satisfactoriamente las vocales y consonantes, un 23% equivalente a 7 niños(as) reconoció de medianamente satisfactoria y el 50% equivalente a 15 niños (as) no reconocieron correctamente las consonantes y vocales. Pero posterior a las actividades se puede observar que existe un incremento de 23% de forma satisfactoria, el aumento de 4% en la medianamente satisfactorio y una disminución favorable en no satisfactorio en del 23%.

GRAFICA DE RESULTADOS COMPARATIVOS 6

IDENTIFICAR LA COORDINACIÓN VISOMOTORA DE CADA NIÑO (A)			
	Satisfactorio	Medianamente Satisfactorio	No Satisfactorio
Prueba Inicial	36 %	36%	28%
Prueba Final	50 %	36%	14%



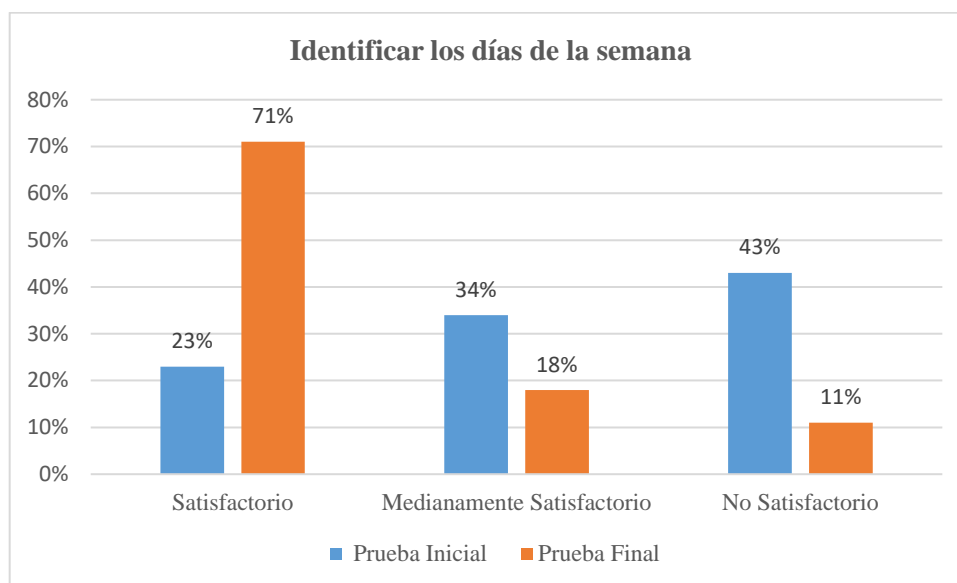
Fuente: elaboración propia (2020)

INTERPRETACIÓN

En la gráfica N°6 se muestra que en la evaluación final hubo un incremento de un 14% de manera satisfactoria, siendo que la medianamente satisfactoria mantuvo su porcentaje, y en la no satisfactoria se pudo notar una disminución de un 14 % .

GRAFICA DE RESULTADOS COMPARATIVOS 7

IDENTIFICAR LOS DÍAS DE LA SEMANA			
	Satisfactorio	Medianamente Satisfactorio	No Satisfactorio
Prueba Inicial	23%	34%	43%
Prueba Final	71%	18%	11%



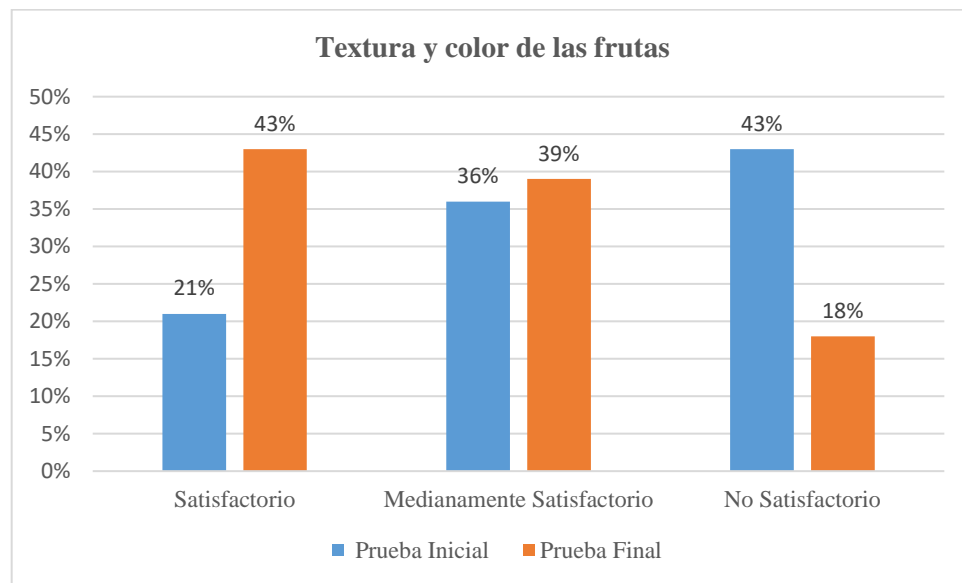
Fuente: elaboración propia (2020)

INTERPRETACIÓN

En la gráfica N°7 en la prueba inicial se muestra que el 23% que equivale a 7 niños (as) respondieron de manera satisfactoria los días de la semana, un 34% equivalente a 10 niños(as) reconoció de medianamente satisfactoria y el 50 % equivalente a 13 niños (as) no responde satisfactoriamente ya que tienen problema en identificar los días de la semana, donde se puede observar en la prueba final que existe un incremento favorable 48% de forma satisfactoria y y una disminución del 22% de no favorable .

GRAFICA DE RESULTADOS COMPARATIVOS 8

TEXTURA Y COLOR DE LAS FRUTAS			
	Satisfactorio	Medianamente Satisfactorio	No Satisfactorio
Prueba Inicial	21%	36%	43%
Prueba Final	43%	39%	18%



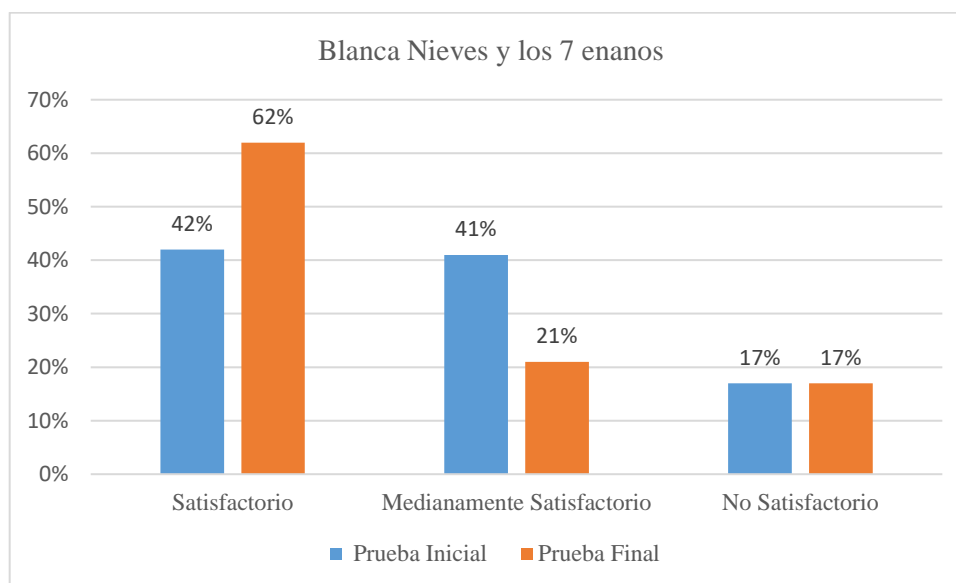
Fuente: elaboración propia (2020)

INTERPRETACIÓN

En la gráfica N°8 se muestra en la prueba inicial que el 21% que equivale a 6 niños (as) respondieron de manera satisfactoria los colores de las frutas, un 36% equivalente a 10 niños(as) reconoció de medianamente satisfactoria ya que se equivocaron en algunas frutas y el 43% equivalente a 12 niños (as) no responde satisfactoriamente ya que tienen problema en diferenciar los colores y la textura de las frutas. Posteriormente a realizar la actividad

GRAFICA DE RESULTADOS COMPARATIVOS 9

BLANCA NIEVES Y LOS 7 ENANOS			
	Satisfactorio	Medianamente Satisfactorio	No Satisfactorio
Prueba Inicial	42%	41%	17%
Prueba Final	62%	21%	17%



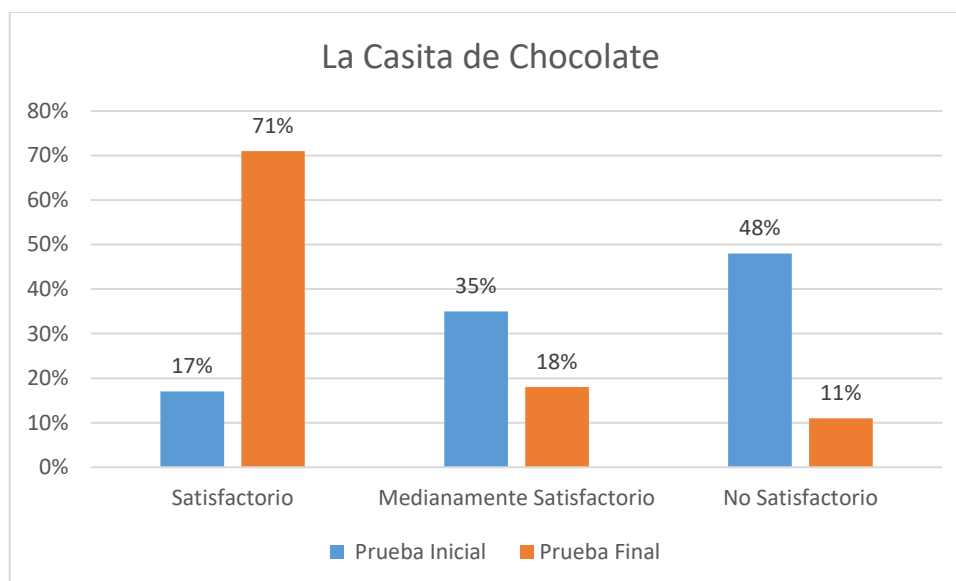
Fuente: elaboración propia (2020)

INTERPRETACIÓN

En la gráfica N°9 se muestra que el 42% que equivale a 12 niños (as) respondieron de manera satisfactoria la narración del cuento, un 41% equivalente a 12 niños(as) respondieron a la narración medianamente satisfactoria y el 17% equivalente a 5 niños (as) no responde satisfactoriamente a la narración del cuento .Después de realizar las actividades se pudo ver un incremento de un 20 % en el rendimiento satisfactorio y una disminución en el 20 % medianamente satisfactorio.

GRAFICA DE RESULTADOS COMPARATIVOS 10

LA CASITA DE CHOCOLATE			
	Satisfactorio	Medianamente Satisfactorio	No Satisfactorio
Prueba Inicial	17%	35%	48%
Prueba Final	71%	18%	11%



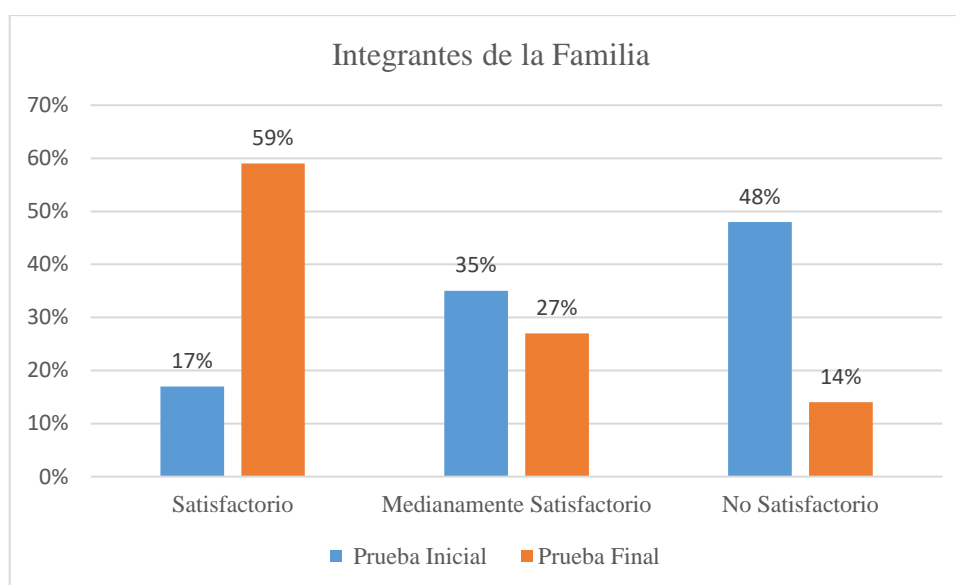
Fuente: elaboración propia (2020)

INTERPRETACIÓN

En la gráfica N°10 en la prueba inicial se muestra que el 17% que equivale a 5 niños (as) realizaron la secuencia del cuento satisfactoriamente, un 35% equivalente a 10 niños(as) realizaron la secuencia del cuento medianamente satisfactoria y el 48% equivalente a 14 niños (as) no realizaron satisfactoriamente la secuencia del cuento. Posterior a realizar las actividades realizadas en el aula, en la evaluación final se pudo observar un incremento del 60% de forma satisfactoria, una disminución del 17% medianamente satisfactorio y la disminución del 30% en no satisfactorio.

GRAFICA DE RESULTADOS COMPARATIVOS 11

INTEGRANTES DE LA FAMILIA			
	Satisfactorio	Medianamente Satisfactorio	No Satisfactorio
Prueba Inicial	17%	35%	48%
Prueba Final	59%	27%	14%



Fuente: elaboración propia (2020)

INTERPRETACIÓN

En la gráfica N°11 se muestra en la prueba inicial que el 17% que equivale a 5 niños (as) describe satisfactoriamente los integrantes de su familia, un 35% equivalente a 10 niños(as) describen medianamente satisfactoria y el 48% equivalente a 14 niños (as) no describe correctamente a los integrantes de su familia. Posterior a las actividades realizadas en la prueba final se puede observar un incremento 42 % de conocer satisfactoriamente los integrantes de la familia y una disminución del del 34 % no satisfactorio.

CAPÍTULO VI.

6 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 CONCLUSIONES

La siguiente investigación permitió reconocer la importancia de la actividad lúdica como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje en los niños (as), siendo el aprendizaje un proceso en el cual el individuo se apropia del conocimiento en sus diferentes dimensiones, se enfoca la intervención hacia la adquisición de hábitos y desarrollo de actividades motivadoras del aprendizaje infantil, desde el aula preescolar.

Se logró cumplir el objetivo propuesto por lo que se concluye que esta estrategia implementada, incide de forma positiva mejorando el desarrollo de las diferentes áreas cognitivas para poder tener un desarrollo favorable en la lecto-escritura en la escuela primaria.

1. La información recogida de la entrevista realizada a la Profesora de la Unidad Educativa Corina Gallardo del Kinder Azul permitió evidenciar que los niños (as) tienen una dificultad para participar, desgano, indisciplina en las clases. Antes de la implementación de las estrategias pues esto pues fue mejorando favorablemente durante el transcurso de las sesiones planteadas.
2. Respondiendo al segundo objetivo, al identificar las actitudes frente a los criterios de evaluación diagnóstica, se evidencio que casi el cincuenta por ciento de los niños(as) les falta motivación, donde se aplicó las diferentes estrategias lúdicas para desarrollar las diferentes áreas cognitivas.
3. Después de detectar las deficiencias en las diferentes áreas, se elabora un plan de estrategias lúdicas para motivar la lecto -escrituras y las áreas sensitivas.

4. Se realizó las actividades lúdicas programadas en cada sesión en el aula, paralelo a eso se prestaba cuentos de la biblioteca del curso, para que sus padres puedan leer en su domicilio, donde se pudo evidenciar que fue muy favorable para los niños(as) ya que al día siguiente devolvían los cuentos y lo relataban de forma muy amena.
5. Posteriormente a las actividades realizadas, se evaluó el impacto de las estrategias lúdicas. Pedagógicas utilizadas en la enseñanza aprendizaje de la lecto escritura, fue muy favorable ya que se pudo evidenciar que casi el 80 % de los niños (as) se destacó en las diferentes actividades presentadas durante estos tres meses. También se pudo identificar la actitud de los niños al tener un libro en sus manos donde se observó que ellos se emocionaron, trataron de interpretar los cuentos por medio de los dibujos que este presentaba. Se pudo alcanzar un alto grado de desempeño por parte de los niños(as) de la unidad educativa, logrando que se expresaran de tal manera que ellos se mostraron más cómodos.
6. Así mismo se pudo observar que estas actividades lúdicas con los niños(as) de preescolar basadas en el juego, la música y la expresión artística como elementos fundamentales para despertar el deseo de aprender y participar en las actividades propuestas; de igual forma se realizaron con los padres de familia, charlas con el fin de promover la reflexión sobre el papel que cada uno debe desempeñar en el fortalecimiento de sus hijos.
7. Durante el desarrollo de esta propuesta, pude evidenciar en el aula, para que un niño aprenda un concepto, por más sencillo que sea, es por medio de las actividades lúdicas, es donde el niño se desenvuelve sin ningún problema, motivándole y haciendo que se divierta para que de esta manera aprenda jugando.
8. También se pudo implementar en la unidad educativa la biblioteca escolar, un recurso muy rico para motivar la lecto- escritura , resulto una estrategia muy importante, donde el préstamo de libros a domicilio impactaron de forma directa ,donde los niños tenían que hacer que los padres de familia lean los cuentos y ellos

redactar lo que entendieran en la clase al día siguiente, esto significa que mediante esta práctica diaria los niños forman el hábito de la lectura, inicialmente por intervención de sus padres y posteriormente solos.

9. En la evaluación realizada a los niños después de cada actividad desarrollada,

La de mayor impacto fue, el tiempo de los cuentos, cuando decidieron escoger un cuento y relatar lo que ellos entendieron, el 90% de los niños realizó de forma voluntaria y con entusiasmo y el otro 10 por ciento lo realizó con un poco de temor, pero participaron todos.

Con este trabajo se pretende contribuir al proceso de aprendizaje de los niños (as), planteando una variedad de actividades lúdicas para estimular las diferentes áreas e insertar la lúdica en todos sus contextos y expresiones, abriendo espacios y promoviendo acciones conjuntas desde el aula preescolar, y arriesgarse al cambio para contribuir de manera efectiva al mejoramiento de la calidad de vida de los niños (as) preescolares.

Después de realizar las actividades con los niños (as) en la siguiente gestión, pudimos observar los frutos de los niños que han sido estimulados, destacándose en la primaria como mejores alumnos.

6.2 RECOMENDACIONES

En la primera etapa de la educación pre escolar se deben utilizar más estrategias lúdicas para motivar a los niños (as).

Un adecuado y oportuno estímulo físico y mental de parte de la Docente es fundamental en la organización y en el funcionamiento del cerebro de cada persona, aun si la capacidad

del cerebro para procesar la información sea limitada. por medio de las actividades lúdicas los niños pueden potenciar todas las áreas.

Con base a los objetivos diseñados en este trabajo, se sugiere a los docentes y padres de familia motivar a los niños (as) a la lecto escritura por medio de las siguientes actividades ya planteadas anteriormente.

Las recomendaciones son las siguientes:

- Se recomienda que los maestros trabajen con las actividades lúdicas potenciando más las diferentes áreas.
- Se recomienda a los docentes inculcar buenos hábitos lectores para facilitar en los niños (as) el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Es de mucha importancia recomendar a la Directora del Kinder Corina Gallardo, implementar una biblioteca con libros acorde a su edad, así como algunos materiales didácticos que estén acorde con las necesidades y expectativas de los niños (as).
- Se recomienda a los padres de familia leerles un cuento antes de dormir y analizar el contenido del cuento de esta forma contribuir con el desarrollo cognitivo del niño y formar un ser crítico así mismo cumplir con los deberes que le competen en la formación de sus hijos.

Foto 1 **estudiantes destacados**



Fuente: Fotografía del autor

Foto 2 **Estudiantes graduados en kínder**



Fuente: Fotografía del autor

Foto 3 Día de la graduación



Fuente: Fotografía del autor

CAPITULO VII

BIBLIOGRAFIA

- (D, 1961) Ausubel, D. (1961). “Aprendizaje Significativo”. Recuperado de <http://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1J3D72LMF1TF42P4PWD/aprendizaje%20significativo.pdf>.
- Ausubel D. J. y Otros (1982) “Psicología Educativa”, Un punto de vista cognoscitivo. Editorial Trillas, México.
- Achiller, F. (1954). “On the Aesthetic Education of Man”. New Haven – York. University Press (Educación Estética del Hombre), Editorial Espasa Calpe – Madrid – España.
- Babina, A. M. E. de (1982). “La Deserción Escolar en la Argentina”, en Revista (Heldt, 1985) Argentina de Educación, año 1, No 1, abril de 1982, pág. 39.
- Barbosa Heldt, Antonio. (1985). “Como han aprendido a leer y escribir los Mexicanos”. Editorial Pax Mexicum, México.
- Bernal, C. (2009). “Metodología de la Investigación Científica”. Bogotá: Pearson, Prentice Hall.
- Bravo, L. (2003). “Alfabetización inicial un factor clave del rendimiento lector”. En foro educativo 2003. Chile. U. Católica. Facultad de Educación.
- Briones, G. (1992). “La Investigación Social y Educativa”. Bogotá: Secretaria Ejecutiva del Convenio Andrés Bello - SECAB.
- Canal de León, Pedro y otros. (2002). “La Innovación Educativa”. Editorial Síntesis, Madrid – España.
- Cassany, D. Describir el escribir. Como se aprende a escribir, “¿Qué es el código escrito?” Y “Teorías sobre el proceso de composición”, Paidós, 4ª edición
- Cañal de León. (2005). “Innovación Educativa”. Universidad Internacional de Andalucía. Santiago de Chile.
- Colmenares G, Yasmira, E. (2012). “Los Juegos Didácticos como Estrategia para la Enseñanza de la Lectura y la Escritura” - Universidad Central de Venezuela.

- Colmenares G, Yasmira E. (2012) “Los Juegos Didácticos como Estrategia para la Enseñanza de la Lectura y la Escritura”. Universidad Central de Venezuela.
- Chomsky, N. (1992). “El Lenguaje y el Entendimiento”, Editorial Planeta, Barcelona – España.
- Da Silva, Ezequiel Theodoro. (1993). “Primer Congreso Nacional de Lectura”. Obras sobre Pedagogía y Lectura.
- Decreto Supremo No. 23950 que define: “La nueva estructura de Organización Curricular, establece en su capítulo IV el nivel de educación pre-escolar en Bolivia”.
- Esteves, Sandra. (2013). “Desarrollo de la Conciencia Fonológica del Lenguaje y Aprendizaje de la lecto-escritura”.
- Errazori, Pilar; Aprendo Jugando. “Preparación para la Lectura y la Escritura”. Pág. 32.
- Ferreiro, E. y Teberosky, A. (1988). “Los Sistemas de Escritura en el Niño”: México, Siglo XXI.
- Freinet, Elise. (1983). “Nacimiento de la pedagogía popular”: historia de la escuela moderna. Editorial Laica. Barcelona España.
- Gonzales (2010). “Los Saberes de la Alfabetización Inicial”. De la pérdida del método a la recuperación de la enseñanza (pp. 3-4). Modulo presentado en las jornadas de actualización docente. Realizadas en el Instituto Superior Goya. Goya – Corrientes.
- González, Mauricio Ostria, “Enseñar aprender a leer”; Editorial Espasa. Pág. 7.
- Goodman, Kennet. Citado por Adelina Arellano Osuma. “Lenguaje Integral y la Lecto-escritura en la Escuela Primaria Latino Americana”. Página 7- 8.
- Goodman, K., (1980). “El proceso lector en niños normales”, en El niño con dificultades para aprender. UNICEF, Pontificia Universidad Católica. Alfabetización Impresores. Editorial Galdoc. Santiago - Chile.
- Goldchmied Elionor. (2015). “Didáctica de la Educación Infantil”, Importancia (G, 2012) del Juego en los Niños. Creadora de una propuesta de juego y

aprendizaje: La cesta de los tesoros: es una propuesta de juego que ofrece a los niños (as) en el primer año de vida la posibilidad de descubrir el mundo a partir de su propia actividad.

- Gómez Cimiano, Jesús. (2003). “El Homo Ludens de Johan Huizniga, Revista Retos: nuevas tendencias en educación Física, deporte y recreación. N. 4 España. ISBN: 1579-1726. Págs. 33-35.
- Groos, Karl. (1896). “El Juego como escuela de la vida”. Autoeducación. La escuela que ve en el juego un ejercicio preparatorio para la vida.
- Hernández, Fernández y Baptista. (1988). “Metodología de la Investigación”. Editorial Mc Graw- Hill (México).
- Huizniga. (1938). “Homo Ludens”: Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur. Amsterdam University Press (2008). ISBN: 9089640037.
- Jiménez, B. (2002) “Lúdica y Recreación”. Colombia: Magisterio.
- Jiménez, Carlos Alberto. “Pedagogía de la Creatividad y de la Lúdica”, Editorial, Magisterio; Pág. 112.
- Jiménez, F. (1996). “Freinet y la Palabra del Niño”. Consultado 6 de abril de 2007. [Http://www.correodelmaestro.com/anteriores/1996/octubre%205/1incert5htm](http://www.correodelmaestro.com/anteriores/1996/octubre%205/1incert5htm).
- Jolibet Jossette. (1996). “Formar niños lectores y productores de textos”. Propuesta de una problemática didáctica integrada.
- Kohnstam. (2012). “Teoría de Kohnstam”. Pedagogo Holandés. Citado por Lourdes Janeth Córdova Vélez. “El Juego como potencializador de las destrezas de los niños y niñas de 4 y 5 años de edad”. Universidad de Cuenca. Cuenca – Ecuador, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación. Carrera de Cultura Física.
- Ley N. 1565 de 7 de julio de 1994, que aprobó el “Código de educación Boliviana”.
- López de Cruz Ángela. “Didáctica Especial para la Educación Parvulario”, Editorial Piedra Santa, Pagina 39.
- López Chamorro, Irene. (1989). “El Juego en la Educación Infantil y Primaria” – ISSN: 1989 - 9041, Autodidacta.PDF, pág. 24.
- López Yepes, José. (2000). “Teoría y Técnica de la Investigación Científica”.

- Luria, A. (1987). “Materiales sobre la Génesis de la Escritura del Niño” en M. Shuare y V. Davidov (Compiladores) La psicología evolutiva y pedagogía en la URSS. (Antología, Págs. 43 – 56) Moscú: Progreso.
- Luria, A. R. (1963). “The Mentaly Retarded Child”. Particularidades del comportamiento en la escuela de niños oligofrénicos. Pergaron Press – Oxford, London, N. Y, Paris.
- Malajovic, Ana. (2008). “Pequeña historia de cómo la didáctica se casó con el juego”. Lúdica en el desarrollo de las actividades en el preescolar. Editorial Paidós. Buenos Aires – Argentina.
- Martínez, Elvira. (1981). “El pensamiento pedagógico de Freinet”. Editorial Cincel. España. ISBN: 84-7046-266-0
- Minera y Torres. (2007). “El juego como estrategia de aprendizaje en el aula” (Tesis de pregrado) Universidad de los Andes.
- Moyle, D. (1975). “Teacher Education”, en Reading, UKRA, Londres.
- Monte Alegre, Armando. 2012. “Leer no es descifrar”.
- Montealegre, Rosalía. (2006). “Desarrollo de la lecto escritura: Adquisición y Dominio”. Acta Colombiana de Psicología. Págs. 25-40. Universidad Nacional de Colombia.
- Montealegre, R., & Forero, L. A. (2006). “Desarrollo de la Lecto-escritura”: Adquisición y Dominio. Acta Colombiana de Psicología, 9(1), 25-40.
- Mora y Rodríguez (2014). “La lúdica como estrategia en el aprendizaje de los niños de preescolar del gimnasio los arrayanes de la ciudad de Ibagué”. (Tesis de pregrado) Universidad del Tolima.
- Morales, N (2001). “Estrategias Pedagógicas en preescolar con énfasis en Lúdica” (Tesis Pregrado) Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil. Universidad del Tolima.
- Morales Muñoz, Pablo Alberto. “Elaboración de Material Didáctico”, Red Tercer Milenio, Pag.10-11.
- Mujina, Valeria. (1978). “Psicología de la Edad Preescolar”. Madrid: Pablo del Río Editor, Pág. 121.
- Núñez, P. (2002). “Educación Lúdica Técnicas y Juegos Pedagógicos”. Bogotá D.C: Editorial Loyola.

- Parra Sierra, A. (2014). “Estrategias Lúdico pedagógicas para mejorar el desempeño lector – escritor de los estudiantes de tercero de básica primaria de la institución educativa José Antonio Ricaurte de la ciudad de Ibagué. Ibagué. Revista edu – Física.
- Pascual. (1988). “La Innovación Educativa”. Pág. 57.
- Penker, S. (1995). “El Instituto del Lenguaje”, Editorial Alianza, Madrid – España.
- Piaget Jean. (1945). “La Jeu en la formation deu symbole chez l’infant”. Paris. Delachaux et Niestle.
- Piaget Jean. (1931). “El lenguaje y el pensamiento del niño”.
- Piaget Jean. (1961). “La formación del símbolo en el niño”.
- Piaget Jean. (1969). “La Psicología y Pedagogía”.
- Piatek, A. I. (2009). “La importancia de la lecto-escritura en Educación Infantil. Condiciones que debe reunir el alumnado y actividades a desarrollar”.
- Piaton George (1975). “El pensamiento pedagógico de Celestin Freinet”. Editorial Marsiega. Madrid– España.
- Rivas, Manuel. (2002). “La Innovación Educativa”, Madrid – España.
- Rojas (citado por Arellano, 2001). “Metodología de la Investigación”.
- Romero. (1990). “Importancia de la Actividad Lúdica como Estrategia Pedagógica en La Educación Inicial” (Trabajo de Investigación) Educación Bolivariana en el Ministerio de Educación y Deporte. Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Venezuela.
- Santana y Gutiérrez, citadas por Bernal (2003). “La Investigación Etnográfica: Experiencias de su Aplicación en el Ámbito Educativo”. Instituto Pedagógico Rural El Mácaro.
- Silva, Ivonne. (2015). “Trasescena de la Innovación Escolar”, Bogotá – Colombia.
- Sinclair. H. (1986). “El Desarrollo de la Escritura”; Avances, problemas y perspectivas. En E. Ferreiro y M. Gómez Palacio (Compiladores). Nuevas perspectivas sobre los procesos de lectura y escritura. Págs.: 93 – 106. Buenos Aires, Siglo XXI.

- Sheines (1981) citada en Malajovic (2000). “Recorridos Didácticos en la Educación Inicial”. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Staiger, R. C. (1979). “Caminos que llevan a la Lectura”. Unesco. París, Pág. 28
- Tonucci Francesco. (1999). “Ensenar o Aprender”. Caracas Venezuela – Laboratorio Educativo.
- Unicef. (2005). “Convención sobre los Derechos del Niño”. Recuperado de [http://www.unicef.org/lac/CDN_version_para_jovenes\(2\).pdf](http://www.unicef.org/lac/CDN_version_para_jovenes(2).pdf)
- Unicef. (1960). Naciones Unidas para la Infancia – UNICEF. “Promueve la Protección de los Derechos de los Niños”.
- Vygotsky L.S. (1981). “Pensamiento y Lenguaje”, Editorial La Playade. Buenos Aires – Argentina.
- Vygotsky. L.S. (1979). “El papel del juego en el desarrollo del niño”: En el desarrollo de los procesos psicológicos superiores, Editorial Grijalbo. Barcelona – España.
- Vygotsky Lev. Citado por Álvarez Vélez de una cita de Limueza, María Clemente y Domínguez Gutiérrez, Ana Belén. (1999). “La enseñanza de la lectura”, enfoque psicolingüístico y sociocultural. Editorial pirámide, Madrid – España. Pág. 88.

WEBGRAFIA

- <http://unicef.com.co> Unicef. Educación inicial. Consultado mayo 29 de 2013. Disponible en <http://www.wace.org/textomorelia/ponencias.malagon>. Métodos didácticos para preescolar.
- <http://innovacioneducativa.wordpress.com> Innovación educativa. Consultado mayo 18 de 2013.
- http://www.peques.com.mx/el_nino_creativo.htm, Consultado, agosto 2 del 2013. <http://www.psicopedagogia.com/definicion/aprendizajesignificativo>, consultado 31 de julio <http://www.monografias.com/trabajos10/dapa/dapa>, consultado 20 de julio.
- <http://www.alipso.com> la innovación educativa para mejorar la calidad de la enseñanza, consultado agosto 8 de 2013.
- <http://www.nosotros2.com> características del desarrollo del lenguaje, consultado 16 de agosto de 2013.
- <http://sitios.itesm.mx>. Investigación e Innovación Educativa, consultado noviembre 16 de 2013
- <http://www.uv.es/RELIEVE/> Barrero G, N. (2001a). El enfoque metacognitivo en la educación. Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa, 7 (2-0), consultado noviembre 20 de 2013

ANEXOS

LISTA DE COTEJO REGISTRO DE CRITERIO DE EVALUACION

ASPECTOS A EVALUAR	SATISFACTORIO	MEDIANAMENTE SATISFACTORIO	NO SATISFACTORIO
1.Reconoce las partes del cuerpo, el funcionamiento y el cuidado que debe tener.			
• Identifica las partes de su cuerpo			
• Describe su funcionamiento del cuerpo.			
• Describe el cuidado que debe tener el cuerpo.			
• Coordina movimientos			
2. Identifica la lateralidad de su cuerpo			
• Reconoce su derecha			
• Reconoce su izquierda			
3. Realiza expresión corporal y creativa en el patio			
• Participa activamente en la actividad propuesta			

• Comprende las instrucciones del juego			
• Corre sin dificultad			
• Salta sin dificultad			
• Disfruta y demuestra entusiasmo al realizar las actividades			
• Coordina movimientos			
4. Expresión y apreciación artística			
• Identifica instrumentos musicales			
• Describe los sonidos que escucha			
• Repite los sonidos			
• Produce sonidos corporales			
5. Identifica las consonantes y vocales			
• Identifica las vocales			
• Identifica las consonantes			
• Realiza trazos con diferentes intenciones de escritura			
• Escribe su nombre			

6. Coordinación visomotora			
• Inserta la lana en el agujón			
• Realiza el relleno de las letras del abecedario con purpurina			
• Recorte y colas de las imágenes			
7. Identifica los días de la semana			
• Describe los días de la semana			
• Identifica ayer y mañana			
8. Describe el color y la textura de las frutas			
• Identifica los colores de las frutas			
• Describe la textura de cada fruta			
• Identifica estilos de vida saludable al consumir las frutas			
9. Blanca nieves y los siete enanitos			
• Escucha con atención la			

lectura del cuento			
<ul style="list-style-type: none"> Describe lo que entiende del cuento 			
<ul style="list-style-type: none"> Disfruta y demuestra entusiasmo al relatar el cuento 			
<ul style="list-style-type: none"> Describe los personajes del cuento 			
<ul style="list-style-type: none"> Realiza imágenes de los personajes de su agrado. 			
10. La casita de chocolate			
<ul style="list-style-type: none"> Realiza secuencia del cuento 			
<ul style="list-style-type: none"> Demuestra entusiasmo al realizar la actividad 			
<ul style="list-style-type: none"> Describe los personajes del cuento 			
11. La familia el eje central de Sociedad			
<ul style="list-style-type: none"> Describe a su familia 			
<ul style="list-style-type: none"> Sabe los nombres de los integrantes de su familia 			

Fuente: elaboración propia (2020)

Foto 4 **RECONOCE LAS PARTES DEL CUERPO, EL FUNCIONAMIENTO Y EL CUIDADO QUE DEBE TENER.**



Fuente: elaboración propia (2020)

Foto 5 **IDENTIFICA LA LATERALIDAD DE SU CUERPO**

Foto 6 **REALIZA EXPRESIÓN CORPORAL Y CREATIVA EN EL PATIO**



Fuente: elaboración propia (2020)

Foto 7 **EXPRESIÓN Y APRECIACIÓN ARTÍSTICA**



Fuente: elaboración propia (2020)

Foto 8 **IDENTIFICA LAS CONSONANTES Y VOCALES**



Fuente: elaboración propia (2020)



Fuente: elaboración propia (2020)



Fuente: elaboración propia (2020)

Foto 9 **COORDINACIÓN VISOMOTORA**



Fuente: elaboración propia (2020)

Foto 10 **IDENTIFICA LOS DÍAS DE LA SEMANA**



Fuente: elaboración propia (2020)



Fuente: elaboración propia (2020)

Foto 11 **DESCRIBE EL COLOR Y LA TEXTURA DE LAS FRUTAS**



Fuente: elaboración propia (2020)

Foto 12 **BLANCA NIEVES Y LOS SIETE ENANITOS**



Fuente: elaboración propia (2020)



Fuente: elaboración propia (2020)

Foto 13 **LECTURA DE LA ROTA FOLIO “LA CASITA DE CHOCOLATE”**



LECTURA DE CUENTOS CORTOS



Fuente: elaboración propia (2020)

Foto 14 **LA FAMILIA EL EJE CENTRAL DE SOCIEDAD**

Colorean imágenes de la familia escriben su respectivo nombre



IMÁGENES DE PRE ESCRITURA





Fuente: elaboración propia (2020)