

**LOS JUEGOS DE MESA COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL
MEJORAMIENTO DEL PROCESO LECTO-ESCRITOR**

Trabajo de grado para optar al título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Luz Estela Cruz Galeano & Gladis Margarita Hernández Hernández

Junio de 2016

Copyright © 2016 por Luz Estela Cruz Galeano & Gladis Margarita Hernández

Hernández. Todos los Derechos Reservados.

DEDICATORIA

A Dios, a mis hijos Lina, Valeria y Valentina, y a mi esposo Luis Miguel.
Luz Estela Cruz.

A Dios, a mis hijos María Ángel y José Ángel, a mi esposo Abel Galván.
Gladis Hernández.

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a la Fundación Universitaria los Libertadores por todo el proceso de formación y por brindarnos las herramientas técnicas necesarias para alcanzar este logro.

A todos nuestros familiares, amigos y compañeros, que de una u otra forma hicieron un pequeño aporte en la realización de este trabajo.

Resumen

La comunicación, es una característica que identifica a gran escala las sociedades contemporáneas, sin discriminar condiciones geográficas, culturales, económicas, políticas o religiosas. Es un elemento inherente a la naturaleza humana. Por esta razón, los modelos educativos hoy por hoy enfocan sus esfuerzos en formar un estudiante con muy buenas habilidades para la comunicación.

Es importante entender que la raíz de este proceso se da en una edad muy propicia de las personas, cuando toda información que esté en el contexto es captada y procesada con mayor rapidez y efectividad. Por esto, aplicar herramientas didácticas que dinamicen el proceso lecto – escritor es fundamental para fortalecer los sistemas de comunicación en el futuro.

Una investigación siempre será un precedente importante para un nuevo comienzo, una base teórica para nuevas investigaciones, las cuales estarán siempre enfocadas en la solución de los problemas que enfrentan las comunidades a nivel general y particular.

Palabras claves: contemporánea, efectividad, comunicación.

Abstract

Communication is a feature that identifies large-scale contemporary societies, without discrimination geographic, cultural, economic, political or religious. It is an inherent element of human nature. For this reason, educational models today focus their efforts on building a student with very good communication skills.

It is important to understand that the root of this process occurs in a very favorable age people, when any information that is in the context is captured and processed more quickly and effectively. Therefore, applying educational tools that stimulate the reading process - writer is essential to strengthen communication systems in the future.

An investigation will always be an important precedent for a new beginning, a theoretical basis for further research, which will always be focused on solving the problems facing communities in general and particular level.

TABLA DE CONTENIDO

Capítulo 1:	LOS JUEGOS DE MESA COMO RECURSO DIDÁCTICO	13
Capítulo 2:	FORTALECIMIENTO DEL PROCESO LECTO – ESCRITOR A TRAVÉS DE LOS JUEGOS DE MESA	16
Capítulo 3:	LA IMPLEMENTACIÓN DE LOS JUEGOS DE MESA COMO RECURSO DIDÁCTICO	25
Capítulo 4:	JUGANDO TAMBIEN APRENDEMOS	49
Capítulo 5:	APORTE SIGNIFICATIVO DE LOS JUEGOS DE MESA	68

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. ¿Con quién vives?	28
Tabla 2. ¿Consideras que te tratan bien en tu hogar?	29
Tabla 3. ¿Colaboran con las actividades académicas que llevan para desarrollar en la casa	30
Tabla 4. ¿En qué trabajan quienes viven contigo?	31
Tabla 5. ¿Qué haces en tus momentos libre en tu casa?	32
Tabla 6. ¿Consideras que sabes leer?	33
Tabla 7. ¿Has oído algún cuento infantil leído por tu profesora?	34
Tabla 8. ¿Has leído algún cuento infantil en tu hogar?	35
Tabla 9. ¿Consideras que tu profesora te explica los temas de estudio con claridad?	36
Tabla 10. ¿Te agrada que tu profesora te enseñe a través de juegos, loterías, rondas infantiles, juego de palabras y crucigramas?	37
Tabla 11. ¿Cuánto tiempo tienen de estar laborando en la sede El Tesoro de la Institución educativa José Antonio Galán del municipio de San Pelayo?	39
Tabla 12. ¿Desde el tiempo en que trabaja aquí, los estudiantes han presentado dificultades en la lecto – escritura?	40
Tabla 13. ¿Incentiva usted a sus estudiantes a la lecto – escritura?	41
Tabla 14. ¿Considera usted que la programación que está desarrollando con el grado tercero, es acorde con los lineamientos emanados por el Ministerio de Educación Nacional?	42
Tabla 15. ¿Considera usted que la programación que está desarrollando en el	43

grado tercero, está acorde con la realidad de los estudiantes que asisten a la sede?	
Tabla 16. ¿Considera usted que es necesario hacer uso de algunas ayudas educativas, para obtener mejores resultados en el quehacer educativo, en los estudiantes de grado tercero (3°)	44
Tabla 17. ¿Cuáles son las ayudas educativas que usted considera son más necesarias?	45
Tabla 18. ¿Con qué frecuencia pone en práctica la lectura de cuentos infantiles con los niños en público?	47
Tabla 19. ¿Considera usted que el bajo rendimiento académico en los estudiantes con relación a la lecto – escritura está relacionado con la falta de acompañamiento de los padres de familia en el hogar?	48
Tabla 20. Taller 1	52
Tabla 21. Diario de campo 1	54
Tabla 22. Taller 2	55
Tabla 23. Diario de campo 2	57
Tabla 24. Taller 3	58
Tabla 25. Diario de campo 3	60
Tabla 26. Taller 4	61
Tabla 27. Diario de campo 4	63
Tabla 28. Taller 5	64
Tabla 29. Diario de campo 5	66

LISTA DE GRÁFICAS

Gráfica 1. Respuesta 1. Encuesta estudiantes.	28
Gráfica 2. Respuesta 2. Encuesta estudiantes.	29
Gráfica 3. Respuesta 3. Encuesta estudiantes.	30
Gráfica 4. Respuesta 4. Encuesta estudiantes.	31
Gráfica 5. Respuesta 5. Encuesta estudiantes.	32
Gráfica 6. Respuesta 6. Encuesta estudiantes.	33
Gráfica 7. Respuesta 7. Encuesta estudiantes.	34
Gráfica 8. Respuesta 8. Encuesta estudiantes.	35
Gráfica 9. Respuesta 9. Encuesta estudiantes.	36
Gráfica 10. Respuesta 10. Encuesta estudiantes.	37
Gráfica 1. Respuesta 1. Encuesta profesores.	39
Gráfica 2. Respuesta 2. Encuesta profesores.	40
Gráfica 3. Respuesta 3. Encuesta profesores.	41
Gráfica 4. Respuesta 4. Encuesta profesores.	42
Gráfica 5. Respuesta 5. Encuesta profesores.	43
Gráfica 6. Respuesta 6. Encuesta profesores.	44
Gráfica 7. Respuesta 7. Encuesta profesores.	45
Gráfica 8. Respuesta 8. Encuesta profesores.	46
Gráfica 9. Respuesta 9. Encuesta profesores.	47

INTRODUCCIÓN

El quehacer educativo es una actividad que requiere del cuidado y monitoreo permanente a todas y cada una de las actividades que en ella se desarrollan, por ello, es necesario un análisis permanente del aquí, el ahora y de los factores que influyen en el aula para detectar, identificar e individualizar las necesidades y potencialidades que tiene cada grupo y, lograr el resultado propuesto como lo es: el aprendizaje de los estudiantes.

Las instituciones educativas están llamadas a formar ciudadanos con características como: un ser digno de confianza, que ejerza la creatividad, motivado, fuerte y constructivo, capaz de desarrollar el potencial que tiene, todo con la orientación de los docentes, en calidad de guía. La educación no se materializa sólo con la utilización de los métodos explicativos e ilustrativos porque solos, no garantizan la formación de las capacidades necesarias a los futuros especialistas en lo que respecta al enfoque independiente y a la solución de los problemas que se presentan a diario.

El presente trabajo de investigación, es una muestra de lo que puede generar en el sistema de aprendizaje de los niños, el uso de herramientas didácticas, que involucren diferentes actividades motrices y cognitivas, las cuales contribuirán a formar un estudiante de forma integral. Cuando se hace referencia a herramientas didácticas en este caso en particular, nos referimos al uso de juegos de mesa en el proceso educativo, principalmente en el referente a la lecto-escritura.

La estructura del trabajo se ha definido iniciando con un planteamiento generalizado de la problemática, la cual relaciona principalmente a los estudiantes de grado tercero (3°) de la Institución Educativa José Antonio Galán, sede el Tesoro. Enseguida, se presentan algunos referentes teóricos, conceptuales y bibliográficos, que brindan a la investigación solidez.

Por otro lado, se plantea un diseño metodológico, el cual da a conocer el proceso a llevar a cabo para ejecutar la investigación, es decir, los lineamientos, las políticas, las técnicas de recolección, organización e interpretación de la información, con lo cual se podrá aportar conclusiones acertadas y contundentes acerca del problema de investigación planteado.

CAPITULO 1

LOS JUEGOS DE MESA COMO RECURSO DIDÁCTICO

En la Institución Educativa José Antonio Galán del municipio de San Pelayo, Sede El Tesoro, se han venido presentando dificultades que afectan el desarrollo normal del proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura. Dentro de la realidad más relevante en la práctica docente requiere de un análisis del aquí y el ahora, de los factores que influyen en el aula para detectar las necesidades que tiene cada grupo y lograr el aprendizaje en los estudiantes.

Lo que ocurre en realidad, está muy distante de lo planteado, porque en los estudiantes en mención, sobresale la desmotivación del quehacer académico especialmente con lo relacionado a la lectura y la escritura, lo que incide desfavorablemente en el habla, bajo nivel de caligrafía y ortografía, poca comprensión lectora y deficiente redacción, situaciones que no permite el logro de los estándares y competencias académicas orientados desde el Ministerio de Educación para ese nivel y la edad cronológica de los estudiantes.

El hecho anteriormente manifestado ha sido detectado por la observación diaria y directa de las investigadoras a los estudiantes de la Institución Educativa José Antonio Galán Sede El Tesoro del municipio de San Pelayo, departamento de Córdoba, específicamente los de estudiantes de grado tercero, acompañado de diferentes causas entre las que se encuentra, la escasa colaboración del padre de familia y la comunidad.

Esto se ve reflejado en los resultados de las pruebas Saber 3°, donde no se supera las preguntas de menor complejidad del examen, lo que demuestra que hay necesidad de implementar estrategias didácticas variadas que permitan a los educandos tener un mejor desempeño académico.

Todo esto nos lleva a considerar la siguiente pregunta:

¿La implementación de recursos lúdico-didácticos como los juegos de mesa, conllevan al mejoramiento del proceso Lecto-escritor en estudiantes de grado tercero?

En aras de dar una solución asertiva a este interrogante, se han planteado los siguientes objetivos, los cuales serán el foco directo a seguir para lograr lo deseado. De manera general, se desea Mejorar el proceso de lecto-escritura mediante la implementación del recurso didáctico de los juegos de mesa en estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa José Antonio Galán.

Específicamente, la investigación pretende: A) Establecer el estado actual en que se encuentran los estudiantes con relación a los procesos de lectura y escritura, conforme a la edad y nivel de escolaridad. B) Identificar los recursos didácticos, tales como los juegos de mesa acordes con la realidad de los estudiantes de grado tercero, que le faciliten ser competente en la lecto – escritura. C) Implementar los recursos didácticos lúdicos en el desarrollo de las actividades académicas que se imparten a los estudiantes de grado tercero, para que conlleven a la lecto – escritura, como lo requieren las directrices ministeriales. D) Evaluar los avances y mejorías alcanzadas luego de la implementación de la propuesta, algunas pruebas de conocimiento generalizado sobre temas específicos tratados en su curriculum educativo.

Sin duda alguna, la educación requiere introducir métodos que respondan a los nuevos retos y quehaceres educativos, lo que pone de manifiesto la importancia de la activación de la enseñanza, la cual constituye la vía idónea para elevar la calidad en la educación, preocupación reciente del Estado colombiano. Este proyecto de investigación pretende fortalecer en gran proporción la Lecto-escritura a los estudiantes ya relacionados, mediante la utilización de estrategias educativas lúdico-didácticas, que permitan en los estudiantes

obtener mejores resultado en el quehacer académico en atención a las directrices orientadas por el Ministerio de Educación Nacional.

Las ayudas educativas se basan en el principio: “mi conocimiento es tanto más perfecto, cuanto mayor sea el número de sentidos que intervengan en él”, este principio conlleva a que mediante una serie de experiencias visuales, auditivas, técnicamente diseñadas, se pueden adquirir más experiencias tendientes a modificar satisfactoriamente la conducta de los Agentes Educativos. La situación que afecta el bajo rendimiento escolar y la reprobación del grado tiene origen en la carencia de la competencia en la lectoescritura, es importante y merecedor de estudio por varias razones.

Es preciso encontrar la génesis del problema, en que gran parte se atribuye al cómo se manejan los contextos didácticos en materia de enseñanza- aprendizaje, por la forma empírica y rudimentaria algunas veces, como se enseña a leer y escribir: el manejo tradicional del alfabeto, la enseñanza de leer deletreado, descontextualización entre el quehacer educativo en el aula de clases y el acompañamiento o continuidad en el lugar donde viven los educandos, es preciso por lo tanto implementar, en los primeros niveles de escolaridad ayudas educativas que llamen el interés de los niños y lo lleven a conocer el maravilloso mundo de los libros.

Todo ello, amerita una investigación y propuestas alternativas de solución. La ejecución de este proyecto es viable, dado que existe la disposición del talento humano, los recursos materiales, legales y técnicos que garanticen los resultados esperados.

CAPÍTULO 2

FORTALECIMIENTO DEL PROCESO LECTO – ESCRITOR A TRAVÉS DE LOS JUEGOS DE MESA

Los niños, en su proceso de desarrollo integral, el cual inicia en el hogar, pero se fortalece en la escuela, necesitan aprender algunos conceptos y elementos que serán fundamentales en el futuro del infante. Leer y escribir, son sin duda algunos de los principales elementos en dicho desarrollo.

La lectoescritura, es un proceso esencial en la educación. Han sido muchas las oportunidades en que se ha estudiado la evolución de la lectoescritura en el ser humano. Cada día pareciera que leer y escribir fuera algo que ya está pasando de moda. Aun así, los modelos de educación en cualquier parte del mundo se enfatizan en estas actividades debido al grado de importancia que esto tiene en el desarrollo intelectual de los individuos. Con relación al proceso de lectoescritura, Díaz (2010) llega a la conclusión de que:

La reconceptualización de los currículos ha permitido tratar la lectoescritura como un elemento de la comunicación social en lugar de pretender lograr el dominio de destrezas aisladas. Esto ha permitido y permitirá el uso de nuevos textos nuevas estrategias de enseñanza y nuevos métodos de evaluación. Antes se daba énfasis primordial a la mecánica de la lectura, ahora el nuevo enfoque es comunicativo y se basa en la comprensión (p. 11).

Enseñar a los niños a leer y escribir, pareciera ser una tarea fácil para padres y profesores, sin embargo, en la mayoría de los casos resulta no ser así. Por ello, en la escuela se debe recurrir a estrategias didácticas para que el proceso del aprendizaje de la lecto escritura sea más cómodo. Una de esas estrategias, y que ha tenido gran aceptación en diferentes modelos educativos es el uso de los juegos didácticos. Con relación al juego, tenemos que:

El juego es una pieza clave en el desarrollo integral del niño ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del ser humano en otros

planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales... El juego no es sólo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo (Domènec, 2009, p. 5).

Dentro de los juegos didácticos, se encuentran los denominados juegos de mesa. Los juegos de mesa, han sido utilizados desde tiempos muy antiguos. Al respecto, Ramos (como se citó en Ortiz, 2005) entiende que:

El juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, porque en la Comunidad Primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se transmitían de generación en generación. De esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana. El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz. (p. 3)

Lo que pretende lograrse con este proceso de integración entre el juego y la educación, es formar un niño con condiciones muy aceptables para su proceso educativo futuro. Con relación a esto tenemos lo siguiente:

Una de las tareas más importantes en la etapa actual del perfeccionamiento continuo de los planes y programas de estudio, es preparar un estudiante altamente calificado, competente y competitivo; para lo cual hay que lograr que desempeñen un papel activo en dicho proceso, a fin de que desarrollen habilidades generalizadoras y capacidades intelectuales que le permitan orientarse correctamente en la literatura científico - técnica, buscar los datos necesarios de forma rápida e independiente, y aplicar los conocimientos adquiridos activa y creadora. Ortiz (Citado por: Hermosa, 2011. P 9).

Los juegos de mesa como estrategia educativa han sido estudiados desde diferentes focos o puntos de vista, y en diferentes partes del mundo. Con relación a esto, una investigación realizada para el aprendizaje de los números del 0 al 1000 a través de los juegos de mesa, concluye que:

Se alcanzaron aprendizajes significativos debido a que las actividades fueron de agrado por la aplicación del juego como un medio potenciador para adquirir conocimientos significativos de los números del 0 al 999, fortaleciendo el desarrollo del pensamiento numérico, mediante estrategias lúdico- recreativas fundamentadas en juegos de mesa y patio. Como se observa a través de los resultados el desempeño de los estudiantes durante las actividades de aplicación en cada una de las secuencias fue mejor que la prueba diagnóstica, se superaron muchas dificultades a pesar que el tiempo fue demasiado corto (Rojas & Sandoval, 2011. p. 60).

Los juegos de mesa, como el bingo, el stop o la escalera de palabras, han sido implementados como herramienta de aprendizaje, con el objetivo de evaluar el desarrollo cognitivo de los niños frente a propuestas como estas. Con relación al bingo, Franco, A. et. al. (2010) concluye que:

A los alumnos les motiva este juego, aunque no haya ninguna recompensa. No obstante, funciona mucho mejor con premios, aunque sean simbólicos. Probablemente sucedería igual con otros juegos, pero no deja de ser llamativo verlos cómo se divierten con un juego relacionado con la tabla periódica. Quizás esto debería llevarnos a una reflexión acerca de la metodología que habitualmente se emplea con los estudiantes de los primeros niveles de la Educación Secundaria. En este sentido, animamos a otros profesores de esta etapa a que desarrollen su propia versión del juego del bingo (p. 83).

Al igual que en esta investigación, Barazarte & Jerez (2010) encontraron en el bingo grandes ventajas en el aprendizaje, y llegaron a la siguiente conclusión:

El juego bingo periódico como estrategia didáctica favorece la enseñanza de la tabla periódica a los estudiantes de tercer año. El mismo, se aplicó rompiendo el método de enseñanza tradicional dando paso al proceso constructivista. La utilización del juego fue efectiva, puesto que se observó un cambio en la actitud del estudiantado en cuanto al aprendizaje de la tabla periódica (p. 61).

De esta forma, considerando el uso de los juegos didácticos en las instituciones educativas, Torres & Torres (2007), afirman que:

El juego como estrategia de aprendizaje en el aula permite a los docentes la búsqueda de actividades que le sirvieran para mejorar las clases, saliéndose de las actividades rutinarias y poco incentivadoras, para dar paso a clases divertidas, pero con un trasfondo pedagógico aplicable a cualquier etapa del nuevo diseño curricular y generando aprendizajes significativos ajustados a las necesidades, intereses, ritmo y edad de los niños y de las niñas, permitiéndoles aprender sin estrés y disfrutar a la vez de lo que se aprende (p. 88).

Con todo esto, y enfocándonos en el marco general de los juegos como recurso didáctico, es importante resaltar que la utilización de estos juegos en las instituciones educativas tienen unos objetivos fundamentales, los cuales fueron citados por Ortiz (2009, p. 1), y son los siguientes:

- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

El mismo autor, en su postura resalta que además de esos objetivos, estos juegos poseen unas características fundamentales como son:

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, porque se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

La importancia de los juegos didácticos para este caso en particular, está relacionada con el proceso de lectoescritura. Refiriéndose a lectoescritura, Goodman (citado por Ministerio de Educación y Deportes: “educación inicial lenguaje oral y escrito”; 2005) afirma que:

Refiriéndose a las raíces del aprendizaje de la lectura y la escritura, argumenta que en una sociedad orientada hacia lo impreso sus miembros, independientemente del estrato de donde provengan, usan la lectura y escritura a diario desde temprana edad, interactúan con el significado de los textos escritos que encuentran en las etiquetas de los productos para la casa, la alimentación, los juguetes, en los carteles, otros. Es así como los niños y niñas comienzan a comprender las funciones particulares que la lectura y la escritura tienen en su grupo social tomando conciencia de que el lenguaje escrito presenta formas diferentes cuando sirve para funciones distintas, distinguen entre un programa televisivo, un anuncio en la calle o un cuento (p. 7).

Partiendo de esto, notamos que el proceso de lecto escritura ha ido cambiando paulatinamente. Con relación a esto tenemos:

Los cambios en la concepción del aprendizaje de la lectura y la escritura se traducen en el “APRENDER HACIENDO“, proceso activo, inteligente, de resolución de problemas por parte del o la que aprende. El aprendizaje de la lectura y la escritura se logra a través del contacto con materiales variados tales como: cuentos, periódicos, fotos, libros de recetas, diccionarios, y con la práctica social en forma activa, en situaciones reales significativas, en un entorno informal y lúdico que favorezca la exploración, experimentación, la comunicación y los intercambios de saberes con sus pares y adultos. (Ministerio de Educación y Deportes: “educación inicial lenguaje oral y escrito”; 2005. p. 9)

Carabalí Yanet, Matilde Zeneida & Popo Leida, desarrollaron la investigación Estrategia pedagógica para aportar al mejoramiento del proceso lecto – escritor en los estudiantes del grado primero de la institución educativa técnica agrícola de Suarez Cauca, mediante el desarrollo e implementación de una página web, en el año 2015 en el municipio de Santander de Quilichao. En ella se responde a la pregunta ¿cómo aportar al mejoramiento del proceso lecto – escritor en los estudiantes del grado primero de primaria de la institución educativa técnica agrícola de Suarez mediante el uso e implementación de las TIC?

Los objetivos de esta investigación apuntan la estimulación de la imaginación y la capacidad creativa de los estudiantes del grado primero, a la aplicación de estrategias mediadas por las TIC para mejorar el interés de los estudiantes del grado primero, y a brindarle la oportunidad al niño de interactuar con actividades tanto de lectura como de escritura en otros contextos y espacios.

Los autores concluyeron que los niños aprenden más rápido cuando hay un interés y para ellos el contenido de esta propuesta ha sido de su agrado, el cual expresaron cuando las realizaban. En la actualidad una mejora sustancial en la calidad educativa se relaciona con la posibilidad de brindar a los estudiantes innovaciones y materiales actualizados al fin que sus

clases diaria resulten dinámicas y cargadas de significado valioso para ellos. La aplicación de actividades interactivas en la página web fue de gran atracción para los niños del grado primero quienes mostraron una mejoría en su rendimiento académico, lo cual se evidenció al finalizar el año lectivo donde los logros fueron evidentes y satisfactorios.

Por otra parte, Balanta Ana, Díaz Enith & González Lucy, desarrollaron la investigación estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la lecto – escritura en las niñas y niños del grado tercero de la institución educativa Carlos Holguín Mallarino, sede “Niño Jesús de Atocha” de la ciudad de Cali, en el año 2015. En ella se responde a la pregunta ¿cómo fortalecer el proceso lecto – escritor en los niños y niñas del grado tercero de la institución educativa Técnico Industrial Carlos Holguín Mallarino, sede Niño Jesús de Atocha de Cali?

De acuerdo con los autores, la investigación pretende determinar el nivel de la lecto-escritura en que se encuentran los niños y niñas del grado tercero. Además de esto, diseñar y llevar a cabo la estrategia la Ruta del Cuento, como propuesta motivadora que permita el fortalecimiento del proceso lecto-escritor de los estudiantes del grado tercero, y por último, desarrollar talleres de lectura y escritura que despierten el interés y motiven a los estudiantes del grado 3º, a leer y escribir mejor.

Las conclusiones de esta investigación apuntan que con la ruta del cuento los estudiantes pudieron participar, desarrollar y compenetrarse con una jornada lúdica que llevaba implícita varias actividades como: lectura de cuentos, tradición oral, lectura y escritura, producción textual, entre otras, lo que les permitió divertirse, aprender de una manera diferente, dinámica y amena, así como darse cuenta que a través de herramientas no tradicionales también se aprende.

En el desarrollo de esta estrategia los estudiantes estuvieron muy atentos a la actividad, recorrieron las 4 estaciones, disfrutando de cada una de ellas, la que mayor acogida tuvo fue la estación 4, donde los niños se disfrazaron con lo que más llamó su atención; también las

estaciones 2 y 3, donde escucharon sonidos emocionados trataban de identificarlos y compusieron sus propios cuentos; se puede decir que fue una actividad muy divertida, didáctica, una experiencia agradable.

Es importante mencionar que los juegos de mesa como recurso didáctico en la educación es un proceso de gran envergadura y muy significativo en el aprendizaje de la lecto escritura. Y es que si nos referimos a la educación como tal, cualquier recurso que se utilice para optimizarla debe ser tomado en cuenta. En Colombia por ejemplo, la educación es un derecho fundamental y está consagrado como tal en diferentes principios jurídicos o normativos. Tal es el caso de la ley 115 de 1994, en donde se considera que la educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes.

En uno de los apartes del artículo 1° de la mencionada ley, se describe que ésta señala las normas generales para regular el Servicio Público de la Educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. Se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público.

Por otro lado, en el sentido de la educación como derecho fundamental de las personas, encontramos por ejemplo la ley 30 de 1992, la cual regula todo el sistema de la prestación de los servicios de educación superior en Colombia.

Y es que la educación es un tema muy sensible, el cual es tocado desde la propia constitución política de 1991, en la cual el artículo 67 define y desarrolla la organización y la prestación de la educación formal en sus niveles preescolar, básica (primaria y secundaria) y media, no formal e informal, dirigida a niños y jóvenes en edad escolar, a adultos, a

campesinos, a grupos étnicos, a personas con limitaciones físicas, sensoriales y psíquicas, con capacidades excepcionales, y a personas que requieran rehabilitación social.

CAPÍTULO 3

LA IMPLEMENTACIÓN DE LOS JUEGOS DE MESA COMO RECURSO

DIDÁCTICO

Este trabajo se enfoca en un tipo de investigación cualitativa, donde se utiliza una información descriptiva y no cuantificada. Con respecto a este tipo de investigación, Sandoval (1996), afirma que:

En algunos acercamientos que legítimamente pueden considerarse como pertenecientes a la gran familia cualitativa, la discusión ya no estriba en el objeto de estudio de los mismos, sino en la opción metodológica más adecuada para alcanzar sus propósitos de conocimiento válido. Tres tesis a mi juicio engloban el conjunto de la discusión metodológica en las distintas opciones de investigación cualitativa. Esas tesis son:

- La construcción de objetos dentro de las diversas tendencias de investigación cualitativa obedece a un proceso de esclarecimiento progresivo en el curso de cada investigación particular. Este se alimenta continuamente, de la confrontación permanente de las realidades intersubjetivas que emergen a través de la interacción del investigador con los actores de los procesos y realidades socio-culturales y personales objeto de análisis, así como, del análisis de la documentación teórico, pertinente y disponible.

- Los procesos de investigación cualitativa son de naturaleza multiciclo o de desarrollo en espiral y obedecen a una modalidad de diseño semiestructurado y flexible. Esto significa por ejemplo, que las hipótesis no son fijas a lo largo del proceso de investigación, sino que se trabajan dentro de un enfoque heurístico o generativo, lo que significa que cada hallazgo o descubrimiento con relación a ellas, se convierte en el punto de partida de un nuevo ciclo investigativo dentro de un mismo proceso de investigación.

- Los hallazgos de la investigación cualitativa se validan por las vías del consenso y la interpretación de evidencias; opciones distintas, a las de tipo contrafactual empleadas por las investigaciones de corte experimental y probabilístico (p. 38, 39).

El enfoque de la investigación es descriptivo, ya que centra sus elementos en la descripción relativa de sucesos y/o fenómenos relacionados con las variables a tratar en el desarrollo del trabajo. La técnica utilizada para la recolección de la información en este caso en particular es la observación. Al respecto, Bautista (2009) define observación como:

Una técnica muy objetiva, con ella puede obtenerse información aun cuando no existía el deseo de proporcionarla y es independiente de la capacidad y veracidad de las personas a estudiar, por otra parte, como los hechos se estudian sin intermediarios, se evitan distorsiones de los mismos, sin embargo debe cuidarse del entrenamiento del observador, para que la observación tenga validez científica (p. 1).

La población integrada a este proyecto, la conforman los estudiantes de la Institución Educativa José Antonio Galán, sede El Tesoro. La muestra del estudio, está integrada por los 17 niños pertenecientes al grado 3° de esta misma institución. La edad promedio de estos niños es 8 años, los cuales habitan en la localidad de Pelayito, área rural del municipio de San Pelayo, espacio geográfico donde está ubicada la sede educativa. Es importante resaltar que la línea de investigación en este caso particular es pedagogías, didácticas e infancias, bajo la línea institucional de: pedagogías, medios, mediaciones.

Dentro del proceso investigativo, se utilizaron algunas técnicas para la recolección de la información, de lo cual se puede destacar las encuestas realizadas a estudiantes y maestros. Los resultados de estas encuestas, se encuentran plasmados a continuación.



Los Libertadores
Fundación Universitaria
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

INSTITUCIÓN EDUCATIVA
JOSÉ ANTONIO GALÁN



PROYECTO: Los Juegos de mesa como recurso didáctico en el mejoramiento del proceso lecto-escritor

RESPONSABLES: Luz Estela Cruz y Gladys Hernández

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE GRADO TERCERO

SEDE EL TESORO- CORREGIMIENTO PELAYITO

Preguntas

1. ¿Con quién vives?
2. ¿Consideras que te tratan bien en tu hogar?
3. ¿Colaboran con las actividades académicas que llevas para desarrollar en la casa?
4. ¿En qué trabajan quienes viven contigo?
5. ¿Qué haces en tus momentos libres en tu casa?
6. ¿Consideras que sabes leer?
7. ¿Has oído algún cuento infantil leído por tu profesora?
8. ¿Has leído algún cuento infantil en tu hogar?
9. ¿Consideras que tu profesora te explica los temas de estudio con claridad?
10. ¿Te agrada que tu profesora te enseñe a través de juegos, loterías, rondas infantiles y juego de palabras, crucigramas?

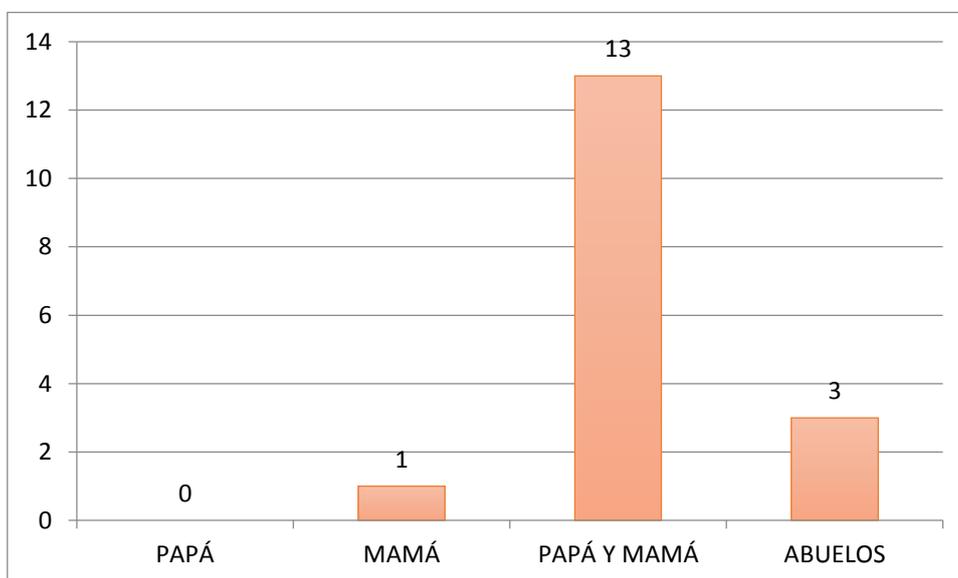
TABULACIÓN DE ENCUESTAS DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

Tabla 1 ¿Con quién vives?

NOMBRE	FRECUENCIA
PAPÁ	0
MAMÁ	1
PAPÁ Y MAMÁ	13
ABUELOS	3
TOTAL	17

Fuente: Las autoras.

Gráfica 1. Respuesta 1. Encuesta estudiantes.



Fuente: Las autoras

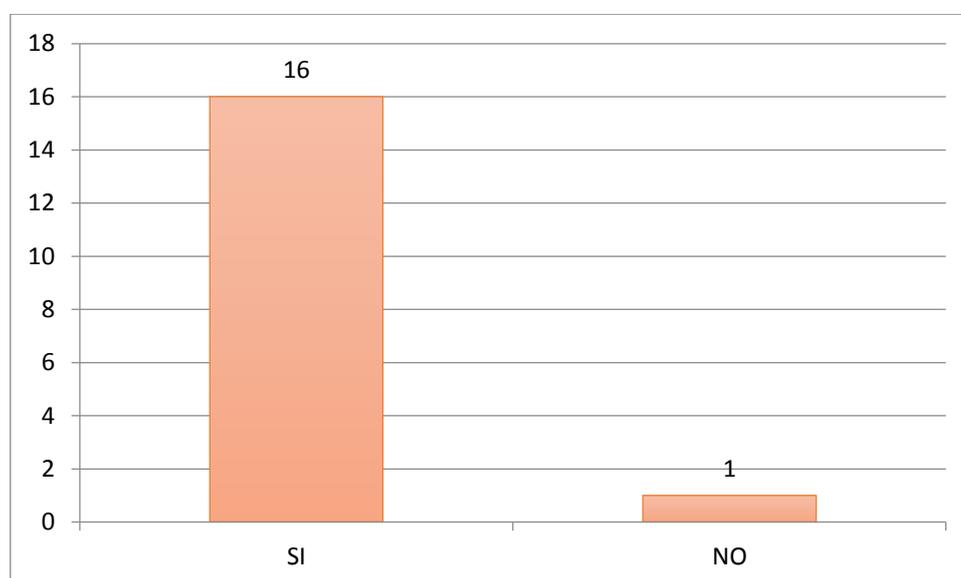
De acuerdo a la gráfica, se puede concluir que la mayoría de los niños viven con sus padres, lo que resulta importante dado que la convivencia se trona más ventajosa para ellos, considerando que en este ambiente el niño recibe las herramientas básicas para su crecimiento personal, de cara al futuro. se puede observar también que algunos niños viven con sus abuelos, debido a factores como separación de los padres o por efectos laborales de estos mismos.

Tabla 2 ¿Consideras que te tratan bien en tu hogar?:

RESPUESTA	FRECUENCIA
SI	16
NO	1
TOTAL	17

Fuente: Las autoras

Gráfica 2. Respuesta 2. Encuesta estudiantes



Fuente: Las autoras

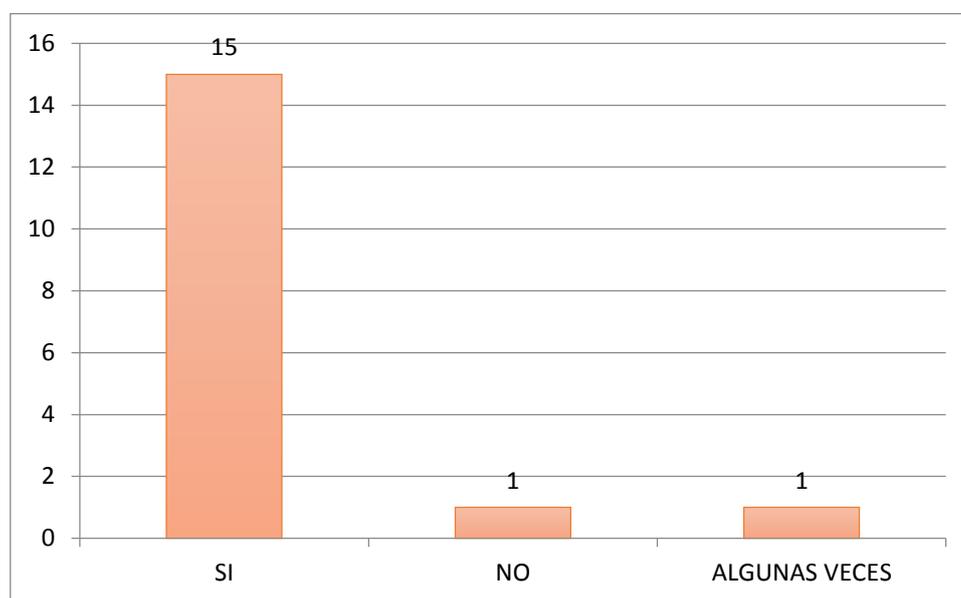
Considerando la gráfica anterior, se concluye que los niños en su gran mayoría sienten que reciben un buen trato en su hogar, por parte de quienes viven con ellos, bien pueden ser, los padres o los abuelos. Es de resaltar la opinión de un niño, que considera que no tiene un buen trato donde reside, dado que él vive con sus abuelos, y en muchos casos le toca realizar tareas difíciles en el hogar. De la misma manera, la falta del cariño de sus padres influye en su estado emocional y en su concepción sobre el trato que le brindan.

Tabla 3. ¿Colaboran con las actividades académicas que llevan para desarrollar en la casa?

RESPUESTA	FRECUENCIA
SI	15
NO	1
ALGUNAS VECES	1
TOTAL	17

Fuente: Las autoras.

Gráfica 3. Respuesta 3. Encuesta estudiantes.



Fuente: Las autoras.

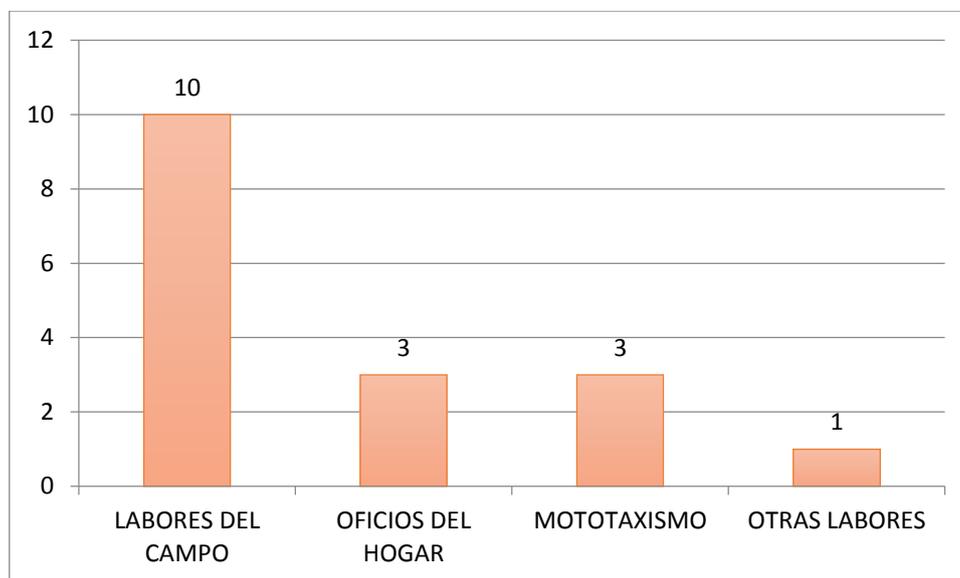
De acuerdo a la gráfica, la mayoría de los niños afirma que quienes viven con ellos les ayudan frecuentemente en la realización de las tareas que llevan para hacer en la casa. Esto es un aspecto fundamental, ya que con esto, el niño siente que está acompañado en su proceso de formación académica.

Tabla 4. ¿En qué trabajan quienes viven contigo?

RESPUESTA	FRECUENCIA
LABORES DEL CAMPO	10
OFICIOS DEL HOGAR	3
MOTOTAXISMO	3
OTRAS LABORES	1
TOTAL	17

Fuente: Las autoras.

Gráfica 4. Respuesta 4. Encuesta estudiantes.



Fuente: Las autoras.

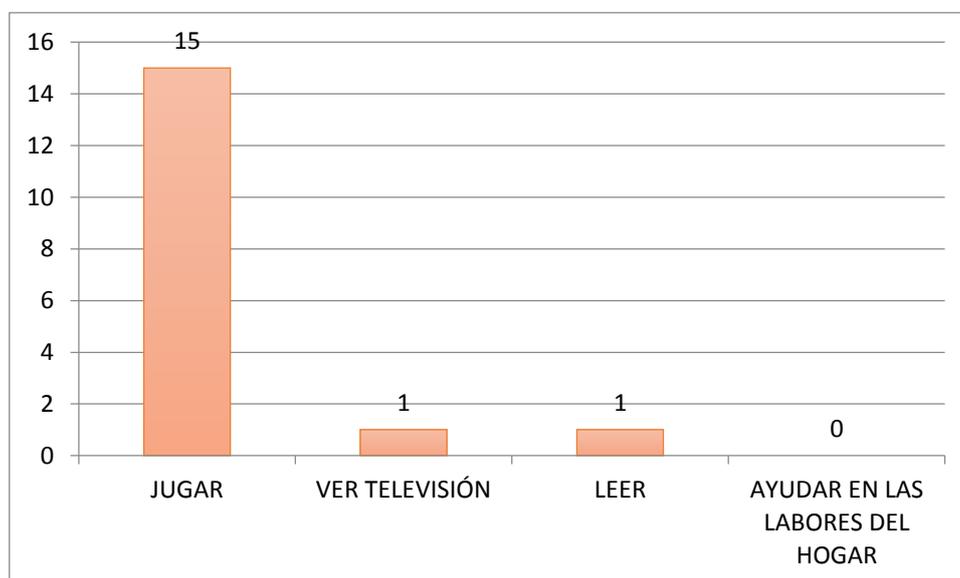
De acuerdo a esto, se puede determinar que la mayoría de las personas que viven con los niños se dedican a trabajos informales, como por ejemplo, labores del campo y mototaxismo. Esto es un factor relevante en el estilo de vida de los niños, y en su familia.

Tabla 5. ¿Qué haces en tus momentos libre en tu casa?

RESPUESTA	FRECUENCIA
JUGAR	15
VER TELEVISIÓN	1
LEER	1
AYUDAR EN LAS LABORES DEL HOGAR	0
TOTAL	17

Fuente: Las autoras.

Gráfica 5. Respuesta 5. Encuesta estudiantes.



Fuente: Las autoras.

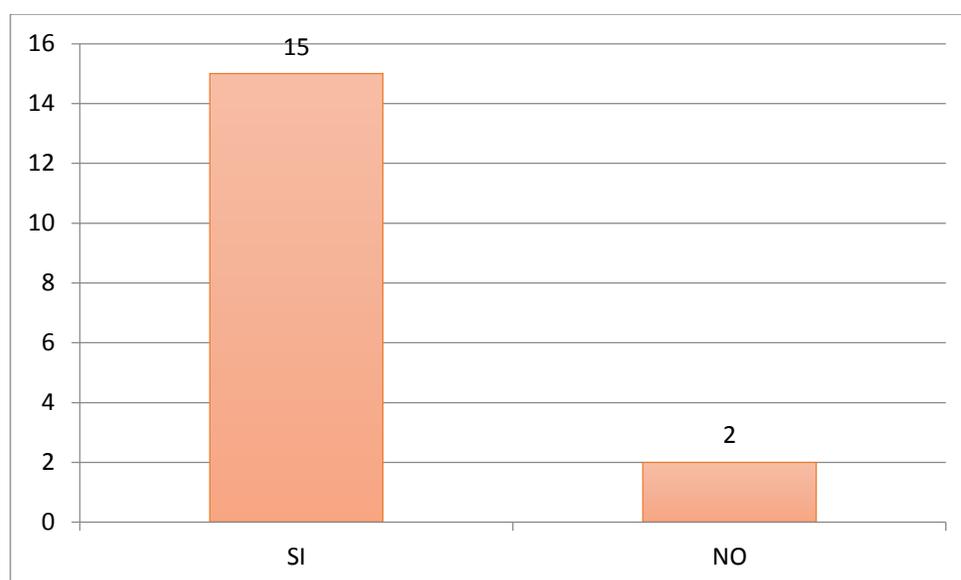
Como es normal, la gráfica refleja que los niños, en sus tiempos libres tienen como principal actividad jugar, lo cual contribuye a desarrollar su capacidad de expresión y comunicación. Muchos de los juegos que se practican son importantes también para el fortalecimiento de su motricidad. Por su parte, un solo niño afirma leer frecuentemente cuando tiene un tiempo libre.

Tabla 6. ¿Consideras que sabes leer?

RESPUESTA	FRECUENCIA
SI	15
NO	2
TOTAL	17

Fuente: Las autoras.

Gráfica 6. Respuesta 6. Encuesta estudiantes.



Fuente: Las autoras.

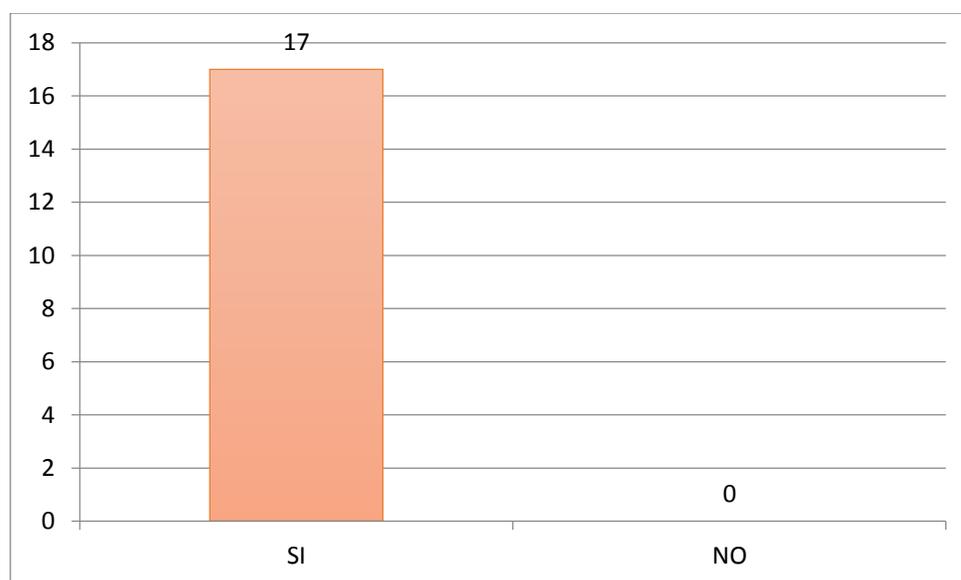
La mayoría de los niños afirman que tienen destreza para la lectura. Este es un aspecto de gran relevancia, puesto que en esta etapa, los niños deben tener buenas habilidades para la lectura. Es importante mencionar también que dos niños afirman que tienen problemas para la lectura, en este sentido, se debe trabajar para que la formación académica de estos niños se haga más fácil y eficiente.

Tabla 7. ¿Has oído algún cuento infantil leído por tu profesora?

RESPUESTA	FRECUENCIA
SI	17
NO	0
TOTAL	17

Fuente: Las autoras.

Gráfica 7. Respuesta 7. Encuesta estudiantes.



Fuente: Las autoras

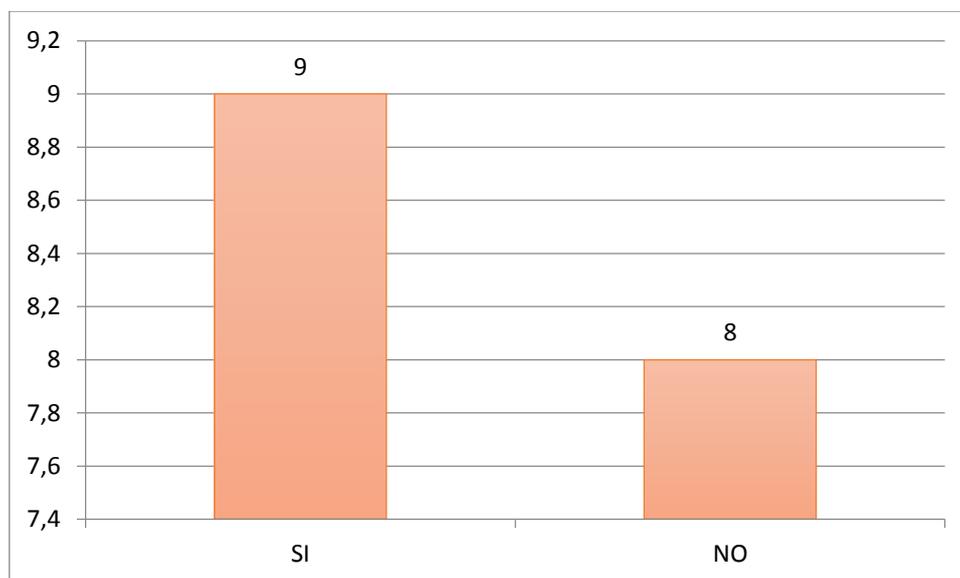
En esta pregunta, todos los niños coincidieron que la profesora les ha leído un cuento infantil en algún momento. Esto, es de gran importancia ya que, contribuye al desarrollo de sus capacidades cognitivas, y al esparcimiento en sí. También es una motivación para el niño, induciéndolos a la lectura y al desarrollo del conocimiento.

Tabla 8. ¿Has leído algún cuento infantil en tu hogar?

RESPUESTA	FRECUENCIA
SI	9
NO	8
TOTAL	17

Fuente: Las autoras.

Gráfica 8. Respuesta 8. Encuesta estudiantes.



Fuente: Las autoras.

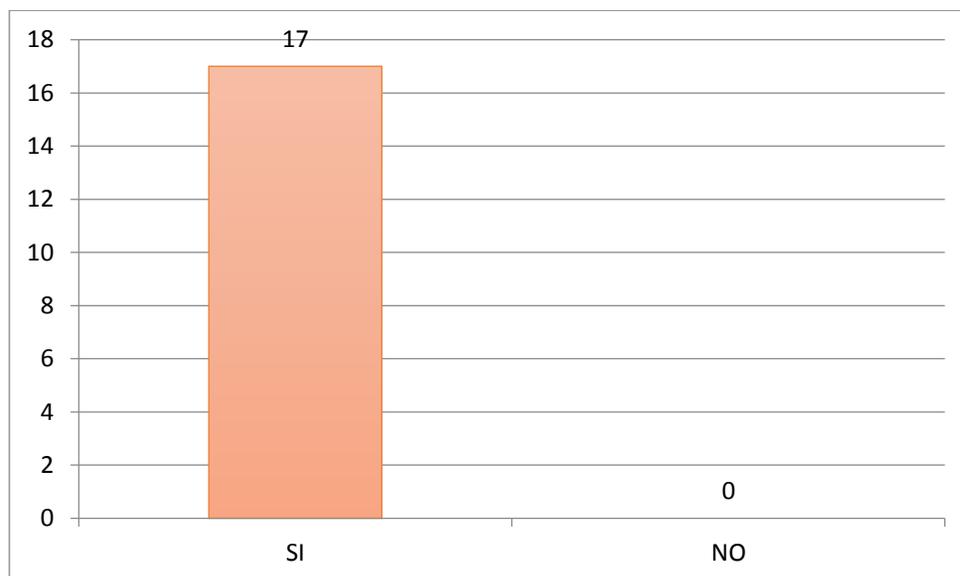
En esta pregunta, se observa que casi la mitad de los niños afirman no haber leído un cuento infantil en su hogar, en lo que se puede afirmar que ellos dedican tiempo a otras actividades y muy poco se dedican a leer, aunque sea de manera esporádica.

Tabla 9. ¿Consideras que tu profesora te explica los temas de estudio con claridad?

RESPUESTA	FRECUENCIA
SI	17
NO	0
TOTAL	17

Fuente: Las autoras.

Gráfica 9. Respuesta 9. Encuesta estudiantes.



Fuente: Las autoras.

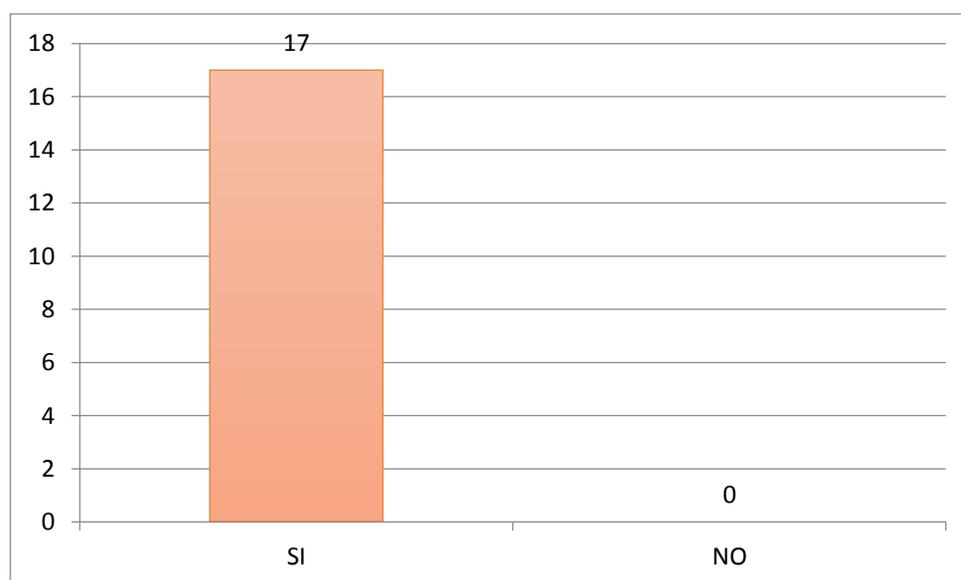
En este sentido, los niños consideran que el profesor es claro en los temas que explica, y de esta forma les es más sencillo entender de qué trata cada tema visto en clases. Es importante para el fortalecimiento académico de los niños que los profesores sean claros en sus explicaciones.

Tabla 10. ¿Te agrada que tu profesora te enseñe a través de juegos, loterías, rondas infantiles, juego de palabras y crucigramas?

RESPUESTA	FRECUENCIA
SI	17
NO	0
TOTAL	17

Fuente: Las autoras.

Gráfica 10. Respuesta 10. Encuesta estudiantes.



Fuente: Las autoras.

Sin duda alguna, todos los niños consideran que el aprendizaje a través de las estrategias lúdicas es agradable y divertido. Existen diferentes formas de enseñar a través de la lúdica, y todas ellas son acogidas por los niños, y esto es fundamental en el desarrollo de su crecimiento.



Los Libertadores
Fundación Universitaria
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

INSTITUCIÓN EDUCATIVA
JOSÉ ANTONIO GALÁN



PROYECTO: Los Juegos de mesa como recurso didáctico en el mejoramiento del proceso lecto-escritor

RESPONSABLES: Luz Estela Cruz y Gladys Hernández

ENCUESTA DIRIGIDA A PROFESORES DE SEDE EL TESORO

1. ¿Cuánto tiempo tiene de estar laborando en la Sede El Tesoro de la Institución Educativa José Antonio Galán del municipio de San Pelayo Córdoba?
2. ¿Desde el tiempo en que trabaja aquí, los estudiantes han presentado dificultades en la lecto – escritura?
3. ¿Incentiva Usted a sus estudiantes a la lecto - escritura?
4. ¿Considera Usted que la programación que está desarrollando con el grado tercero, es acorde con los lineamientos emanados por el Ministerio de Educación Nacional?
5. ¿Considera Usted que la programación que está desarrollando en el grado tercero, está acorde con la realidad de los estudiantes que asisten a esta Sede?
6. ¿Considera Usted que es necesario hacer uso de algunas ayudas educativas, para obtener mejores resultados en el quehacer educativo, en los estudiantes de grado tercero (3ª) de la Sede El Tesoro?
7. ¿Cuáles son las ayudas educativas que Usted considera son más necesarias?
8. ¿Con qué frecuencia pone en práctica la lectura de cuentos infantiles por los niños, en público?
9. ¿Considera usted que el bajo rendimiento académico en los estudiantes con relación a la lecto – escritura está relacionado con la falta de acompañamiento de los padres de familia en el hogar?

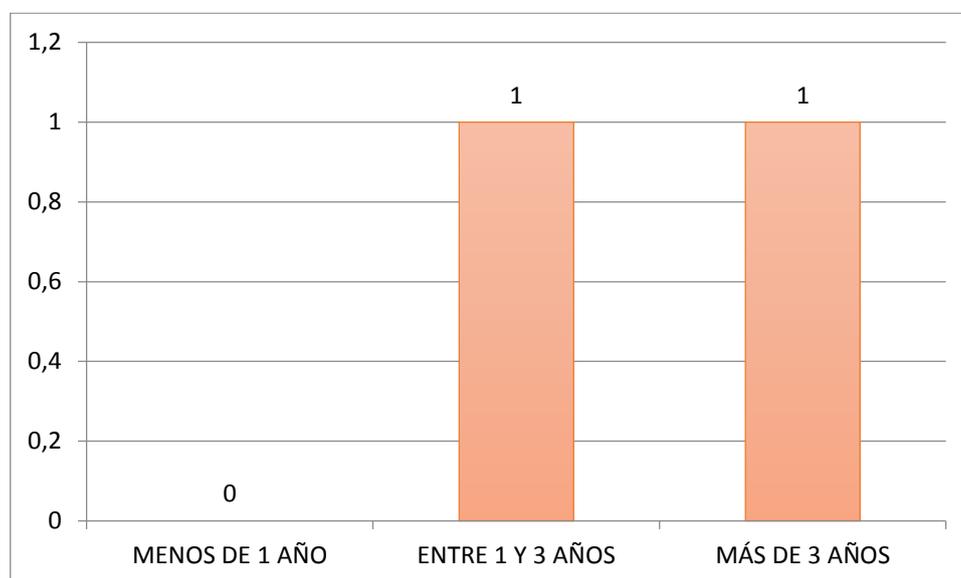
TABULACIÓN DE ENCUESTAS A PROFESORES

Tabla 11. ¿Cuánto tiempo tienen de estar laborando en la sede El Tesoro de la Institución educativa José Antonio Galán del municipio de San Pelayo?

RESPUESTA	FRECUENCIA
MENOS DE 1 AÑO	0
ENTRE 1 Y 3 AÑOS	1
MÁS DE 3 AÑOS	1
TOTAL	2

Fuente: Las autoras.

Gráfica 11. Respuesta 1. Encuesta profesores.



Fuente: Las autoras.

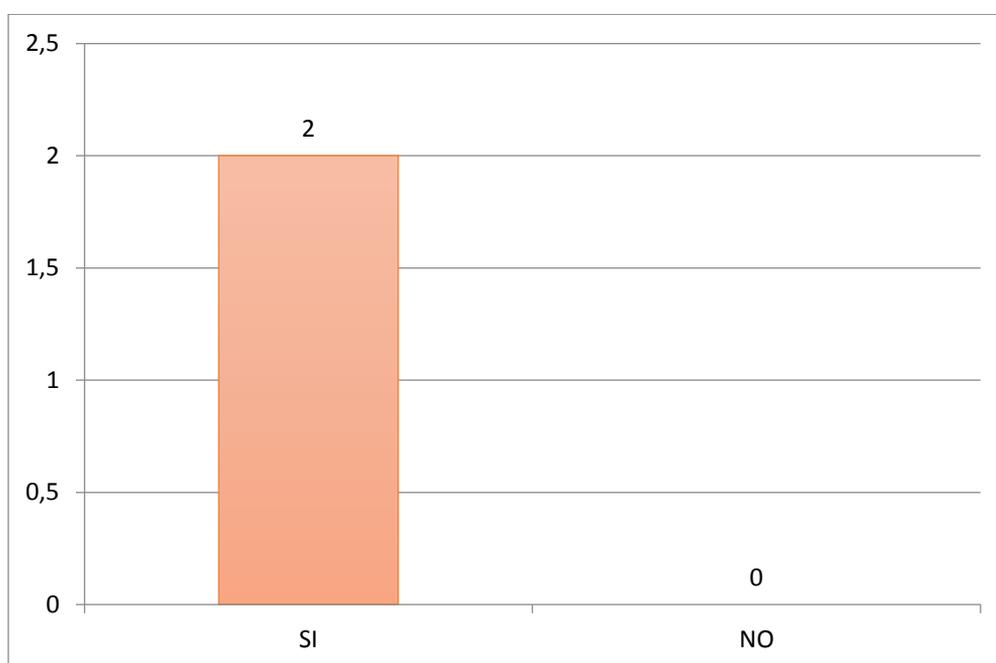
La gráfica muestra que los profesores llevan un tiempo prudente en la institución, y esto contribuye al conocimiento de ellos con relación a los temas que se tratan en el proyecto.

Tabla 12. ¿Desde el tiempo en que trabaja aquí, los estudiantes han presentado dificultades en la lecto – escritura?

RESPUESTA	FRECUENCIA
SI	2
NO	0
TOTAL	2

Fuente: Las autoras.

Gráfica 2. Respuesta 2. Encuesta profesores.



Fuente: Las autoras.

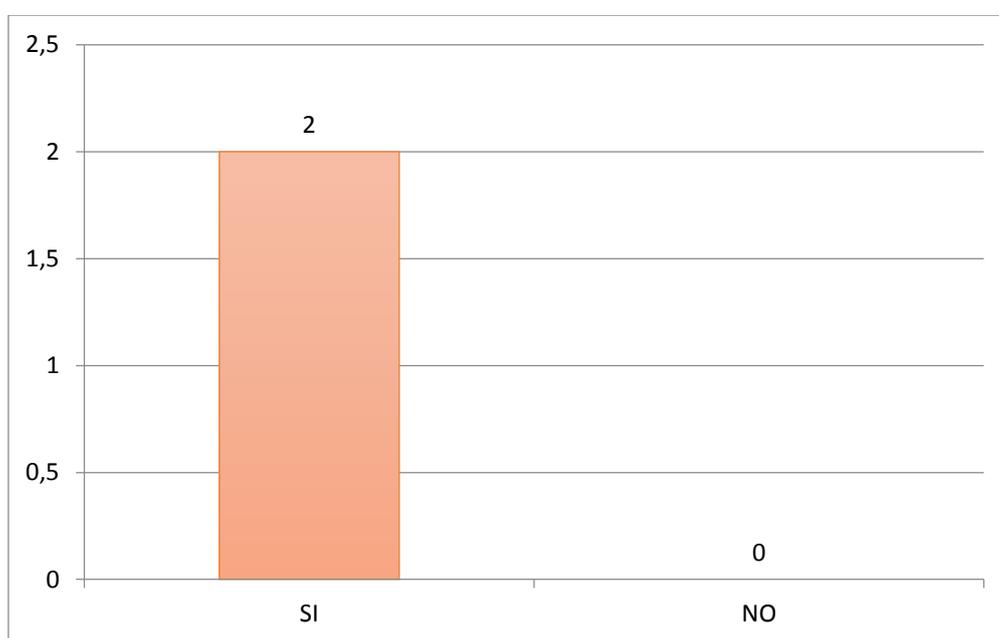
La experiencia de los docentes en la institución les ha permitido detectar que los estudiantes han presentado paulatinamente dificultades en el proceso de la lecto – escritura.

Tabla 13. ¿Incentiva usted a sus estudiantes a la lecto – escritura?

RESPUESTA	FRECUENCIA
SI	2
NO	0
TOTAL	2

Fuente: Las autoras.

Gráfica 13. Respuesta 3. Encuesta profesores.



Fuente: Las autoras.

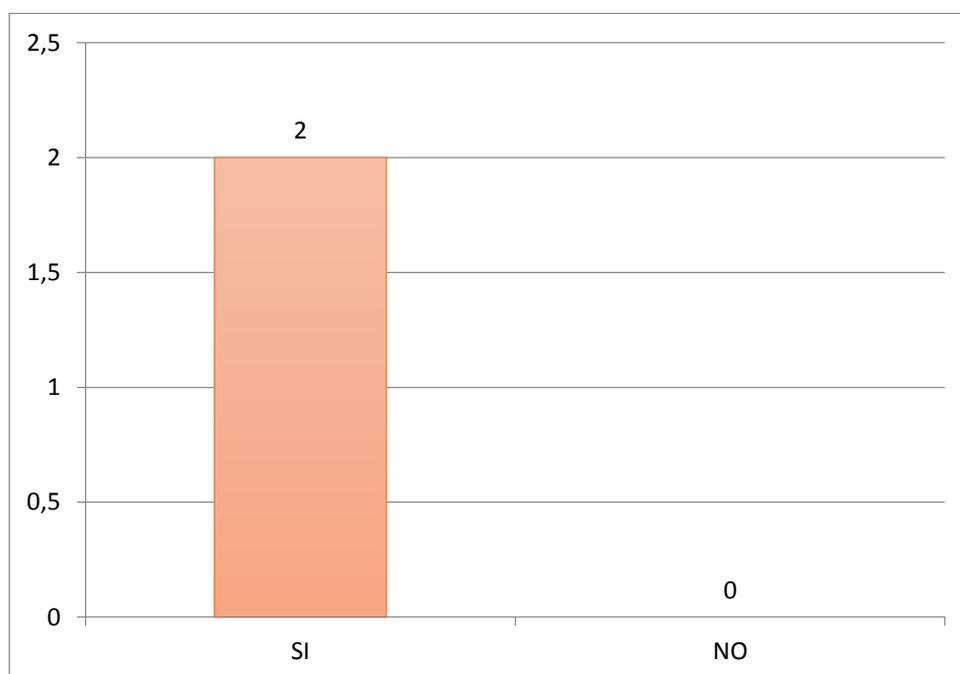
Los profesores, al notar la deficiencia que presentan los niños, en materia de lecto – escritura, se preocupan por incentivar este proceso, a través del uso de diferentes estrategias didácticas y lúdicas.

Tabla 14. ¿Considera usted que la programación que está desarrollando con el grado tercero, es acorde con los lineamientos emanados por el Ministerio de Educación Nacional?

RESPUESTA	FRECUENCIA
SI	2
NO	0
TOTAL	2

Fuente: Las autoras.

Gráfica 14. Respuesta 4. Encuesta profesores.



Fuente: Las autoras.

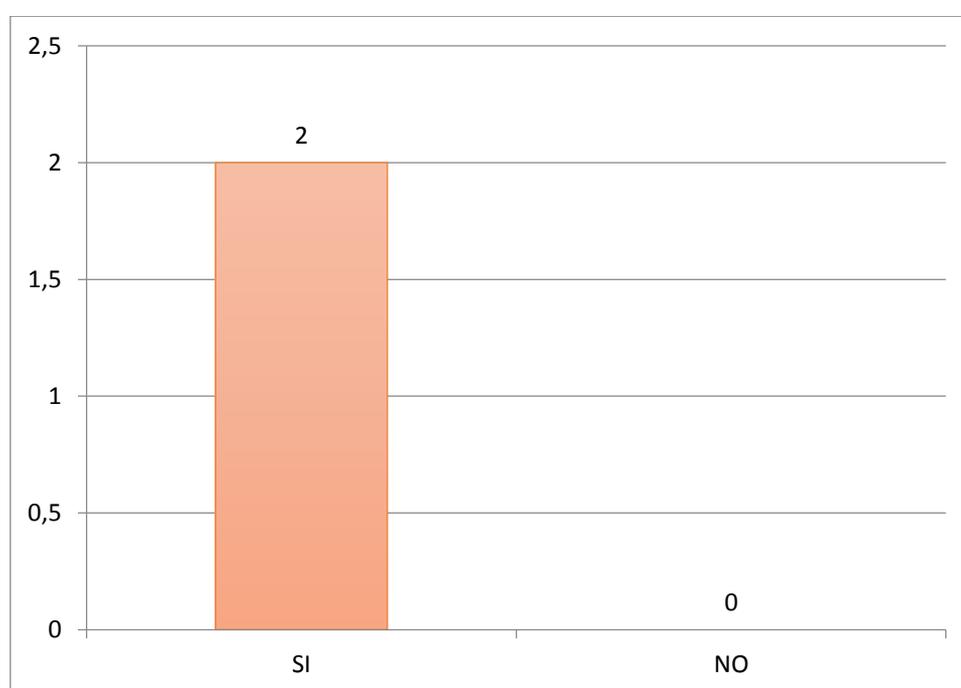
En este aspecto, los docentes consideran que la temática o currículum que se desarrolla actualmente en la sede El Tesoro, está alineada con lo que el ministerio de educación nacional propone para la modalidad de enseñanza en este ciclo educativo.

Tabla 15. ¿Considera usted que la programación que está desarrollando en el grado tercero, está acorde con la realidad de los estudiantes que asisten a la sede?

RESPUESTA	FRECUENCIA
SI	2
NO	0
TOTAL	2

Fuente: Las autoras.

Gráfica 15. Respuesta 5. Encuesta profesores.



Fuente: Las autoras.

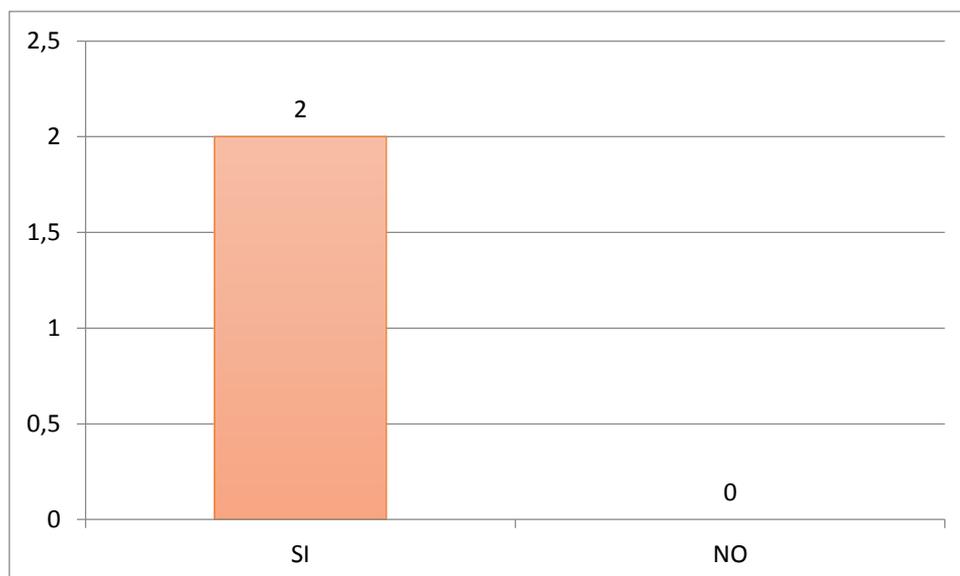
De acuerdo a lo que refleja la gráfica, el diseño del plan curricular en la institución educativa, y las actividades de aprendizaje complementarias que se implementan, involucran diferentes aspectos del contexto en donde los niños realizan sus actividades diarias.

Tabla 16. ¿Considera usted que es necesario hacer uso de algunas ayudas educativas, para obtener mejores resultados en el quehacer educativo, en los estudiantes de grado tercero (3°) de la sede El Tesoro?

RESPUESTA	FRECUENCIA
SI	2
NO	0
TOTAL	2

Fuente: Las autoras.

Gráfica 16. Respuesta 6. Encuesta profesores.



Fuente: Las autoras.

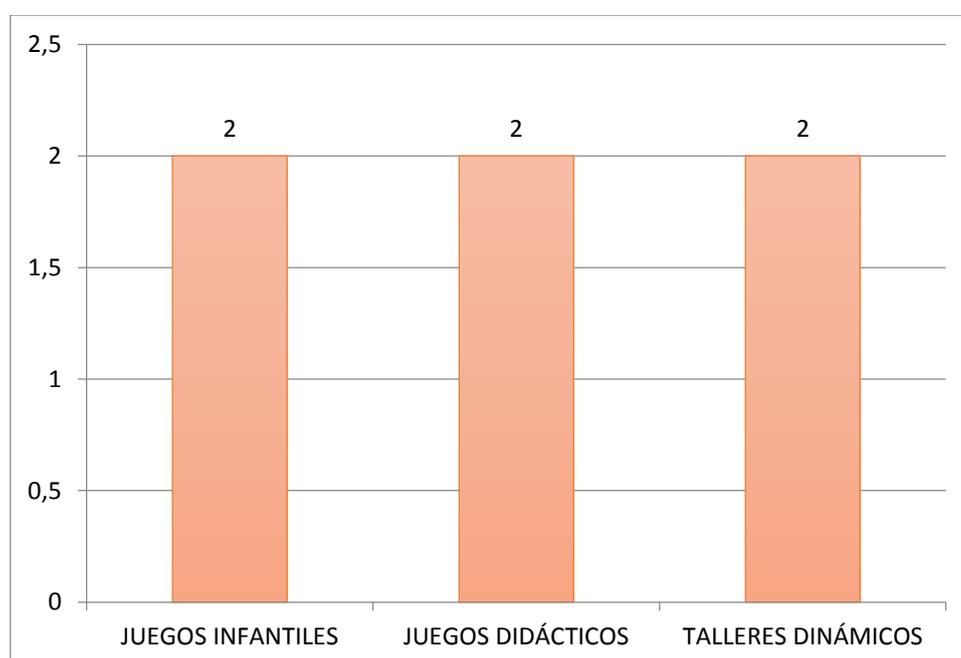
Con relación al uso de ayudas didácticas para el aprendizaje, los maestros concuerdan que estas son necesarias, para que el proceso sea más dinámico y eficiente en los niños, sin tener en cuenta el grado que cursen y otros factores externos.

Tabla 17. ¿Cuáles son las ayudas educativas que usted considera son más necesarias?

RESPUESTA	FRECUENCIA
JUEGOS INFANTILES	2
JUEGOS DIDÁCTICOS	2
TALLERES DINÁMICOS	2

Fuente: Las autoras.

Gráfica 17. Respuesta 7. Encuesta profesores.



Fuente: Las autoras.

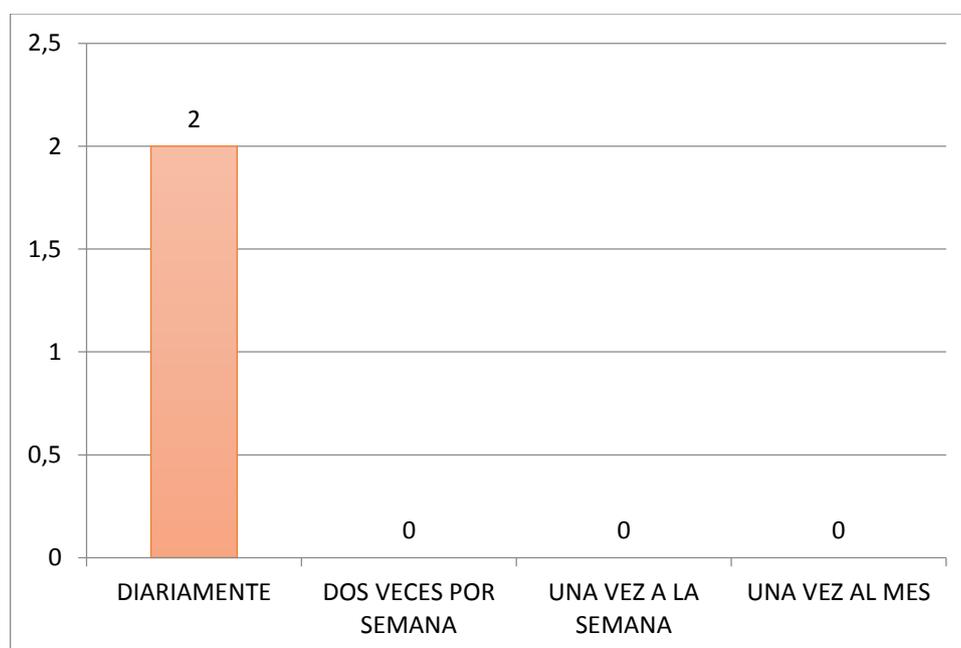
Los docentes de la sede educativa El Tesoro, utilizan diversas herramientas didácticas para dinamizar el aprendizaje. Entre esas herramientas, se destacan los juegos infantiles, los juegos didácticos y los talleres dinámicos. De Acuerdo con los educadores, estas estrategias gustan a los niños y son significativos para su aprendizaje.

Tabla 18. ¿Con qué frecuencia pone en práctica la lectura de cuentos infantiles con los niños en público?

RESPUESTA	FRECUENCIA
DIARIAMENTE	2
DOS VECES POR SEMANA	0
UNA VEZ A LA SEMANA	0
UNA VEZ AL MES	0

Fuente: Las autoras.

Gráfica 18. Respuesta 8. Encuesta profesores.



Fuente: Las autoras.

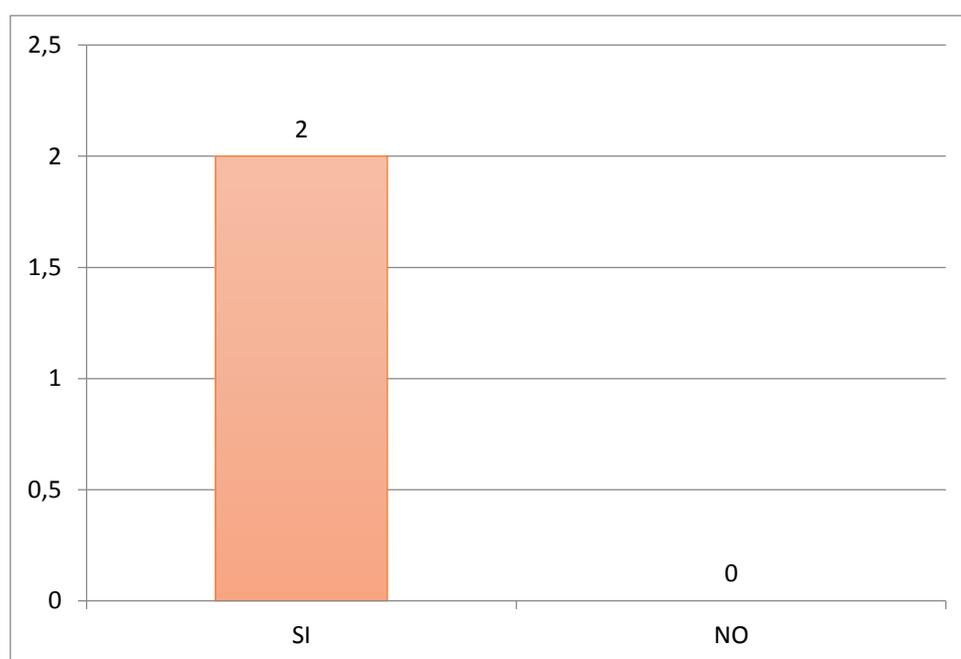
De acuerdo a la opinión de los docentes, es importante que los niños practiquen la lectura de cuentos infantiles diariamente, para que su proceso de aprendizaje sea más efectivo, ya que con la lectura se refuerza la comprensión y la producción del conocimiento.

Tabla 19. ¿Considera usted que el bajo rendimiento académico en los estudiantes con relación a la lecto – escritura está relacionado con la falta de acompañamiento de los padres de familia en el hogar?

RESPUESTA	FRECUENCIA
SI	2
NO	0
TOTAL	2

Fuente: Las autoras.

Gráfica 19. Respuesta 9. Encuesta profesores.



Fuente: Las autoras.

Los profesores consideran que el acompañamiento de los padres en el hogar es fundamental en el rendimiento de los niños, ya que la educación en esta etapa es un proceso continuo y de acompañamiento, donde los padres son parte fundamental de este mismo, a través del acompañamiento en el hogar.

De acuerdo a la información presentada en la técnica de recolección, se puede generalizar los elementos encontrados en el siguiente diagnóstico:

La problemática en el proceso de lecto escritura en los estudiantes de grado tercero de la institución educativa José Antonio Galán, sede El Tesoro, es muy latente, y se fundamenta en la inapetencia de los estudiantes a la hora de implementar los recursos teóricos conceptuales relacionados con el aprendizaje de la lectoescritura. Existen diferentes variables en el entorno que pueden estar relacionadas con esta situación, puesto que la población sujeta a la investigación pertenece al sector rural, donde otras labores pasan a un primer plano, sustituyendo el proceso de educación continuo en el hogar.

La experiencia de los docentes en el centro educativo, logró determinar que los niños se sienten motivados a cambiar el modelo ortodoxo de educación, para darle paso a un modelo más innovador y dinámico, donde el uso de la lúdica ayudará sustancialmente en el aprendizaje autónomo y significativo de los educandos en materia de lectura y escritura, como eje fundamental para la adquisición de conocimiento.

CAPITULO 4

JUGANDO TAMBIEN APRENDEMOS

Los juegos de mesa como su nombre lo indica son practicados sobre una mesa u otro objeto similar, y es jugado por una o, más personas estas se ubican alrededor de la mesa. Puede requerir de los jugadores el uso del razonamiento táctico o estratégico, la coordinación, la destreza manual, la memoria, la capacidad deductiva, la psicología.

A través de estos juegos aplicados como un método didáctico se busca que los alumnos no solo se diviertan, si no también que les permita adquirir habilidades motoras y finas, y habilidad de pensamiento rápido, coordinación de ideas razonamiento visual, y a través de los juegos pueden aprender con más facilidad los temas.

Para realizar un proceso investigativo muy bien estructurado, es necesario utilizar herramientas para la toma de información y la aplicación de recursos. Entre otras tenemos:

- La Observación: proceso de toma de información directamente de la muestra, teniendo en cuenta indicadores relacionados con las variables del estudio.
- Los Diarios de Campo: es un documento que permite llevar una información detallada de los infantes, el cual incluye indicadores comportamentales y de competencias, fundamentales en las actividades de control y evaluación.
- Los Talleres: son actividades didácticas que facilitan el desarrollo motriz y psicológico de los niños a través del ejercicio físico y de conocimiento al aplicar las técnicas descritas en ellos.

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN



JUGANDO TAMBIEN APRENDEMOS

JUGANDO TAMBIEN APRENDEMOS, es una estrategia pedagógica que busca implementar diversos juegos de mesa en estudiantes de grado tercero de la institución educativa José Antonio Galán, sede El Tesoro, como principios fundamentales para el mejoramiento de los procesos de lecto escritura. Esta estrategia, involucra de manera muy participativa a los profesores y a los estudiantes, con el uso de juegos como el Bingo, el Stop, entre otros.

La importancia de esta estrategia, radica en el aprendizaje que los niños van a obtener a través de los juegos de mesa, ya que en estos, se incluyen palabras, letras, lectura, escritura y otras actividades que fortalecen la adquisición de conocimientos esenciales para los niños, teniendo en cuenta el proceso de aprendizaje que están emprendiendo. A través de estos juegos, los niños pueden agilizar su aprendizaje, abriendo su mente con mayor facilidad para el estudio y el crecimiento integral.

El principal objetivo de esta propuesta es mejorar el aprendizaje de los procesos de lectura y escritura en los estudiantes de grado tercero de la institución educativa José Antonio Galán, sede El Tesoro, a través del uso de juegos de mesa.

Las actividades que se desarrollarán con los estudiantes antes referenciados, serán los juegos didácticos, de conocimiento generalizado por los niños y de fácil comprensión para ellos. Los juegos a implementar son:

- Escalera de palabras.
- Stop.
- Recuerdo sinónimos.
- Bingo.
- Escribir es mi cuento.

Cada uno de estos talleres está descrito en los siguientes formatos.

TALLERES DIDÁCTICOS

 <p>Los Libertadores Fundación Universitaria FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN</p>	<p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ ANTONIO GALÁN</p>	 <p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ A. GALÁN SAN PELAYO - CÓRDOBA</p>
<p>PROYECTO: Los Juegos de mesa como recurso didáctico en el mejoramiento del proceso lecto-escritor</p> <p>RESPONSABLES: Luz Estela Cruz y Gladys Hernández</p>		

Taller N° 1
2016

<p>Sede: El Tesoro</p> <p>Profesor(a): LUZ ESTELA CRUZ Y GLADYS HERNÁNDEZ</p> <p>Integrantes: 17 estudiantes</p> <p>Grado: 3°</p> <p>Nivel: Básico</p>
<p>Taller 1. La escalera de palabras.</p>
<p>Variable: Comunicativa</p>
<p>Objetivo: Utilizar significativamente la lectura, la escritura y la imagen con fines lúdicos, estéticos y prácticos.</p>
<p>Contenido y metodología:</p> <p>El juego contiene:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Un tablero b) Una cartulina con espacios vacíos c) Fichas adhesivas de diferentes colores con palabras escritas d) Una lista de palabras. <p>Metodología:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Leer la palabra de la lista por la profesora b) El estudiante coloca la ficha que identifica a cada participante en la salida y lanza el dado para saber quién va a empezar (comienza el que consiga el mayor número). <ol style="list-style-type: none"> a) Tirar el dado, mover la ficha el número indicado y hacer lo que pide en la casilla. b) Cada casilla dice la actividad a realizar y el niño debe leer. Entre esas preguntas de lo que significa palabras que se han enseñado en clases. Ej. ¿Qué es una oración? Al responder de forma correcta la pregunta el niño va llegando cada vez más rápido a la meta. c) Si el niño se equivoca al responder bajará en la escalera, y quedará más lejos de la meta.
<p>Evaluación: Con este juego se hace un repaso de los conceptos estudiados en clase.</p>

Tabla 20.

TALLER 1: LA ESCALERA DE PALABRAS.

Este juego didáctico consiste en avanzar sobre un tablero a través de uso de palabras, lo cual contribuye al enriquecimiento léxico de los niños. En el juego se utilizan herramientas como fichas, dados, un tablero y un listado de palabras.

- ✓ Primera actividad: colocar las fichas en el punto de partida indicado en el tablero.
- ✓ Segunda actividad: comenzar a mover las fichas de acuerdo a lo que indica el dado.
- ✓ Tercera actividad: cada estudiante debe responder las preguntas correspondientes a su casilla a medida que vaya avanzando en el tablero. Entre más respuestas acertadas tenga el niño, más rápido será su recorrido.
- ✓ Final: el niño que llegue primero a la casilla de meta será el ganador del juego.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSE ANTONIO GALÁN

SEDE EL TESORO

2016

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

LOS JUEGOS DE MESA COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL MEJORAMIENTO DEL PROCESO LECTO –
ESCRITOR



Diario de campo del Taller 1. La escalera de palabras.	
Fecha	
Grupo observado	Grado 3°
Lugar de observación	Sede el Tesoro – corregimiento de Pelayito
Tiempo de observación	
Variable	Comunicativa
Descripción de la observación: Los niños están atentos a la explicación que se les hace del juego. Al responder las preguntas se les hace complicado responder porque no saben los conceptos.	
Aspectos positivos: Los estudiantes toman el juego como una competencia sana en la cual aprenden jugando.	Aspectos negativos: Mueven las fichas con frecuencias en la mesa al tropezarla se pierde el rumbo de la ubicación del jugador en el tablero.
Comentarios: Los alumnos quieren que el tablero pueda tener más de 4 cuatro jugadores para participar todos.	
Conclusiones: Aumentar el tamaño del tablero de juego porque les parece muy corto el juego.	

Tabla 21.

 <p style="text-align: center;">Los Libertadores Fundación Universitaria GALÁN FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN</p>	<p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ ANTONIO</p>	 <p style="text-align: center;">INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ A. GALÁN IN EJAG SAN PELAYO - CORDOBA</p>
<p>PROYECTO: Los Juegos de mesa como recurso didáctico en el mejoramiento del proceso lector-escritor</p> <p>RESPONSABLES: Luz Estela Cruz y Gladys Hernández</p>		

TALLER N° 2
2016

<p>Sede: El Tesoro</p> <p>Profesor(a): LUZ ESTELA CRUZ Y GLADYS HERNÁNDEZ</p> <p>Integrantes: 17 estudiantes</p> <p>Grado: 3°</p> <p>Nivel: Básico</p>
<p>Taller 2. Stop</p>
<p>Variable: Escritura</p>
<p>Objetivo: Afianzar las reglas de ortografía y caligrafía</p>
<p>Contenido: En una hoja con diferentes ítems tales como: Letra, Nombre propio, animal, fruta, ciudad, adjetivo, cosa.</p> <p>Metodología: Cada estudiante escribe en el menor tiempo posible lo que se le pide y el primero que llene todas las casillas dice stop. Cada palabra bien escrita y que no repita con los compañeros tendrá un valor de 10 puntos.</p>
<p>Evaluación: La ortografía y la caligrafía van mejorando al hacerlo práctica, leyendo y escribiendo.</p>

Tabla 22.

TALLER 2: STOP

Stop. Se juega utilizando papel y lápiz. Primero se escriben categorías arriba de la hoja como color, animal, cosa, lugar, comida, nombre etc. Y después una persona en la mente va diciendo a, b, c, d, e, f, g, h y así y alguien dice STOP. Cuando el primero termina todos tienen que poner los puntos se pone 5 puntos si varias personas tienen lo mismo en el mismo espacio y 10 puntos si eres el único que tiene eso en ese mismo espacio. Y 20 puntos si eres el único que completo ese espacio y correctamente.

- ✓ Primera actividad: se eligen los jugadores mínimo 4 o más.
- ✓ Segunda actividad: se le entregan a los jugadores una hoja con cada categoría.
- ✓ Tercera actividad: el otro jugador empieza a mencionar el abecedario empezando por la letra A
- ✓ Cuarta actividad: empezar a contar cuál de los estudiantes tuvo mayores aciertos en menor tiempo posible.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ ANTONIO GALÁN

SEDE EL TESORO

2016

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

LOS JUEGOS DE MESA COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL MEJORAMIENTO DEL PROCESO LECTO –
ESCRITOR



Diario de campo del Taller 2. Stop.	
Fecha	
Grupo observado	Grado 3°
Lugar de observación	Sede el Tesoro – corregimiento de Pelayito
Tiempo de observación	
Variable	Escritura
Descripción de la observación: Es un juego conocido por los niños los cuales los estimula porque están en una competencia donde gana quien más tenga conocimiento.	
Aspectos positivos. Se reconoce cuáles son las fallas y quienes son los estudiantes con mayor y menor dificultades al momento de escribir.	Aspectos negativos Repetían entre compañeros las palabras, no se maneja un gran vocabulario, sino básico.
Comentarios: Se confunde con frecuencia las letras las cuales se pedía que desarrollaran el taller.	
Conclusiones	

Tabla 23.

	<p>Los Libertadores Fundación Universitaria FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN</p>	<p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ ANTONIO</p>	
<p>PROYECTO: Los Juegos de mesa como recurso didáctico en el mejoramiento del proceso lecto-escritor RESPONSABLES: Luz Estela Cruz y Gladys Hernández</p>			

TALLER N° 3
2016

<p>Sede: El Tesoro Profesor(a): LUZ ESTELA CRUZ Y GLADYS HERNÁNDEZ Integrantes: 17 estudiantes Grado: 3° Nivel: Medio</p>
<p>Taller 3. Recuerdo sinónimos.</p>
<p>Variable: Destreza léxica.</p>
<p>Objetivo: Usar los sinónimos para evitar repetición.</p>
<p>Contenido: El juego contiene tarjetas recortables las cuales tiene una palabra cada una, donde hay pares de sinónimos. La metodología es: Se colocan las tarjetas bocabajo y se divide al grupo en dos equipos. Un equipo levanta y lee la palabra, a continuación levanta otra tarjeta y si es sinónimo se lleva la pareja. Gana el equipo que consigue más parejas.</p>
<p>Evaluación: Se estimula la visión y la memoria al recordar el lugar donde están las palabras, haciendo que relacionen palabras sinónimas.</p>

Tabla 24.

TALLER 3:

Este juego consiste en unos cartones divididos en columnas y filas, en las columnas están una serie de palabras y en las filas otras palabras sinónimos y antónimo el alumno debe escoger la palabra correcta a la que está en la columna.

- ✓ Primera actividad: se le entregan a los alumnos los cartones
- ✓ Segunda actividad: se empezará a mencionar las palabras que están en la columna
- ✓ Tercera actividad: el alumno con el número mayor de aciertos es premiado mejorando su nota ya que es confirmado que asimilo el tema
- ✓ Cuarta actividad: seguir jugando con los demás alumnos hasta que confirme que aprendieron el tema con esta estrategia



INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSE ANTONIO GALÁN

SEDE EL TESORO

2016

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

LOS JUEGOS DE MESA COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL MEJORAMIENTO DEL PROCESO LECTO –
ESCRITOR



Diario de campo del Taller 3. Recuerdo sinónimos.	
Fecha	
Grupo observado	Grado 3°
Lugar de observación	Sede el Tesoro – corregimiento de Pelayito
Tiempo de observación	
Variable	Destreza léxica.
Descripción de la observación. Al trabajar en equipos entre los integrantes se delegan funciones para estar atentos a la ubicación de las tarjetas para poder encontrar las parejas con más rapidez y poder ganar al equipo contrario.	
Aspectos positivos Los niños van diferenciando palabras sinónimas y antónimas.	Aspectos positivos Los niños van diferenciando palabras sinónimas y antónimas.
Comentarios: El trabajo en equipo une los lazos de amistad y los convierte en jugadores estratégicos.	
Conclusiones: Manejar el diccionario de sinónimos y antónimos con frecuencia.	

Tabla 25.

 <p>Los Libertadores Fundación Universitaria GALÁN FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN</p>	<p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ ANTONIO</p>	 <p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ A. GALÁN IN EJAG SAN PELAYO - CORDOBA</p>
<p>PROYECTO: Los Juegos de mesa como recurso didáctico en el mejoramiento del proceso lector-escritor</p> <p>RESPONSABLES: Luz Estela Cruz y Gladys Hernández</p>		

TALLER N° 4
2016

<p>Sede: El Tesoro Profesor(a): LUZ ESTELA CRUZ Y GLADYS HERNÁNDEZ Integrantes: 17 estudiantes Grado: 3° Nivel: Medio</p>
Taller 4. Bingo
Variable: Lectura
Objetivo: Leer simultáneamente cuando la profesora menciona cada palabra.
<p>Contenido: El juego contiene: Cartones de bingo, bolsa llena de las palabras que corresponde a las de los cartones y piedrecitas. Metodología: Se lee una palabra y en las imágenes de los cartones los niños deben leerla rápidamente y de forma correcta para poder completar el cartón con el número de fichas o la figura que se pida y poder decir ¡BINGO!</p>
<p>Evaluación: Lograr una competencia sana, porque gana quien lea mejor y pueda llenar el cartón primero.</p>

Tabla 26.

TALLER 4:

Es un juego de azar que consiste en un número determinado de bolas numeradas en su interior. Los jugadores juegan con cartones con números aleatorios escritos en ellos, dentro del rango correspondiente. Un participante va sacando bolas de una mochila, anunciando los números en voz alta. Si un jugador tiene dicho número en su cartón lo tacha, y el juego continúa así hasta que alguien consigue marcar todos los números de su cartón y decir bingo.

- ✓ Primera actividad: se escogen los jugadores y el locutor.
- ✓ Segunda actividad: se reparten los cartones a los jugadores escogidos.
- ✓ Tercera actividad: el locutor empieza a sacar las fichas.
- ✓ Cuarta actividad: el primero en gritar bingo se llevara toda la recaudación como forma de premio.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ ANTONIO GALÁN
SEDE EL TESORO

2016



FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

LOS JUEGOS DE MESA COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL MEJORAMIENTO DEL PROCESO LECTO –
ESCRITOR

Diario de campo del Taller 4. Bingo.	
Fecha	
Grupo observado	Grado 3°
Lugar de observación	Sede el Tesoro – corregimiento de Pelayito
Tiempo de observación	
Variable	Lectura.
Descripción de la observación: Los estudiantes están atentos a la lectura de las palabras para poder llenar el cartón.	
Aspectos positivos: Los niños leen de forma rápida y el juego se realiza con buen desempeño.	Aspectos positivos: Los niños leen de forma rápida y el juego se realiza con buen desempeño.
Comentarios: Uno de los estudiantes lee las palabras que se saca de la bolsa de palabras. Se puede turnar quien sea el niño que lea a los compañeros.	
Conclusiones: Leer como forma de premio para quienes lo hacen con fluidez.	

Tabla 27.

 <p style="text-align: center;">Los Libertadores Fundación Universitaria GALÁN FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN</p>	<p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ ANTONIO</p>	 <p style="text-align: center;">INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ A. GALÁN IN EJAG SAN PELAYO - CORDOBA</p>
<p>PROYECTO: Los Juegos de mesa como recurso didáctico en el mejoramiento del proceso lector-escritor</p> <p>RESPONSABLES: Luz Estela Cruz y Gladys Hernández</p>		

TALLER N° 5
2016

<p>Sede: El Tesoro Profesor(a): LUZ ESTELA CRUZ Y GLADYS HERNÁNDEZ Integrantes: 17 estudiantes Grado: 3° Nivel: Avanzado</p>
<p>Taller 5. Escribir es mi cuento.</p>
<p>Variable: Destreza léxica. Semántica y comunicativa</p>
<p>Objetivo: Realizar textos teniendo en cuenta la secuencia narrativa.</p>
<p>Contenido: El juego contiene: Imágenes recortables con diferentes escenas de un cuento. Metodología: Con imágenes de diferentes actividades crea oraciones a partir de ellas, agregándole adjetivos. Con las imágenes que ve puede crear un cuento corto y narrarlo a sus compañeros.</p>
<p>Evaluación: Interpreta imágenes, organiza secuencias, imagina situaciones. Se evalúa la comprensión lectora.</p>

Tabla 28.

TALLER 5:

La metodología del juego consiste en entregarle una lámina con la imagen de un animal, objeto o cosa a cada niño, de la cual, deberán elaborar un cuento cuyo personaje principal sea este. Al final, el niño que haya utilizado mejor su creatividad para la elaboración del cuento, será el ganador. En este caso, el niño puede incluir dibujos para ilustrar el cuento.

ACTIVIDADES:

- Entrega de láminas ilustradas.
- Entrega de colores y otras herramientas didácticas.
- Escritura del cuento.
- Lectura del cuento.
- Escogencia del ganador.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSE ANTONIO GALÁN

SEDE EL TESORO

2016

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

LOS JUEGOS DE MESA COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL MEJORAMIENTO DEL PROCESO LECTO – ESCRITOR



Diario de campo del Taller 5. Escribir es mi cuento.	
Fecha	
Grupo observado	Grado 3°
Lugar de observación	Sede el Tesoro – corregimiento de Pelayito
Tiempo de observación	
Variable	Destreza léxica. Semántica y comunicativa
Descripción de la observación: Cada niño con las mismas imágenes crea una historia con diferente inicio, desarrollo y final; siendo muy creativos.	
Aspectos positivos: Reconoce que los textos narrativos manejan una estructura básica.	Aspectos positivos: Reconoce que los textos narrativos manejan una estructura básica.
Comentarios: Resuelven actividades de comprensión lectora.	
Conclusiones: Se identifica la secuencia narrativa.	

Tabla 29.

RESPONSABLES

JUGANDO TAMBIEN APRENDEMOS, es una estrategia a cargo de las docentes en la sede El Tesoro, en este caso, las licenciadas LUZ ESTELA CRUZ GALEANO Y GLADIS HERNÁNDEZ HERNÁNDEZ, las cuales tienen el perfil y la idoneidad necesaria para llevar a cabo los procesos descritos.

BENEFICIARIOS

Sin duda alguna, los principales beneficiarios de esta estrategia son los estudiantes, ya que con ella, se varan motivados a encaminarse en el mágico y necesario mundo de la escritura y la lectura. Por otro lado, los docentes tendrán la oportunidad de vivir una gran experiencia educando a través del juego, y viendo en sus estudiantes un modelo de enseñanza.

RECURSOS

Para llevar a cabo las actividades, es necesario contar con recursos didácticos de acuerdo a cada juego, entre esos recursos destacamos, tableros, fichas, cartas, imágenes, dados, bolígrafos, papel, etc. Todo esto, llevará a los docentes y estudiantes a la consecución de las metas planteadas.

EVALUACIÓN

Este, es sin duda alguna uno de los aspectos más relevantes a la hora de implementar la estrategia pedagógica, puesto que al evaluar los resultados, se determinará el grado de efectividad alcanzado, partiendo de unos supuestos básicos iniciales, hasta unos logros finales alcanzados.

CAPÍTULO 5

APORTE SIGNIFICATIVO DE LOS JUEGOS DE MESA

Todas las personas nacemos con capacidades y habilidades propias de nuestra misma naturaleza, y a medida que vamos creciendo las vamos fortaleciendo, e incluso vamos tomando algunas del medio que nos rodea. Para hacer efectivo dicho fortalecimiento, existen muchos mecanismos y herramientas, la mayoría relacionados con los métodos de educación, tradicionales o modernos, pues siempre el descubrimiento de estas cualidades se comienzan a dar en la escuela.

De las estrategias que se utilicen en el salón de clases, depende directamente el descubrimiento del niño de sus habilidades. El uso de juegos de mesa como una de esas estrategias es un proyecto de grandes proporciones, ya que a través del juego, el infante va descubriendo nuevas cosas, palabras, números, oraciones, expresiones, etc. Y esto fomenta la comunicación entre ellos desde la temprana edad.

Los juegos de mesa descritos en este proyecto, como por ejemplo, el bingo o el stop, son unas herramientas de gran ayuda en la enseñanza de conceptos básicos de los modelos educativos. Es entendible que el niño debe explotar todo su potencial en esta etapa de su vida, pues de esto dependen sus destrezas en el futuro. En muchas oportunidades, el estudiante no usa los medios adecuados en su proceso de formación, y termina así teniendo algunos vacíos de información que paulatinamente va a afectar su capacidad de recibir, procesar y crear información.

Para finalizar, resaltamos nuevamente la importancia de los juegos de mesa para el proceso de enseñanza en los modelos de educación que manejan las escuelas hoy en día. En un tipo de escuelas rurales, como lo es la Institución Educativa José Antonio Galán, sede el Tesoro, donde se centró este proceso investigativo, este tipo de herramientas didácticas puede

ocupar un espacio importante dentro del proceso educativo, pues los elementos que aquí se utilizan son más asequibles, teniendo en cuenta su menor costo, pues considerar el uso de herramientas tecnológicas de última generación en los procesos de enseñanza, sin duda alguna representará un costo mucho más elevado.

Es importante tener en cuenta también la eficacia de los juegos de mesa en los procesos de enseñanza, pues han sido diversos los estudios que han demostrado su efectividad el proceso de aprendizaje de los niños.

LISTA DE REFERENCIAS

- Barazarte & Jerez. (2010). Aplicación del juego del bingo como la estrategia para la enseñanza aprendizaje de la tabla periódica en el tercer año de bachillerato. Universidad de los Andes. Núcleo Universitario Rafael Ángel. Trujillo, Venezuela.
- Bautista, L. (2009). La Observación. Recuperado de: data-collection-and-reports.blogspot.com.co/2009/05/la-observacion.
- Díaz, I. (2000). La enseñanza de la lecto escritura.
- Domènec, B. et. al. (2008). El juego como estrategia didáctica. Editorial laberinto educativo. Pág. 5. Caracas, Venezuela.
- Franco, A. et. al. (2010). El bingo como recurso didáctico en el aula de secundaria. Universidad Autónoma de México. Telaraña 21(1). ISSN 0187-893-X. pág. 78-84.
- Hermosa, D. (2011). Laboratorio de lúdica para el desarrollo de competencias específicas de los componentes de economía y creación y gestión de organizaciones. Universidad de la Amazonía. FACCEA 1:(1). Pág. 9.
- Ortiz, A. (2005). Los juegos didácticos en la educación técnica y profesional. Universidad Pedagógica de Colombia. Recuperado de: www.monografias.com/trabajos26/didactica-ludica/didactica-ludica
- Ortiz, A. (2009): didáctica lúdica: jugando también se aprende. CEPEDID. Barranquilla, Colombia.
- Rojas, L. & Sandoval, L. (2011). Los juegos de mesa para mejorar el aprendizaje de los números del 0 al 999 en los niños de grado 1° de la Institución Educativa Agrológica Amazónica Camilo Torres, sede Atanasio Girardot, y el Centro Educativo Teusaquillo, sede El Vergel, del municipio de Cartagena del Chairá Caquetá. Universidad de la Amazonía, Florencia, Caquetá.
- Sandoval, C. Investigación cualitativa. Serie aprender a investigar. ICFES. Módulo 2. Pág. 38 y 39.
- Torres, M. & Torres, C. El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. Universidad de los Andes. Núcleo universitario Rafael Ángel, Caracas, Venezuela.

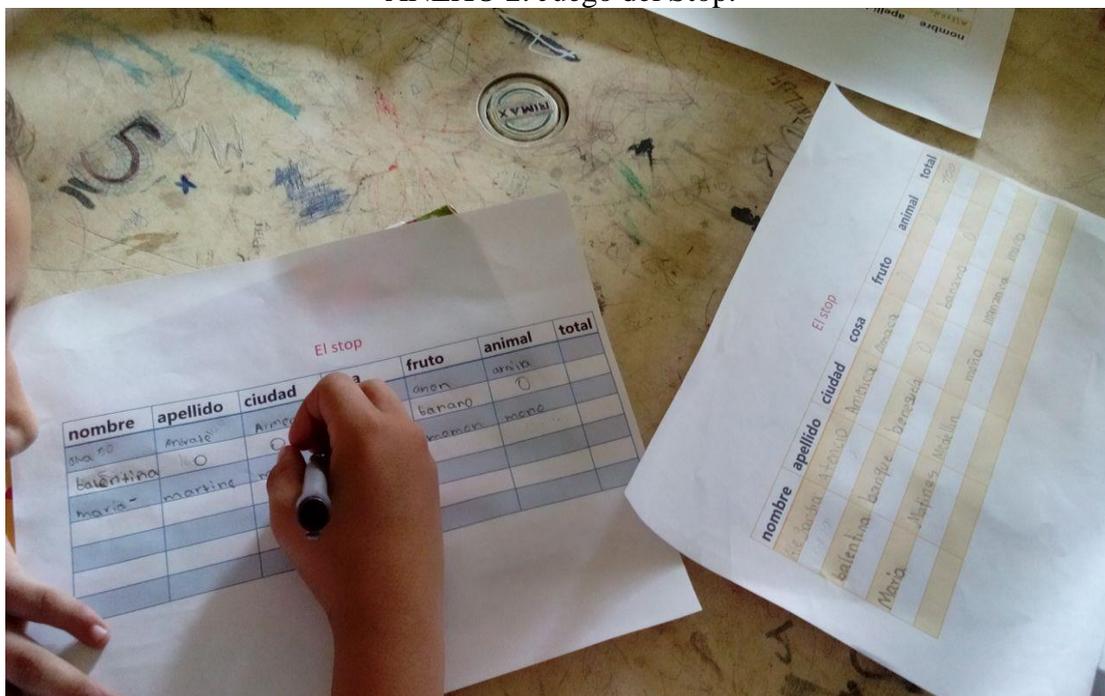
ANEXOS

ANEXO 1: Juego del Stop.



Fuente: Las autoras.

ANEXO 2: Juego del Stop.



Fuente: Las autoras.

ANEXO 3: Escribir es mi cuento.



Fuente: Las autoras.

ANEXO 4: Escribir es mi cuento.



Fuente: Las autoras.

ANEXO 5: escribir es mi cuento.



Fuente: Las autoras.

ANEXO 6: Escribir es mi cuento.



Fuente: Las autoras.

ANEXO 7: Escalera de palabras



Fuente: Las autoras.

ANEXO 8: Escalera de palabras.



Fuente: Las autoras.

ANEXO 9: Recuerdo sinónimos.



Fuente: Las autoras.

ANEXO 10: Bingo.



Fuente: Las autoras.

ANEXO 11: Recuerdo sinónimos



Fuente: Las autoras.

ANEXO 12: Bingo.



Fuente: Las autoras.

