

UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
VICERRECTORADO ACADÉMICO  
ESCUELA DE POSGRADO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



**Propuesta: aprendo jugando para mejorar la  
comprensión lectora en los estudiantes de  
Educación Primaria N°82390 Pedro Paula Augusto  
Gil, Celendín**

Tesis para obtener el Grado Académico de Maestro en Educación con  
mención en Docencia y Gestión de la Calidad

**Autora: Flores Alvarez, Mary Elizabeth**

Asesor: Zamora Rojas, Alix

Celendín – Perú

2018



## **DEDICATORIA**

A:

Esta tesis la dedico a Dios, a mi familia por haberme permitido seguir logrando mis objetivos y que siempre me apoyan, para conducir con éxito este informe de investigación ya que son el motor y motivo de mi vida y en especial también a mi madre por su apoyo incondicional y moral.

*La autora*

## 1. PALABRAS CLAVE

(Español)

<b>Tema</b>	Educación
<b>Especialidad</b>	Comprensión Lectora

(Inglés)

<b>Theme</b>	Educación
<b>Specialty</b>	Reading comprehension

### Líneas de Investigación

<b>UNIVERSIDAD SAN PEDRO</b>	<b>Áreas del conocimiento – OCDE EL CONCYTEC usa como áreas del conocimiento el estándar internacional de áreas de Ciencia y Tecnología de la OCDE</b>		
<b>FACULTAD</b>	<b>Área</b>	<b>Sub Área</b>	<b>Disciplina</b>
IV. EDUCACION Y HUMANIDADES	5. Ciencias sociales	5.3 ciencias de la Educación	Educación General (incluye capacitación, Pedagogía)
	6. Humanidades		Educación Especial (para estudiantes dotados y aquellos con dificultades de aprendizaje)

## **2. TÍTULO**

Propuesta: Aprendo jugando para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de educación primaria de 2° grado de la IE. N° 82390 PPAG Celendín - 2018.

### **3. RESUMEN**

El presente proyecto de investigación tiene como propósito fundamental:

Determinar de qué manera influye la propuesta Aprendo jugando para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de educación primaria de 2° grado de la IE. N° 82390 PPAG Celendín - Durante el año 2018.

El tipo de investigación es descriptiva, se trabajó con una muestra de 18 niños de 2° grado de educación primaria. los cuales presentaban dificultades a nivel semántico en la comprensión de textos, mas no tenían dificultades perceptivas o léxicas. Para poder elegir a los niños se dialogó con la profesora del curso de Comunicación Integral. Se trabajó con un grupo de 18 alumnos antes de la aplicación del programa. Seguidamente se aplicó el programa “Aprendo jugando” y al finalizar las 10 sesiones de 1 hora se tomó nuevamente la misma prueba como Post-test. Al analizar los resultados, se observó que los niños que habían sido expuestos al programa mejoraron significativamente. y Que el nivel literal de Comprensión Lectora es el que predominan en los estudiantes Celendín, durante el año 2018.

Gracias.

#### **4. ABSTRACT**

The main purpose of this research project is:

Determine how the proposal influences I learn by playing to improve reading comprehension in elementary school students in 2nd grade of EI. N ° 82390 PPAG Celendín - During the year 2018.

The type of research is descriptive, we worked with a sample of 18 children of 2nd grade of primary education. which presented difficulties at the semantic level in the comprehension of texts, but did not have perceptive or lexical difficulties. In order to choose the children, a dialogue was held with the teacher of the Comprehensive Communication course. We worked with a group of 18 students before the application of the program. Then the program "I learn playing" was applied and at the end of the 10 sessions of 1 hour the same test was taken again as a Post-test. When analyzing the results, it was observed that children who had been exposed to the program improved significantly. and That the literal level of Reading Comprehension is the one that predominates in Celendín students, during the year 2018.

Thank you.

# ÍNDICE

Pag.

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE

1. PALABRAS CLAVE.....	i
2. TÍTULO DEL TRABAJO .....	ii
3. RESUMEN.....	iii
4. ABSTRACT.....	iv
5. INTRODUCCIÓN	
5.1. Antecedentes y fundamentación científica.....	3
5.2. Justificación de la investigación.....	8
5.3. Planteamiento del Problema.....	10
5.4. Conceptualización y Operacionalización de Variables.....	12
A. comprensión Lectora	
a. Importancia de la Lectura.....	15
Tipos de Lectura.....	16
c. Etapas de la Lectura.....	16
d. Técnicas de aprendizaje de la lectura.....	19
e. Causas de las dificultades de la comprensión lectora.....	23
B. Juego	
a. El juego como estrategia Lúdica.....	27
b. Las 4 Fases del Juego.....	34
c. La lectura y el juego.....	44
d. El juego pedagógico.....	46
e. Importancia del Juego en el Aprendizaje .....	48
f. Naturaleza del Programa Aprendo Jugando... ..	50
5.5. Hipótesis.....	52
5.5.1. Variables.....	53
5.5.2. Operacionalización de variables de investigación.....	56
5.6. Objetivos.....	57



6. METODOLOGÍA DEL TRABAJO	
6.1. Tipo y Diseño de Investigación.....	58
6.2. Población y muestra.....	58
6.3. Técnicas e instrumentos.....	59
7. RESULTADOS	
7.1. Resultados e Interpretación del pre test y pos test.....	60
8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN	
8.1. Con los resultados y con el marco teórico.....	79
9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
9.1. Conclusiones.....	81
9.2. Recomendaciones.....	82
10. AGRADECIMIENTOS.....	83
11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	84
12. ANEXOS Y APÉNDICES.....	86
ANEXO A: Ficha de observación	
ANEXO B: Relación de niñas y niñas	
ANEXO C: Propuesta y/o programa	
ANEXO D: Canciones infantiles	

## **5. INTRODUCCIÓN**

La educación es uno de los factores que más influye en el avance y progreso de personas y sociedades. Además de proveer conocimientos, la educación enriquece la cultura, el espíritu, los valores y todo aquello que nos caracteriza como seres humanos.

La presente tesis es una investigación descriptiva ya que tiene por objetivo evaluar y determinar las diferencias significativas producido por el programa “Aprendo jugando” y permitiendo a los estudiantes mejorar el hábito por la lectura y se mantenga durante toda la vida, de manera agradable y no como una obligación durante la vida escolar.

Este hábito debe iniciarse en el hogar y continuar en la escuela como un refuerzo. Sin embargo, en muchas ocasiones los padres no inculcan a los niños el hábito por la lectura, y cuando lo hacen, éstos desconocen sobre técnicas adecuadas para que el niño asimile lo que lee.

Por otro lado, muchas veces los libros de texto que utilizan en las escuelas y colegios, son tediosos y aburridos, lo que provoca que el niño lea por obligación y no por gusto. Esto ocasiona una inadecuada comprensión de lo que se está leyendo o simplemente se lee únicamente para ganar un examen, sin tener pleno dominio del tema, puesto que no les interesa porque no existe una motivación de por medio.

Sin embargo, si en la lectura se incluyen actividades dinámicas, los niños estarán más dispuestos a participar, por lo tanto, estarán aprendiendo a aprender a leer por placer y no solo por obligación.

La educación siempre ha sido importante para el desarrollo, pero ha adquirido mayor relevancia en el mundo de hoy que vive profundas transformaciones, motivadas en parte por el vertiginoso avance de la ciencia y sus aplicaciones.

Atrás quedaron los tiempos en que se consideraba a las erogaciones en educación como un gasto. En la actualidad, el conocimiento constituye una inversión muy

productiva, estratégica en lo económico y prioritaria en lo social, en suma, la educación contribuye a lograr sociedades más justas, productivas y equitativas, la educación es un bien social que hace más libres a los seres humanos.

Por ello la presente investigación ofrece aportes a nivel teórico de un tema novedoso que es muy importante en el desarrollo de sus aprendizajes y por ende sus conocimientos de los alumnos de 2° grado de educación primaria de la institución pública PPAG Celendín, ya que realiza un estudio de los diferentes juegos para mejorar la comprensión lectora, como aprendizajes en las áreas básicas de nivel primario.

A nivel metodológico esta investigación, organiza, propone y establece un programa donde se hagan uso de diferentes juegos para mejorar la comprensión lectora, así como sus lineamientos de acción.

Para concluir con los aportes de esta investigación, a nivel práctico, se aplicó a un grupo de estudiantes y varias actividades sobre aprendo jugando que se orienten al incremento de las habilidades y se logró un mejor desarrollo de sus aprendizajes, las cuales repercuten en la relación entre el grupo.

## **5.1 Antecedentes y fundamentación científica.**

En indagaciones permanentes que se han realizado en la literatura científica especializada que son los antecedentes en el ámbito internacional, nacional y local; realizada la revisión bibliográfica de investigaciones relacionadas con el presente estudio, se ha encontrado las conclusiones de los investigadores:

### **Antecedentes Internacionales:**

Barrera (2009), realizaron un estudio experimental en 40 estudiantes de 2do a 4to grado de primaria de un colegio municipal en Marília (Brasil) en el cual se aplicaba un programa de refuerzo en lectura y fonología. Los resultados mostraron que el programa era efectivo mejorando significativamente la percepción, producción y manipulación de sonidos y sílabas interviniendo directamente en las habilidades necesarias para la comprensión de lectura.

Ochoa; Aragón; Correa y Mosquera (2008) realizaron un estudio sobre el funcionamiento metacognitivo de 90 niños, muestra conformada por 30 niños de 4to grado de primaria y 30 niños de 5to grado de primaria de educación básica regular de un colegio en Cali, Colombia. Durante el procedimiento, se conformaron subgrupos de cinco niños en cada grupo, con un total de 18, donde se aplicó pautas de corrección conjunta de textos narrativos. Los resultados evidenciaron mejora significativa en las habilidades metacognitivas gracias al aprendizaje mediado por profesores y pares.

### **Antecedentes Nacionales**

Según Castillo (2009), elaboró un programa “Leer y Comprender” el cual fue aplicado en 22 niños del segundo grado de Educación Primaria de la I.E.P San Antonio Abad del distrito de San Miguel. Este programa tuvo como objetivo general experimentar los efectos del programa “Leer y Comprender” en el aprendizaje de la comprensión lectora. El estudio presentó un diseño cuasi experimental y tiene como instrumento un cuestionario validado de comprensión lectora basado en dos lecturas extraídas de un texto de la Editorial Santillana

correspondiente al segundo grado Al concluir el programa, se llegó a la conclusión que los alumnos del grupo experimental mejoraron sensiblemente en forma global la comprensión lectora en su dimensión de “identificación de situaciones relevantes”, redacción de textos narrativos e inferencias.

Bravo Escobar, Emilia (2006) en su trabajo de investigación sostiene que la lectura de obras narrativas efectivamente desarrolló la motivación y el análisis valorativo de las alumnas del cuarto grado de secundaria de la I.E.P. “General Prado”. Se observó en los resultados para cada una de las cuatro novelas que la mayoría de los alumnos se encontraban en un nivel de regular a excelente, además los resultados de los niveles de literalidad e inferencia, luego de trabajar con las obras narrativas, fueron positivos debido a que el porcentaje de alumnos que se encontraba en el nivel malo de literalidad y/o inferencia y la influencia de la lectura de obras narrativas sobre los niveles de interpolación y crítica fueron positivos, debido a que el porcentaje de alumnos que se encontraba en el nivel malo de interpolación y/o crítica, después de trabajar con cada una de las cuatro novelas.

Rosales Zaragoza, Ángela María (2009) en su trabajo de investigación concluyó que la aplicación de la estrategia de lectura guiada mejora el aprendizaje del conocimiento literal, comparada con la estrategia tradicional, en los estudiantes del primer ciclo de la Facultad de Educación de la Universidad Inca Garcilaso de la Vega. Sí, la aplicación de la estrategia de lectura guiada mejora el aprendizaje del conocimiento inferencial, comparada con la estrategia tradicional, en los estudiantes del primer ciclo de la Facultad de Educación de la Universidad Inca Garcilaso de la Vega, finalmente también agrega que la aplicación de la estrategia de lectura guiada mejora el aprendizaje de la comprensión lectora, comparada con la estrategia tradicional, en los estudiantes del primer ciclo de la Facultad de Educación de la Universidad Inca Garcilaso de la Vega.

Barrios Tinoco, Luis Magno (2006) desarrollo su tesis sobre la relación entre estrategias de aprendizaje y comprensión de lectura. Concluyó que los estudiantes

del primer ciclo de la Facultad de Ciencias Sociales y Humanidades, alcanzan un nivel muy alto de uso de la estrategia de aprendizaje: adquisición de la información, los estudiantes del primer ciclo de la Facultad de Ciencias Sociales y Humanidades, alcanzan un nivel muy alto de uso de la estrategia de aprendizaje: codificación de la información y los estudiantes del primer ciclo de la Facultad de Ciencias Sociales y Humanidades, alcanzan un nivel muy alto de uso de la estrategia de aprendizaje: apoyo al procesamiento de información.

Sandoval (2011), efectuó un estudio para la validación de un programa de comprensión lectora de orientación cognitiva en niños que cursaban el quinto grado de primaria de la Institución educativa parroquial Corazón de Jesús del distrito de Lurigancho Chosica. La muestra fue de 64 niños de ambos sexos. El estudio experimental en el que se aplicó durante el pre-test, la batería de los procesos lectores- revisada (PROLEC-R), arrojó que los alumnos del grupo experimental mejoraron significativamente la comprensión lectora y aspectos relevantes involucrados en esta actividad.

Aranda M. y Vázquez K. (2010), en su investigación titulada “Los niveles de Comprensión Lectora de los alumnos del tercer grado de Educación Primaria del cercado de Huancayo”, llegaron a la conclusión que existen diferencias relativamente significativas entre los niveles de Comprensión Lectora en los alumnos del tercer grado de Primaria del cercado de Huancayo.

Flores Y. y Rosales M. (2012), en su investigación “Comprensión Lectora en estudiantes del cuarto grado de Primaria de las Instituciones Educativas de la zona Urbana de Jauja”, concluyeron que los estudiantes de las cinco Instituciones educativas del cuarto grado de Educación Primaria de la zona urbana de Jauja, según la escala de medición del Ministerio de Educación se encuentran en un inicio con un porcentaje de 56,9% y 66,4% respectivamente, tanto en el nivel literal como en el nivel inferencial.

Melchor (2010) realizó un estudio titulado "Estrategia lectora y su impacto que ocasiona en la comprensión en los estudiantes con insuficiencia lectora en los

alumnos del quinto grado del nivel primario del distrito de Puente Piedra”, sustentada en la Universidad Nacional de Educación "Enrique Guzmán y Valle”, para adquirir el grado de magíster en educación. Tuvo objetivo determinar el impacto de la preparación de estrategias de lectura en cuanto a la comprensión de la lectura en los alumnos. Esta investigación utilizó a un diseño de tipo experimental que contó con la intervención de 60 estudiantes del quinto grado. La evaluación se realizó mediante un criterio de aprestamiento. Su principal conclusión fue en términos generales, la enseñanza de estrategias de lectura incrementa significativamente el desarrollo de comprensión en los estudiantes del quinto grado de educación primaria de la Institución Educativa "Augusto B. Leguía”. Esta tesis tiene importancia significativa ya que queda demostrado que las técnicas de lectura incrementan el desarrollo comprensión, ya que existe poco acercamiento a lectura poco uso de estrategias, tiene obstáculos para parafrasear lo leído, manejo de poco vocabulario.

Flores (2010) realizó un estudio titulado "La comprensión de la lectura y sus efectos en los conocimientos significativos de los alumnos del quinto grado de educación primaria de la institución educativa N.º 5124 - Callao”, sustentada en la Universidad Nacional de Educación "Enrique Guzmán y Valle", para obtener el grado de magíster en educación. Este estudio tuvo como objetivo principal, determinar el grado de predominio de cómo se entiende la lectura en el aprendizaje significativo, dicha investigación es de tipo descriptivo explicativo que tuvo como participantes a 30 - alumnos del quinto grado de educación primaria, para extraer los datos se utilizó una prueba en comprensión de lectura. Las conclusiones mencionaban que el nivel de comprensión lectora en los alumnos es deficiente; así mismo se determinó que el aprendizaje significativo en los alumnos era relativamente deficiente. Este estudio muestra la importancia de la comprensión lectora en el aprendizaje significativo, razón por la cual se realiza la propuesta de las estrategias de lectura de Solé para mejorar no solo la comprensión lectora sino también cambiar la realidad del aprendizaje significativo de los estudiantes.

## **Fundamentación Científica**

Según Carretero (citado por Díaz, 1998) el constructivismo tiene como idea base que el individuo y sus procesos cognitivos, sociales y afectivos, no es solo un producto del ambiente, mas es una construcción propia que se desarrolla día a día como resultado de la interacción de dichos factores. Dicho esto, el conocimiento se entiende no como una copia fiel de la realidad sino como el producto de utilizar esquemas, conocimientos previos y de realizar una actividad interna o externa para unir información ya existente con la nueva.

Según Coll (citado por Díaz, 1998) la finalidad del aprendizaje escolar en el constructivismo es el crecimiento personal del alumno en el marco de la cultura del grupo al que pertenece. Para lograr lo anterior, el docente deberá preparar actividades intencionales planificadas y sistemáticas para propiciar una actividad mental constructiva.

Según Esther (2010) el constructivismo sostiene que cada individuo construye el conocimiento por sí mismo y con ayuda de un mediador.

Baquero (1997) alude que Vigotsky se refirió al juego desde un enfoque constructivista, para Vigotsky el juego es impulsador del desarrollo mental del niño y constituye la principal actividad en la infancia. Además, este se caracteriza por ser una de las maneras en que el niño participa en la cultura.

Vigotsky afirma que el niño construye su aprendizaje y su realidad tanto social como cultural. Es así que jugando con otros niños va ampliar su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural y de esta manera aumentar su “Zona de desarrollo próxima”.



La zona de desarrollo para Vigotsky es la diferencia que existe entre las habilidades actuales del niño y lo que puede llegar a aprender con la interferencia y apoyo de otra persona. (Un adulto, persona más competente) (Baquero, 1997)

Vigotsky (1896-1934) se refirió al juego como un instrumento y recurso socio-cultural que impulsa el desarrollo mental del niño e influye positivamente en la atención y memoria, el ámbito social es muy importante en el juego, ya que este es una actividad social. En el juego está presente una situación o escenario imaginarios (la representación de roles) y así mismo están presentes las reglas de comportamiento socialmente establecidas.

Piaget (1959) se refiere al juego como parte de la formación del símbolo. En este sentido, permitiría enfrentarse a una realidad imaginaria.

La Organización para la educación, la ciencia y la cultura de las naciones unidas (UNICEF) hace referencia al juego como una actividad que posibilita al niño conocer el mundo y el cual es propio de la niñez. Además, a través del juego el niño se desarrolla psíquica, intelectual y socialmente.

## **5.2 Justificación**

La Razón e importancia de este trabajo de Investigación que como docentes debemos buscar nuevos métodos y estrategias para potenciar el aprendizaje de la forma que mejor encaje en el desarrollo de nuestros niños y así logren sus competencias esperadas y para ello es muy importante tener en cuenta el programa aprendo jugando para mejorar la comprensión lectora como una actividad para desarrollar la capacidad de aprendizaje de los estudiantes.

Se pretende mostrar la relación que existe entre el juego y la comprensión de la lectura, con el criterio de que el juego utilizado y aplicado con sentido lógico y

oportunamente, sirve para que el niño acepte con marcado interés crecer con el hábito de comprender lo que lee. No existe acuerdo entre docentes, alumnos y padres de familia en como despertar el interés en el alumno por el hábito de la lectura a través del juego, y es por ello, urgente la necesidad que coadyuve a vincular la utilización de técnicas y procedimientos efectivos para el desarrollo educativo y sin lugar el juego ha sido y seguirá siendo el enlace ideal entre el niño y el adulto; el primero que trata de identificarse, estructurando su propio yo, y el segundo, que procura darle elementos culturales para que alcance su propósito. Este elemento bien aprovechado por el docente para acercar al niño a la lectura es la intención, porque un buen equilibrio entre la educación llamada tradicional y los insistentes progresos de la educación moderna deben conducir al niño hacia una vida adulta productiva y feliz.

El hábito de la lectura interesa a la educación en general y a sus elementos en particular (docentes, alumnos y padres de familia), puesto que de ello se derive en el aspecto positivo, se beneficiará directamente.

El juego permite al docente adentrarse en el alma del niño, estudiarlo y comprenderlo para educarlo. El juego llena una función importantísima en el proceso formativo del niño. Los intereses lúdicos se identifican con todas aquellas actividades recreativas que promueven el equilibrio mental y físico, y satisfacen las necesidades naturales del niño, sirviendo como vehículo para que el proceso de aprendizaje sea agradable y el papel del maestro cumpla con los principios psicológicos del desarrollo y crecimiento del educando.

**Justificación Teórica.** - A través de la investigación que se haga un estudio teórico práctico y esté al alcance de las docentes.

**Justificación Metódica.** - Activo Participativo.

**Justificación práctica.** - En la localidad de Celendín los estudiantes aprenden teniendo una motivación adecuada, divertida dentro del aula y fuera del aula y a la vez desarrollan habilidades y talentos

**Justificación legal.** - Según el Ministerio de educación dentro de la justificación legal esta los siguientes documentos: El Reglamento de

Educación Básica Regular, La convención de los derechos del niño, Plan Nacional Educación para todos, Proyecto Educativo Nacional, otros.

### **5.3 Planteamiento del Problema**

El problema surge en la Institución Educativa pública 82390 PPAG - Celendín año 2018, en cuanto se ha observado que los docentes desarrollan metodología activa sin embargo aún todavía no se ha desarrollado el programa aprendo jugando para mejorar la comprensión lectora. Se tiene en cuenta que la comprensión de la lectura constituye la base de la mayor parte del proceso de aprendizaje posterior, de tal manera que, si un alumno tiene dificultades en ésta, subsecuentemente provocaran problemas en las demás áreas, como por ejemplo razonamiento matemático, personal social, etc. (Mayor, 1995).

Se puede decir que la mayor parte de los fracasos escolares se producen por problemas en la lectura y esta repercute a su vez en distintos aspectos personales, tales como la motivación, la autoestima, la autonomía, reflexión crítica, el desempeño productivo de las personas en la sociedad.

Aprender a leer es una habilidad básica que todos los seres humanos debemos desarrollar para desenvolvernó en el mundo actual. La lectura es un proceso social, educativo y familiar que ayuda al ser humano a insertarse a la sociedad y al mundo del significado. Es así que en el colegio y desde muy pequeños los niños aprenden a leer y decodificar un mensaje escrito. Sin embargo, la capacidad de saber leer no garantiza la comprensión de un texto. Hay personas que leen, pero que sin embargo no comprenden lo que leen. La alfabetización no es sólo aprender a leer y escribir sino adquirir competencias para una adecuada comprensión lectora. (Cuetos, 2002; Valles, 2006)

Algunos datos estadísticos demuestran que la situación en el Perú no es la más adecuada. Nuestro país ha ocupado los últimos lugares en las evaluaciones internacionales. En la evaluación realizada en 1997 por el Laboratorio

Latinoamericano de la Evaluación de la Calidad de la Educación, los niños peruanos, de 3er y 4to grado ocupan el penúltimo lugar en comprensión lectora.

El bajo nivel de comprensión lectora de los estudiantes peruanos, se corrobora en las últimas Evaluaciones Censales realizada a los estudiantes de segundo grado de primaria de colegios privados y estatales. Uno de los objetivos de esta evaluación fue conocer el nivel de logro en Comprensión lectora de estos niños. Los resultados indican que solo un 30,9 % de la población, obtuvo un nivel satisfactorio. Sin duda, los estudiantes de educación básica regular no alcanzan los objetivos propuestos con respecto a la comprensión de textos. Si tomamos como referencia esta situación en el Perú, las evidencias muestran que los profesores aún no aplican las estrategias necesarias para el desarrollo de habilidades lectoras en los estudiantes. Las estrategias frecuentemente empleadas no logran generar un ambiente adecuado, que logre generar en él, la motivación, interés y ánimo. Las estrategias lúdicas ofrecen numerosas ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje para que los alumnos se involucren en su propio aprendizaje, activen sus conocimientos previos y disfruten de la lectura para llevar a cabo un aprendizaje duradero.

La lectura es muy importante y fundamental para aquellas personas que le ponen en práctica, que a través de ella permite conocer y conectarse con personajes literarios para enriquecer su conocimiento. Además, contribuye al desarrollo del lenguaje de los lectores y, por ende, al desarrollo de nuestro país. Sin embargo, en la actualidad, a los jóvenes y público en general no les gusta leer, analizar, plantear hipótesis, discusiones ni conclusiones. Es por eso que al nivel internacional realizan programas para promover la lectura.

Un ejemplo de ello es el que propone UNESCO titulado “la capital de Wroclaw capital mundial del libro en el año 2016”. Es un programa para concientizar a la lectura como medio para adquirir información la cual es fundamental para estar actualizado día a día de los sucesos que ocurren y contribuir a las exigencias

sociales e intelectuales, permitiendo así el logro de destrezas cognitivas y meta cognitivas. A consecuencia de la lectura, se mejora la meta comprensión que es el conocimiento que posee el lector sobre la lectura realizada, para afianzar su comprensión lectora que implica la utilización de estrategias para lograr dicho objetivo. Mundialmente, la comprensión lectora está en un déficit y un claro ejemplo es el país de México que requiere de mayor atención. Ello perjudica al sector educacional que se debe plantear estrategias de lectura para mejorar el desarrollo de habilidades desde temprana edad tal como lo menciona (Rugerio & Guevara, 2016).

En concreto, el desarrollo lingüístico es el resultado de la interacción del niño con la comunidad. En cambio, hoy las personas realizan la explotación de sus habilidades.

### **5.3.1 Formulación del problema**

¿De qué manera influye una propuesta Aprendo jugando para mejorar la comprensión lectora en el desarrollo de las habilidades cognitivas, físicas y afectivas de los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la I.E.P. 82390 PPAG de la provincia de Celendín, durante el año 2018?

## **5.4 Conceptualización y Operacionalización de Variables**

### **A) Comprensión Lectora**

La lectura es el principal instrumento de aprendizaje, puesto que generalmente las actividades escolares tienen como base la lectura. “Leer es uno de los mecanismos más complejos a los que puede llegar una persona que implica decodificar un sistema de señales símbolos abstractos”.

La lectura es una de las principales técnicas de estudio, por lo que ésta debe ser lo más agradable posible para que el alumno pueda comprender lo que lee y el aprendizaje sea efectivo.

Existen diferentes definiciones de lo que es la lectura.

“La lectura es una destreza y como toda destreza requiere de práctica para ser dominada” por lo tanto se debe aprender a leer, para mejorar la calidad de la lectura, el Glosario de términos bibliotecológicos y de Ciencias de la información afirma que la lectura es la “Interpretación del sentido de un texto a través de un proceso de percepción visual y reconocimiento del mismo. Es un proceso de reproducción de la información registrada sobre un medio portador material, a través de un sistema de señales”.

La lectura es el instrumento insustituible utilizado por docentes en el proceso de aprendizaje. Es el procedimiento más utilizado, versátil, flexible, práctico de menor costo y mayor rendimiento de conocimientos y en el cumplimiento de logros y propósitos pedagógicos. Se constituye en un medio formidable de obtener información confiable, duradera y de fácil recuperación. Convierte a la persona que la practica en un ser social, capaz de lograr su propio desarrollo y de la posibilidad de ser agente del propio crecimiento intelectual.

La lectura y el auto desarrollo están íntimamente vinculados, como un acto de afirmación de la libertad personal, la práctica constante e inteligente de la lectura proporciona al ser humano oportunidades para perfeccionar sus habilidades y destrezas, elevando y especializando sus dones innatos en beneficio total de si mismo, su familia y la sociedad en general.

“La lectura es una estrategia de aprendizaje autónomo, en el cual cada persona hace uso progresivo de su funcionamiento cognitivo, ejercitando operaciones

Al definir la lectura comprensiva, encontramos diversas definiciones de acuerdo al enfoque y orientación que tengan los autores de la misma.

Según Cuetos (2002), Valles (2006), cuando hablamos de lectura comprensiva, vamos más allá del acto de descifrar el código de la letra impresa; comprender implica extraer significado, esto a su vez requiere un proceso de construcción activa por parte del sujeto el cual debe utilizar sus conocimientos previos para darle un sentido al texto.

Siguiendo esta misma línea, Esther (2010) en su libro “Estrategias de Comprensión Lectora y Producción Textual”, afirmó que leer comprensivamente implica un proceso de razonamiento, actitud crítica y el uso de esquemas, modelos o teorías para dar cuenta del contenido global del texto. Al igual que los dos autores mencionados anteriormente, Esther explica que el punto de partida es la información que proporciona el mensaje escrito y los conocimientos previos que aporta el lector.

Valles (2006) desde un enfoque cognitivo, definió a la comprensión lectora a la luz de dos conceptos. El primero se refiere a la comprensión lectora como un producto que resulta de la interacción entre el lector y el texto. Aquí interviene la memoria a largo plazo, debido a que el resultado de esta interacción (el producto) se guarda en ella para recordar la información leída. El segundo concepto define a la comprensión lectora como un proceso. Vista desde esta óptica, solo interviene la memoria de trabajo. Esta incluye una serie de operaciones mentales que procesan la información.

Dijt y Walter Kintsch (citados por Cuetos, 2002) definen a la comprensión lectora como la construcción de un modelo mental, imaginar la situación haciendo uso de las experiencias propias.

Orasanu (citado por Mayor, 1995) define la lectura como un proceso flexible y adaptativo: ha de adaptarse a la naturaleza y/o la mayor o menor legibilidad de texto, a las condiciones del sujeto lector – necesidades, capacidad, propósitos-y a las características de la situación.

El presente trabajo se basa en la definición de la comprensión lectora como construcción de un modelo mental, en el cual la información ya presenté en el estudiante ocupa un rol primordial. Se toma en cuenta la importancia de la construcción del significado y de la captación del sentido del texto. Es por esta razón que el programa Aprendo jugando activa los conocimientos previos de los alumnos mediante estrategias lúdicas, preguntas y dibujos para ayudar a los niños de 2do grado a construir una representación mental de la lectura.

### **Importancia de la lectura**

El programa de la fundación BBVA Continental “Leer es estar adelante” en el año 2011, resaltó la importancia de la comprensión lectora al considerarla como una habilidad básica sobre la cual se desprenden otras conexas como el manejo de la oralidad, el disfrute de la lectura y el pensamiento crítico.

El desarrollar habilidades de comprensión lectora, conlleva además la adquisición de herramientas para la vida académica, laboral y social de los estudiantes. Se sabe que la comprensión lectora es un indicador sensible de la calidad educativa, es por este motivo las constantes evaluaciones realizadas a los estudiantes por el Ministerio de Educación (como por ejemplo la evaluación Censal realizada anualmente en todo el Perú a los niños de 2do grado) La comprensión de lectura es de vasta importancia porque gracias a este proceso el alumno logra adquirir los conocimientos requeridos, comprender consignas y solucionar problemas adecuadamente. Por otro lado, diversos autores han considerado el papel fundamental que cumple la comprensión lectora, es así como nace el término analfabeto funcional.

Según Londoño (citado por González Moreyra, 2006) el analfabetismo funcional se define como la dificultad del sujeto alfabetizado para procesar fluidamente y comprender la lengua escrita, y estos mismos problemas que se presentan en el plano psicológico repercuten en el plano sociológico, lo que afecta significativamente el desarrollo comunitario.



Al leer podemos elegir de acuerdo a nuestros intereses personales, los mejores y más adecuados escritos del pasado y del presente, también elegir el lugar, el tiempo y la modalidad de lectura que se crea conveniente realizar. Los puntos principales a los que hace referencia la lectura son:

“La lectura refuerza el desarrollo y perfeccionamiento del lenguaje y ayuda a mejorar la expresión oral y escrita.

Aumenta el vocabulario y la ortografía.

Facilita la capacidad de pensar, desarrolla la capacidad de juicio y de análisis.

Fortalece la capacidad de observación, de atención y de concentración.

Despierta la imaginación, facilitando la recreación de la fantasía y el desarrollo de la creatividad. Es un medio de entretenimiento y de distracción.

Por medio de la lectura se aprende a estudiar”.

### **Tipo de Lectura**

Existen varios tipos de lecturas, entre ellos pueden encontrarse:

- a) **La lectura estudio.** - la cual tiene como objetivo conocer aspectos de la realidad.
- b) **Lectura de ampliación.** - la cual se refiere a enriquecer el conocimiento que se tiene acerca de un tema en particular.
- c) **Lectura de actualidad informativa.** - es una lectura rápida a ciertos aspectos de interés, como el periódico o revistas.
- d) **Lecturas de descanso y entretenimiento.** - son las lecturas que se realizan por el placer de leer. Es importante para realizar cualquier tipo de lectura que el alumno se encuentre motivado, ya que la motivación es un estado interno que despierta, dirige y mantiene la conducta que permite mejorar en el aprendizaje de la lectura.

### **Etapas lectoras**

“Tuve la certeza de que un libro compartido duplica su gozo” (Emilio Pascual) la mejor manera de hacer lectores es ofrecer imágenes lectoras positivas, los padres

que cuentan cuentos a sus hijos, que les leen de manera permanente y que delante de ellos comentan con ilusión, están creando un clima propicio para el desarrollo de lectores. Se reconoce cinco etapas lectoras, según la edad de los niños, estas son:

- “Los niños de 2 a 5 años de edad: estos se encuentran en la etapa de los libros de imágenes, prefieren libros en donde predominen las ilustraciones llamativas, por ejemplo, rimas, historias de animales protagonistas de la historia, cuentos de hadas, historias de la vida diaria.
- De los 5 a los 8 años: estos niños prefieren los cuentos de hadas, fábulas, leyendas, familia, hogar, juegos, escuela, cuentos de humor, algunas rimas.
- De los 8 a los 12 años: estos niños se encuentran en la etapa de los relatos ambientales, prefieren libros de aventuras, cuentos fantásticos, poesía, libros de humor, libros informativos
- De los 14 a los 17 años: empieza el gusto por lecturas más maduras, como libros de suspenso y misterio, historias policíacas, aventuras, ciencia-ficción, biografías, entre otros.”

### **Procesos que intervienen en la comprensión lectora**

Desde el punto de vista del enfoque cognitivo, durante la lectura intervienen procesos básicos de bajo nivel (perceptivos), procesos de nivel medio (léxicos) y procesos de alto nivel (sintácticos y semánticos)

#### **a) Procesos perceptivos:**

Para Valles (2006) en este proceso el lector recaba la información textual a través del sentido de la vista o del tacto (en el caso de las personas con ceguera). Esta información se transmite a las estructuras corticales del cerebro, donde ocurren los procesos cognitivos para la comprensión de significados. Además, intervienen los movimientos sacádicos y las fijaciones. Los movimientos sacádicos son pequeños saltos que se dirigen mayormente hacia las palabras que contienen la información principal. Mientras que las fijaciones son las que permiten la percepción del material escrito y suelen durar entre 200 y 250 milisegundos. Se

sabe que mientras más complejidad tenga el texto mayor número de fijaciones habrá.

Según Martin (1993) la percepción tiene un papel primordial, esta ayuda a estructurar el mundo y es el medio para reconocer, identificar y clasificar los estímulos ambientales.

b) **Procesos léxicos:**

Según Valles (2006) Este proceso implica identificar las palabras en el almacén léxico o léxico mental. Asimismo, consiste en encontrar el concepto con el que se asocia esa unidad lingüística. Disponemos de dos vías de acceso al significado de las palabras:

✚ **La ruta fonológica:** a través de esta ruta, se asigna un fonema a cada grafema y seguidamente se juntan estos sonidos. Empleando esta ruta se leen las palabras desconocidas o poco frecuentes.

✚ **La ruta visual:** también conocida como ruta directa, léxica u ortográfica, es la que nos permite leer la palabra en forma global. Haciendo uso de esta ruta, se leen las palabras ya conocidas de forma más veloz

c) **Procesos sintácticos:**

Según Martin (1993) implican la relación entre palabras para poder descubrir el mensaje del material a leer y extraer el significado del mismo. Este conocimiento de las relaciones entre las palabras determina la estructura de las oraciones particulares encontradas en el texto.

d) **Procesos semánticos:**

Según Cueto (2002), Canales (2007) este proceso es de alto nivel e implica extraer el significado del texto e integrarlo con los conocimientos previos, de esta manera asimilarlos en la memoria de largo plazo.

Para Kinstch y Van Dijk (citado por Cuetos, 2002) cuando se extrae el significado se forma una representación del texto, la cual incluye los papeles de actuación que intervienen en la lectura.

Además, se forma una red de proposiciones que se denominan base del texto. A medida que se leen nuevas oraciones se utiliza la nueva información integrándola con la anterior. Esta representación se hace más compleja cuando durante la lectura se introducen más datos.

El segundo sub-proceso del proceso semántico es la integración del significado en los conocimientos del lector, la comprensión de un texto termina cuando estos se integran a la memoria. Como lo afirmó Schank(citado por Cuetos, 2002)para comprender se debe construir una estructura e integrarla con los conocimientos ya existentes.

Según Cuetos (2002) Durante este proceso se realizan inferencias de lo leído, que es deducir información que no se encuentra explícita. Estas inferencias conexionan las oraciones y se almacenan en la memoria del lector.

### **Técnicas de aprendizaje de la lectura**

El fracaso que se da al no comprender lo que se lee, no solo es consecuencia de problemas o deficiencias cognitivas del alumno, sino a la forma de leer que no es la adecuada, es importante la mentalización de tener que leer, crear hábito de lectura diaria con un horario adecuado, así como un lugar apropiado para hacerlo y con herramientas de trabajo necesarias, como diccionarios, revistas, el estudio diario es casi obligatorio. Otro elemento importante en el aprendizaje es que el alumno se organice, haciendo un horario realista que pueda cumplir y ese horario debe ser como su agenda de trabajo y cumplir esa rutina diaria. Existen diversas técnicas de aprendizaje, las cuales deben estar acordes a la pedagogía actual, deben promover el aprendizaje activo, deben ser significativas, contextualizadas e interactivas, entre las cuales están: el método L.S.E.R.M. como lo indican sus

iniciales son, lectura, subrayado, el esquema, el resumen o apuntes, el repaso y la memorización.

- **“La lectura:** el primer paso es hacer una lectura exploratoria o pre-lectura permite obtener una síntesis inicial del tema y, después comprenderlo; esto es volverlo a leer detenidamente, porque ayuda a entender y profundizar en su contenido. En definitiva, que sin entender es difícil aprender y muy fácil de olvidad, para leer de forma comprensiva un texto hay que hacerlo detalladamente, atendiendo y reflexionando sobre su estructura lógica, sobre las ideas que se plantean y sobre el significado de las palabras que se desconocen, y buscarlas en el diccionario, es importante no distraerse.
- **El subrayado:** subrayar lo más importante, como las ideas fundamentales o secundarias presentes en el texto, así como todas las palabras claves o detalles importantes con el fin de que resalten, así se evita pérdida de tiempo a la hora de estudiar, puesto que permite fijar la atención sobre lo que interesa.
- **Los esquemas:** es tomar lo más importante del texto, ideas principales y unir una idea con la otra haciendo esquemas.
- **Apuntes:** o resumen es contar en pocas palabras lo más importante del texto leído.
- **La memoria:** es la función cerebral mediante la cual el ser humano retiene información que le interesa”.

|

### **Factores condicionantes de la comprensión lectora**

Como lo refirió Valles (2006) en el proceso de lectura intervienen diversos factores que influyen en una adecuada comprensión de un texto. Estos factores pueden ser textuales y personales.

**Los factores textuales.** - son referidos a la lectura, su estructura, complejidad, legibilidad y otras variables que pueden facilitar o dificultar la comprensión. Por otra parte, se encuentran

**Los factores personales.** - entre los cuales se puede mencionar a la motivación, la competencia lectora, las estrategias empleadas, la capacidad cognitiva, la autoestima y los conocimientos previos.

Los textos tienen diferentes características, las cuales van a influir en la comprensión del mismo.

Es así como tenemos a la organización, que está referida a la coherencia y al orden de las ideas, una lectura ordenada de forma secuencial será más fácil de entender. Dentro de la estructura organizativa, se toma en cuenta además el tipo de texto: ya sea narrativo, descriptivo, expositivo, etc.

También influye la ubicación de la idea principal, si esta se encuentra al principio, medio, o final. En las características del texto, se incluyen también su legibilidad, en función de la longitud de las palabras y de la frase, el contenido, la cantidad de palabras desconocidas por el lector. Entre los factores personales, se encuentra la motivación como una variable de mucha influencia en la comprensión lectora. La actitud e interés que se tenga hacia la lectura va a condicionar la comprensión, en la medida que el estudiante al estar interesado, va a tener un motivo para continuar leyendo y estará más atento y la lectura será sostenida.

Existen dos tipos de motivación según Goleman (1997)

**Motivación intrínseca:** el sujeto lee por placer y por disfrute y no por motivos impuestos.

**Motivación extrínseca:** es externa al sujeto. Por ejemplo: cuando se lee para recibir una recompensa, evitar un castigo, aprobar un examen.

Según Valles (2006) Si el lector no posee la suficiente motivación hacia la lectura, lee por imposición de los padres o profesores, o para evitar algún castigo o

conseguir algún premio (motivación extrínseca) los objetivos que se proponga ante el acto de leer serán muy “pobres”.

Es por este motivo que el programa Aprendo jugando se encarga de este factor esencial para el aprendizaje haciendo uso de diferentes estrategias lúdicas. A través de ellas los niños van a disfrutar del acto de leer, de trabajar en equipo y a la vez adquirir conocimiento.

Otros factores personales que van a tener un impacto en la lectura y la comprensión y que son considerados como estrategias de apoyo al procesamiento de la información, son el autoconcepto y la autoestima.

Estos dos factores, se presentan como soportes cognitivos y afectivos que brindarán al estudiante la estabilidad emocional para enfrentar el proceso de aprendizaje. El autoconcepto es la percepción que uno tiene de sí mismo, las creencias de lo que eres capaz de lograr por tus capacidades y el conocimiento de tus defectos. Por otro lado, la autoestima es la valoración del autoconcepto, implica la evaluación de tu capacidad.

Según Álvarez y González (citado por Valles, 2006) ambos factores, permitirán al alumno aprender de manera más adecuada y garantizarán la eficacia en el aprendizaje.

Las capacidades cognitivas: atención y memoria también condicionan la comprensión lectora.

La atención ocupa un rol primordial en la entrada y selección de la información relevante y como aduce Ausubel (1983), la memoria va ser clave para que el lector integre sus conocimientos previos con los nuevos. Es así como en el proceso lector, se van almacenando en esta estructura los productos comprensivos. La memoria a corto plazo, va facilitar el recuerdo de lo leído. Por ejemplo, cuando un lector termina de leer el párrafo debe ser capaz de usar su memoria a corto plazo para poder recordar lo que leyó en el primer párrafo y de esta manera comprender el texto global. Por último, los conocimientos previos van a facilitar la comprensión lectora.

Según Abregú, Alcántara y Dioses (2010) existen numerosas evidencias empíricas que demuestran la relación de estos y la capacidad de comprensión. Cuando el lector posee información sobre un tema le será más fácil poder comprender y darle sentido al texto. De esta manera, se facilita la realización de inferencias y la captación de la idea central. Además, es esencial tener conocimientos previos acerca de las estrategias de comprensión que facilitan la lectura y de los diferentes tipos de texto (narrativos, expositivos, etc) puesto que podrá conectar las distintas partes del mismo sin mucho esfuerzo.

### **Causas de las dificultades en la comprensión lectora**

Según Abregú, Alcantaráy Dioses (2010) una causa de mucha influencia en las dificultades de los estudiantes al enfrentarse a un texto, es la dispedagogía. La comprensión lectora ha sido más objeto de evaluación que de enseñanza. El hecho que un alumno lea un texto y a continuación responda unas preguntas no significa que se enseñe a comprender. Muchos estudiantes requieren de una enseñanza explícita, donde se le brinden estrategias que le ayuden a analizar, reflexionar y a tomar conciencia de lo que necesitan para entender lo que leen.

Según Barnes y Dennis (1996) los lectores que no disponen de estrategias tendrán dificultades para hacer inferencias y para activar sus conocimientos previos esto es debido a que estas se presentan como facilitadoras de acceso al significado brindándoles a los estudiantes “pistas” para entender el propósito y el sentido del texto.

La falta de atención es otra causa de incomprensión. Un niño que al leer se encuentra desatento o no se enfoca en el texto tendrá dificultades para captar el sentido del mismo, como lo demuestran los resultados de estudios realizados por Miranda, García y Jara (2001) en niños con diagnóstico de TDAH , estos demuestran un rendimiento inferior en los niños con este trastorno por déficit de atención e hiperactividad.



Otra causa importante son las deficiencias en la decodificación. Para asegurar una buena comprensión lectora y una adecuada velocidad y fluidez es necesario automatizar las reglas de conversión grafema-fonema. Si este no es el caso ocurrirá un sobrecargo en la memoria de trabajo y el lector dedicará sus recursos cognitivos de atención y de procesamiento de la información en identificar las palabras leídas y no en captar el sentido y la estructura del texto.

Según Alonso Tapia (1996) Se debe asegurar la precisión en el reconocimiento de las palabras para lograr comprender un texto. Cabe mencionar que, en la elaboración del presente programa, se ha tomado en cuenta niños que ya tienen desarrollado esta capacidad de descodificación y que por lo tanto sus mayores dificultades están relacionadas con otros factores como la alteración en los procesos semánticos. Otra causa de gran influencia en las dificultades es leer sin finalidad comprensiva. Esto involucra la actitud del lector y la percepción que tiene sobre lo que es leer, su finalidad y lo que implica este proceso. Dentro de este contexto, algunos estudiantes leen sin tomar en cuenta la finalidad por la cual están leyendo, es decir solo descodifican mas no se involucran en la lectura y en su objetivo final. Leer solamente como acto descodificador impide la comprensión (Valles, 2006).

Poseer un vocabulario reducido es un factor que influye negativamente en la comprensión lectora. Si un alumno se encontrará con un vocabulario incoprensible será difícil que pueda comprender eficientemente el texto. (Defior, 1996) Asimismo, como lo señaló Cuetos (2002) un niño que tiene dificultades en comprender las palabras de un texto, debe crear una nueva unidad de reconocimiento visual, aprender un nuevo significado y establecer una nueva unidad fonémica.

Por último, el no poseer un lenguaje adecuado dificultará la comprensión lectora. Como señala Cuetos (2002) para un niño será más fácil entender mensajes escritos si comprende mensajes orales.

Es un conjunto de actividades formuladas con la finalidad de incentivar las competencias, capacidades y conocimientos que faciliten la comprensión, construcción y aplicación de una matemática para la vida y el trabajo.

Mediante dicho programa se desarrollará una serie de competencias y capacidades, las cuales se definen como la facultad de toda persona para actuar conscientemente sobre la realidad, sea para resolver un problema o cumplir un objetivo, haciendo uso flexible y creativo de los conocimientos, habilidades, destrezas, información o herramientas que se tengan disponibles y se consideren pertinentes a una situación o contexto particular (MINEDU, 2014).

Los alumnos a través del programa se desarrollarán actividades de aprendizaje; cada uno con sus instrumentos de evaluación, donde se miden el logro en los niveles de cantidad; regularidad, equivalencia y cambio; forma, movimiento y localización; gestión de datos e incertidumbre.

Así mismo mediante dicha propuesta se pretende que dichos alumnos desarrollen las siguientes competencias:

## **B) El juego**

El juego es una actividad física y mental que proporciona alegría, diversión y esparcimiento a los sujetos que los practican, brindando momentos de felicidad. Esta actividad es algo espontáneo y voluntario que, por su carácter no obligatorio, lo eligen libremente. El juego es un ejercicio natural y placentero que tiene fuerza de crecimiento y al mismo tiempo, es un medio que preparara al niño para la madurez. Al respecto,

Tineo (2011) contribuye que: “El juego es una acción y una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijados en tiempo y en lugares según una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa o provista de un fin en sí, acompañada de un momento de tensión y de alegría y de una conciencia de ser, de otra manera que es la vida ordinaria” (p.11).

Todas las actividades que se realicen en los juegos servirán para la mejoría y madurez del niño, ya que la vida de un niño es jugar y juegan por instinto. Alvarado (2000) nos explica que:

“El juego es una actividad libre – sujeto activo y no obligado – desprovista de un interés material, situada en un momento temporal – espacial, abierta a la heterogeneidad de inter – relaciones; es principalmente un alegre campo de nuevo aprendizaje íntimamente ligado a la naturaleza del ser vivo en crecimiento” (p. 64).

Además, menciona que los juegos están antes y después de las formas útiles de la cultura. Remontar una cometa representa una técnica de pescadores que unían al armazón volante los hilos con anzuelos y que dejaban deslizar la 28 superficie del agua, haciendo así aún más atrayente el anzuelo en movimiento; cometas con formas de animales que representan un enarbolar por encima de todos al espíritu (atributo del animal) que caracteriza al grupo humano activado en su proceso de identificación; tirar y aflojar el hilo de la cometa mantiene

vivo el sueño ( casi siempre cayéndose) de todo niño que quiere volar como una hoja por el viento; experimentar con las formas aerodinámicas e prepararse para la ingeniería aeroespacial, inclusive sirvió para descubrir los campos eléctricos existentes en una atmósfera cargada por la tormenta; remontar una cometa es también unir padres e hijos en una primera tarde ventosa de primavera.

Con este ejemplo nos da a conocer los beneficios que pueden traer actividades lúdicas en el crecimiento y madurez del niño.

### **El juego como estrategia lúdica Decroly,**

citado por Tineo (2011), explica que utilizó el juego en:

“El sistema pedagógico a los niños que poseían insuficiencias mentales, motivo por el cual utilizó el juego como medio educativo en aquellos niños. El juego desempeña un papel de suma importancia, en la educación y por ende en el proceso de enseñanza y aprendizaje; teniendo en cuenta el aspecto intelectual, moral y social. Es decir, en la educación integral del estudiante” (p.65).

El juego educa al cuerpo como se fuera un conjunto de músculos independientes entre sí y no por un organismo dirigido por una voluntad ajena sino estimulada por motivos e intereses propios. Siendo importantes los siguientes aspectos:

Mediante su práctica funciona bien la mente y el estado físico, y ayuda el crecimiento corporal y a la vez para que sean despiertos, vivaces, ágiles y sanos.

Desarrolla la sociabilidad

Hace más apto al cuerpo en el desarrollo de sus funciones

Robustece y es auxiliar poderoso de las funciones del espíritu

Mantiene la salud del cuerpo

Sirve de distracción y como quemar sus energías

Alivia, olvida y vence diversos sufrimientos de la vida.

Sin el juego, disminuye su atención, es decir se aburre, su alma se enferma, se pone nervioso, triste e inquieto, quiere salir fuera del salón, etc.

Por lo tanto, las clases activas constituyen un mejor medio placentero y alegre de la vida, en el cual se entrega con el alma, corazón y vida, al platicarlos hacen de sus horas significativas y sean más felices de su existencia.

Pedagogía de la creatividad y del juego La pedagogía es el acto de cooperación y de ayuda al otro más grande que pueda existir y la creatividad.

Es una síntesis mágica y dialéctica entre todos los procesos que suceden en el cerebro humano como procesos holísticos, y no como fragmentaciones. Para entender cómo funciona el juego ligado al desarrollo y al aprendizaje, Winnicott citado por Jiménez (2004) nos dice que: “Es necesario entender la génesis del juego, como experiencia cultural, en la que el concepto de objeto transicional [...] es fundamental”. (p.76).

Es necesario recordar que el adolescente utiliza este tipo de objetos (globos, pitos, sogas, etc.), para liberar todas las tensiones, conflictos originados por las ausencias breves del contacto de unidad (adolescente – madre), antes del periodo de la pubertad. El juego del adolescente con objetos para suplir demandas y conocerlos, es una actividad ligada a la vida cotidiana, en la que el juego actúa como mediador del proceso psíquico (interioridad) y del proceso de socialización externa (demandas institucionales, instintivas y culturales).

En cuanto al primero, el adolescente liga su acción lúdica a situaciones imaginables para poder suplir todas aquellas demandas (biológicas, 30 psíquicas, sociales) producto de su dependencia. En consecuencia, Vygotsky (1989) explica que podríamos afirmar que para resolver esta tensión: “El

adolescente entra en un mundo ilusorio e imaginario, en el que aquellos deseos irrealizables encuentran cabida: este mundo es lo que llamamos juego.

La imaginación constituye un nuevo proceso psicológico para el adolescente, éste no está presente en la conciencia de los adolescentes y es totalmente ajeno a los animales” (p.142).

La situación imaginaria que construye el adolescente no es necesariamente como se ha creído acciones simbólicas, pues, según Vygotsky, existe el peligro de asociar el juego que comporta una situación imaginaria, para lo cual podríamos argumentar que el juego que comporta una situación imaginaria es de hecho un juego provisto de reglas , en las que el adolescente al final de su etapa escolar y a lo largo de algunos sueños construye y se apropia de las reglas de la cultura , es decir, el niño imagina ser maestro y en consecuencia está obligado a observar y e imitar las reglas de la conducta de un maestro. En los juegos cotidianos los adolescentes, por primera vez, descubren el mundo de los conflictos y de las relaciones que existen entre los adultos, sus derechos, sus deberes. De esta forma el adolescente al imitar a los adultos, después de haber adquirido su autoconciencia pueden situarse en la realidad del otro, para poder hacer predicciones, pueden situarse en la realidad del otro, para poder hacer predicciones de sus comportamientos sociales y poder obrar en tal sentido. Fuera de los anteriores logros, los juegos de rol o protagonizados son básicos para el desarrollo de la fantasía, del a imaginación y en consecuencia de la creatividad humana.

Mujina (1978) señala al respecto: “El adolescente aprende a sustituirnos objetos por otros, a interpretar distintos papeles, lo que servirá de soporte al desarrollo de la imaginación. A esta edad crean con su imaginación los objetos, sus 31 actuaciones con ellos y las nuevas situaciones. Surge entonces el juego interiorizado”. (p.81)

Con respecto a los ambientes facilitadores de estos juegos, es necesario explicitar que cuanta más experiencia de este tipo y cuantas más realidades los

niños conozcan, serán mucho más amplios y variados los argumentos de sus juegos.

Por eso, Mujina (1978) considera que: Con el aumento de la variedad de los argumentos de sus juegos. Los juegos de los adolescentes duran horas y hasta días. Pedagogía y recreación Es un hecho evidente que los actuales avances del conocimiento y de la tecnología han ido nuevamente desconociendo el papel protagónico del hombre como centro del mundo.

Desde esta perspectiva se hace necesario volver a recoger las concepciones humanistas que se tuvieron en siglos anteriores. En síntesis, la propuesta que se presenta básicamente persigue desarrollar dentro del contexto curricular recreativo, los siguientes horizontes conceptuales necesarios para la construcción de un nuevo modelo pedagógico para la recreación. ¿Cuál es el tipo de recreador que se desea formar? ¿Cuáles son las estrategias metodológicas pertinentes en el ámbito recreativo? ¿Cuáles son los principios y los fundamentos teóricos conceptuales? ¿Cuáles son los contenidos, proyectos o núcleos polémicos de la propuesta? Lo creativo y lo lúdico Para la construcción de una propuesta pedagógica recreativa, después de la consideración humana del tipo de hombre que requiere nuestra sociedad, es necesario analizar qué tipo de estrategias metodológicas son las más adecuadas para un re creacionista. Desde la consideración anterior es pertinente aclarar que la lúdica es un fin o una meta del desarrollo humano; mientras que el juego es un medio ideal para descansar y operativizar el contexto de las prácticas en la recreación. Desde lo anterior es necesario argumentar en términos problemáticos lo siguiente: El espacio para el adolescente es un espacio por excelencia un espacio de juego y entretenimiento, en el que el adolescente se apropia del mundo, lo recrea y lo trasforma, es un espacio vital que tiende a desaparecer con su crecimiento.

El juego de ser juego y pasa a convertirse en algo muy serio que sólo se puede realizar en espacios especiales y en momentos determinados, espacios normativizados, muy diferentes al espacio del juego de los adolescentes, en el

cual los adolescentes al jugar imitan a los adultos y al tiempo se apropian de destrezas y habilidades básicas que posibilitan su desarrollo físico, intelectual y socio-afectivo. Al mundo fantástico e imaginativo del adolescente le oponemos un mundo instruccional, abstracto, fragmentado y tedioso, el cual queremos que asuma como propio, es decir, juego, vida y escuela son términos contrapuestos. No obstante esta evidencia, la escuela actual por su carácter formal y represivo, rompe con la relación natural juego – conocimiento e introduce entre ellos una oposición radical hasta el extremo de asociar conocimiento con seriedad y juego, con ocio e improductividad. Esta situación se complica aún más con el choque entre la modernización y la fantasía) máquinas, robots, videos, computadora, etc.) Y lo aburrido del conocimiento en la escuela tradicional. El adolescente aprende integrando en su cerebro sus saberes y no como la escuela lo hace en la actualidad, suministrándole dosis o cápsulas de conocimiento aislado de su mundo lúdico.

A medida que las experiencias culturales se desarrollan, la relación juego – conocimiento se transforma de una manera general, las prácticas lúdicas se van interiorizando convirtiéndose en normas o hábitos (esquemas de percepción y de acción interiorizados como estructuras), o en otras formas de saber cómo el arte y el conocimiento. Desconocer esta realidad como re creacionistas para sumir el proceso de las prácticas recreativas en la actualidad, es negar la experiencia cultural de los sujetos y las grandes posibilidades que tiene el juego como estrategias de socialización primaria y producción de conocimiento, es intentar ir al cosmos en un ferrocarril de vapor. Los creacionistas están en la obligación de igualar en la práctica el ritmo acelerado del desarrollo del conocimiento y la cultura. De otro lado, necesario replantear los procesos de instrucción frontal, para que el recreador se convierta metafóricamente en un piloto experto que ayude a navegar al recreado en nuevos espacios de las autopistas de la información, debido a que tanto los niños como los adultos participantes de un proceso de formación recreativa como los adultos participantes de un proceso de información recreativa ya se encuentran



conectadas a un espacio de diversión, entretenimiento de conocimiento de las nuevas tecnologías lúdicas.

Huizinga, citado por Velásquez (2008) define al juego de la siguiente forma: “Es una acción u ocupación libre, que se desarrolla de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” en la vida corriente.” (p.37).

Otra de las aportaciones fundamentales desde la misma perspectiva la hace Riger Caillois en su libro *Los juegos y los hombres*, al describir cuatro formas clasificatorias de la actividad lúdica:

1.- Competición (agon). Son los juegos de competencia de donde los antagonistas se encuentran en condiciones de relativa igualdad y cada cual busca demostrar su superioridad (deportes, juegos de salón, etc.)

2.- Suerte (alea). Juegos basados en una decisión que no dependa del jugador. No se trata de vencer al adversario, sino de imponerse al destino. La voluntad renuncia y se abandona al destino (Juegos de azar).

3.- Simulacro (mimicry). Todo juego supone la aceptación temporal, sino de una ilusión por lo menos de un universo cerrado, convencional y, en ciertos aspectos, ficticia. Ahí no predominan las reglas, sino la simulación de una segunda realidad. El jugador escapa del mundo haciéndose otro. Estos juegos se complementan con la mímica y el disfraz.

4.- Vértigo (lilix). Juegos que se basan en buscar el vértigo y consisten en un intento de destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de 36 infligir a la conciencia lúdica una especie de pánico voluptuoso. En cualquier caso, se trata de alcanzar una especie de espasmo, de grande o de aturdimiento que provoca la aniquilación de la realidad con una brusquedad soberana. El movimiento rápido de rotación o caída provoca un estado orgánico de confusión y de desconcierto. A partir de que los estudios antropológicos dieron

la importancia al juego se ha diversificado las posturas y empezaron a surgir estudios bastante completos que han permitido concebir al juego como una actividad de gran valor formativo.

El juego desde la perspectiva de la psicogenética Jea Piaget elaboró una teoría de que el aprendizaje se construye incorporando elementos hipotéticos derivados de las relaciones manipulativas del sujeto sobre los objetos en un proceso de asimilación, acomodación y adaptación de las estructuras mentales existentes previamente en el educando.

Tineo (2011) cita a Piaget quien difunde: “En la actualidad es la que afirma que cuando un individuo puede relacionar el nuevo conocimiento con lo que ya posee, supera su nivel actual de comprensión y se produce un conflicto cognitivo que puede ser el punto de partida de la reflexión y la posterior reorganización conceptual.” (p.95) Otras de las ideas sueltas que pueden considerar que han tenido aplicación en el campo educativo son las siguientes:

La educación debe formar, no moldear la mente de los niños.

El conocimiento se construye a partir de las actividades físicas y mentales.

Es preciso adecuar las necesidades del aprendizaje al nivel de desarrollo conceptual del educando.

La interacción social contribuye a atenuar el egocentrismo infantil en los niños de corta edad y en los de mayor edad es fuente natural de conflicto cognitivo.

La meta de la educación no es asimilar el conocimiento, sino ser la posibilidad de que el niño invente y descubra.

Piaget, citado por Tineo (2011) establece tres grandes etapas por el aquel pasaje los sujetos cuando ponen en práctica esta actividad lúdica:

- a) Juego ejercicio. En esta etapa el adolescente realiza actividades por el simple placer de dominarlas; no involucra pensamiento simbólico El juego visto con un enfoque sociocultural La teoría Vigotskiana ha sido fuente de

numerosas investigaciones y explicaciones innovadoras en el contexto educativo. Las principales son las siguientes:

La participación  
guiada El andamiaje

La enseñanza recíproca

La mediación educativa El enfoque sociocultural afirma que el desarrollo tiene lugar durante el juego, pues es la actividad que lo guía. (Vygotsky, 1993:76) insiste en los aspectos afectivos y motivadores del juego y sugiere que durante el desarrollo de esta actividad los adolescentes disfrutan ignorando los usos cotidianos de objetos y acciones subordinándolos a significados y situaciones imaginarias.

Las cuatro fases del juego

#### **Fase I:**

Experiencia de iniciación El impulso lúdico que produce la experiencia de iniciación del juego, básicamente es un “deseo orientador”, por el cual los niños y las niñas, buscan en el juego el mantenimiento de una sana tensión, a través de las cuales los niños encuentran y le dan sentido a su existencia. Desde esta perspectiva, se plantea la necesidad de fomentar juegos reglados y no reglados, que no produzcan tensiones extremas (ludopáticas), ni paralizantes, sino que les permiten a los adolescentes un disfrute multisensorial y un aprendizaje del mundo de su cultura.

Al respecto Castañeda (2002), citado por Jiménez (2005): “En esta fase de iniciación o de impulso lúdico existe el desprendimiento de una neuro hormona llama “oxitocina” (hormona 39 del amor), que produce un estado de calma marina y de confianza. Esto induce al juego, a que aplaca las sensaciones de estrés, e intensifica el deseo de apego del niño hacia el mismo proceso lúdico.” (p. 121).

#### **Fase II:**

Experiencia de placer y de felicidad El placer es la consecuencia de la realización del juego mismo. En últimas, lo que proporciona el juego es una suma de goces, de diferentes tipos, que no necesariamente

proporcionan felicidad, ya que ésta se encuentra más ligada a la construcción del sentido de la vida y a la autorrealización humana. Desde estos enfoques biológicos, podríamos afirmar que el placer que produce el juego, no es otra cosa que el proceso bioquímico que se desarrolla en el cerebro humano y en toda la corporalidad.

**Fase III:**

Experiencia de goce emocional multisensorial Para Pert (2001), citada por Jiménez (2005) sostiene que las emociones son el contenido de informacional que es intercambiado vía la red psicosomática, con los órganos, células y sistemas que participan en el proceso. Así como la información, las emociones viajan en dos realidades: La de la mente y el cuerpo, como péptidos y receptores en la realidad física y como sentimientos y emociones en el plano no material”. (p.126) Desde esta nueva concepción, los recuerdos grabados en la memoria celular del sistema inmunológico, influyen en todos los procesos cerebrales, regulando tanto el estado de ánimo y las emociones, como también modificando nuestro comportamiento.

**Fase IV:**

Experiencia de descarga y de locura Todas las tensiones lúdicas producidas por el juego a nivel de las neuronas y de las moléculas de la emoción, requieren de un proceso de descarga energética (biológica), para poder producir en el cuerpo humano un sistema interno de control y de equilibrio, que a manera de bucle pueda proporcionar un sistema de retroalimentación y de flujo permanente, es decir, un todo fluyente (estructura disipativa). El juego desencadena la producción de una serie de neurotransmisores como las encefalinas y las endorfinas, que reducen en el niño la tensión, produciendo de esta forma un estado de distensión neuronal que produce calma, siendo éste un estado muy propicio para el actor creador. El juego y el aprendizaje en la escuela La educación es un acto de amor, por tanto, un acto de valor. No puede temer al debate, al análisis de la realidad; no puede huir de la discusión creadora, bajo pena

de ser una farsa. Pensando en la adolescencia actual, con tiempos cada vez más ocupados y en una sociedad de adultos donde el ocio y el juego tienen una valoración negativa en tanto suponen una pérdida de tiempo por no generar un producto, los lugares discursivos de los derechos del adolescente adquieren una relevancia peligrosa. ¿Cuál es el lugar y el tiempo para el pleno ejercicio del derecho del adolescente jugar, que como adultos le ofrecemos? ¿Qué lugar propicia la escuela para que sea respetado este derecho? Los docentes, como adultos de esta sociedad que tiende a desvalorizar lo creativo y lo expresivo y pone el acento en lo que genera un producto, casi siempre prevén desde su lugar, actividades que generen aprendizajes posibles de ser sometidos a una categorización de evaluación cuantitativa homogénea, poniendo al niño en situaciones que no se corresponden con la particularidad de la etapa infantil. Si bien la única finalidad del juego es el placer, podemos afirmar que jugando se producen aprendizajes más importantes: durante el juego los niños expresan sus ideas acerca de los temas que en él aparecen, manifiestan sus esquemas conceptuales, los confrontan con los de sus compañeros; esto les permite rectificar lo que no es correcto o no sirve, o ratificar sus ideas acerca de lo que conocen. El juego en el aprendizaje La fantasía y la imaginación son espacios ideales para la libertad y la creatividad. Lo irreal y lo ficticio son sinónimos, en cierta medida, de la fantasía, la cual se asocia fácilmente con los sueños o con los niños. De esta forma para muchas teorías científico- dogmáticas, el juego y la fantasía no son actividades serias, lo serio corresponde al mundo de la ciencia. El desprecio o la subvalorización se han mantenido tradicionalmente en la escuela tradicional y moderna, debido a los mecanismos o instrumentos de poder que tienen los nuevos conocimientos y las nuevas tecnologías. El maestro a través de la interiorización de esquemas de acción y percepción del conocimiento, lo ha hibridado como hábito de instrucción. El espacio de la creatividad, es el espacio de la libertad del sin sentido y éste solo se construye a través de experiencias lúdicas que tiene el niño en sus primeras

relaciones objetables con procesos transicionales, es decir en su relación con el yo y no- yo; con el mundo físico de los objetos para entenderlo y transformarlo.

El adolescente aísla fantasía y realidad, pero este proceso lo vive con mucha profundidad y seriedad, sus experiencias significativas son muy pocas, debido a la edad y al desarrollo de sus estadios evolutivos, lo que hacen que su producción creativa no sea de alto nivel, como en la que se produce en aquellos adultos que logran penetrar y entender los mundos mágicos de la imaginación creadora, es decir, aquellos que como los poetas todavía tienen ligado al mundo de la realidad, el cordón umbilical del mundo mágico de los adolescentes; no hay actos creativos que ocurren en un solo mundo, la creación es un compromiso con varios mundos. Para ser creadores, es necesario abordar el mundo mágico del niño, para poderlo potenciar dentro de lógicas combinatorias y transformativas que nos permitan vivir el mundo de la creación y del juego. La creación desde esta última perspectiva no es producto de un solo plano del pensamiento racional, sino que el acto creativo es producto de una actividad mental en que operan los dos mundos (mundo de la objetividad y mundo de la fantasía). En síntesis, el juego ideal para el aprendizaje, es aquel cuyas exigencias son mayores a las habituales. Si el juego exige demasiado poco, el adolescente se aburre. Si tiene que ocuparse de muchas cosas, se vuelve ansioso.

El estado ideal de un juego en el aprendizaje es aquel que se produce en una delicada zona entre el aburrimiento y la ansiedad, entre la interioridad y la exterioridad, es decir, en una zona de estado de flujo, en la que en el cerebro, la emocionalidad y excitación del circuito nervioso este en sintonía con la exigencia del juego; similar a lo que ocurre en los juegos computarizados y de Nintendo en los cuales el adolescente se siente ocupado en una actividad que lo atrapa y retiene toda su atención sin esfuerzo y por consiguiente en este estado el cerebro descansa y produce muchas asociaciones cognitivas de alto nivel.

Al respecto Hidalgo (2000) sostiene que: “Sobre el juego hay diversas teorías, estando entre las más importantes: la teoría de Kart Buhler; la teoría de la ficción de Clarparedé; la teoría de la sublimación de Freud; y otras como la teoría biológica del ejercicio preparatorio; teoría catártica; teoría del atavismo; teoría del crecimiento y la teoría sociológica del juego como aprendizaje social” (p.77).

El juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje El juego es una actividad voluntaria que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales, según unas reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de tensión y de alegría, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente; por lo tanto, es una herramienta más que válida para el proceso de enseñanza-aprendizaje que se lleva a cabo en los centros de educación primaria y secundaria, así como en parte de la secundaria contribuyendo en su acción a alcanzar las finalidades educativas que marcan los actuales diseños curriculares, base del sistema educativo actual.

El juego debe estar incluido en los proyectos educativos no solo porque los niños sientan la necesidad de jugar, sino como medio de diagnóstico y conocimiento profundo de las conductas de los alumnos. El juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta del niño: de carácter, de habilidades sociales, de dominios motores y el desarrollo de las capacidades físicas; al tiempo que entrañan experiencias diversificadas e incluyen incertidumbre, facilitando la adaptación y como consecuencia, la autonomía en todos los ámbitos de la conducta del adolescente. El docente deberá tener en cuenta que el juego supone una acción motriz por lo que tal y como señala Florence deben cumplirse una serie de premisas que recogen las principales líneas metodológicas constructivistas en las que se basa el actual sistema educativo, como son la:

Participación

Variedad

Progresión

Indagación

Significatividad

Actividad

Apertura

Globalidad En definitiva, para que un juego se convierta en un medio educativo, es necesario que se den y que se cree una serie de condiciones: Deben potenciar la creatividad; esta es una de las características que ofrecen al juego más relevancia a la hora de su uso en la enseñanza.

Deben permitir en primera instancia el desarrollo global del niño, pudiéndose posteriormente potenciar aspectos más específicos.

Deben eliminar el exceso de competitividad, buscándose más lo cooperativo que lo competitivo. Así se evitarán que destaquen siempre los mismos jugadores; dándose más importancia al proceso que al resultado.

Se evitarán situaciones de jugadores espectadores, por lo que se eliminarán juegos de eliminación por otros en los que todos participen siempre teniendo algún rol dentro del juego. Constituyéndose como una vía de aprendizaje cooperativo evitando situaciones de marginación.

Debe ser gratificante, y por lo tanto motivantes y de interés para el alumno.

Debe suponer un reto para el alumno (estímulo), pero que este sea alcanzable.

Se debe buscar un correcto equilibrio entre la actividad ludomotriz y el descanso.

Debido a su carácter global, el juego debe ayudar en el desarrollo de todos los ámbitos del niño: Cognitivo: Conoce, domina y comprende el entorno. Se descubre a sí mismo. Obtiene nuevas experiencias que le ofrecen solucionar problemas Motriz

Factor de estimulación

Desarrollo percepción y confianza en el uso del cuerpo. Afectivo



Contribuye al equilibrio y dominio de sí mismo Refugio ante dificultades

Entretenimiento, placer

Le permite expresarse, liberar tensiones

Social Facilita el proceso de socialización

Aprende normas de comportamiento

Medio para explorar su rol en los grupos. Importancia y valor del juego en la educación Al jugar los adolescentes expresan su creatividad, desarrollan su imaginación, sus fuerzas físicas, y sus habilidades para resolver problemas.

Cuando los adolescentes juegan con sus amistades, aprenden y practican el manejo de emociones y las destrezas sociales.

Si bien las materias académicas son importantes para que los niños sean exitosos, el desempeño social y emocional es igualmente importante.

El juego es el lenguaje principal de los adolescentes; éstos se comunican con el mundo a través del juego.

El juego de los adolescentes siempre tiene sentido, según sus experiencias y necesidades particulares.

El juego muestra la ruta a la vida interior de los adolescentes; expresan sus deseos, fantasías, temores y conflictos simbólicamente a través del juego.

El juego de los adolescentes refleja su percepción de sí mismos, de otras personas, y del mundo que les rodea.

A través del juego los adolescentes lidian con su pasado y su presente, y se preparan para el futuro.

El juego estimula todos los sentidos.

El juego enriquece la creatividad y la imaginación

El juego ayuda a utilizar energía física y mental de maneras productivas y/o entretenidas.

El juego es divertido, y los niños tienden a recordar las lecciones aprendidas cuando se están divirtiendo.

El juego facilita el aprendizaje sobre: Su cuerpo: limitaciones. Su personalidad: intereses, preferencias. Otras personas: expectativas, reacciones, como llevarse con adultos y con niños. El medio ambiente: explorar posibilidades, reconocer peligros y límites.

La sociedad y la cultura: roles, tradiciones, valores. Dominio propio: esperar, perseverar, lidiar con contratiempos y derrotas. Solución de problemas: reconocer opciones, escoger y lidiar con las consecuencias.

El juego es la expresión universal de los sentimientos, creación temores, inquietudes y curiosidades del niño para manifestar al mundo su presencia, es la actividad del niño que le sirve como instrumento de aprendizaje y lo integra al grupo. El juego permite la realización de actos vinculados por un motivo, pone de manifiesto una actitud positiva entre el quehacer humano y el medio que lo rodea, es un tema trascendental en el desarrollo del niño para poder comprender su importancia primero hay que definirlo. “La palabra juego viene del latín “Locus” que quiere decir acción o efecto de jugar. Diversión o ejercicio recreativo sujeto a ciertas reglas en el cual se gana o se pierde”

Las diferentes teorías sobre el concepto de juego giran alrededor de la concepción que posee su autor y se fundamentan en la filosofía y en la posición doctrinaria de cada investigador.

El juego es una actividad del hombre y de los animales, útil para el ejercicio y para el descanso de otras actividades y descarga de tensiones, unida siempre a una sensación de placer y tiene su objeto en sí mismo. Su valor radica en que psicológicamente forma parte de la vida del niño y es uno de los instrumentos que le permite un desarrollo armónico de todas sus facultades, para incorporarse a un medio social, por eso algunos investigadores afirman que “no hay infancia sin juego, ni juego sin infancia”.

Puede inferirse entonces que el juego es la vida misma del niño, le proporciona los medios adecuados para realizarse en un medio propio, en donde se comunica consigo mismo a través de su fantasía y le permite la participación con el mundo exterior por medio de su relación social y proyección de

actitudes, pone al sujeto en movimiento, útil para el ejercicio y para el desarrollo mental u otras actividades, que proporciona cierto placer en quienes lo realizan con un objetivo. Es una actividad biológica en la que intervienen factores psicológicos, fisiológicos y sociales que se manifiestan de diversas maneras, según la edad, sexo, condición social y cultural en que se desenvuelva el sujeto que lo ejecute.

“Habiendo exceso de energía vital, de fuerza nerviosa en el individuo, éste ha de gastarla de alguna forma. Por eso juega el niño y los seres vivientes mientras son jóvenes”. Poeta Schiller 1795.” El exceso de energía no utilizado por la necesidad de vivir, da nacimiento al juego en todas sus formas”. Spencer.

Piaget y Chateau, coinciden en los planteamientos generales, que unen el juego a la estructura mental del niño. Chateau, sostiene que “jugar es gozar y el nuevo placer del juego, es la alegría del éxito y sobre todo en relación con el sentimiento de personalidad satisfacción de ser un yo”. causa de ese éxito; demuestra la importancia de la que se llamó reacción del triunfo.

En otros términos, el juego parte del sujeto no de la imagen y por eso debemos buscar su fuente en factores subjetivos y no en factores delimitados por el exterior. “Así el juego es conducta autónoma, no copia” es particularmente importante esta afirmación, ya que son muchos los adultos que afirman que el juego infantil es el resultado de la imitación, es exactamente lo opuesto.

También Piaget, sostiene que el juego es lo opuesto y lo correlativo de la imitación.

Chateau afirma que el juego expresa el deseo de ser grande, de aparecer como grande ante sí y ante los demás.

A partir de Freud la comprensión del juego infantil se modificó sustancialmente. En la actualidad sus discípulos siguiendo diversas corrientes, pero siempre bajo su inspiración han aportado para darle una nueva dimensión y atender al niño a partir de sus juegos. El juego cumple diversas funciones y se fundamenta en las formas de vida de los grupos sociales satisfaciendo sus

necesidades y permite adquirir una visión del mundo que lo rodea, por medio del juego el niño convive con otros de su misma edad, con las mismas ventajas, sin importar el nivel cultural, racial o condición social.

Si consideramos que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño y una de sus primeras actividades, a través del cual conoce el mundo que lo rodea, incluyendo las personas, los objetos y el funcionamiento de los mismos y la forma de manejarse de las personas cercanas, no podemos excluir el juego del ámbito de la educación formal (María Regina Öfele); por eso, Moyles afirma que tanto en la formación inicial de los docentes como en la actualización y perfeccionamiento de los profesores se debe garantizar que obtengan una formación con el objeto de conservar el papel vital del juego en el desarrollo de los alumnos y alumnas.

El juego es una parte inherente de los niños, los niños juegan para divertirse, sin embargo, el juego puede ser utilizado para: aprender, desarrollar habilidades, ampliar conocimientos, desarrollar el dominio del lenguaje, de la capacidad de razonamiento, planificación, organización y toma de decisiones. Los juegos de los niños tienen gran importancia fisiológica y psicológica, pero la gran función del juego es preparar al ser para actuar con eficacia en la vida adulta, por eso se considera “el juego infantil como un pre-ejercicio, un adiestramiento para el futuro”. Su valor educativo se pone de manifiesto si comparamos la vida del niño con la del adulto, en que uno juega y el otro trabaja, pero el juego servirá al niño de tránsito de la vida del juego a la vida del trabajo, por eso es importante que el niño viva esa etapa a plenitud y motivado siempre por la persona encargada en ese momento de ayudarlo a desarrollarse. Se dice que "El juego es la forma más natural de aprender. Su práctica contribuye al desarrollo social y afectivo de la personalidad y fomenta la adquisición de actitudes, valores y normas. El afán de logro propiciado produce la observación voluntaria de una disciplina"

## **La lectura y el juego**

No siempre se ha encontrado en las escuelas, el aprendizaje por medio del juego, a pesar de que se han abierto a veces con sincero entusiasmo a la renovación pedagógica y didáctica, la manera de unir actividades lúdicas y manuales con las actividades dedicadas a desarrollar el programa de estudios de las diversas disciplinas. El niño jugando se acostumbra a prever ciertos afectos, a experimentarlos y a observar determinadas relaciones, para gradualmente de una actividad global y sincrética frente a la realidad, a una actitud analítica, reúne datos de la experiencia obtenida y procura la curiosidad que de ellos se deriva. El mundo del niño es el juego, en donde los intereses lúdicos abarcan por lo general todo su tiempo de actividad. Las investigaciones realizadas por los pedagogos y los psicólogos en lo referente a la educación, ha sido llevado a los docentes a que se den cuenta que el juego educativo es de gran ayuda, pues por medio de ellos enseñan a los alumnos a adquirir cambios conductuales, hábitos, habilidades y destrezas, el juego es un gran recurso educativo de potentota influencia formativa para los alumnos.

Se le llama juegos educativos a los juegos donde los docentes participan, seleccionan y dirigen esta actividad, aprovechando estos recursos para comparar la diferencia entre realizar lecturas por medio de estos recursos y el aprovechamiento de los mismos, para fomentar hábitos a la lectura, ya que el juego como una técnica para la comprensión de lecturas en el aula permite que los alumnos puedan experimentar los conocimientos adquiridos en forma indirecta y el docente sacar ventaja de ello, los docentes deben escoger los juegos acordes a las posibilidades, necesidades e intereses del grupo, sin olvidar el objetivo de la enseñanza, valdría la pena establecer que la escuela, tal y como se ve en la actualidad, no es ni ha sido una escuela para la vida democrática, o una educación para la libertad, por cuanto el alumno es solo receptor de ideas que en algunas o la mayoría de las ocasiones resultan tan alejadas de su comprensión y utilidad, que en resumen es lo que cuenta en el proceso de la educación.

Si la motivación hacia la lectura se realiza haciendo uso de las dos corrientes, en donde el docente realiza los objetivos de la enseñanza y el alumno participa de los mismos en forma dinámica y acorde a sus necesidades e intereses, seguramente que tendría mayores oportunidades de realizar lo que Thorndike afirma, cuando dice: “provocar una reacción que cambie el organismo o la situación de modo que las respuestas subsiguientes tiendan a ser satisfactorias” En cualesquiera de las dos situaciones que se considere al juego, ya sea como motivador de una situación de enseñanza o como técnica para realizar una actividad planificada, cumple una función que en pocas oportunidades se ha considerado como instrumento para una buena comprensión.

La existencia y la necesidad del juego en niños de 7 12 años no se ha sentido y valorado con especial sensibilidad en determinados momentos de su vida, pues cumple diversas funciones y se fundamenta en la forma de vida de los grupos sociales, satisfaciendo sus necesidades y logrando una libertad que le permita adquirir una visión del mundo que le rodea.

Los niños consideran los libros como juguetes, y los juguetes son objetos muy importantes para los niños, por lo tanto, el juego es "un excelente medio para el cultivo de la imaginación y un medio de expresión de sí mismos y de interpretación del mundo. Por lo tanto, debemos considerar el libro como un juguete, reconociendo así toda la importancia que el juguete tiene en el desarrollo infantil. Solo cuando nosotros elevemos el libro a la categoría de juguete para el niño, cobrará interés y sentido para él"

Algunas de las razones para leer son:

- “Es divertido
- Deja buen sabor de boca y ganas de seguir jugando (...Leyendo)
- Convierte un rato de trabajo en una fiesta
- Los niños entienden espontáneamente que para jugar hay que seguir hay que seguir ciertas reglas

- Los niños juegan de forma natural. Casi no hace falta animarlos a que jueguen”

En el siguiente esquema se visualiza de una mejor manera cómo influye el juego en la lectura:

### **El juego pedagógico**

El valor del juego se multiplica cuando se aplica al campo de la enseñanza, en esta instancia evidencia su valor pedagógico como técnica aplicada en el proceso de aprender más que de enseñar; porque promueve la actividad en el alumno y lo motiva para adquirir una serie de experiencias colaterales que paulatinamente irán configurando su personalidad. El juego pedagógico consiste en una serie de principios cuyo objetivo es promover el aprendizaje, partiendo de una relación diferente entre el docente y sus alumnos. Estos principios fueron estructurados por Gutiérrez y Prieto (1991) en la Mediación Pedagógica, en la cual el interlocutor (el alumno) es la pieza clave por eso resulta imprescindible conocerlo para intentar cualquier proceso de educación. Los principios son los siguientes:

“Pocos conceptos con mayor profundización: esto definitivamente no se logra si el docente al llegar al aula se dedica a dictar o copiar contenidos.

La puesta en experiencia: cuando el proceso de aprendizaje parte de la experiencia de los alumnos genera una dinámica que va de la experiencia a los conceptos y viceversa.

Lograr acuerdos mínimos: con argumentos y razones la manera que participen y propongan ideas para desarrollar algunas actividades.

La educación no es solo un problema de contenido: encontrar una metodología rica y variada para comunicarse.

Construir el texto: ir con los estudiantes construyendo su propio texto para que sea un recurso útil al alumno.

Lo lúdico la alegría de construir: el alumno va construyendo o reconstruyendo conceptos y experiencias de manera amena y dinámica.

Saber esperar: respetar los ritmos de aprendizaje de los alumnos, para explicar determinadas experiencias.

No forzar a nadie: no obligar al alumno a memorizar al pie de la letra y sin comprensión y no violentar la capacidad de construcción del alumno.

Partir siempre del otro: tomar en cuenta las creencias, sueños, conocimientos que poseen los alumnos.

Compartir no invadir: tener en cuenta siempre el respeto, la tolerancia y reconocer las características y diferencias de los demás.

El sentir y el aprender: el gran educador Simón Rodríguez dice: “que lo que no se hace sentir no se entiende y lo que no se entiende no interesa” ese sentir se refiere a la búsqueda de la significación del aprendizaje.

La creatividad: en el verdadero acto pedagógico se le abre la puerta a la creatividad y se le invita a que se desarrolle.

Todo aprendizaje es un interaprendizaje: es muy importante el aprendizaje en grupo en el que los alumnos pueden aprender de sus propios compañeros.

No hay prisa: hay que marchar despacio lo cual no es sinónimo de lento, no es acelerar para cubrir contenidos sino verificar cuanto realmente están aprendiendo.

Todo acto pedagógico da lugar a lo imprevisible: no podemos olvidar que durante el año pueden surgir acontecimientos, hechos o sucesos que podrían enriquecer a los alumnos.

La educación es un acto de libertad: es precisamente una expresión de comunicación y de crítica”.



### **Importancia del juego en el aprendizaje**

Torres (2002) en su artículo “el juego como estrategia de aprendizaje en el aula” aduce que el juego es una forma diferente de aprender. Además, que estos van a aportar recreación y descanso y a su vez mantienen el interés y la motivación del estudiante. Torres afirma que los niños captan el 20 % de la clase y si no se usan diferentes estrategias y se sale de lo tradicional y del aprendizaje pasivo, será difícil la adquisición de aprendizajes.

Ocampo (2009) en su artículo “lugar e importancia del juego en el aprendizaje” refiere que el juego es fuente de desarrollo tanto socioemocional como cognoscitivo. Esto es debido a que en el juego los niños se van a relacionar e interactuar con sus compañeros intercambiando ideas y negociando. Con respecto a lo cognoscitivo, este va a facilitar el desarrollo simbólico y la creatividad, además de influir positivamente en la enseñanza aumentando la motivación de los niños.

EL DCN (diseño curricular Nacional) aduce que los niños tienen una naturaleza activa y por tanto necesitan del juego para poder adquirir aprendizajes, los cuales deben ser “activos” y es aquí donde el juego tiene un rol primordial para salir de la rutina y facilitar la interacción entre los estudiantes.

Por otro lado, dentro de las estrategias de enseñanza que propone el DCN encontramos al juego de roles y sociodramas que se utilizan con el fin de desarrollar el pensamiento lógico, creativo, original y la capacidad de resolución de problemas. En el presente taller se hace uso de estrategia donde los niños asumirán distintos roles y darán a conocer su entendimiento de la lectura.

Según Valera (2010) en su artículo publicado en la revista didáctica del español como lengua extranjera, jugar y aprender son dos acciones íntimamente relacionadas, de modo que, si estas se complementan, el ambiente de la clase será ameno y por tanto el estudiante se sentirá más cómodo y abierto en el aprendizaje.

Chateau, (1958) El juego, afirma la personalidad, la imaginación, enriquece vínculos y manifestaciones sociales, desarrolla estructuras mentales, forma el carácter y los hábitos del niño. A través del juego del niño exhibe su inteligencia, voluntad, carácter, personalidad que permite observar y guiar a los pedagogos a aplicar esta intención caracterológica para una enseñanza personalizada.

Según Huizinga, (citado por Rüssel, 1970) el juego es importante ya que es una actividad voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de tiempo y espacio ateniéndose a reglas libremente aceptadas y, aunque se reconozca el carácter de impulsión en el juego, existe siempre un estado afectivo de sintonización, con gozo y elevación de ánimo y puede admitirse justificadamente que ambos se estimulan y potencian mutuamente.

Huizinga, citado por Moor (1972) afirma que el juego es una actividad vital en los seres y los niños que no juegan muestran ya trastornos psíquicos. La cultura humana comienza y se desarrolla a través del juego, aporta un proceso de transformación que conlleva la vida activa del sujeto. Como medio educativo sirve para provocar la voluntad en los niños; y puede a la vez hacer brotar la satisfacción interna y el entusiasmo en una actividad sin coaccionarlo.

Millar (1979). Afirma que el juego intelectual, el recitado cuentos, el uso del lenguaje, de instrumentos, son fundamentales para el aprendizaje ya que estos estímulos a través del juego activan funciones cognitivas, el desarrollo del lenguaje, aptitudes sociales, la curiosidad y revela esta importancia la influencia de los juegos en el desarrollo del niño en un estudio comparativo entre niños que no fueron estimulados, criados en instituciones asistenciales y niños que recibieron estímulos afectivos, sociales e intelectuales a través de los juegos.

Según Cañeque (1991), Los cuentos narrativos proveen una estructura temática, escena por escena, se ayuda al niño a crear una Gestalt, una coherencia para comprender y elaborar significados. En el proceso educativo, las actividades lúdicas forman parte de la necesidad intrínseca del niño a descubrir estímulos externos que producen cambios significativos en su propio repertorio de experiencias y sobre todo es el medio fundamental para la estructuración del lenguaje y del pensamiento,

y favorece la sensación de logro, minimizando el juicio descalificativo que produce el error.

Según Winnicott, D.W. (1982). El juego es una experiencia creadora, estimulante donde se adquiere experiencias y ofrece oportunidad para desarrollar la creatividad, es un facilitador entre el medio y el sujeto.

Según Piaget (2002). “el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas”. Las situaciones de juego y experiencias directas contribuyen a que el niño adquiera una mejor comprensión de su mundo y así ir viviendo experiencias que favorecerán los aprendizajes futuros. Durante el juego, el niño ejercita sus sentidos, ya que tiene oportunidad de observar, percibir, y emplear los sentidos que lo ayudarán a cuajar aprendizajes más sólidos. Piaget indica que el juego está dominado por la asimilación, la incorporación de elementos externos y la acomodación de las particularidades de dichos elementos generando un equilibrio de las estructuras cognitivas fundamentales en el aprendizaje al observar, contrastar otros pensamientos para resolver propósitos.

Vigotsky (1979) recalcó la importancia de la socialización en el desarrollo de los procesos cognitivos, ya que los cambios en la comprensión se generan al realizar actividades e intercambiar puntos de vista con otros compañeros durante el proceso de resolución de la tarea y esto a su vez promueve el aprendizaje. Se crea una complicidad y colaboración al responder a problemas de manera interactiva, guiándose a través de sucesivas zonas de desarrollo próximo.

### **Naturaleza del programa “Aprendo jugando”**

El programa se desarrolla sobre el marco de las estrategias lúdicas, las cuales tienen como base teórica al constructivismo. Según esta teoría, el estudiante construye su aprendizaje sobre la base de sus experiencias, en este contexto las estrategias lúdicas van a facilitar al estudiante los conocimientos previos necesarios para

entender la lectura (vocabulario, contexto de la lectura, marco donde se desarrolla misma)

En el taller “Aprendo jugando” se considera el juego como una actividad, en la cual el niño disfruta y desarrolla capacidades que le serán útiles en el aprendizaje. Además, se toma en cuenta el aspecto social que conlleva el juego y el cual fue señalado por Vigotsky.

Además, el programa se basa en la teoría constructivista de Vigotsky, donde el estudiante a través de las estrategias lúdicas se va relacionar con otros niños, y esta interacción lo que va permitir al niño aumentar su zona de desarrollo próximo. Asimismo, el programa toma en cuenta la representación de roles planteada por Vigotsky.

Está dividido en 05 sesiones de 60 minutos aplicadas 2 veces por semana, las cuales tendrán tres tiempos: inicio, desenlace y cierre durante estos tres tiempos se hizo uso de juegos y se trabajó con lecturas interesantes y motivadoras.

#### **Antes de la lectura**

Este primer paso consiste en establecer los objetivos de la lectura, preguntar ¿Para qué vamos a leer?, conversar lo que saben del tema estimulando la participación y activando los conocimientos previos, hacer preguntas para predecir de que tratará el texto a través de las imágenes y título, imaginar su contenido, personajes, acciones y lugares y crear las condiciones necesarias de carácter afectivo para poder enfrentarse al mismo.

#### **Durante la lectura**

Este segundo momento incluye realizar una lectura general, realizar inferencias y revisar y comprobar la propia comprensión. Este es una oportunidad para intercambiar opiniones y conocimientos en función al propósito de la actividad lectora. Además, en esta etapa se puede comprobar las predicciones planteadas en

el proceso anterior, plantear preguntas sobre lo que se va leyendo, predecir lo que seguirá en el párrafo siguiente e inferir el significado de las palabras que le sean desconocidas por el contexto.

### **Después de la lectura**

En esta última etapa se consolidan las ideas o significado global del texto a través de diferentes estrategias como: contar lo comprendido en el texto y dramatizar, hacer un trabajo manual para expresar las ideas más relevantes, resumir lo entendido y aplicar el conocimiento aprendido a otras situaciones, desarrollar esquemas de acuerdo al tipo de texto leído y elaborar organizadores gráficos.

### **Objetivos del programa**

- Elevar el nivel de comprensión lectora de los educandos del segundo grado de primaria que presentan deficiencias en la lectura comprensiva a nivel semántico.
- Incorporar las estrategias lúdicas en el aprendizaje de la lectura.
- Motivar a los estudiantes de 2° grado en el aprendizaje de la lectura.
- Brindar a los maestros una estrategia motivante para los estudiantes.

## **5.5 Hipótesis**

¿La realización de una propuesta de Aprendo Jugando mejorara significativamente sus aprendizajes en comprensión lectora de los estudiantes de la I.E. 82390 PPAG de la provincia de Celendín, durante el año 2018?

¿La no realización de una propuesta de Aprendo Jugando mejorara significativamente sus aprendizajes en comprensión lectora de los estudiantes de la I.E. 82390 PPAG de la provincia de Celendín, durante el año 2018?

### **5.1.1. Variable independiente**

Resultado Aprendo jugando

### **5.1.2. Variable dependiente**

Grado de Comprensión lectora

**Variable Independiente:** Aprendo Jugando

***Definición conceptual.***

El programa “Aprendo jugando” es un conjunto de sesiones contextualizadas secuenciales y ordenadas que tiene como objetivo desarrollar la comprensión lectora en niños de 2° grado de primaria donde se ha seleccionado juegos orientados a mejorar la comprensión lectora.

Para su validación, fue sometido a juicio de expertos, profesoras expertas en el tema de la escuela PPAG, quienes realizaron sugerencias con respecto a la secuencia, la duración y presentación de los juegos, las cuales fueron consideradas para mejorar las actividades. (Se adjunta el programa en los anexos)

**Variable Dependiente: comprensión lectora**

***Definición conceptual.***

La variable dependiente fue la Comprensión lectora puesto que es la variable en la que se observó si la variable independiente, el programa “Aprendo jugando”, ejercía algún efecto.

La comprensión lectora es extraer el significado haciendo uso de los conocimientos previos para darle sentido al texto. Es un proceso de razonamiento y actitud crítica. (Esther, 2010)

**Definición operacional**

La variable dependiente fue medida con la prueba de evaluación de la comprensión lectora de Galve, Ramos Dioses, Abregú y Alcantára , cuyas dimensiones son las siguientes.

Comprensión lectora de frases: la cual evalúa la comprensión de diferentes estructuras sintácticas oracionales, como fase previa a la lectura de textos narrativos.

Comprensión lectora de textos: la cual evalúa las diferentes estructuras semánticas implícitas en el texto narrativo que ha leído, junto al desarrollo de inferencias y la elaboración de títulos a los textos y párrafos leídos.

Vocabulario: la cual tiene como objetivo valorar el grado de dominio de vocabulario relacionado con el texto, así como el posible nivel de conocimientos previos, que en gran medida pueden posibilitar la comprensión de textos.

### **Definición de términos básicos**

**Aprendizaje significativo:** Ocurre cuando la información nueva por aprender se relaciona con la información previa ya existente en la estructura cognitiva del alumno de forma no arbitraria ni al pie de la letra; para llevarlo a cabo debe existir una disposición favorable del aprendiz, así como significación lógica en los contenidos o materiales de aprendizaje. (Díaz, 1998)

**Comprensión de textos:** Es una actividad constructivista compleja de carácter estratégico, que implica la interacción entre las características del lector y del texto, dentro de un contexto determinado. (Béla, 2000)

**Constructivismo:** Confluencia de diversos enfoques psicológicos que enfatizan la existencia y prevalencia de procesos activos de autoestructuración y reconstrucción de los saberes culturales, los cuales permiten explicar la génesis del comportamiento y del aprendizaje. (Díaz, 1998)

**Enseñanza:** Proceso continuo de negociación de significados, de establecimiento de contextos mentales compartidos, fruto y plataforma a la vez de este proceso de negociación. (Béla, 2000)

**Estrategias de enseñanza:** Procedimientos o recursos utilizados por el agente de enseñanza para promover aprendizajes significativos y deben utilizarse en forma inteligente y creativa. (Díaz, 1998)

**Estrategia lúdica:** Es una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica. (Cañizales, 2004)

**Estructura cognitiva:** Integra los esquemas de conocimiento que construyen los individuos; se compone de conceptos, hechos y proposiciones organizados jerárquicamente, de manera que existe información que es menos inclusiva (subordinada) la cual es subsumida o integrada por información más inclusiva (supraordinada) (Díaz, 1998)

**Juego:** Es uno de los vehículos más poderosos que tienen los niños para probar y aprender bien nuevas habilidades, conceptos y experiencia. Adquiere una vital importancia que mediante el juego los niños crecen física, espiritual e intelectualmente. (Béla, 2000)

**Motivación:** Se deriva del vocablo moveré que significa moverse, poner en movimiento o estar listo para actuar. Es un factor cognitivo afectivo que determina los actos volitivos de los sujetos. En el plano pedagógico se relaciona con la posibilidad de estimular la voluntad, interés y esfuerzo por el aprendizaje. (Díaz, 1998)

**Motivación extrínseca:** Motivación que depende más bien de lo que digan o hagan los demás respecto a la actuación del alumno, o de lo que éste obtenga como consecuencia tangible de su aprendizaje. (Díaz, 1998)

**Motivación intrínseca:** Motivación que se centra en la tarea misma y en la satisfacción personal que representa enfrentarla con éxito. (Díaz, 1998)

**Proceso enseñanza-aprendizaje:** Procesos implicados en la apropiación o asimilación del conocimiento por parte de los alumnos y en la ayuda pedagógica que se les presta. (Béla, 2000)

**Zona de desarrollo próxima:** Es la distancia entre el nivel de desarrollo efectivo del alumno (aquellos que es capaz de hacer por sí solo) y el nivel de desarrollo potencial (aquellos que sería capaz de hacer con la ayuda de un adulto o un compañero capaz) (Béla, 2000)



## Operacionalización de variables

Variables	Dimensiones/ Aspectos	Indicadores
<b>“Aprendo jugando”</b>	Juegos Tradicionales Juegos Populares Juegos Autóctonos	Conoce el fundamento, reglas principios de los juegos aprendo jugando  Practica positivamente los juegos aprendo jugando
Comprensión Lectora	Nivel Literal Nivel criterial Nivel Inferencial	Recupera la información explícitamente planteada en el texto y se la reorganiza mediante clasificaciones, resúmenes y síntesis  Utiliza los datos explicitados en el texto, más las experiencias personales y la intuición, realizar conjeturas o hipótesis.
Comprensión Lectora	Comprensión Crítica	Emiten juicios valorativos
	Comprensión Apreciativa	Representa la respuesta emocional o estética a lo leído.
	Comprensión Creadora	Incluye todas las creaciones personales o grupales a partir de la lectura del texto.

## 5.6. Objetivos

### 5.6.1. General

Determinar los efectos de la Propuesta: aprendo jugando para mejorar la comprensión lectora de los alumnos de la Institución Educativa Pública N° 82390 PPAG – Celendín, año 2018

### 5.6.2. Específicos

Realizar un diagnóstico sobre el desarrollo de sus aprendizajes de los estudiantes de la Institución Educativa N° 82390 PPAG de la Provincia de Celendín.

Desarrollar sesiones de aprendizaje donde se utilice un Programa de aprendo jugando con los estudiantes de la Institución Educativa N° 82390 PPAG, Celendín 2018

Analizar y Procesar estadísticamente los resultados del pre y post test

Diseñar una propuesta sobre actividades de comprensión lectora orientados a mejorar sus aprendizajes de los estudiantes la Institución Educativa N° 82390 PPAG Celendín.

## 6. METODOLOGÍA

**6.1 El tipo de investigación:** Descriptiva experimental.

**Diseño de investigación:** Pre experimental con un solo grupo con pre y post test. Cuyo diagrama es el siguiente:

El diseño que se empleará es Pre test y Post test con un solo grupo		
O <sub>1</sub> Pre test	X Variable independiente	O <sub>2</sub> Pos test

*Donde*

**GE** = Grupo experimental

**O<sub>1</sub>** = Pre test

**X** = Variable independiente

**O<sub>2</sub>** = Post test

## 6.2 Población y muestra

### A. Población.

Está constituida 160 estudiantes de Educación Primaria de 2° grado de la Institución Educativa N° 82390 PPAG Celendín – 2018.

### B) Población muestreada.

Constituida 20 estudiantes de 2° grado de la Institución Educativa N° 82390 PPAG Celendín – 2018.

### Muestra.

Se trabajará con muestreo no probabilístico con un grupo estratificado preformado, la muestra estará constituida por 20 niños la Institución Educativa N° 82390 PPAG Celendín – 2018.

## 6.3 Técnicas e instrumentos de investigación

Para la recolección de evidencias conducentes a realizar la prueba de hipótesis,  
En el presente estudio se realiza con las siguientes técnicas e instrumentos:

Técnicas	Instrumentos	Descripción
Observación	Ficha de observación	Recoger información relacionada al marco teórico
Comprobación	Aplicación de sesiones de Aprendizaje	Para medir el aprendizaje en cada actividad a aplicada

## 7 RESULTADOS

### Procesamiento, análisis e interpretación de datos

Los resultados del trabajo denominado, propuesta aprendo jugando mejorara la comprensión lectora de los estudiantes de la Institución Educativa N° 82390 PPAG de la provincia de Celendín, durante el año 2018.

Se ha optado por diseño pre experimental con una muestra de 20 niños y niñas con el propósito de contrastar la hipótesis central:

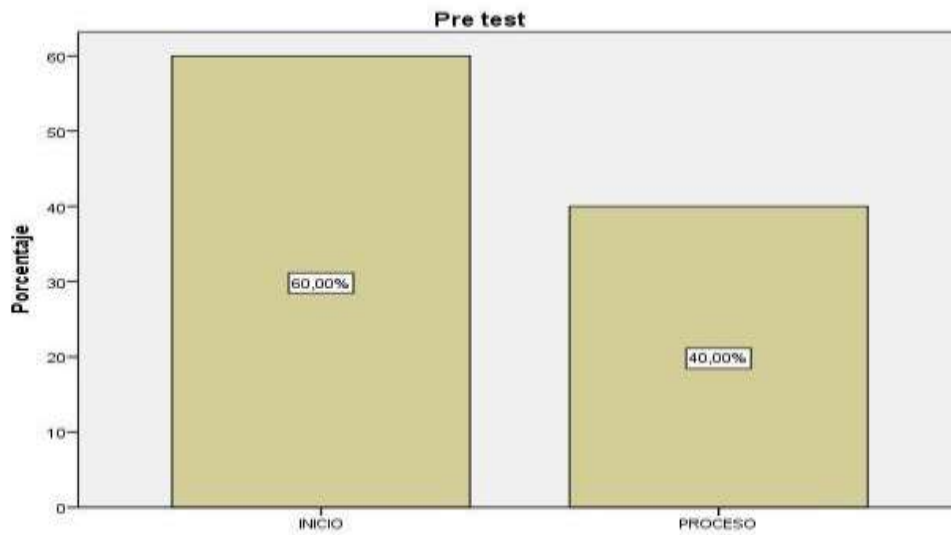
Al aplicar la propuesta Aprendo Jugando mejorara la comprensión lectora significativamente de los estudiantes. Las técnicas e instrumentos que nos han permitido la recolección de información fueron la observación directa a través de fichas de observación directa con la prueba de cuestionario (Pre y Pos test), permitiéndonos dar como válida la hipótesis central y lograr con los objetivos propuestos.

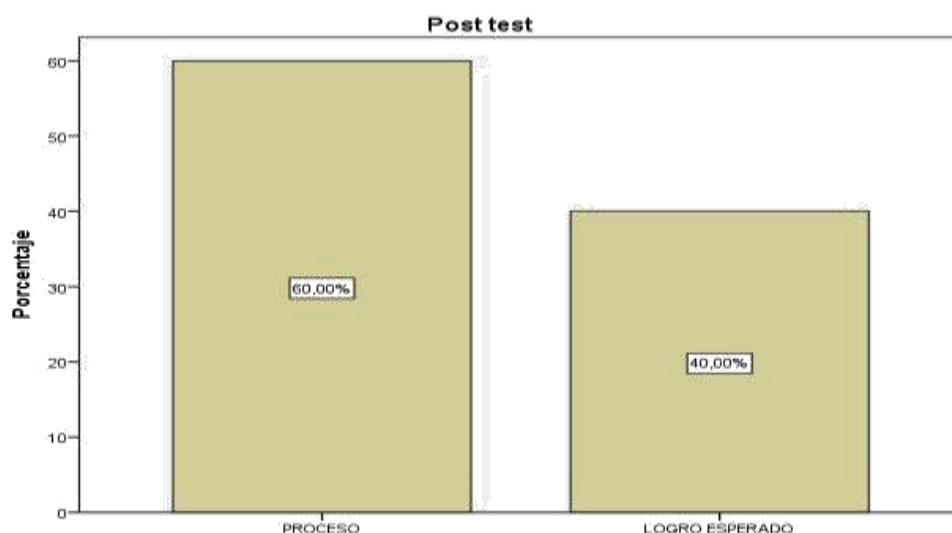
### Tabla de frecuencia

**Indicador N° 01** Conoce el fundamento, reglas principios de los juegos  
“Aprendo jugando”

		Pre test			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	INICIO	12	60,0	60,0	60,0
	PROCESO	8	40,0	40,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Post test					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	PROCESO	12	60,0	60,0	60,0
	LOGRO ESPERADO	8	40,0	40,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	





### **Interpretación N°1:**

Se aprecia en las tablas y gráficos N°1, en el pre test el 60.00 % de los estudiantes Conoce el fundamento, reglas principios de los juegos “aprendo jugando”, el 40.00 % están en proceso

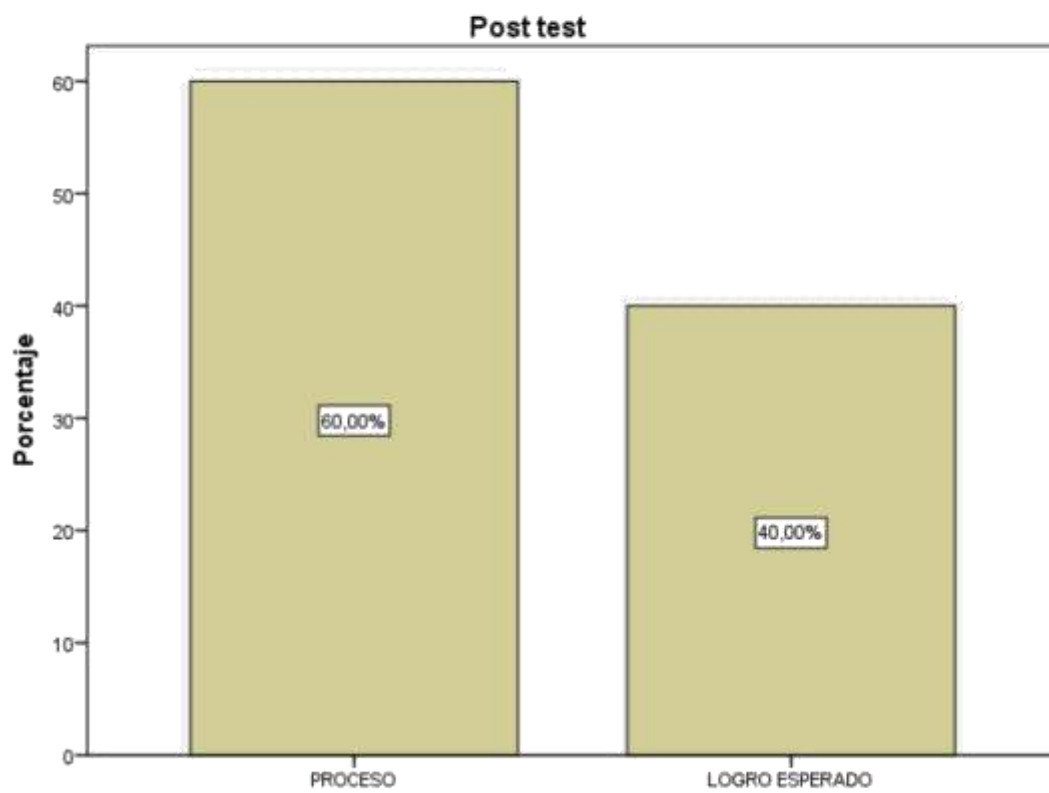
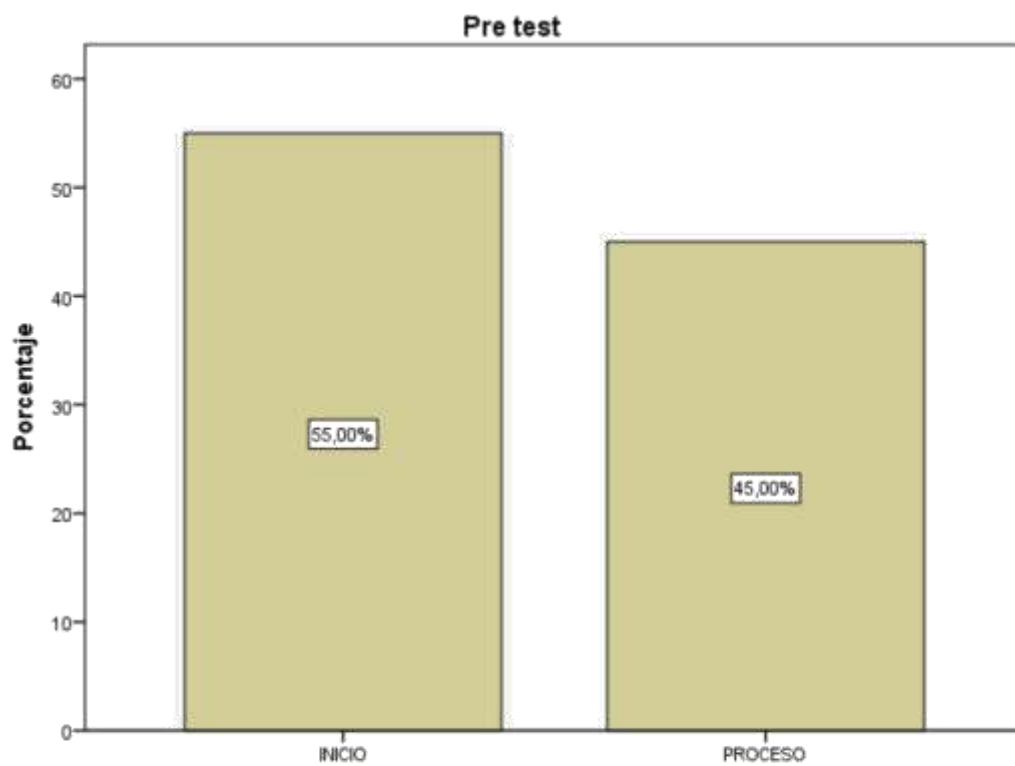
En el post test se aprecia que el 60 .00 % de los estudiantes están en proceso, el 40.00 % están en logro esperado, con respecto al indicador conoce el fundamento, reglas principios de los juegos.

Lo significa que en el pre test la mayoría de los estudiantes están en inicio y proceso; mientras que en post tes la mayoría están en proceso y logro esperado mostrándose una ganancia pedagógica positiva.

**Indicador N° 02:** Practica positivamente los juegos aprendo jugando

Pre test					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	INICIO	11	55,0	55,0	55,0
	PROCESO	9	45,0	45,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Post test					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	PROCESO	12	60,0	60,0	60,0
	LOGRO ESPERADO	8	40,0	40,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	





## Interpretación N°2:

Se aprecia en las tablas y gráficos N°1, en el pre test el 60.00 % de los estudiantes están en inicio, el 40.00 % están en proceso con respecto al indicador Practica positivamente los juegos aprendo jugando

En el post test se aprecia que el 60 .00 % de los estudiantes están en proceso, el 40.00 % están en logro esperado, con respecto al indicador.

Lo significa que el 20 % de alumnos que estaban en inicio han pasado a la condición de proceso y el 40 % que estaba en proceso han pasado al logro esperado. Obteniéndose una ganancia pedagógica positiva.

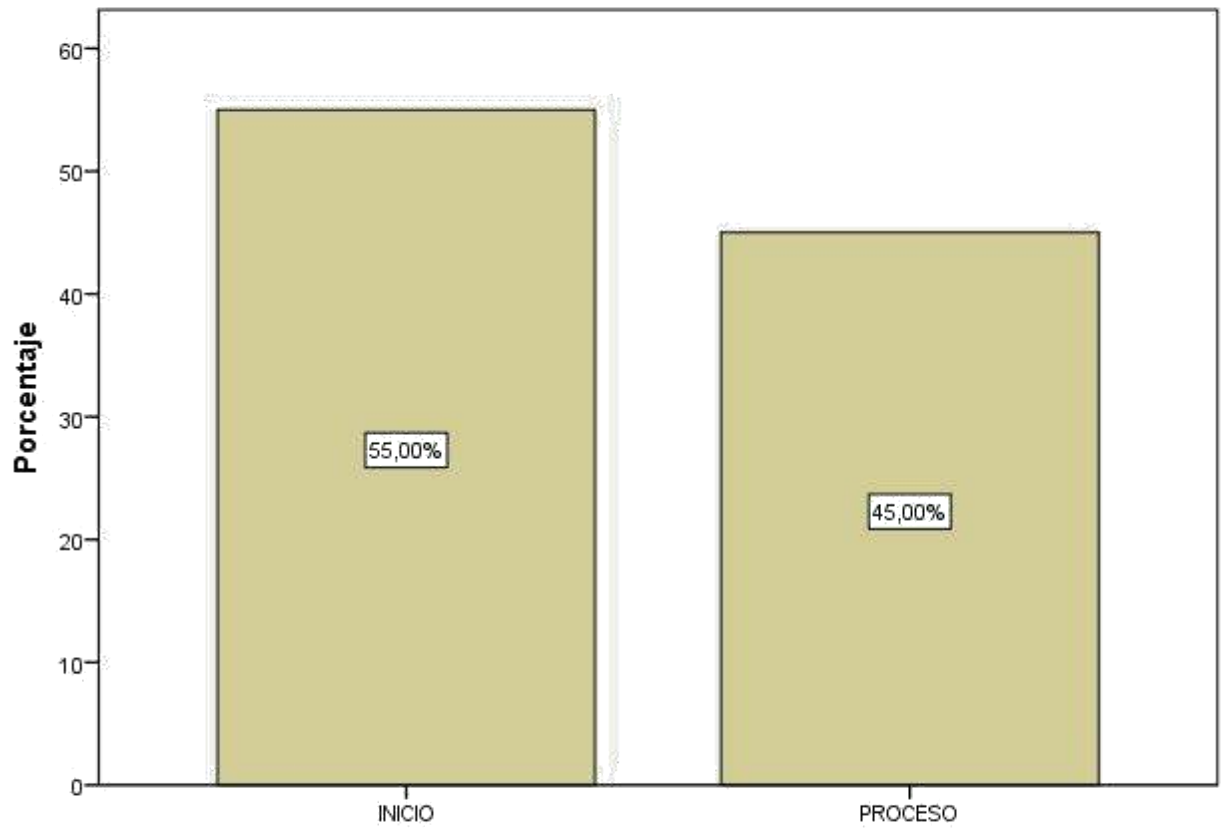
**Recupera la información explícitamente planteada en el texto y se la reorganiza mediante clasificaciones, resúmenes y síntesis**

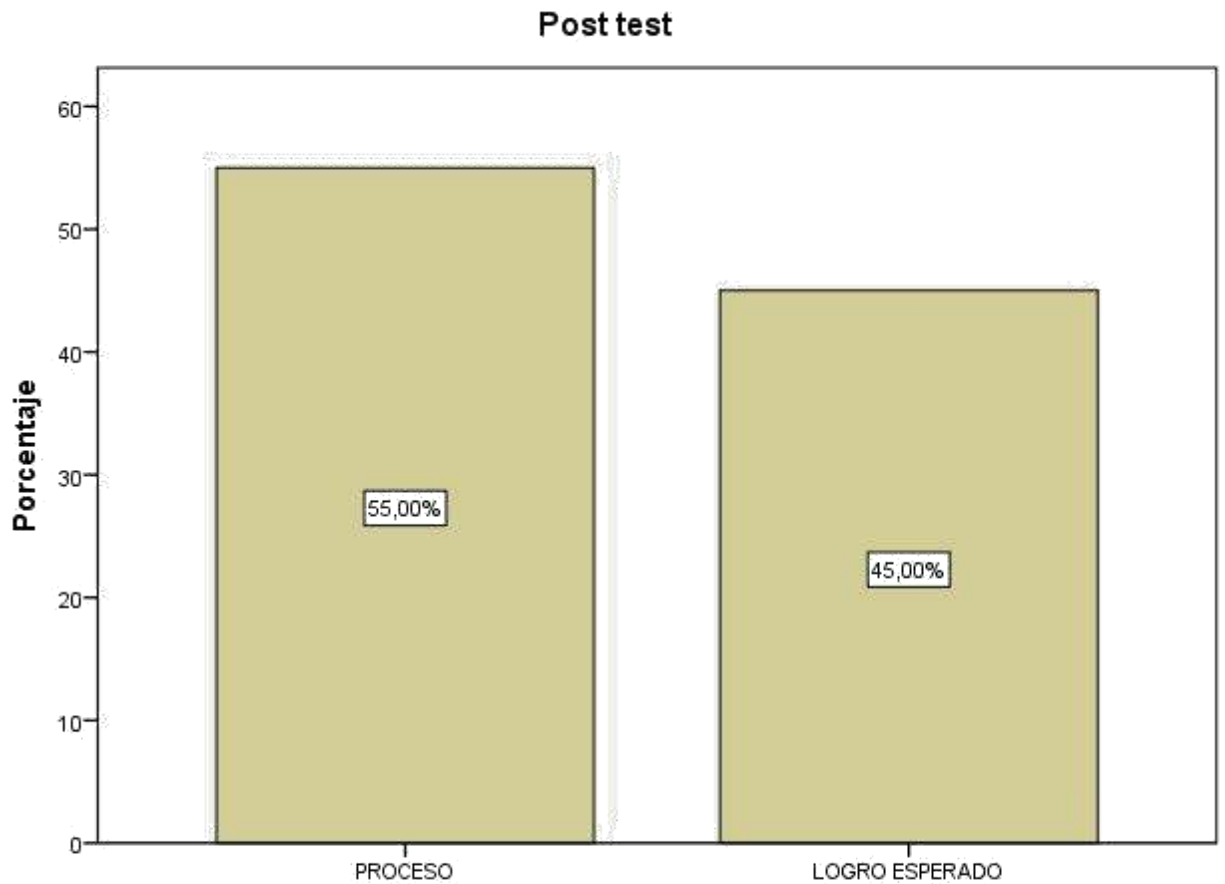
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
VálidoINICIO	11	55,0	55,0	55,0
PROCESO	9	45,0	45,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

**Recupera la información explícitamente planteada en el texto y se la reorganiza mediante clasificaciones, resúmenes y síntesis**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
VálidoPROCESO	11	55,0	55,0	55,0
LOGRO ESPERADO	9	45,0	45,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

### Pre test





### **Interpretación N°3:**

Se aprecia en las tablas y gráficos N°1, en el pre test el 60.00 % de los estudiantes están en inicio, el 40.00 % están en proceso con respecto al indicador recupera la información explícitamente planteada en el texto y se la reorganiza mediante clasificaciones, resúmenes y síntesis.

En el post test se aprecia que el 60 .00 % de los estudiantes están en proceso, el 40.00 % están en logro esperado, con respecto al indicador.

Lo significa que el 20 % de alumnos que estaban en inicio han pasado a la condición de proceso y el 40 % que estaba en proceso han pasado al logro esperado. Obteniéndose una ganancia pedagógica positiva. Referente al

indicador recupera la información explícitamente planteada en el texto y se la reorganiza mediante clasificaciones, resúmenes y síntesis

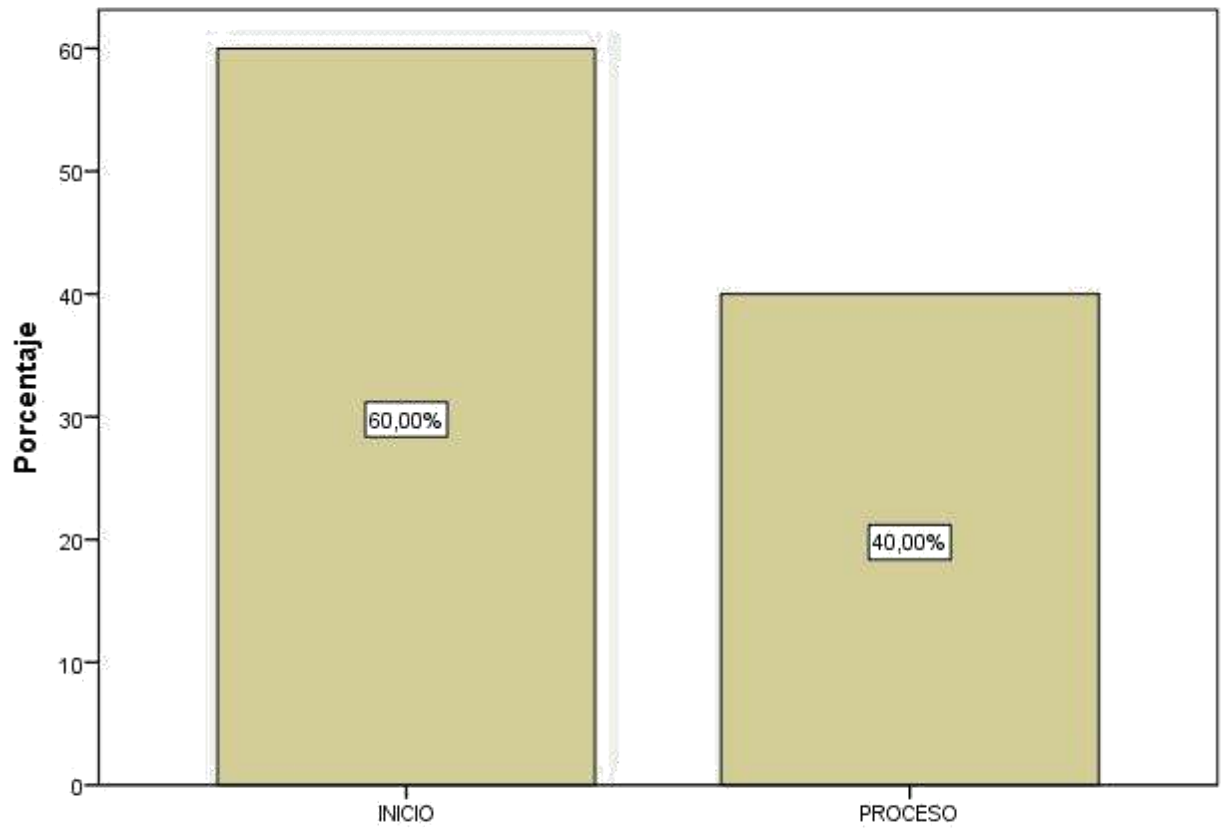
**Utiliza los datos explicitados en el texto, más las experiencias personales y la intuición, realizar conjeturas o hipótesis.**

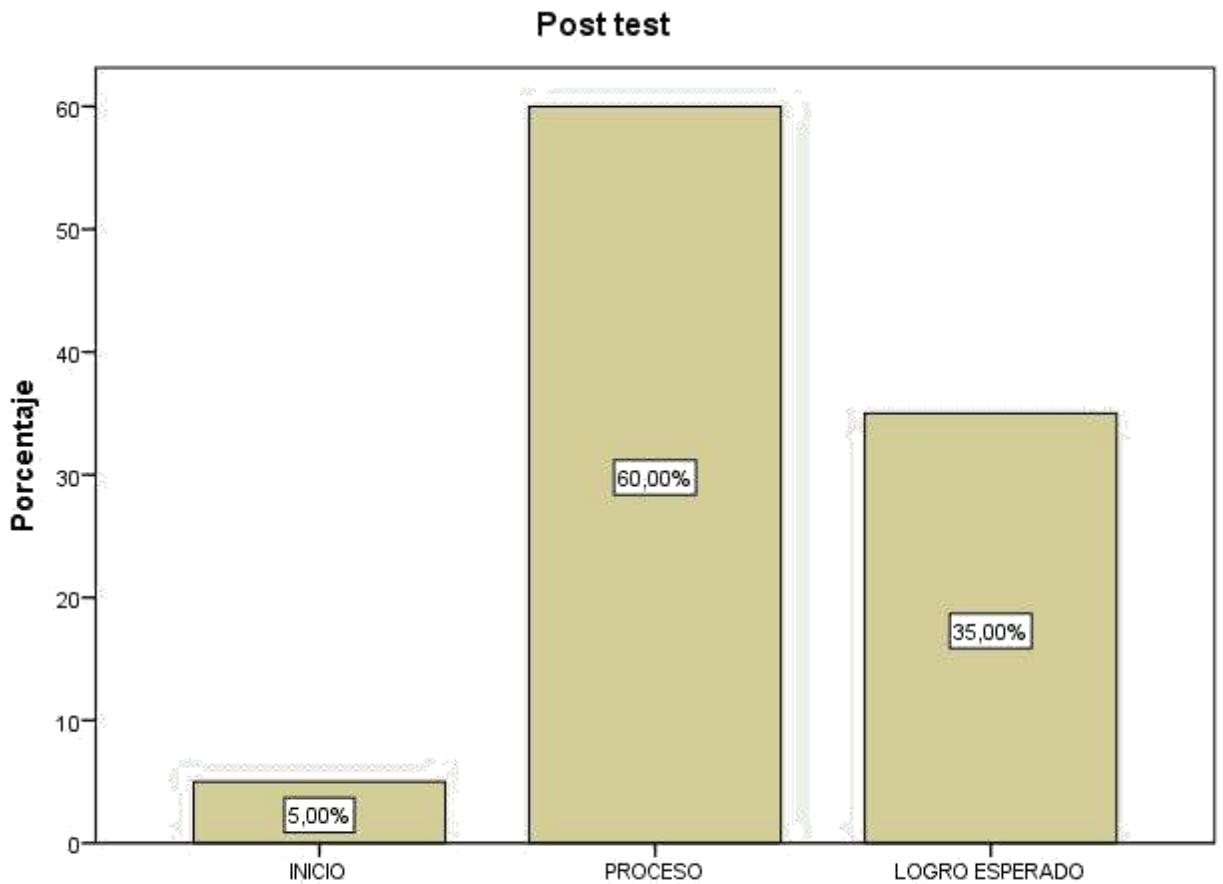
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido INICIO	12	60,0	60,0	60,0
PROCESO	8	40,0	40,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

**Utiliza los datos explicitados en el texto, más las experiencias personales y la intuición, realizar conjeturas o hipótesis.**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido INICIO	1	5,0	5,0	5,0
PROCESO	12	60,0	60,0	65,0
LOGRO ESPERADO	7	35,0	35,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

### Pre test





#### **Interpretación N°4:**

Se aprecia en las tablas y gráficos N°1, en el pre test el 60.00 % de los estudiantes están en inicio, el 40.00 % están en proceso con respecto al indicador Utiliza los datos explicitados en el texto, más las experiencias personales y la intuición, realizar conjeturas o hipótesis

En el post test se aprecia que el 60 .00 % de los estudiantes están en proceso, el 40.00 % están en logro esperado, con respecto al indicador.

Lo significa que el 20 % de alumnos que estaban en inicio han pasado a la condición de proceso y el 40 % que estaba en proceso han pasado al logro

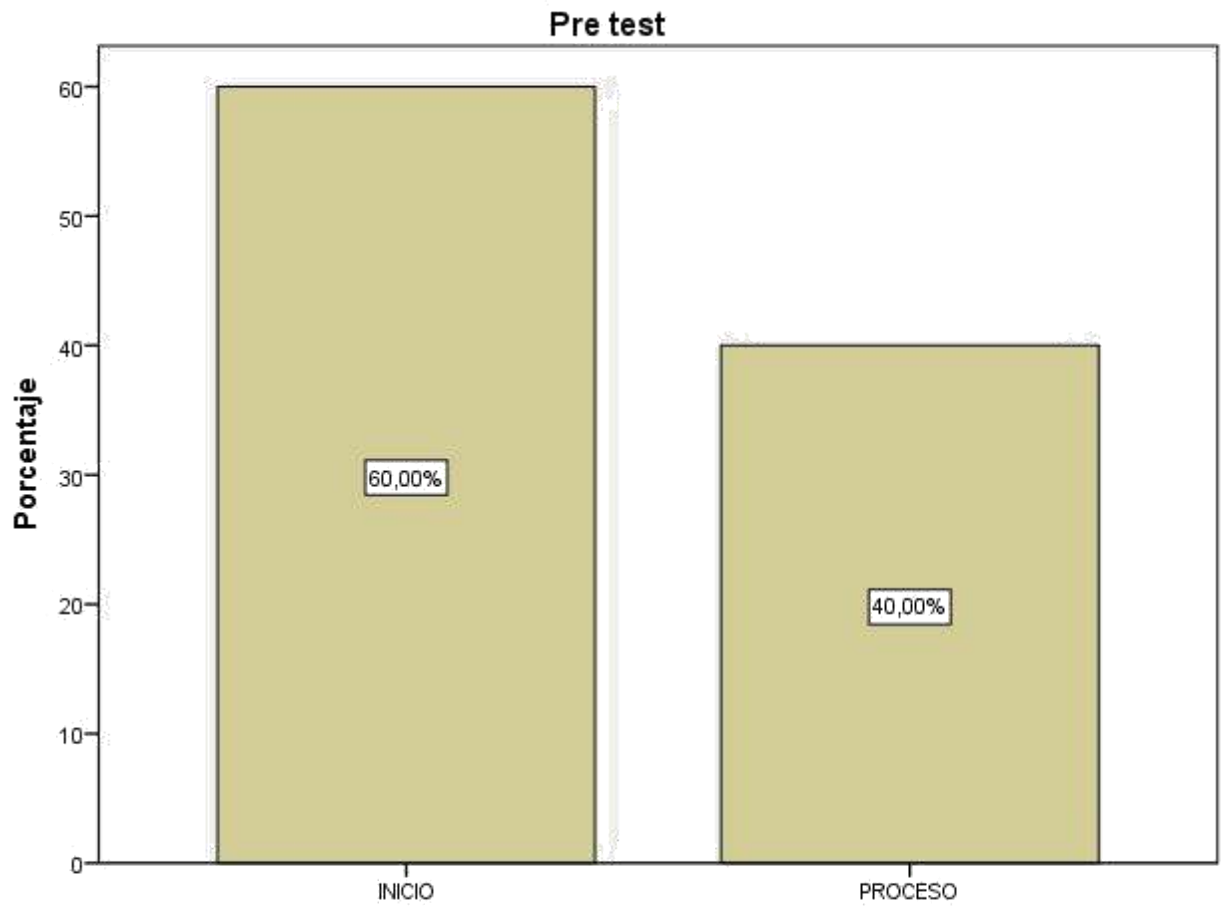
esperado. Obteniéndose una ganancia pedagógica positiva referente al indicador Utiliza los datos explicitados en el texto, más las experiencias personales y la intuición, realizar conjeturas o hipótesis

**Emiten juicios valorativos**

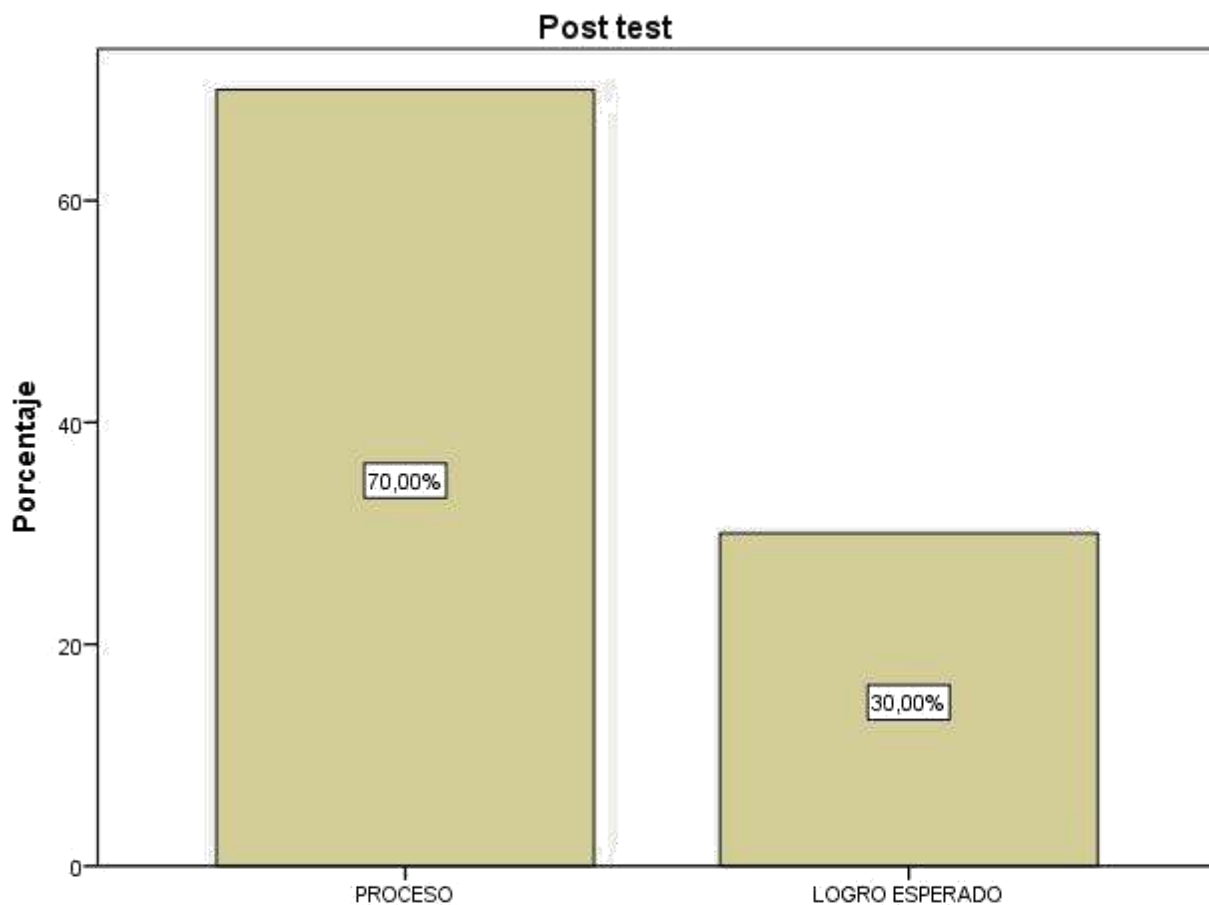
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido INICIO	12	60,0	60,0	60,0
PROCESO	8	40,0	40,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

**Emiten juicios valorativos**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido PROCESO	14	70,0	70,0	70,0
LOGRO ESPERADO	6	30,0	30,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	







#### **Interpretación N°5:**

Se aprecia en las tablas y gráficos N°1, en el pre test el 60.00 % de los estudiantes están en inicio, el 40.00 % están en proceso con respecto al indicador Emiten juicios valorativos.

En el post test se aprecia que el 60 .00 % de los estudiantes están en proceso, el 40.00 % están en logro esperado, con respecto al indicador.

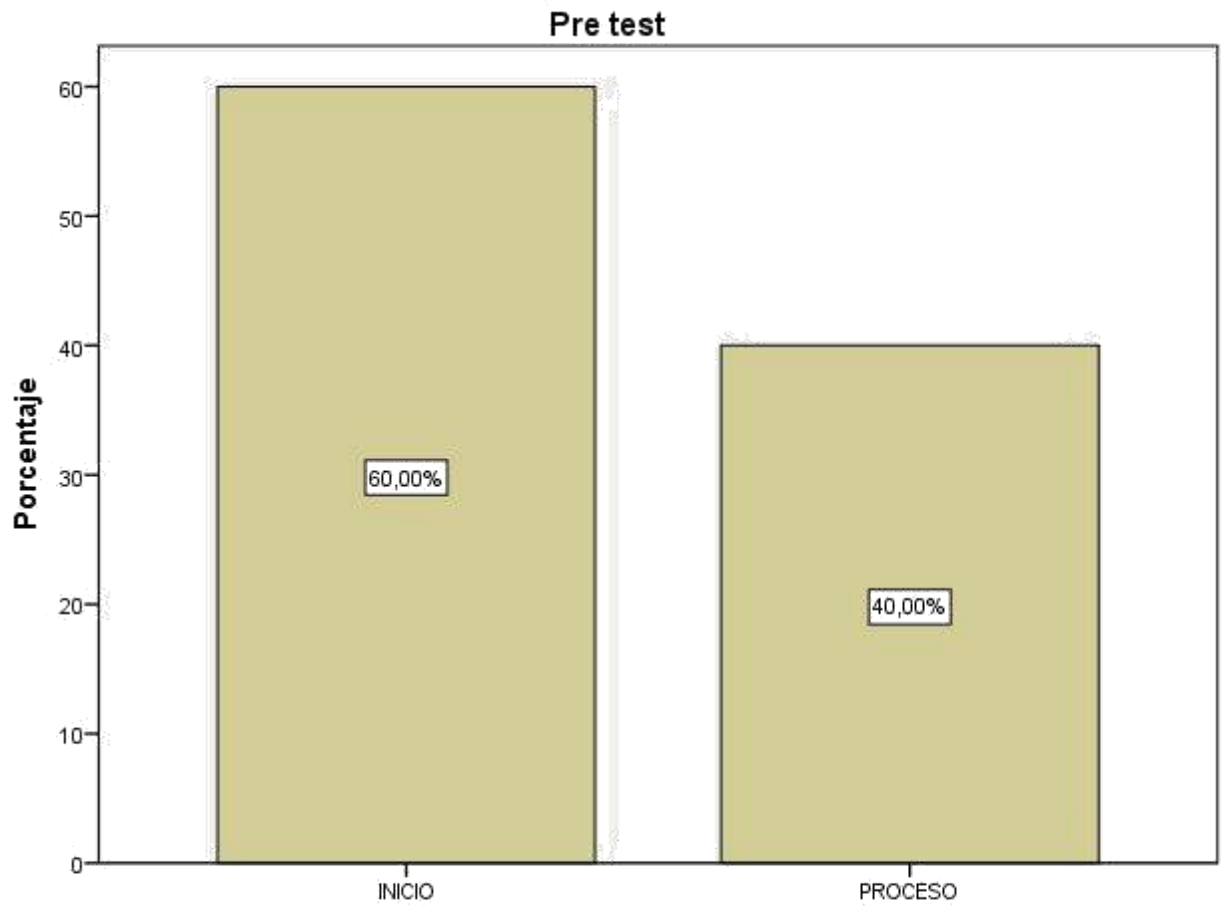
Lo significa que el 20 % de alumnos que estaban en inicio han pasado a la condición de proceso y el 40 % que estaba en proceso han pasado al logro esperado. Obteniéndose una ganancia pedagógica positiva, referente al indicador Emiten juicios valorativos.

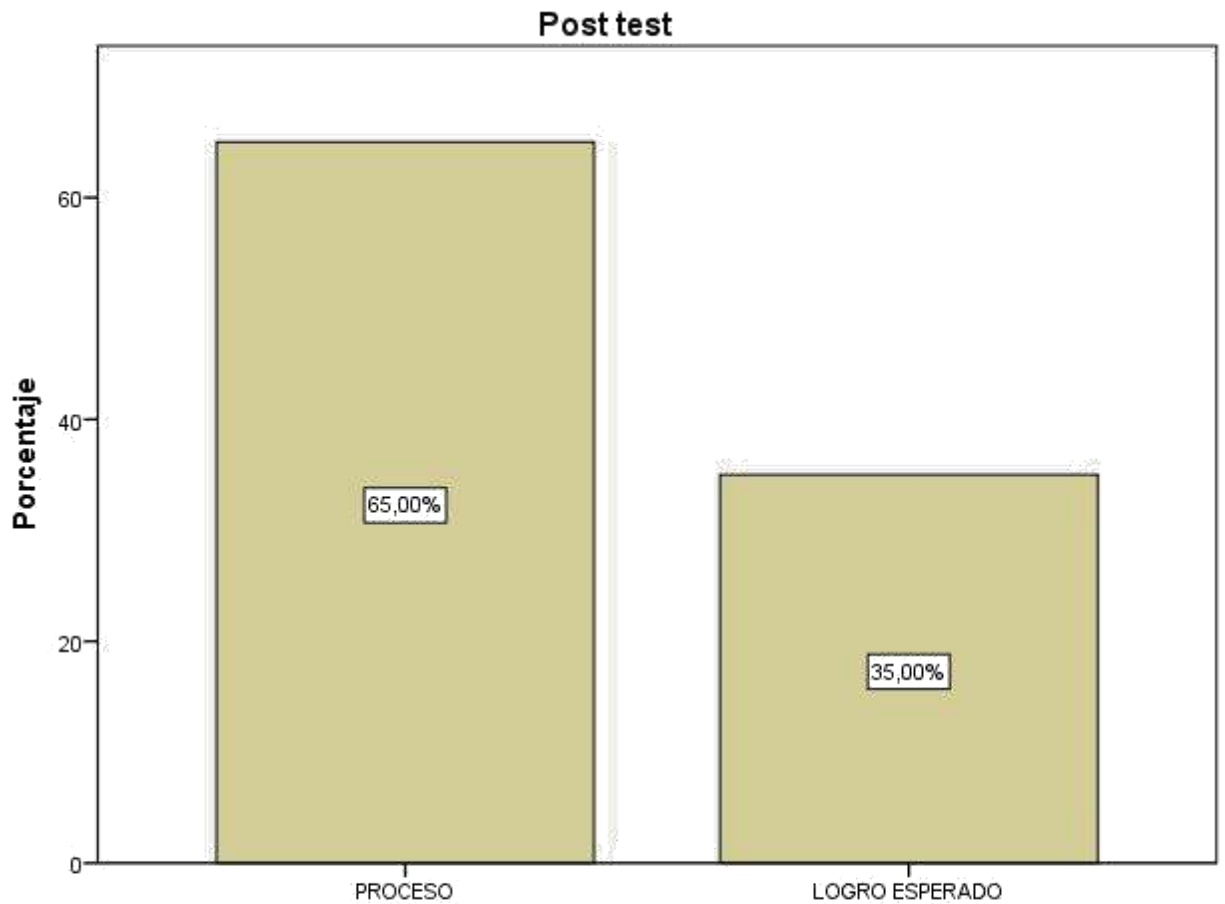
**Representa la respuesta emocional o estética a lo leído**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	PROCESO	13	65,0	65,0	65,0
	LOGRO ESPERADO	7	35,0	35,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

**Representa la respuesta emocional o estética a lo leído**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido NICIO	12	60,0	60,0	60,0
PROCESO	8	40,0	40,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	





**Interpretación N°6:**

Se aprecia en las tablas y gráficos N°1, en el pre test el 60.00 % de los estudiantes están en inicio, el 40.00 % están en proceso con respecto al indicador Representa la respuesta emocional o estética a lo leído.

En el post test se aprecia que el 60 .00 % de los estudiantes están en proceso, el 40.00 % están en logro esperado, con respecto al indicador.

Lo significa que el 20 % de alumnos que estaban en inicio han pasado a la condición de proceso y el 40 % que estaba en proceso han pasado al logro

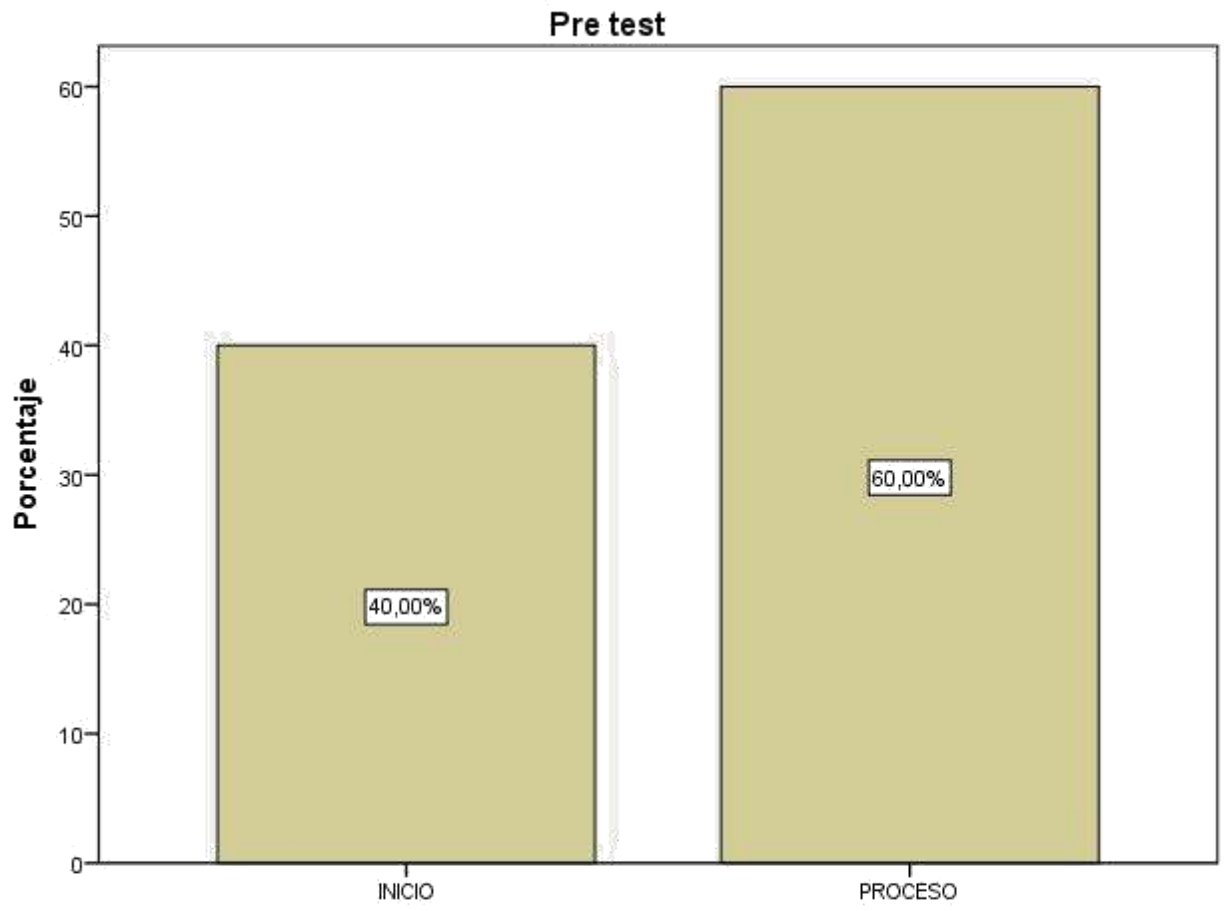
esperado. Obteniéndose una ganancia pedagógica positiva. Respecto al indicador Representa la respuesta emocional o estética a lo leído

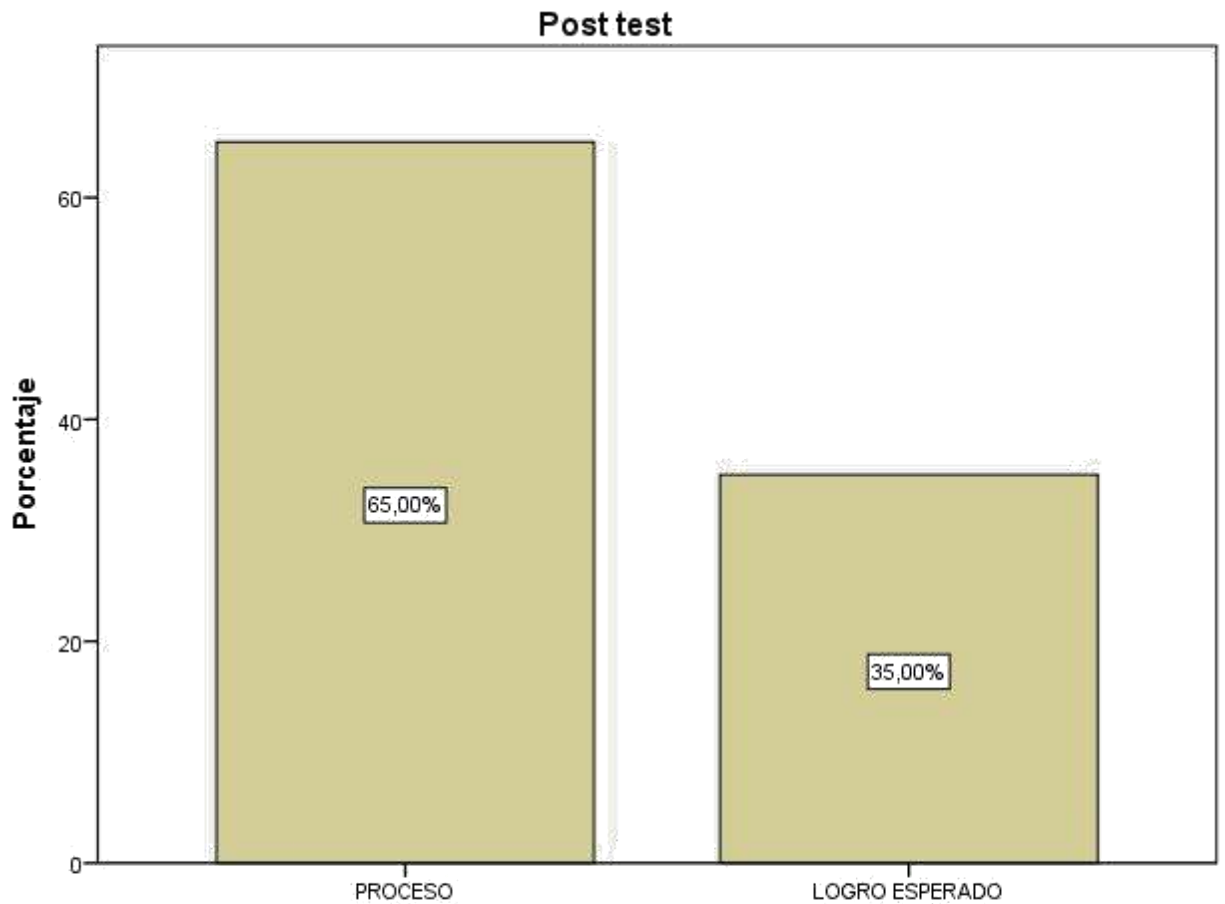
**Incluye todas las creaciones personales o grupales a partir de la lectura del texto.**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
VálidoINICIO	8	40,0	40,0	40,0
PROCESO	12	60,0	60,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

**Incluye todas las creaciones personales o grupales a partir de la lectura del texto.**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
VálidoPROCESO	13	65,0	65,0	65,0
LOGRO ESPERADO	7	35,0	35,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	





### **Interpretación N°7:**

Se aprecia en las tablas y gráficos N°1, en el pre test el 60.00 % de los estudiantes están en inicio, el 40.00 % están en proceso con respecto al indicador Incluye todas las creaciones personales o grupales a partir de la lectura del texto.

En el post test se aprecia que el 60.00 % de los estudiantes están en proceso, el 40.00 % están en logro esperado, con respecto al indicador.

Lo significa que el 20 % de alumnos que estaban en inicio han pasado a la condición de proceso y el 40 % que estaba en proceso han pasado al logro

esperado. Obteniéndose una ganancia pedagógica positiva. Referente al indicador Incluye todas las creaciones personales o grupales a partir de la lectura del texto.

## **8 ANÁLISIS Y DISCUSIÓN**

### **8.3 Con los resultados y con el marco teórico.**

#### **Resultados.**

Luego del procesamiento de datos se establece que el Programa Aprendo Jugando es sumamente importante y muestra logros significativos en el mejoramiento de los aprendizajes de los alumnos de la institución Educativa pública N° 82390 PPAG Celendín. Tal como se muestra en los detalles de las tablas y gráficos más resaltantes a continuación:

Se aprecia en las tablas y gráficos, en el pre test el **50.00%** de los niños nunca (Resuelve problemas, extrae conclusiones y aprender de manera consciente de los hechos, estableciendo conexiones causales y lógicas necesarias entre ellos), el **30.00%** casi siempre y sólo **20.00%** siempre emplea.

Mientras que en el pos test resulta que el **20.00%** nunca (Resuelve problemas, extrae conclusiones y aprender de manera consciente de los hechos, estableciendo conexiones causales y lógicas necesarias entre ellos), el **20.00%** casi siempre y el **60.00%** siempre

Se infiere que la mayoría de estudiantes en el pre test nunca y casi siempre emplea; mientras que en el pos test siempre (comprende los textos, extrae conclusiones y aprender de manera consciente de los hechos, estableciendo conexiones causales y lógicas necesarias entre ellos), evidenciándose el logro que la mayoría de niños y niñas siempre (comprenden textos, extrae conclusiones y aprender de manera consciente de los hechos, estableciendo conexiones causales y lógicas necesarias entre ellos).



Al respecto en el gráfico N° 6 se aprecia que el **65.00%** de niños nunca muestran habilidades de comprensión lectora, procedimientos y estrategias que constituyen el **saber hacer**, el **20.00%** casi siempre y el **15.00%** siempre.

Mientras tanto en el pos test el **5.00%** nunca muestran habilidades de comprensión lectora, procedimientos y estrategias que constituyen el **saber hacer**, el **15.00%** casi siempre y el **80.00%** siempre;

Por lo tanto se deduce que en el pos test la mayoría de estudiantes siempre muestran habilidades y destrezas en la comprensión de textos y utilizan procedimientos y estrategias que constituyen el **saber hacer**.

#### **Respecto al Marco Teórico**

Aprendo jugando, cuyo objetivo principal es la creación de metodologías didácticas para un buen entendimiento de la lectura. Y se da en todo el proceso de aprendizaje conlleva en sí mismo un cambio a entender lo que lee y comprende,

Entre ellos destacan el estudio de la lecto-escritura (Wolfram 2007) y del aprendizaje musical (Strait, Skoe, Kraus, Asley 2009). El objetivo de estas investigaciones es reconocer los mecanismos neuronales que regulan los procesos de aprendizaje para poder regularizarlos y también para poder comprender y entender lo que lee .

## **9 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

Se logró determinar los efectos de la propuesta de la aprendo jugando para mejorar la comprensión lectora de sus aprendizajes en los estudiantes de 2° grado de la Institución Educativa PPAG de la provincia de Celendín, durante el año 2018.

Se realizó un diagnóstico sobre el desarrollo de sus aprendizajes de los estudiantes de 2° grado de la Institución Educativa PPAG de la provincia de Celendín, durante el año 2018.

Se desarrollar sesiones de aprendizaje donde se utilice un Programa de aprendo jugando mejorar la comprensión lectora de sus aprendizajes en los estudiantes de 2° grado de la Institución Educativa PPAG de la provincia de Celendín, durante el año 2018. Se Analizó y Proceso estadísticamente los resultados del pre y post test

Se diseñar una propuesta sobre sesiones de comprensión lectora orientados a mejorar sus aprendizajes de los estudiantes mejorar la comprensión lectora de sus aprendizajes en los estudiantes de 2° grado de la Institución Educativa PPAG de la provincia de Celendín, durante el año 2018.

### **Recomendaciones:**

- ✓ Los docentes deben elaborar, desarrollar y aplicar programas educativos participativos, que despierten el interés como es el caso de la comprensión lectora
  
- ✓ Que los padres de familia participen con sus hijos en la propuesta de la lectura para mejorar las habilidades en Comunicación.
  
- ✓ Desarrollar constantemente talleres sobre comprensión lectora para interactuar y participar activamente los niños y niñas, docentes y demás agentes de la comunidad educativa del nivel primaria.
  
- ✓ Que los docentes deben buscar nuevas estrategias como la enseñar que los niños puedan leer y comprenderlo para que la clase sea más divertida y participativa.

## **10 AGRADECIMIENTO**

A los estudiantes y maestras de la Institución Educativa del Nivel Primario, N° 82390 PPAG - Celendín, que permitieron la aplicación de esta labor investigativa.

Al Mg. Alix Zamora Rojas, por el asesoramiento oportuno en el inicio, proceso y sistematización de este trabajo de investigación.

Con mucha estima

*La autora*

## 11 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

**FLEGE, J. y MUNRO, M. (1994).** “The word unit in second language speech production and perception”. *Studies in Second Language Acquisition*, 16; 381-411.

**HU, F. (2003).** “Phonological memory, phonological awareness, and foreign language word learning”. *Language Learning*, 53; 429-462.

**IRUELA, A. (2004).** *Adquisición y enseñanza de la pronunciación en lenguas extranjeras. Tesis doctoral. Universidad de Barcelona.*

**LATORRE, A. La investigación- acción. Conocer y cambiar la práctica educativa. Barcelona, España. 2007. Lineamientos curriculares de la educación física, recreación y deporte Ministerio de educación nacional. Colombia. 2002.**

**LUENGO, Cristina.** *Actividad físico-deportiva extraescolar en alumnos de primaria. Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte. Madrid. 2007. vol. 7 no.27. MÉNDEZ, A. Diseño e intencionalidad de los juegos modificados de cancha dividida y muro. Buenos Aires.*

**EFDeportes.com. 2000. Revista digital. N° 18. MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Educación Física, recreación y deporte. Bogotá. Cooperativa del magisterio.2000. MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Lineamientos curriculares de la educación física, la recreación y el deporte. 2002.**

**MOSQUERA, María. Et al. Noviolencia y deporte. Barcelona. INDE. 2000. MOSSTON Muska. La enseñanza de educación física. Barcelona. España. ELLIS, A.W. (1984). *Reading, writing and dyslexia. Londres: Lawrence Erlbaum Ass. Publ.***

**LINELL, P. (1982).** *“The concept of phonological form and the activities of speech production and speech perception”*. *Journal of phonetics*, 10; 37-42.

**MORLEY, J. (1991).** *“The pronunciation component in teaching English to speakers of others languages”*. *TESOL QUARTERLY*, 25 (3); 481-520.

## 12. ANEXOS Y APÉNDICES

### ANEXO A:

#### FICHA DE OBSERAVCIÓN

**Institución Educativa** : N° 82390 PPAG- Celendín

**Grupo etario** : Segundo Grado

**Habilidad** :

**Apellidos y nombres** : \_\_\_\_\_

**Fecha** : / \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_ /

Sexo:            Masculina (   ) Femenino ( )            Fecha ////

**Instrucciones:** A continuación tienes un conjunto de indicadores para que observen y realicen la información pertinente. Marcar con una (x).

**Inicio (I) = 0            Proceso (P) = 1            Logro Esperado (LE) = 2**

N°	Indicadores	Escala		
		I	P	LE
1	Conoce el fundamento, reglas principios de los juegos aprendo jugando _____			
2	Practica positivamente los juegos aprendo jugando _____			
3	Recupera la información explícitamente planteada en el texto y se la reorganiza mediante clasificaciones, resúmenes y síntesis _____			
4	Utiliza los datos explicitados en el texto, más las experiencias personales y la intuición, realizar conjeturas o hipótesis. _____			
5	Emiten juicios valorativos _____			
6	Representa la respuesta emocional o estética a lo leído. _____			
7	Incluye todas las creaciones personales o grupales a partir de la lectura del texto. _____			
	<b>TOTAL PARCIAL</b> _____			
	<b>TOTAL GLOBAL</b> _____			

**ANEXO      B**

RELACIÓN DE NIÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PRIMARIA  
“PPAG” SEGUNDO GRADO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES
01	AGUILAR DE LA RIVA Keidi
02	BENAVIDES UREARTE Yan Taiwa
03	CABRERA LUCANO Rollin Roel
04	CARRANZA BAZAN Ariana Sthefany
05	CHAVEZ AGUILAR José Angel
06	CHAVEZ PEREYRA Vanesa Alexandra
07	CHUGNAS CHAVEZ Helen Vivar
08	COTRINA MUNOZ Antony Jhoan
09	DEZA BAZAURI Miguel Angel
10	DIAZ RABANAL Ysamar Francisca
11	ESCOBAR CAMPOS Jorge Luis
12	GUEVARA MARIN Luis Alexander
13	HIPOLITO DIAZ Jhon Maycol
14	HUAMAN MEGO Kheriz Angel
15	JARA CHAVEZ Jheferson Michel
16	JARA SAENS Yudith
17	LLAMOGA MEDINA Wisley Anderson
18	MARIN ROCHA Jhackson Jair
19	MEGO BAZAN Jan Carlos
20	ORTIZ CARRANZA Erick Adriano



## ANEXO N° C

### **PROPUESTA: aprendo jugando y comprensión lectora de los estudiantes de la institución educativa N° 82390 PPAG – Celendín 2018**

#### **Fundamentación**

La presente propuesta tiene su fundamento en la teoría siguiente:

Torres (2002) en su artículo “el juego como estrategia de aprendizaje en el aula” aduce que el juego es una forma diferente de aprender. Además, que estos van aportar recreación y descanso y a su vez mantienen el interés y la motivación del estudiante. Torres afirma que los niños captan el 20 % de la clase y si no se usan diferentes estrategias y se sale de lo tradicional y del aprendizaje pasivo, será difícil la adquisición de aprendizajes.

Ocampo (2009) en su artículo “lugar e importancia del juego en el aprendizaje” refiere que el juego es fuente de desarrollo tanto socioemocional como cognoscitivo. Esto es debido a que en el juego los niños se van a relacionar e interactuar con sus compañeros intercambiando ideas y negociando. Con respecto a lo cognoscitivo, este va facilitar el desarrollo simbólico y la creatividad, además de influir positivamente en la enseñanza aumentando la motivación de los niños.

EL DCN (diseño curricular Nacional) aduce que los niños tienen una naturaleza activa y por tanto necesitan del juego para poder adquirir aprendizajes, los cuales deben ser “activos” y es aquí donde el juego tiene un rol primordial para salir de la rutina y facilitar la interacción entre los estudiantes.

Por otro lado, dentro de las estrategias de enseñanza que propone el DCN encontramos al juego de roles y sociodramas que se utilizan con el fin de desarrollar el pensamiento lógico, creativo, original y la capacidad de resolución de problemas. En el presente taller se hace uso de estrategia donde los niños asumirán distintos roles y darán a conocer su entendimiento de la lectura.

Según Valera (2010) en su artículo publicado en la revista didáctica del español como lengua extranjera, jugar y aprender son dos acciones íntimamente relacionadas, de modo que, si estas se complementan, el ambiente

Chateau, (1958) El juego, afirma la personalidad, la imaginación, enriquece vínculos y manifestaciones sociales, desarrolla estructuras mentales, forma el carácter y los hábitos del niño. A través del juego del niño exhibe su inteligencia, voluntad, carácter, personalidad que permite observar y guiar a los pedagogos a aplicar esta intención caracterológica para una enseñanza personalizada

Wells, 1986, p. 156, cf; cf. Bruner, 1986, Worf& Heath, 1992. Citado por Goncu. A., Gaskins. S. (2007). Afirman la relación entre el juego, al escuchar historias, cuentos narrativos y hablar sobre ellas ayudan a desarrollar la estructura simbólica del lenguaje y el desarrollo de la cognición, imaginar el mundo a través de las palabras. El desarrollo de las destrezas aplicadas en la lectura narrativa, son cruciales para fundar las bases para las habilidades literarias futuras a largo plazo.

Según Piaget (2002). “el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas”. Las situaciones de juego y experiencias directas contribuyen a que el niño adquiera una mejor comprensión de su mundo y así ir viviendo experiencias que favorecerán los aprendizajes futuros.

Durante el juego, el niño ejercita sus sentidos, ya que tiene oportunidad de observar, percibir, y emplear los sentidos que lo ayudarán a cuajar aprendizajes más sólidos.

Piaget indica que el juego está dominado por la asimilación, la incorporación de elementos externos y la acomodación de las particularidades de dichos elementos generando un equilibrio de las estructuras cognitivas fundamentales en el aprendizaje al observar, contrastar otros pensamientos para resolver propósitos.

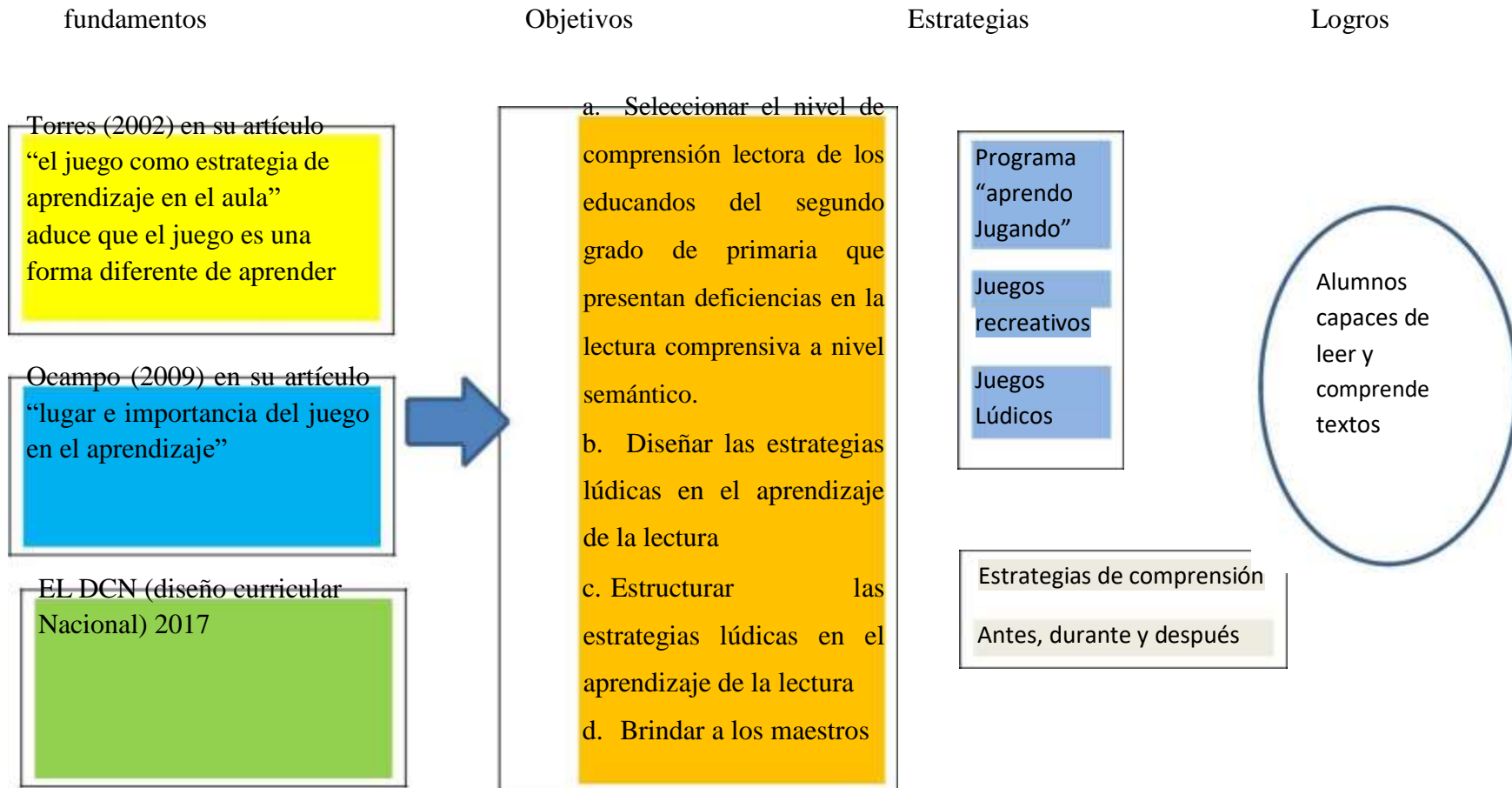
Vigotsky (1979) recalcó la importancia de la socialización en el desarrollo de los procesos cognitivos, ya que los cambios en la comprensión se generan al realizar actividades e intercambiar puntos de vista con otros compañeros durante el proceso de resolución de la tarea y esto a su vez promueve el aprendizaje. Se crea una complicidad y colaboración al responder a problemas de manera interactiva, guiándose a través de sucesivas zonas de desarrollo próximo.

## **1. Objetivos**

Entre los objetivos que se ha trazado son los siguientes:

- a. Seleccionar el nivel de comprensión lectora de los educandos del segundo grado de primaria que presentan deficiencias en la lectura comprensiva a nivel semántico.
- b. Diseñar las estrategias lúdicas en el aprendizaje de la lectura
- c. Estructurar las estrategias lúdicas en el aprendizaje de la lectura
- d. Brindar a los maestros una estrategia motivante para los estudiantes.

## 2. Diseño de la Aprendo Jugando



### 3. Descripción de los componentes del diseño de la propuesta

## PROPUESTA DEL PROGRAMA

### “MIS LECTURAS PREFERIDAS”

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- |                |                          |
|----------------|--------------------------|
| 1. INSTITUCIÓN | : N° 82390 “PPAG”        |
| 2. LUGAR       | : Celendín               |
| 3. NIVEL       | : Primario               |
| 4. DOCENTE     | : Segundo Sánchez Oyarce |

#### II. JUSTIFICACIÓN:

El bajísimo nivel de comprensión lectora de los alumnos de nuestro país, es una preocupación constante de los padres de familia, gobernantes y comunidad en general. Bien es sabido que cuando una empresa marcha mal el 80% de culpa lo tienen los dirigentes y el 20% los empleados. En este caso, los docentes del nivel primario, hacemos mea culpa de ésta problemática. Esto significa cambiar, reformular nuestros estilos de enseñanza por otro que logre resultados positivos de aprendizaje de la comprensión lectora por parte de nuestros alumnos.

Propongo un estilo de enseñanza significativo, basado en el aprendizaje significativo por David Ausubel (1968).

En este nuevo enfoque, el docente tiene como papel principal ser FORMADOR DE PERSONAS. Es el ANIMADOR de un proceso educativo que fundamentalmente consiste en un acto de comunicación y de relación humana cotidiana y enriquecedora que permite el desarrollo del potencial del aprendizaje.

En el marco del Programa Emergencia Educativa se ha planteado una propuesta pedagógica que tiene como eje fundamental el desarrollo de la comprensión lectora. También bajo el lema “**Un Perú que lee un país que cambia**” se está aplicando el Plan Lector, un programa implementado con una serie de estrategias, métodos y técnicas para desarrollar en los estudiantes el amor y hábito por la lectura. Ante este panorama esperanzador los docentes somos conscientes que en nosotros somos la pieza clave en este proceso ante la avalancha de información vía Internet medios de comunicación que se transmite en el mundo globalizado en que vivimos, es necesario estar a la vanguardia en educación. Desde este punto de vista los docentes debemos contar con herramientas que posibiliten a nuestros estudiantes el procesamiento de nuevos conocimientos, enjuiciando, discriminando y seleccionándolos de acuerdo a los propósitos que persigamos.

El programa se constituye en una útil herramienta para la información de un estilo de enseñanza, que tratará de solucionar la problemática del bajo nivel de comprensión lectora de nuestros estudiantes. Busco promover en los docentes de comunicación la sensibilización basada en la reflexión y el dialogo para poner en práctica mi investigación propuesto.

### **III. DESCRIPCIÓN**

El presente programa “Mis Lecturas Preferidas” está destinada a potenciar la capacidad de comprensión lectora en nuestros estudiantes. Aplicando una serie de actividades y estrategias orientadas al desarrollo de la comprensión lectora, enfocadas bajo la perspectiva constructivista.

La modalidad será en base a sesiones de aprendizaje donde compartiré roles activos con los profesores de comunicación y los estudiantes.

#### **3.1. DESCRIPCIÓN DE LA CAPACIDAD A DESARROLLAR:**

El programa tiene como propósito elevar el nivel de comprensión lectora y en consecuencia mejorar la calidad educativa. Se pretende que los docentes participantes modifiquen enriquezcan, sus estilos de enseñanza sean capaces de crear condiciones adecuadas para que dichos estilos se dinamicen y logren resultados significativos en el alumno.

##### **3.1.1. ESTILOS DE ENSEÑANZA:**

Al aplicar en los estudiantes el programa “Mis Lecturas Preferidas”, el profesor automáticamente se convierte en un motivador, donde tiene que combinar, lo útil con lo agradable, es decir debe plantear actividades significativas que respondan a los intereses de los estudiantes y su enseñanza debe considerar:

- a) Coherencia psicológica:
  - ❖ Conocer la estructura lógica.
  - ❖ Adaptarse a la capacidad del alumno, a sus posibilidades; desarrollar sus potencialidades.
  
- b) Coherencia de contenido:
  - ❖ Relacionar con lo que sabe. Evaluar los conocimientos previos del alumno.
  - ❖ Ley de AUSUBEL: No enseñar nada nuevo sino a partir de lo que el alumno sabe “El factor determinante del aprendizaje es lo que el alumno ya sabe”.

c) Motivación (Afectividad)

- ❖ Una relación horizontal entre profesor y alumno.
- ❖ Fomentar actitud favorable de parte del alumno.
- ❖ Que la tarea le resulte familiar. Se sienta capaz.
- ❖ Que pueda preguntar y equivocarse se sienta capaz de corregir errores.

d) Aplicación (Utilidad)

- ❖ Que su aprendizaje sea funcional. Aplicando situaciones diversas de la vida diaria.

Para alcanzar estas metas el profesor debe proponerse un cambio radical en sus métodos y estrategias de enseñanza que redundará en el mejoramiento de la calidad educativa.

### **3.1.2. COMPRENSIÓN LECTORA:**

La comprensión lectora involucra el desarrollo de una serie de capacidades que deben dominar el profesor para poder enseñar a sus alumnos.

Dichas capacidades les permitirá, inferir, seleccionar, jerarquizar, obtener conclusiones, etc.; además de reflexionar permanentemente sobre el proceso de aprendizaje que deben tener en cuenta para lograr la comprensión de un texto.

El presente programa les brinda sugerencias para desarrollar los contenidos de sus áreas aplicando estrategias lectoras.

## SESION DE APRENDIZAJE N.º 01

### I.- DATOS GENERALES:

- 1.1. UGEL : Celendín  
1.2. I.E.P. : N° 82390 “PPAG”  
1.3. Docente : **María Silva Alvarado**  
1.4. Nivel : Primaria  
1.5. Grado y Sección : 2°  
1.6. Área : Comunicación  
1.7. Nombre de la Sesión : Lectura comprensiva “El terremoto”  
1.8. Duración : 2 horas pedagógicas  
1.9. Nivel de CI : Literal  
1.10. Nivel a alcanzar : Inferencial y criterial



© Can Stock Photo - csp01379938

**PROPOSITO:** En esta oportunidad, los niños y niñas leerán una lectura comprensiva e intercambiara opiniones acerca del terremoto en un nivel literal inferencial y criterial y presentarán su punto de vista.



## I. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR.

Papelotes  
Copias de la lectura  
Masking tape- limpia tipos  
Hojas  
Plumón de pizarra  
Cuaderno



## II.- DESCRIPCIÓN:



Los niños y niñas deberán leer un texto narrativo conformado por párrafos breves. Leerán en silencio luego en voz alta y audible, respetando los signos de puntuación para que encuentren sentido del texto.

CAPACIDADES	INDICADORES	CONTENIDO SELECCIONADO
Reconoce a partir de indicios la intención del texto que se le presenta entretenimiento información.	1.- Reconoce personajes principales del texto. 2.- Ordena hechos cronológicamente 3.- Identifica el tema del texto. 4.- Emite juicios del texto leído.	Niveles de comprensión. Literal Inferencial Criterial

## II.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

Acciones didácticas	Acciones del alumno	Instrumentos de evaluación	Materiales y recursos
<p>Se propicia el diálogo en los niños con ayuda de una lámina.</p> <p>Formalizar a los niños con la observación detallada de la lámina donde se hacen preguntas como:</p> <p>¿Que observan?</p> <p>¿Por qué sucede esto?</p> <p>¿Qué sabes de las placas?</p> <p>La docente les lee la lectura en voz alta con una adecuada intención.</p> <p>Luego con ayuda de las imágenes de la lámina se planteará preguntas.</p> <p>Se motiva en forma adecuada la formulación de preguntas literales, inferenciales y criterios.</p> <p>Se pedirá que los niños y niñas den una opinión crítica.</p>	<p>Conversan sobre la gran importancia del tema de la lectura en como nos entretiene.</p> <p>Se agruparán para leer en forma silenciosa.</p> <p>Escuchan atentamente la lectura para imaginar el lugar donde suceden los hechos.</p> <p>Luego leerán en voz alta respetando los signos de puntuación con ayuda de la docente.</p> <p>Con ayuda de láminas se proyectan el lugar donde se producen los acontecimientos.</p> <p>Responde algunas interrogantes: literales, inferenciales, criterios de acuerdo al tema leído.</p> <p>Ordenan los hechos cronológicamente enumerando del 1 al 5.</p> <p>Responden con ayuda de la docente preguntas escritas planteadas.</p> <p>Marcan la respuesta correcta de acuerdo a la lectura.</p>	<p>Fichas de evaluación de lectura oral.</p> <p>Lista de cotejo.</p> <p>Cuestionario de preguntas múltiples.</p>	<p>Lámina de fábulas escogidas.</p> <p>Cartulina</p> <p>Colores</p> <p>Plumones</p> <p>Papelote</p> <p>Temperas</p>

## ANEXOS DE LA PRIMERA SESIÓN DE APRENDIZAJE

### FICHA DE LECTURA COMPRENSIVA – 2º “A”- 2 018

## EL TERREMOTO

Un terremoto es el movimiento brusco de la Tierra, causado por la brusca liberación de energía acumulada durante un largo tiempo.

En general se asocia el término terremoto con los movimientos sísmicos de dimensión considerable, aunque rigurosamente su etimología significa "movimiento de la Tierra"

**PLACAS:** La corteza de la Tierra está conformada por una docena de placas de aproximadamente 70 km de grosor, cada una con diferentes características físicas y químicas. Estas placas ("tectónicas") se están acomodando en un proceso que lleva millones de años y han ido dando la



forma que hoy conocemos a la superficie de nuestro planeta, originando los continentes y los relieves geográficos en un proceso que está lejos de completarse. Habitualmente estos movimientos son lentos e imperceptibles, pero en algunos casos estas placas chocan entre sí como gigantescos témpanos de tierra sobre un océano de magma presente en las profundidades de la Tierra, impidiendo su desplazamiento. Entonces una placa comienza a desplazarse sobre o bajo la otra originando lentos cambios en la topografía. Pero si el desplazamiento es dificultado, comienza a acumularse una energía de tensión que en algún momento se liberará y una de las placas se moverá bruscamente contra la otra rompiéndola y liberándose entonces una cantidad variable de energía que origina el Terremoto.

**FALLAS:** Las zonas en que las placas ejercen esta fuerza entre ellas se denominan fallas y son, desde luego, los puntos en que con más probabilidad se originen fenómenos



sísmicos. Sólo el 10% de los terremotos ocurren alejados de los límites de estas placas.

## ACTIVIDADES DE COMPRENSIÓN DE LECTURA

### ANTES DE LA LECTURA

1.- ¿Qué significa el título?

---

2.- ¿Qué conoces acerca de las placas?

---

3.- ¿De qué tratará el tema?

---

4.- ¿Qué tipo de texto es?

---

### DURANTE LA LECTURA.

1.- ¿Cuál es la idea principal del texto leído?

---

2.- Vocabulario:

Al momento de la lectura subraya las palabras nuevas.

Liberación  
sismo  
placa superficie  
relieve  
geográficos  
imperceptible  
témpano  
magma  
topografía

## DESPUÉS DE LA LECTURA



### Nivel Literal

Marca con X la alternativa de la respuesta correcta.

- 1.- Un terremoto es:
  - A. Es el movimiento libre del mar.
  - B. El movimiento libre del aire.
  - C. El movimiento libre de la naturaleza.
  - D. Es el movimiento brusco de la Tierra.
- 2.- Las placas tectónicas se acomodan:
  - A. En millones de años.
  - B. En un día.
  - C. En una semana.
  - D. En unos segundos.
- 3.- Las placas tienen movimientos.
  - A. Bruscos.
  - B. Lentos.
  - C. Lentos y bruscos.
  - D. Cantidad Variable.
- 4.- Los movimientos bruscos de la Tierra origina
  - A. El terremoto.
  - B. El maremoto.
  - C. El tsunami
  - D. El temblor.

❖ **Nivel Inferencial**

1.- Escribo el significado de las palabras del vocabulario de acuerdo al contexto.

**Liberación.**

---

**Sismo.**

---

**Placa.**

---

**Superficie.**

---

**Relieve.**

---

**Geográficos.**

---

**Imperceptible.**

---

**Témpano.**

---

**Magma**

---

**Topografía**

---

2.- Haz una lista de palabras que recuerdes:

---

3.- Lee las palabras que escribiste, relaciónalas entre sí. Haz un texto corto con ellas.

Este es un resumen del texto leído.

---

---

---

---



### Nivel Criterial

1.- ¿Por qué es importante conocer cómo se originan los terremotos?

---

---

---

2.- Después del terremoto ocurrido en Chíncha; Pisco, Ica.

¿Crees que el departamento de Ica es una zona donde hay placas tectónicas? ¿Por qué?

---

---

---

## SESION DE APRENDIZAJE N.º 02

### I.- DATOS GENERALES:

- 1.1. UGEL** : Celendín
- 1.2. I.E.P.** : N° 82390 “PPAG”
- 1.3. Docente** : **María Silva Alvarado**
- 1.4. Nivel** : Primaria
- 1.5. Grado y Sección** : 2°
- 1.6. Área** : Comunicación
- 1.7. Nombre de la Sesión** : Desarrollamos nuestra comprensión lectora
- 1.8. Duración** : 2 horas pedagógicas
- 1.9. Nivel de CI** : Literal
- 1.10. Nivel a alcanzar** : Inferencial y criterial



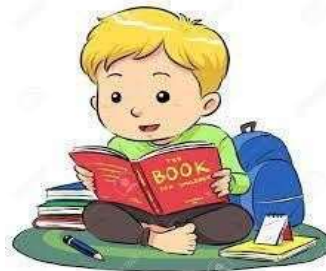
© Can Stock Photo - csp31379938

**PROPOSITO:** En esta oportunidad, los niños y niñas leerán un texto informativo y comprenderán su significado.



## II. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR.

Papelotes  
 Copias de la lectura  
 Masking tape- limpia tipos  
 Hojas  
 Plumón de pizarra  
 Cuaderno



### II.- DESCRIPCIÓN:

Eligen lecturas de su preferencia para demostrar la comprensión de textos. Leerán un texto informativo, construyendo el significado de la lectura y que les servirá para crear pequeños textos.

CAPACIDADES	INDICADORES	CONTENIDO SELECCIONADO
Reconoce la intención de un texto informativo	1.- Formula hipótesis diversas de acuerdo al título, imagen, etc. 2.- Desarrolla la percepción y observación de indicios. 3.- Escucha con atención la lectura escogida. 4.- Responde preguntas literales, inferenciales y criterios en los tres momentos de la lectura. 5.- Opina frente al texto leído.	Niveles de comprensión. Literal Inferencial Criterial Momentos de la lectura. Antes Durante Después

## II.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

Acciones didácticas	Acciones de los alumnos	Instrumentos de evaluación	Materiales y recursos
<p>Aplicar estrategias de los niveles de comprensión.</p> <p>Aplicar estrategias en los tres momentos de la lectura.</p>	<p>Demuestra su inicio del nivel de retención y recopilación de la información.</p> <p>Observa y describe la imagen.</p> <p>Interactúa con la lectura.</p> <p>Expresa opiniones según sus ideas.</p> <p>Responde preguntas.</p> <p>Literales.</p> <p>Inferenciales.</p> <p>Criteriales.</p> <p>Activa sus conocimientos previos.</p>	<p>Ficha de observación.</p> <p>Cuestionario .</p> <p>Lista de cotejo.</p>	<p>Fotocopia de la lectura</p>

## ANEXOS DE LA SEGUNDA SESIÓN DE APRENDIZAJE

### FICHA DE LECTURA COMPRENSIVA

Área: Comunicación

Alumno(a): \_\_\_\_\_

Grado: Segundo

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

#### ANTES DE LA LECTURA

## ¡QUÉ ESTÁN HACIENDO?

1.- Observa:



2.- Responde:

- ¿Qué dice el texto?  
\_\_\_\_\_
  - ¿Qué tipo de texto es?, ¿Es una tarjeta de invitación?, ¿Un poema?, ¿Un aviso?  
\_\_\_\_\_
  - ¿Cómo te diste cuenta?  
\_\_\_\_\_
-

**DURANTE LA LECTURA:**

**Nivel literal**

Marca con un aspa (X) la alternativa de la respuesta correcta:

1.- ¿Qué venden en este puesto?

- A. Lechuga
- B. Pescado
- C. Un sol
- D. De todo.

2.- ¿Cuánto se debe pagar por tres pescados?

- A. Tres nuevos soles
- B. Dos nuevos soles
- C. Un nuevo sol
- D. Un nuevo sol con cincuenta céntimos.

3.- Los pescados están:

- A. Envasados
- B. Frescos
- C. Guardados
- D. Refrigerados

Con las palabras: **pescados, sol, fresco, todo**; escribe oraciones.

---

---

---

---

### Nivel Inferencial

- ¿Quién escribió este aviso?

\_\_\_\_\_

- ¿A quiénes está dirigido?

\_\_\_\_\_

### Nivel Criterial

- ¿Qué desea la persona que escribió este aviso?

- ¿Por qué querrá vender todos los pescados de su puesto?

\_\_\_\_\_

3.- Quisieras tener tu propio negocio. ¿Qué te gustaría vender?

Dibuja y colorea tu aviso ofreciendo tus productos que están en venta.



4.- Con las ganancias que obtendrías por las ventas: ¿ahorrarías, comprarías un juguete, golosinas o en qué gastarías? ¿Por qué?

---

---

---

---

## SESION DE APRENDIZAJE N.º 03

### I.- DATOS GENERALES:

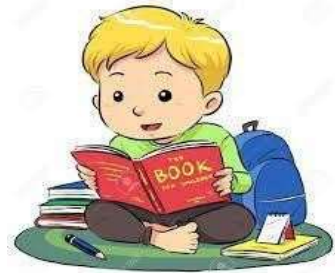
- 1.1. UGEL : Celendín
- 1.2. I.E.P. : N° 82390 “PPAG”
- 1.3. Docente : **María Silva Alvarado**
- 1.4. Nivel : Primaria
- 1.5. Grado y Sección : 2°
- 1.6. Área : Comunicación
- 1.7. Nombre de la Sesión : elaboramos nuestros cuentos
- 1.8. Duración : 2 horas pedagógicas
- 1.9. Nivel de CI : Literal
- 1.10. Nivel a alcanzar : Inferencial y criterial



**PROPOSITO:** En esta oportunidad, los niños y niñas leerán una lectura comprensiva e intercambiara opiniones acerca del terremoto en un nivel literal inferencial y criterial y presentarán su punto de vista.

### III. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR.

- Papelotes
- Copias de la lectura
- Masking tape- limpia tipos
- Hojas
- Plumón de pizarra
- Cuaderno



### IV. CAPACIDAD E INDICADOR DE LOGRO

CAPACIDAD	INDICADORES DE LOGROS	CONTENIDO SELECCIONADO
Produce textos en situaciones comunicativas identificando a quien, qué y para que escribe.	<p>Participa con entusiasmo en los proyectos de escritura que se plantean a nivel personal o grupal.</p> <p>Opina acerca de los escritos que elabora.</p>	Elaboración de textos narrativos

### V. SECUENCIAS DIDÁCTICAS.

Acciones didácticas	Acciones del alumno	Instrumentos	
		de evaluación	Materiales y recursos
Se les presentará una lámina que los niños y niñas observarán para motivarlos. A través de lluvia de ideas manifestarán lo que ven <u>y</u> daremos	Los niños reunidos en el aula observarán atentamente la lámina que se les presenta. Seguidamente observarán con atención en parejas y compartirán sus opiniones. Para ello debemos saber expresarnos con claridad y	Fichas de aplicación. Cuadros de revisión.	Plumones Colores Papelotes Imagen Hojas bond Etc.



<p>inicio a la creación de pequeños cuentos. Pediremos a los niños a que narren que están haciendo en la lámina. Una vez escuchado la opinión de los niños la docente invita a los alumnos a describir un pequeño texto expresando sus ideas y dejen llevar su imaginación. La docente servirá de facilitadora al elaborar la producción de textos constantemente verificando constante los pasos indicados a seguir.</p>	<p>seguridad para que nos puedan entender. Al observar la lámina los niños y niñas dejarán que exploren sus saberes previos ante este momento es por ello que se procederá una lluvia de ideas que ellos elaboran en forma grupal. Seguidamente ellos se verán entusiasmados en recoger datos en forma oral para luego confeccionar un pequeño texto en donde se expresarán los sentimientos de cada uno de ellos en forma individual. Para este procedimiento ellos elaborarán con ayuda de la docente los pasos adecuados para la producción, ya que han estado planificando el escrito. Seguido de ello se produce el texto teniendo en cuenta los primeros borradores que deben revisarse paulatinamente y así irá quedando el escrito original producido por ellos mismo.</p>		
---	--	--	--

## ANEXOS DE LA TERCERA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Planificación de lo escrito.

Recogemos saberes previos

Nombre y Apellido

Grado y Sección:

¿A quién escribimos?

¿Qué le escribimos?

¿Para qué le escribimos?

¿En dónde lo vamos a escribir?

¿Con que ayuda lo vamos a realizar?

## **Producimos el escrito**

Cuadro N° 1

Tema

---

Nombre y Apellido

---

¿Para quién voy a escribir?

¿Por qué le voy a escribir?

¿Qué le voy a escribir (lluvia de ideas)?

¿De que manera puedo agrupar mis ideas?

¿Cómo las voy a organizar?

## **Cuadro N° 2**

¿Qué es lo que voy a explicar?

¿En que orden los voy a comentar (organizar)?

Tengo en cuenta este orden.

Primero

---

A

continuación

---

Luego

---

Finalmente

---

### **Cuadro N° 3**

¿Qué es lo que más me gusta de lo que escribí?

¿Qué es lo que no entiendo de lo que redacté?

¿Dije lo que necesitaba pedir?

¿Escribí en forma clara lo que quise expresar?

¿He hecho uso de las palabras (primero, luego)?

¿Qué es lo que quiero cambiar?

**FICHA DE COTEJO**

<b>Alumnos</b>	<b>Se orienta adecuadamente en esta producción.</b>	<b>Indique su interés al escribir un determinado texto.</b>	<b>Narra con fluidez los hechos a narrar.</b>	<b>Utiliza adecuadamente las reglas ortográficas.</b>	<b>Es seguro al realizar la producción .</b>
<b>Indicadores</b>					

--	--	--	--	--	--

## **FICHA DE EVALUACIÓN**

### **Responde:**

¿Qué es lo que te agrado más al trabajar?

---

---

¿Cuál era el tema principal en el cual se iba a trabajar?

---

---

¿Qué dificultades encontraste en la elaboración del texto?

---

---

¿Cómo te sientes en haber sido el autor del escrito?

---

---

## SESION DE APRENDIZAJE N.º 04

### I.- DATOS GENERALES:

1.1. UGEL	: Celendín
1.2. I.E.P.	: N° 82390 “PPAG”
1.3. Docente	: <b>María Silva Alvarado</b>
1.4. Nivel	: Primaria
1.5. Grado y Sección	: 2º
1.6. Área	: Comunicación
1.7. Nombre de la Sesión	: Producimos cuentos
1.8. Duración	: 2 horas pedagógicas
1.9. Nivel de CI	: Literal
1.10. Nivel a alcanzar	: Inferencial y criterial



© Can Stock Photo - cep01379908

**PROPOSITO:** En esta oportunidad, los niños y niñas producirán sus cuentos utilizando conectores cronológicos que apoyen la secuencia lógica del mismo, ahora, después y finalmente.

## VI. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR.

Papelotes  
Copias de la lectura  
Masking tape- limpia tipos  
Hojas  
Cuaderno



## V. CAPACIDAD E INDICADOR DE LOGRO

CAPACIDAD	INDICADORES DE LOGROS	CONTENIDO SELECCIONADO
Escribe sus textos utilizando conectores cronológicos que apoyen la secuencia lógica del mismo, ahora, después, finalmente.	Participa en acciones motivado por los personajes. Demuestra seguridad y confianza al escribir. Es tolerante y persevera al corregir sus escritos.	Elaboración de cuentos

## VI. SECUENCIA DIDÁCTICA.

Acciones didácticas	Acciones del alumno	Instrumentos de evaluación	Materiales y recursos
En esta segunda sesión se va a escenificar un cuento conocido "La caperucita roja" Luego de escenificar con ayuda del títere se les formulará algunas preguntas:	Los alumnos se ubican adecuadamente en el aula donde podrán observar al títere y su exposición de la docente. Observan atentamente los sucesos y la narración que hace la docente ellos también participan en el desarrollo de la escenificación. Luego de este suceso los niños y niñas realizan la	Fichas de Evaluación. Borradores del trabajo. Fichas de aplicación. Fichas de autoevaluación.	Títeres Letras Plumones Hojas Colores Regla



<p>¿De quien se habla?  ¿Qué dice de este personaje?  ¿Qué le pasó a Caperucita?  ¿Cómo era ella?  ¿Qué otro personaje hay?  Luego de ello se inicia la lluvia de ideas.  Se inicia un diálogo en la comprensión de este tema para luego invitar a los niños en la elaboración de un cuento donde demuestren los conocimientos obtenidos.  Se irá revisando progresivamente los borradores hasta luego elaborar un producto final.  Se dará a conocer en el pleno para realizar críticas constructivas.</p>	<p>lluvia de ideas, respondiendo a distintas interrogantes planteadas por la docente en forma oral.  Identifican a los personajes los sucesos, el contenido del texto y que características presenta  Tienen en cuenta los pasos y pautas que deben presentar un cuento particularmente contando con sucesos divertidos e inesperados.  Los niños en forma grupal elaborarán su cuento en donde tendrán en cuenta las pautas a seguir haciendo sus primeros borradores para luego producir el texto original y adecuado.  Ellos contarán en cada instante con el apoyo de la docente.</p>		
---	---	--	--

**ANEXOS DE LA CUARTA SESIÓN DE APRENDIZAJE**  
**FICHA DE OBSERVACIÓN Y ATENCIÓN**

Nombres y Apellidos: \_\_\_\_\_

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

I.- Responde las siguientes preguntas

- a) ¿De quién se habla?
- b) ¿Qué se dice de este personaje?
- c) ¿Qué le paso a Caperucita?
- d) ¿Qué otro personaje hay?
- e) ¿Qué era el tema tratado?
- f) ¿Qué piensas del tema leído?
- g) ¿Qué es lo que acabamos de leer?
- h) ¿Qué compases o rimas has podido notar?

**SELECCIÓN Y PRIMER BORRADOR**

Nombres y Apellidos: \_\_\_\_\_

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

- 1.- ¿Qué situación divertida escogeré?
- 2.- ¿A quién personaje utilizo?
- 3.- ¿En qué circunstancias lo narraré?
- 4.- Hago mi primer borrador.

## SEGUNDO BORRADOR

- ¿Qué título he tomado?
- ¿Aplico los pasos adecuados?
- Mi redacción está siendo adecuada.
- La ortografía esta presente en mi texto.
- ¿He usado adecuadamente los juegos de palabras?

Elaboro mi cuento red luego de todos estos pasos.

## FICHA DE AUTOEVALUACIÓN

Nombres y Apellidos: \_\_\_\_\_

Área: \_\_\_\_\_

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

I.- Encierra la respuesta que creas correcta.

He colocado un título adecuado	SI	NO
He cumplido con las rimas de acuerdo a lo indicado	SI	NO
He creado una situación graciosa o increíble	SI	NO
He utilizado los juegos de palabras	SI	NO
He usado objetivos	SI	NO
He utilizado sustantivos	SI	NO
He cumplido en la situación del primer		

verso con el último verso	SI	NO
He cuidado mi presentación	SI	NO
He utilizado adecuadamente las reglas ortográficas	SI	NO

## **SESION DE APRENDIZAJE N.º 05**

### **I.- DATOS GENERALES:**

<b>1.1. UGEL</b>	: Celendín
<b>1.2. I.E.P.</b>	: N° 82390 “PPAG”
<b>1.3. Docente</b>	: <b>María Silva Alvarado</b>
<b>1.4. Nivel</b>	: Primaria
<b>1.5. Grado y Sección</b>	: 2°
<b>1.6. Área</b>	: Comunicación
<b>1.7. Nombre de la Sesión</b>	: Producimos cuentos
<b>1.8. Duración</b>	: 2 horas pedagógicas
<b>1.9. Nivel de CI</b>	: Literal
<b>1.10. Nivel a alcanzar</b>	: Inferencial y criterial



**PROPOSITO:** En esta oportunidad, los niños y niñas leerán e intercambiara opiniones acerca de un tema y presentar su punto de vista.

### **II. ANTES DE LA SESION.**

- Preparación científica.

- Practica la lectura del cuento que se encuentra en el anexo Recuerda emplear un tono de voz apropiado para que transmitas las emociones de los personajes. Ten en cuenta la señal de PARE que está en el texto, que indica que debes parar para preguntar.
- Imprime el cuento. Prepara tiras de papel con el título del cuento y un fragmento de este.

### III. MATERIALES.

- Un cuento: “Julietta y su deseo de Navidad” 3 papelotes.
- Plumones de colores.
- Cinta masking tape o limpia tipos.

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS.

ÁREA CURRICULAR DE COMUNICACIÓN		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Comprende textos escritos.	Se apropia del sistema de escritura.	Identifica qué dice y dónde en los textos que lee mediante la asociación con palabras conocidas, de acuerdo con el nivel de apropiación del lenguaje escrito.
	Infiere el significado de los textos escritos.	Formula hipótesis sobre el tipo de texto y su contenido a partir de los indicios que le ofrece: imágenes, palabras conocidas, silueta del texto, índice, título.

### V. MOMENTOS DE LA

#### SESION INICIO 10 min

#### En grupo clase

Recuerda con los niños que en la sesión anterior abordaron el derecho a la educación y a todo lo que ella les brinda: socialización, protección, recreación y conocimientos.

Revisa con los niños la planificación de la unidad para que marquen cuál es la actividad que les toca hacer.

Plantea a los niños que van a seguir conociendo los derechos y que van a requerir información para saber más acerca de las posibilidades de opinión que tienen los niños en la casa y la escuela.



Pregunta a los niños: ¿Qué podemos hacer para saber qué pensamos acerca de las oportunidades que tenemos de participar con nuestras opiniones en la casa y la escuela? Presenta la sesión del día: Vamos a leer un cuento que nos permitirá intercambiar ideas acerca de las oportunidades de opinión de los niños.

## DESARROLLO 70 min

### Antes de la lectura

Comparte con los niños el **propósito de lectura**: Vamos a leer este texto para intercambiar opiniones acerca de si es posible que los niños participen dando sus opiniones en la casa”.



Siéntate frente a los niños, en un lugar en el que todos te puedan ver.

Establece los acuerdos con los niños acerca de las normas que requieren observar para escuchar el cuento y luego hacer el intercambio. Muéstrales el texto.

Lee el nombre de la autora y señala la página de dónde fue extraído. Haz notar a los niños que no forma parte de un libro, como los cuentos que leyeron en las unidades anteriores, sino que tiene origen digital.



Pregunta a los niños: ¿Qué tipo de texto creen que es? ¿Por qué? Indícales que ahora van a ver qué partes en el texto los ayudan a saber de qué tratará el mismo.

Haz ver a los niños que van a ver las imágenes del cuento como una parte de este, dales un minuto y luego pregúntales: ¿Qué vieron? ¿Qué hacía el perro? Ahora diles que van a ver otra parte del cuento que es el título.

Lee el título del texto “Julieta y su deseo de Navidad”. Pregunta a los niños: ¿Qué saben acerca de la Navidad? ¿Qué relación habrá entre Julieta y la Navidad? ¿Qué relación tendrá el perro de la imagen y el deseo de Julieta en Navidad? ¿De qué creen que tratará el texto? Anota sus respuestas en un papelote o en la pizarra y confróntalas al terminar de leer.



### Durante la lectura

Lee a los niños el texto en voz alta y de forma pausada, muestra el texto a los niños mientras lees y dando tiempo para que asocien el texto con la imagen. Detente en la señal y haz la siguiente pregunta: ¿Qué creen que sintió Julieta? ¿Creen que se cumplirá su deseo? Invita nuevamente los niños a continuar la lectura para que sepan qué pasó con el deseo de Julieta.

Los niños pueden predecir, anticipándose a lo que dirá el texto, a partir de la información que hasta el momento han obtenido del cuento. Esto les permite adelantarse a lo que dirá y luego confrontar sus hipótesis con la propia lectura. Además, genera suspenso y motivación por saber lo que ocurre en la historia.



### Después de la lectura

Abre el espacio de diálogo con los estudiantes para que digan todas las impresiones que el cuento les ha dejado.

Si los niños no hacen comentarios, hazlos tú para que ellos se motiven.

Pregunta a los niños y niñas: ¿quiénes eran los personajes del cuento?, ¿qué había pedido Julieta a los Reyes Magos?, ¿qué ocurrió con su pedido?, ¿qué pasó al final del cuento?, ¿la mamá le permitía opinar acerca del perro?, ¿en qué portador se presentó el cuento? (Página de Internet), ¿de qué trataba el cuento? Compara las respuestas que dieron antes de leer con la nueva.

Coloca el título del cuento en una tira de papel en la pizarra. Pide a los niños que vuelvan a mirar el título del cuento y pregúntales: ¿dónde dice Julieta? Dile al niño que encontró la palabra, que señale dónde dice Julieta de principio a fin; ¿qué palabras que están en el aula comienzan como Julieta? Suponiendo que encuentren un nombre que comienza igual, hacemos que los comparen. ¿Qué palabra es más larga Julieta o la otra palabra?

Así se continúa preguntando por las otras palabras del título.



Julieta y su deseo de navidad

Lee este fragmento a los niños y luego ofrécseles para que seleccionen dónde se encuentran los personajes.

Pero cuando, al rato nomás, Julieta salió a comprar la leche, pensó que no, que los Reyes Magos nunca se equivocan: al lado del árbol, con una de sus zapatillas entre los dientes y la otra entre las patas, había un perrito blanco y medio petiso.

*La localización de la información en el texto es posible porque los niños saben qué dice y además tienen algunos conocimientos acerca del sistema de escritura.*

Comenta con los niños la historia del cuento, acerca del tipo de texto que han leído y cómo han identificado a los personajes que intervinieron en la historia.

Indícales que a través del cuento han intercambiado comentarios sobre las posibilidades de opinión y cómo ocurre en sus casas, en la escuela y en su comunidad.

Explícales que todos los niños tienen derecho a opinar y que sus opiniones deben ser tomadas en cuenta por los adultos, siempre que sus decisiones los afecten.



**ARTÍCULO 12**  
**OPINIÓN DE NIÑOS,**  
**NIÑAS Y JÓVENES**

Tienes derecho a opinar y a que esa opinión, de acuerdo con tu edad y madurez, sea tenida en cuenta cuando las personas adultas vayan a tomar una decisión que te afecte.



Recuerda que en el proceso debes observar como los niños van progresando en los niveles de comprensión del sistema de escritura, y sus posibilidades de reconocimiento en los textos para leer otros; también la relación que establecen con los indicios (título e imágenes) para predecir de qué tratará el cuento.

**CIERRE 10 min**

**En grupo clase**

Pide a los niños que respondan: ¿Qué partes del cuento usamos para decir de qué iba a tratar? (Usamos algunas partes como el título y las ilustraciones para adelantarnos a lo que iba a tratar el cuento) ¿Cómo hicieron para leer el título y el fragmento del texto? ¿Qué palabras les ayudaron a reconocer y leer los títulos y el fragmento del cuento? (Hazles notar que han usado las palabras que ya conocen y pueden leer solos, que además se



encuentran en el aula) ¿Acerca de qué derecho hemos intercambiado opiniones? (El derecho a la opinión que es importante para asegurar la participación plena de los niños en la vida del aula, de la escuela, de la familia y de su comunidad).

Concluye la sesión diciéndoles a los niños que han leído un texto narrativo y que a través de él han podido intercambiar ideas acerca de la historia.

También hemos hablado del derecho a la participación y que esto implica como deber que respetemos las opiniones de los demás, tal como siempre lo recordamos en los acuerdos del aula.



## "Julieto y BU deseo de Navidad"

Julieto lffl!Ñ de utror los lllfIOIOf de lr o lo UQjCio\_ C14JIO que dio hublcro prtfv,do poner lllJ zapot,ilas ....., WI UI"cffitOI, la que le hablo rot9Qlodo su -"""" pro d c.r;eor.os rúncro sc,s Pen lo mcnd di,jo que ua llopohlls llllll UPIO P'IO Mocho y.,. ◆ Iban o P<\*" les Rqou M49os.

-Yo que úlomos, JIaclo '11!"" <"6 lo ,-, 6- d&.,clcs que te las hro dc ur,o vti por todos o lo bcuo. hrquc o lo lllG"6 de Julicto"" le gustoboll kll cosGS ◆ todos o COII ogujeros T""fOCO le gustaballOS, \_\_\_ Mios o desprclija\$ y slcmprt tCIUG lo CIISO l,r,po. rcluoc,ite y olotofo o P"" Dcbio de ser por do ◆ lo rNlmó dc JIA,eto"" pocro N oír hcblor de ◆

\_,uros u úlo coso. jGl"4f -dtclo. los ptr'OS CIISIICloft, rom◆n todo y traen putu Asi que u lo cosa de Jul,tto"" hobia pcms. hablo tortuga. Y ""u que JIA"tlo"" le lllfltrO ccnM o lo '-"O Pero lo Po,,cl,o ero mcóio obumdo. y st lo posobo dlrmllftdo u su COJO. Lo que J",cto ◆ -y loqu l'ioc0ll todo d almo- ero lll perro Un pcrrro que le bNcro lo mc1110 y lo upuwo alCWldo tifa voMo de la escuela Un perroque le saltero cllcft"4 pera rcocrlc los 9Qllctrta.s Por ese J"lcta le hobio pedido lll perro a les Rcyu Y les Rqou st lo iboll o traer. porqllc s ◆ It hoblon traído lo que do lts pcóio



l.Y su rYJffl1j7 tQ,j4 d.rla su mam6 dtl pcm?, SI pl"C9lllt6 Julitto y ti wo:6n It hizo l,quil,jul toc toe

Pero C111Cgu,do pW6 que su mcnd"" lba o tener más rvcdoo que aguantarse ponjv1 uno "" pucdt \_\_\_ dupr«lOlldo los ◆ de los Rcyu

-IJu"cta' .-dl;o la r,cimd- Socd la basura o la colic y \otnloc \_\_,.-





A Jliicto le 9"J'obo nodo w.!!! lo bosIN, puo hoy tc,,lo que por1ors. rrv,y bICI porque et'O III dio C\$!1«iol AJ! que ogor,6 lo bol,o de lo bosuro •COI\ M ropotillo, odurtro, dn-y. sin protutor. otrovuó el polillo y lo dejó e., lo Vtrtdo. ol lodo del cr!IOlrto.

#.,c.,h'Q1 hoclo ufvtrzos por donnrse, Juhcto pclISÓ que ello. o vccu, no lo c,,tUllía o su !!Clftó tNo ero, OC4SO, que los Reyu Magos. ton poderoffl y ton neos, se hoblon ctro,esIdc el !!LWIClo wero poro !! o lleVGl'le f'c9Clos o un pobr-«l10 btbi que " an, luía? ¿'ucs Reyes se ,bon o osuslor de sus zopot,llas gastados? ♦ro buClio. fflCJO' Pf.Mtl' en el pmo. que o ello le tnCOntorlo blo,,co y mid,o pel!JO. Y J...icto ,e ♦ donn,do..

A lo mOrO,0 s,guiwc, Jul,cto se despertó ttmpronislfflO. Atti, jtonto o sus ropotos bnllontcs. estaba d pcm,

-tVlSlc ncro7-dJo lo !Nffil.

tUi, pc,1'0. co,,-.o >OS ♦ Mil'G. s, le tiros de ocd. mutyc lo colo y las cnJOS-'&tils contcala?

e

No. Jul,cta utobo contu,to. 8 punto qua ll habían traído los Rcyu ero !Nis cb.mclo que lo Poncha. Porqyc lo Poncho, por lo mws, Ulobo "♦ CUIQUI o vacu



mucho no s& ll notoro\_ E.l1, pernio no lc lc,i,ulo lo mono a Juheto, " le robarlo los gallehtos, ni nodo de IIOdo\_ ,Es que los Rcyu se hobíon cqu,vocodo? Ptr0 cuando. ol roto nomo!,. Juhcto IOJl6 o COffij)Nr lo ltch&. ptnsd que no, que los lltytJ Mogoi "H ♦,vocon: ol lodo del órbol, con uno dt M lopotollos entre los d,&lllu y lo otro &ltre los polos hablo un perrito blonco y medio petiso El puTlto lo miró o Julitto y, in loltor los lopollUell, ll movió lo colo Entonc u Jlllieto lo ogorró en brozas y comó o ,u coto g,'ltondo

.. ♦ IMomoooil' w lo, rey u me pu,oc'OIll " de l'Cl'dod en los 1090♦

Lo momd IOIII ol pasJlo y lo úiwco que d;o fue -4Ay, mt l'xos qucndol



Puedo decir que ro fC.,.,.,.,. • de Jprtc' ' 1111 regolo **u**!lo por lot 11<f' Joffioi Acyd,  
 l'O'IU' dupoéf dc 1111 reto de .....; o la hija y ol pcrinto, - - por la bojo •  
 Efttrcn HONs, ' ' ' ate pcrinto **u**!lo bollo de pocn y fCAor 1111t.

**Guatemala Ceol** IGCIÓ ti II de **?** de 1939, 111 c.ptol Fedawl Atgu.,a, da M  
 obras f0/1: **Ib**boptdio; e.lites **6**ardd. TOI!CIS'to y las paloota. Cwnros dc Miao:  
 de offioi' y de nJQ. Les Rositas: lo po:Ua dtf drgd. HJJIOI'itio de — . MJ Cffil90 cJ  
 Rey

Coord no tolltrts y => 11Mff **?** a se dtcfico o rt **?** ClifnIOS P"9' f...d y  
 tredocionu.

fifth-. fos p,an,os y cl,st — que OOIWO **f,gint'** **?** PreJIIIIO UI cJ **C--**  
 Coll!w de HIOVtlo JU"IIIII por La, Rosrtos, 1990; FQJO de Ho<tOI' ALIJA ol MJO' fthro  
 pimllaido f11 1991 por e.litas **6**odá (<M DellG Contct.,a **?** Pmlio Iasto d& Honcr  
 de ALIJA, por T — toylas p1f:it•os lffl

TuS op-11cr.d SC11 rN( **?** 11111cs TICfid d dcrd-0 de  
 Clip **?** dedos 1!,re.'l.tntc y l:s DCHJCROS odll!tas dc=cn tGI'ICI"les en  
 c?cn-o **Mi** se rcccnccc en el art1a: o 12 **?** lc Ccm,cl'l(ién  
 Int **?** ier41 s.lirc s Derechos de le Ir.'G11Cc

## 4.2 Cronograma

Inicio del Programa	:01/09/2018
Desarrollo del programa	: septiembre 2018
Termino del programa	: 30/11/2018

## 4.3 Evaluación

La evaluación es un sistema continuo donde se ha considerado los instrumentos de pruebas de entrada y salida y las fichas de observaciones para cada sesión de aprendizaje.













