

La Lúdica como una Estrategia Didáctica en el Aprendizaje de la Lectoescritura en Niños entre
los Seis y Siete Años del Colegio Adventista del Atlántico Max Trummer

Corporación Universitaria Adventista

Facultad de Educación

Especialización en Docencia



Ailyn Camargo León

Maureem Pérez Vitola

Rossy Bell Espinosa Collante

Medellín, Colombia

2018

LA LÚDICA COMO UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL APRENDIZAJE DE LA
LECTOESCRITURA EN NIÑOS ENTRE LOS SEIS Y SIETE AÑOS DEL COLEGIO
ADVENTISTA DEL ATLÁNTICO MAX TRUMMER



CORPORACIÓN UNIVERSITARIA ADVENTISTA

FACULTAD DE EDUCACION

CENTRO DE INVESTIGACIONES

NOTA DE ACEPTACIÓN

Los suscritos miembros de la comisión Asesora del Proyecto de Grado: "La actividad lúdica como una estrategia didáctica en el aprendizaje de la lectoescritura en niños entre los seis y siete años de edad del Colegio Adventista del Atlántico Max Trummer", elaborado por las estudiantes: ESPINOSA COLLANTE ROSSY BELL, CAMARGO LEÓN AILYN DEL CARMEN y PÉREZ VITOLA MAUREEM MARÍA, del programa de Especialización en Docencia, nos permitimos conceptuar que éste cumple con los criterios teóricos y metodológicos exigidos por la Facultad de Educación y por lo tanto se declara como:

Aprobado

Medellín, Octubre 30 de 2018

[Signature]
Mg. Gelver Pérez Pulido
Presidente

[Signature]
PhD. (C) Doris Chaparro
Secretaria

[Signature]
Mg. Diana Ruiz
Vocal

Personería Jurídica según Resolución del Ministerio de Educación No. 8828 del 6 de julio de 1993 / NIT 900.463.750-3

Cra. 84 No. 33AA-1 PBX. 250 83 28 Fax. 250 79 48 Medellín <http://www.unac.edu.co>

LA LÚDICA COMO UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL APRENDIZAJE DE LA
LECTOESCRITURA EN NIÑOS ENTRE LOS SEIS Y SIETE AÑOS DEL COLEGIO
ADVENTISTA DEL ATLÁNTICO MAX TRUMMER

Agradecimientos

“Porque todas las cosas proceden de él, y existen por él y para él. ¡A él sea la gloria por siempre! Amén”. **Romanos 11:36**

“Detrás de cada logro hay otro desafío”, es una frase célebre de Sor Teresa de Calcuta, de la cual nos apropiamos porque al alcanzar este logro, tenemos el gran desafío de tener un espíritu de gratitud al alcanzar un escalón más en la escala de nuestra vida profesional. A Dios sea la gloria, porque Él es la fuente de toda sabiduría, quien nos capacitó, nos dio la fortaleza en los momentos de debilidad y proveyó los recursos para que pudiéramos avanzar en nuestra preparación académica. Pero también queremos agradecer a todos aquellos que aportaron su granito de arena para que este sueño fuese hoy una realidad:

A nuestros padres, esposos, hijos y amigos que, con sus palabras de aliento, sus oraciones, recursos y sacrificios nos alentaron a seguir adelante y a confiar en las promesas divinas.

A la Corporación Universitaria Adventista de Colombia (UNAC) por poseer un selecto cuerpo docente y por diseñar este tipo de programas virtuales fundamentados en los principios y valores de la Palabra de Dios que ha sido una gran oportunidad en nuestro crecimiento profesional.

No podemos dejar de agradecer a la directiva del Colegio Adventista del Atlántico Max Trummer, por permitirnos realizar nuestro estudio de investigación en sus instalaciones con los estudiantes de Primero y Segundo grado de Primaria. Y gracias a todos, los que de alguna u otra manera, hicieron su aporte para alcanzar este logro.

LA LÚDICA COMO UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL APRENDIZAJE DE LA
LECTOESCRITURA EN NIÑOS ENTRE LOS SEIS Y SIETE AÑOS DEL COLEGIO
ADVENTISTA DEL ATLÁNTICO MAX TRUMMER

Tabla de Contenido

RESUMEN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	ix
Capítulo Uno – El Problema	1
Descripción del Problema	1
Formulación del Problema	4
Justificación.....	4
Objetivos	5
Objetivo general.	5
Objetivos específicos.	5
Viabilidad	6
Delimitaciones	6
Limitaciones.....	7
Supuestos de Investigación	7
Impacto del proyecto	8
Definición de Términos.....	8
Capítulo Dos - Marco Teórico	11
Antecedentes	11
Desarrollo Teórico	14
Contextualización	18
Marco Institucional.....	18

LA LÚDICA COMO UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL APRENDIZAJE DE LA
LECTOESCRITURA EN NIÑOS ENTRE LOS SEIS Y SIETE AÑOS DEL COLEGIO
ADVENTISTA DEL ATLÁNTICO MAX TRUMMER

Marco Disciplinar Pedagógico.....	19
Marco Legal	20
Capítulo Tres – Diseño Metodológico.....	23
Identificación de la Población.....	23
Tipo de Enfoque.....	23
Diseño o Tipo de Investigación	24
La investigación-acción en la educación.	27
La Selección de la Muestra	29
Criterios de Inclusión	30
Criterios de Exclusión	30
Instrumentos de Investigación	30
Consentimiento informado.	30
Observación participante.	31
Encuesta.....	31
Aspectos Éticos de la Investigación	32
Cronograma de la Investigación	33
Presupuesto de la Investigación	34
Capítulo Cuatro – Diagnóstico o Análisis.....	35
Análisis de las Encuestas.....	35
Encuesta para los niños.....	35

LA LÚDICA COMO UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL APRENDIZAJE DE LA
LECTOESCRITURA EN NIÑOS ENTRE LOS SEIS Y SIETE AÑOS DEL COLEGIO
ADVENTISTA DEL ATLÁNTICO MAX TRUMMER

Desarrollo de Estrategias.....	52
Estrategia N° 1.	52
Estrategia N °2.	55
Estrategia N° 3.	59
Estrategia N° 4.	63
Evaluación del Plan de Acción	67
Capítulo Cinco – Discusión.....	68
Capítulo Seis - Conclusiones y Recomendaciones	72
Conclusiones	72
Recomendaciones	73
Lista de Referencias.....	76
Anexos	83
Anexo A.	83
Anexo B.....	86
Anexo C.....	88

LA LÚDICA COMO UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL APRENDIZAJE DE LA
LECTOESCRITURA EN NIÑOS ENTRE LOS SEIS Y SIETE AÑOS DEL COLEGIO
ADVENTISTA DEL ATLÁNTICO MAX TRUMMER

Lista de Tablas

Tabla 1. Presupuesto	34
Tabla 2. Descripción del Plan de Acción.....	50

LA LÚDICA COMO UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL APRENDIZAJE DE LA
LECTOESCRITURA EN NIÑOS ENTRE LOS SEIS Y SIETE AÑOS DEL COLEGIO
ADVENTISTA DEL ATLÁNTICO MAX TRUMMER

Lista de Figuras

Figura 1. Proceso de Investigación – Acción	27
Figura 2. Cronograma de Actividades	33
Figura 3. Encuesta para estudiantes de Primer grado y Segundo grado de Primaria	36
Figura 4. Pregunta número uno	37
Figura 5. Pregunta número dos.....	37
Figura 6. Pregunta número tres.....	38
Figura 7. Pregunta número cuatro	38
Figura 8. Pregunta número Cinco.....	39
Figura 9. Pregunta número seis.	39
Figura 10. Pregunta número Siete.	40
Figura 11. Encuesta para los padres de familia de los alumnos de Primero y Segundo grado de Primaria.....	42
Figura 12. Pregunta número Uno (Encuesta para Padres)	43
Figura 13. Pregunta número Dos (Encuesta para Padres).....	43
Figura 14. Pregunta número Tres (Encuesta para padres)	44
Figura 15. Pregunta número Cuatro (Encuesta para Padres)	45
Figura 16. Pregunta número Cinco. (Encuesta para padres).....	45
Figura 17. Pregunta número Seis (Encuesta para Padres)	46
Figura 18. Pregunta número Siete (Encuesta para Padres)	47
Figura 19. Encuesta para Maestras del Colegio Adventista del Atlántico.....	48
Figura 20. Criterios vs Nivel de desempeño.....	67

LA LÚDICA COMO UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL APRENDIZAJE DE LA
LECTOESCRITURA EN NIÑOS ENTRE LOS SEIS Y SIETE AÑOS DEL COLEGIO
ADVENTISTA DEL ATLÁNTICO MAX TRUMMER

RESUMEN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA ADVENTISTA

Facultad de Educación

Especialización en Docencia

LA LÚDICA COMO UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL APRENDIZAJE DE
LA LECTOESCRITURA EN NIÑOS ENTRE SEIS Y SIETE AÑOS DEL COLEGIO
ADVENTISTA DEL ATLÁNTICO MAX TRUMMER

Integrantes del Grupo:	Ailyn Camargo León
	Maureem Pérez Vitola
	Rossy Bell Espinosa Collante
Asesor Temático:	Mg. Luz Doris Chaparro Salazar
Asesor Metodológico:	Mg. Diana Inés Ruíz Restrepo
Fecha de Terminación del Proyecto:	Octubre del 2018

Problema

Después de realizar entrevistas a las maestras, de observar el comportamiento lectoescritor de la población estudiada y aplicar encuestas a padres, maestras y estudiantes de Primero y Segundo grado de Primaria del Colegio Adventista del Atlántico Max Trummer, se pudieron considerar algunas dificultades que presentan los niños de estos grados en el aprendizaje de la lectoescritura y su apatía o desinterés por esta competencia. Teniendo en cuenta esas dificultades y, con el deseo de fortalecerlas y estimular el hábito lector en estos niños, el

LA LÚDICA COMO UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA EN NIÑOS ENTRE LOS SEIS Y SIETE AÑOS DEL COLEGIO ADVENTISTA DEL ATLÁNTICO MAX TRUMMER

estudio de la presente investigación tuvo como objetivo fundamental promover la lúdica como una estrategia didáctica en la enseñanza de la lectoescritura en los niños entre los seis y siete años del Colegio Adventista Max Trummer.

Método

El tipo de enfoque utilizado en esta investigación ha sido Cualitativo, y el tipo de investigación diseñado fue el de investigación acción. Para la selección de la muestra de esta investigación se reunieron a 37 niños entre los seis y siete años del Colegio Adventista del Atlántico Max Trummer, 21 niños de Primero y 16 niños de Segundo grado de Primaria. Los participantes de esta muestra lo hicieron de manera libre y espontánea.

Para la recolección de la información se diseñaron tres encuestas, una dirigida a los niños, otra para los padres y una para las maestras del área de Castellano de los grados Primero y Segundo de Primaria, las preguntas eran de selección múltiple. Los tres (3) instrumentos fueron validados por la Coordinadora Académica, la Rectora del Colegio Adventista del Atlántico Max Trummer, al igual que las maestras de los grados en mención. Así mismo, se diseñó una rúbrica para cada estrategia mediante la observación de los estudiantes antes, durante y después de la aplicación de las estrategias.

Resultados

Con la aplicación de las encuestas se pudo evidenciar que la mayoría de los niños participantes manifestaron que sí les gusta leer, que sus padres les leen en casa cuentos y otro tipo de historias, y que, además, se han leído un libro completo en lo que va corrido del año. Un

LA LÚDICA COMO UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA EN NIÑOS ENTRE LOS SEIS Y SIETE AÑOS DEL COLEGIO ADVENTISTA DEL ATLÁNTICO MAX TRUMMER

interesante dato que arrojó la encuesta es que alguno-s niños no han leído siquiera un libro, a pesar de que el colegio posee un Plan Lector para este año lectivo.

La mayoría de los padres encuestados respondió desconocer la existencia del Plan Lector de la institución. También la mayoría de los padres de esta población estudiantil manifestó que sus hijos poseen una letra clara y legible y una ortografía adecuadas para la edad, sin embargo, todos estos padres respondieron que les gustaría que sus hijos realizaran más ejercicios de este tipo.

Con la aplicación de las estrategias se pudieron evaluar los criterios: escucha, nivel de escritura, opinión personal, memoria auditiva, fluidez, lectura de imágenes y expresión escrita, evaluados con las rúbricas de cada estrategia evidenciaron un nivel de desempeño satisfactorio. Solo el criterio Expresión escrita obtuvo nivel aceptable y satisfactorio.

Conclusiones

La aplicación de estrategias lúdicas para la enseñanza de la lectoescritura demostró un impacto positivo en el aprendizaje de los niños de seis y siete años del Colegio Adventista del Atlántico Max Trummer. En el desarrollo de cada una de las actividades, los niños estuvieron atentos y dispuestos a participar activamente, sin temor de ser juzgados o criticados por su pares o maestras, pues se encontraban en un medio innato en ellos como lo fue el juego, además de la narración de cuentos a viva voz.

Las estrategias lúdicas aplicadas permitieron también identificar el nivel de lectura y escritura de la población objeto de este estudio, por lo tanto, fueron implementadas teniendo en cuenta la edad y el grado de escolaridad de estos niños. Se logró, además, que estos niños

LA LÚDICA COMO UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL APRENDIZAJE DE LA
LECTOESCRITURA EN NIÑOS ENTRE LOS SEIS Y SIETE AÑOS DEL COLEGIO
ADVENTISTA DEL ATLÁNTICO MAX TRUMMER

disfrutaran cada actividad lectoescritora, estimulándolos así, a sentir placer y deseo de continuar
participando de estas jornadas lúdicas.

Capítulo Uno – El Problema

En el presente capítulo describe el planteamiento del problema, la justificación de la elaboración del proyecto, los objetivos generales y específicos, las limitaciones o riesgos de la investigación, la viabilidad, delimitaciones, los supuestos de investigación, el impacto y finalmente una definición de términos.

Descripción del Problema

El aprendizaje de la lectura y de la escritura hace parte de los procesos educativos. Naranjo, citado por Terán, Perdomo & Peña (2017), afirma que, la lectura ocupa un lugar preponderante dentro de los planes de estudios por ser la base del resto de las asignaturas. Ella constituye una de las principales para la asimilación de la experiencia acumulada por la humanidad. Su enseñanza coadyuva al desarrollo intelectual y afectivo del estudiante, especialmente en el campo de las lenguas extranjeras donde no solo facilita el acceso al conocimiento científico-cultural, sino que facilita el aprendizaje de la lengua meta (2012: 12).

De acuerdo con la cita anterior, a medida que se implementen diversas estrategias para el desarrollo cognitivo de lectura, el niño adquiere mayor habilidad para apropiarse del lenguaje escrito por los conocimientos que ha adquirido. Como lo corrobora Goodman, (1982: 118), citado por estos mismos autores, “El aprendizaje de la lectura comienza cuando el niño va descubriendo y desarrollando las funciones del lenguaje escrito, y cómo leer es buscar significados”. Por lo tanto, como lo señalan Vived y Molina, citados por estos mismos autores, ...la Lectura es una habilidad esencial para la vida. Poder leer permite el acceso a un conocimiento general y al currículo escolar, ayuda a la resolución de problemas y al desarrollo de las capacidades del pensamiento, ofrece acceso a los libros, a los ordenadores, a los periódicos, etc., (2012: 7).

Siendo que, enseñar a leer está considerado socialmente como una de las principales actividades de la escuela y se encuentra presente desde los primeros niveles, el Ministerio de Educación Nacional propone la lectoescritura como uno de los pilares del sistema educativo donde la relevancia es formar individuos capaces de pensar por sí mismos. Gracias a la lengua y la escritura los niños interactúan y entran en relación unos con otros, sustentan puntos de vista, relatan acontecimientos, arreglan diferencias, describen objetos, en fin; todas estas manifestaciones del lenguaje se constituyen en instrumentos por medio de las cuales los individuos acceden a todos los ámbitos de la vida social y cultural. De esta manera, pueden enfrentar las demandas que la sociedad actual ofrece.

Es importante dar a la lúdica su relevancia en los procesos vitales, formativos y establecer su relación con el juego, el cual ha sido colocado casi como un sinónimo, lo que dista de su acepción más acertada: “manifestación externa del impulso lúdico” (Motta, 2002), que impide ver otros aspectos por desarrollar de manera amplia en el que hacer lúdico. Las expresiones lúdicas y en particular el juego, son creaciones diseñadas para que los niños y niñas puedan dotar de sentido al mundo natural y social que les rodea, al mismo tiempo que se constituye en un recurso de aprendizaje y una estrategia de investigación para una comprensión del mundo más complejo, en cuanto se ocupa de lo físico, la relación social, la distribución del tiempo y un ambiente pedagógico (Naik, 2014; Park, 2014) citados por Córdoba, Lara y García (2017).

La apatía por los procesos de lectura incide en el aprendizaje de los estudiantes de segundo grado de primaria y afectan los desempeños académicos. El poco hábito lector que tienen los estudiantes hace más difícil su proceso de aprendizaje, se busca que los alumnos se interesen por la lectura y sobre todo que comprendan lo que leen para facilitar su desarrollo

académico en todas las áreas ya que, de esta forma, se crea un ámbito escolar más llamativo y menos monótono. Hernández (2012, p.1).

Es necesario que en las escuelas ocurra un cambio trascendental para que se vean resultados más eficientes en el estudiantado. Tomando como referencia a Reyes, Eco y Arreola, ellos han reflexionado profundamente sobre la educación en las instituciones. Afirman: “La escuela debe poner en funcionamiento la lectura, de textos como: poemas y versos, componentes didácticos y necesarios en los aprendizajes; son estas estrategias de lecturas en las aulas las que permiten enamorar a los estudiantes a la producción textual” (Reyes et al., 2014, p.8)

Con respecto a los hábitos de lectura de niños y jóvenes entre 5 y 17 años, En Colombia una encuesta del 2006 indicó, entre otros resultados lo siguiente: un alto porcentaje (44%) de niños entre 5 y 11 años afirma que no le gusta leer, unido al 66% de jóvenes entre los 12 y 16 años que señaló que leer le parece aburrido. En esta línea, el 83% de los niños y jóvenes encuestados afirmó que las razones que lo remiten a leer libros son netamente académicas, y sólo el 17% restante acude a la lectura de literatura por entretenimiento; esto se relaciona con el 54% de los estudiantes que afirmó que le gusta leer, pero no tiene acceso a libros que sean acordes a su edad, en otras palabras, que respondan a sus intereses (Ministerio de Educación Nacional 2011. p. 6)

Teniendo en cuenta lo anterior y luego de realizar entrevistas a las maestras y observaciones en los grados de Primero y Segundo grado de Primaria del Colegio Adventista del Atlántico Max Trummer, se pudo considerar algunas dificultades que presentan los niños de estos grados en el aprendizaje de la lectoescritura.

Los grados de Primer y Segundo grado están conformados por niños y niñas entre los seis y siete años. Algunos niños muestran características y comportamientos propios de su edad. Son

niños muy alegres, que disfrutaban de las actividades tanto curriculares como extracurriculares y las maestras están muy interesadas por mantener un ambiente escolar sano y armonioso.

La metodología empleada en los grados de Primero y Segundo de Primaria, se mantiene el enfoque Global y el de Montessori, y para los niños con dificultades en el aprendizaje llevan a cabo el programa Progentis. Los niños de Primero se encuentran en el nivel literal de lectura y los niños de Segundo grado, en los niveles literal e inferencial.

Como se puede notar, la metodología y las estrategias implementadas en el desarrollo del aprendizaje de la lectoescritura ha estado más encaminada a la enseñanza tradicional, con algunos cambios y técnicas donde se introduce el juego como una herramienta motivacional y de captación del interés por parte de los niños.

Formulación del Problema

La actividad lúdica como una estrategia didáctica en el aprendizaje de la lectoescritura en niños entre los seis y siete años del Colegio Adventista del Atlántico Max Trummer.

Justificación

Leer va mucho más allá de la simple decodificación y comprensión del sentido superficial del texto; no sólo es un proceso que se refiere al lenguaje verbal, en el mundo actual también es necesario leer las imágenes, los textos publicitarios, los gestos. Por otra parte, leer implica la construcción de un criterio propio frente a la información que circula en los medios masivos de información, un buen lector hoy no es aquel que asimila mucha información, es quien logra, además de comprender, extraer conclusiones no dichas de modo directo en el texto y avanzar hacia la toma de posición frente a la información. Leer también implica poner en relación lo que

un texto dice, con información de otros textos. En síntesis, un buen lector es quien se ha logrado formar un criterio que le permite seleccionar y filtrar información para estar en condiciones de construir un punto de vista propio. (Pérez, 2003, p.9).

El objetivo principal de la presente investigación fue promover la actividad lúdica como una estrategia didáctica en el aprendizaje de la lectoescritura en niños, que los estimule a disfrutar y a sentir placer tanto por la lectura como por la escritura. Con la ejecución del presente proyecto se buscó también, motivar a las maestras para que fortalecieran sus competencias en cuanto al diseño y uso de actividades lúdicas en los procesos de aprendizaje de los alumnos, fomentando en ellos una cultura de amor por la lectura.

En consecuencia, el estudio propuesto fue factible porque se encontró información y antecedentes que permitieron alcanzar los objetivos propuestos para los niños entre las edades de seis y siete años del Colegio Adventista del Atlántico Max Trummer de Primero y Segundo grado de Primaria; a su vez el bosquejo y análisis de las teorías que lo fundamentaron brindaron una mirada de aplicación favorable frente a la población que se pretendió intervenir.

Objetivos

Objetivo general.

Promover la actividad lúdica como una estrategia didáctica en el aprendizaje de la lectoescritura en niños entre los seis y siete años del Colegio Adventista del Atlántico Max Trummer.

Objetivos específicos.

1. Identificar el nivel de lectoescritura en los niños entre los seis y siete años del Colegio Adventista del Atlántico Max Trummer.

2. Estimular el hábito de la lectura en los niños de seis y siete años del Colegio Adventista del Atlántico Max Trummer.
3. Desarrollar estrategias lúdicas para fortalecer la lectoescritura en niños entre los seis y siete años del Colegio Adventista del Atlántico Max Trummer.

Viabilidad

La ejecución de este proyecto resultó viable, dado que existió la disposición de:

Recursos humanos: Una institución educativa de la ciudad permitió que se realizara el presente proyecto, con los estudiantes que cumplieran con las características de esta población.

Recursos técnicos: se contaron con recursos propios o contratados que permitieron evaluar, y realizar los análisis respectivos, así como otro tipo de instrumentos cualitativos para determinar los diferentes factores concernientes a nuestra investigación.

Recursos físicos: se usó tecnología necesaria para la realización de este estudio y así alcanzar los objetivos trazados.

Delimitaciones

El presente proyecto tuvo como tema la actividad lúdica como estrategia didáctica en el aprendizaje de la lectoescritura, se ejecutó con los estudiantes, maestros y padres de familia de Primero y Segundo grado de Primaria del Colegio Adventista del Atlántico Max Trummer, en el espacio de la Institución y en el período comprendido entre los meses de febrero a noviembre de 2018.

Limitaciones

La presente investigación en el tiempo comprendió el periodo académico del año 2018 de los niños de seis y siete años del Colegio Adventista del Atlántico Max Trummer.

Las investigadoras sólo pudieron estar en contactos con los niños en los días y horarios establecidos por el colegio, lo que limitó el desarrollo del proyecto.

Supuestos de Investigación

Esta investigación se desarrolló porque se observó una apatía hacia los procesos de lectura y escritura, y se buscó a través de la lúdica, crear escenarios amenos y creativos donde el aprendizaje de la lectoescritura fuese placentero.

Las estrategias lúdicas fomentaron el desarrollo de la competencia lectoescritora en los niños de Primero y Segundo grado de Primaria, como lo cita Cadavid, Quijano, Tenorio y Rojas (2014), “El aprendizaje implícito de la lectura a través del juego permitiría plantear actividades lúdicas en las que fuera necesario entrenarse y practicar en aquellas tareas que, hoy en día, han probado ser esenciales para la apropiada adquisición de la lectura, tales como la conciencia fonológica, las relaciones grafema-fonema y la comprensión del significado de palabras y oraciones. Los juegos se diseñan para que los niños participantes descubran por sí mismos las relaciones sistemáticas que configuran el español, a partir de su uso repetido en situaciones significativas, que destacan la lectura como una actividad que permite comunicarnos” (Rueda, 2003; Rueda, Sánchez y González, 1990; Sánchez, Rueda y Orrantía, 1989).

Este proyecto se llevó a cabo de acuerdo con la filosofía de la Institución, sus principios y valores. Toda estrategia lúdica que se implementó no solo favoreció el desarrollo del aprendizaje de la lectoescritura en los niños de Primero y Segundo grado de Primaria, sino que siempre

estuvo encaminada a fortalecer la relación “Fe-Enseñanza-Aprendizaje”, con el firme propósito de cumplir la misión de restaurar la imagen del Creador en esta población.

Impacto del proyecto

Con la ejecución del presente proyecto se pretendió promover ambientes de aprendizaje lúdico para la competencia de lectoescritura en los niños de seis y siete años del Colegio Adventista del Atlántico Max Trummer.

Se fortaleció la competencia de los docentes en el diseño y uso de actividades lúdicas en los procesos de aprendizaje de los alumnos entre los seis y siete años del Colegio Adventista del Atlántico Max Trummer.

Se fomentó en los niños de seis y siete años del Colegio Adventista del Atlántico Max Trummer una cultura de amor por la lectura.

Definición de Términos

Aprendizaje: El aprendizaje es un cambio duradero en los mecanismos de la conducta que involucra estímulos y/o respuestas específicas y que es resultado de la experiencia previa con esos estímulos y respuestas o con otros similares (Domjan, 2010).

Estrategia de aprendizaje: Es toda actividad o conjunto de actividades que posibilitan el aprendizaje y el autocontrol del mismo por parte de la persona que aprende (Vivas, 2010).

Habilidad: Formar una habilidad consciente, es lograr un dominio de un sistema complejo de actividades psíquicas y prácticas, necesarias para la regulación conveniente de la actividad, de los conocimientos y de los hábitos que posee el sujeto (Petrovski, A. V., 1980)”. (Ortiz-Díaz, 2016).

Juego: Gimeno y Pérez (1989), definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad.

Lectoescritura: Leer y escribir corresponden al lenguaje escrito que se aprenden conjuntamente como procesos dinámicos y constructivos. Requieren la ejercitación de habilidades como la observación reflexiva, la identificación, la comparación, la clasificación, la resolución de problemas, el análisis, la síntesis, la formulación de hipótesis y reglas, la generalización y otras. Así mismo, una actitud reflexiva y crítica, de diálogo y tolerancia, constancia y capacidad de resiliencia (Romero, L.).

Lúdico: La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Según Jiménez (2002), la lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (p. 42)

Proceso de enseñanza: Sánchez (2003) “El proceso de enseñanza, con todos sus componentes asociados, debe considerarse como un sistema estrechamente vinculado con la actividad práctica del hombre que, en definitiva, condiciona sus posibilidades de conocer, comprender y transformar la realidad que lo circunda. Aguilar (1979)”.

Estrategia didáctica: componen los escenarios curriculares de organización de las actividades formativas y de la interacción del proceso enseñanza y aprendizaje donde se logran conocimientos, valores, prácticas, procedimientos y problemas propios del campo de formación (Bravo, 2008), citado por Gamboa Mora, M., García Sandoval, Y., & Beltrán Acosta, M. (2013).

Actividad lúdica: reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando, mediante el cual se construye conocimiento e interacción, asimismo reconoce que el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear y de generar significados, afectos, visiones de futuro y nuevas formas de acción y convivencia, deben constituir el centro de toda acción realizada por y para el educando, en sus entornos familiar, natural, social, cultural y escolar (MEN, 1998, p. 31), citado por Sánchez Ruíz, M. T., & Morales Rojas, M. A. (2017).

Capítulo Dos - Marco Teórico

El capítulo dos del presente trabajo contempla la revisión de antecedentes relacionados con la implementación de la lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el proceso de lectoescritura en niños de 6 y 7 años del Colegio Adventista del Atlántico Max Trummer, seguida del conjunto de teorías y enfoques pedagógicos considerados como fundamento de esta investigación, la identificación y comprensión del contexto, el marco institucional, disciplinario pedagógico y legal en que se desarrolló.

Antecedentes

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

En el trabajo realizado por Ortega (2008) el cual tituló el juego en el proceso de enseñanza de la lectura y la escritura en el niño y la niña de etapa inicial del C.P.E. “Francisco de Miranda”, cuyo objetivo planteado fue implementar el juego en el proceso de enseñanza de la lectura y la escritura en el niño y la niña del Centro Preescolar “Francisco de Miranda” del Municipio San Diego del Estado Carabobo. La autora afirma que el juego y su incidencia en la enseñanza de la lectura y la escritura adquiere una importancia relevante dentro del contexto escolar para convertirse en una estrategia didáctica que se promueva a través de los cambios que

surgen en el sistema educativo y ayuden a los docentes a orientar y reorientar la acción pedagógica con relación a esta forma de educar.

En relación con lo antes expuesto, esta investigación se relacionó con la presente al considerar el juego como una estrategia didáctica para el aprendizaje de la lectoescritura y que ayude a los docentes a orientar la acción didáctica de manera efectiva.

De igual manera, en Oaxaca, México, Ruano (2008) realizó su Trabajo de Grado titulado “Actividades Didácticas en la Adquisición de la Lectoescritura en Alumnos del Primer Grado de Educación Primaria”, cuya finalidad de interés como aporte esencial fue investigar y aplicar estrategias didácticas a utilizar en la clase de español para enseñar a los niños a leer y escribir cuando ingresan al primer año de primaria.

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

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

séptimo grado de la III etapa de educación básica de la Unidad Educativa José Félix Mora como estrategia creativa de enseñanza, la misma obtuvo como resultados que el juego fue efectivo en un 95% de los casos, ya que el promedio de calificación del grupo mejoró significativamente. Esta investigación fue relevante para la actual, pues se enmarcó en un enfoque constructivista que genera capacidades de aprendizaje significativo y que sólo puede lograrse cuando el alumno participa de manera activa en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Del mismo modo, Fuentes (2003) en su investigación titulada “El juego como herramienta didáctica para el proceso de aprendizaje en la lengua escrita en la primera etapa de Educación Básica” cuyo objetivo general es determinar los efectos del juego como herramienta didáctica para el proceso de aprendizaje de la lengua escrita en alumnos de segundo grado de Educación Básica, de la Unidad Educativa Profesora Ofelia Matute, dicha investigación obtuvo como resultados que a través del juego los niños encuentran tiempo y espacio para pensar y así favorecer el enlace y la integración entre fantasía y calidad. Por lo tanto, el mencionado trabajo contribuyó de manera significativa a esta investigación al hacer referencia que el juego representa una alternativa, una herramienta para producir aprendizajes de manera natural, creativa, auténtica y espontánea por parte de los aprendices.

Por esta razón, al ejecutar el juego, se promueven competencias comunicativas que, a su vez, facilitan el aprendizaje en la iniciación y reforzamiento de la misma, ya que el docente puede utilizarlo en sus diferentes variantes para lograr sus objetivos, así como desarrollar habilidades y destrezas de producción oral, comprensión auditiva, lectora, y escritora, tal y como lo menciona Reyes, T (2016) en su tesis doctoral *Aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de Educación Primaria*, cuyo objetivo se centró en diseñar un

Plan Estratégico para promover el uso de los juegos didácticos como recurso para la enseñanza y reforzamiento de la lectura en la educación primaria.

Para que estos procesos pedagógicos de la lectoescritura sean efectivos mediante la lúdica, es importante resaltar que toda actividad lúdica debe ser inclusiva, especialmente en aquellos niños con dificultades o que presenten alguna deficiencia. Así lo afirman Córdoba, Lara & García (2017) en su tesis *El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir*. Estos investigadores afirman que, el uso de juegos como recurso podría contribuir positivamente al encuentro con el otro, a la comprensión de la realidad del distinto, a entender las limitaciones propias y ajenas. De esta manera, se facilitaría el proceso enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura para estos niños con necesidades especiales.

Desarrollo Teórico

La lúdica como una estrategia pedagógica ha sido un instrumento utilizado desde la antigüedad para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Grandes filósofos hicieron de la lúdica una actividad didáctica con el propósito de facilitar la asimilación y fijación del conocimiento impartido. Platón, es uno de los primeros filósofos en referirse al juego con un valor práctico dentro de la educación. Otro aporte importante es el de Juan Amós Comenio, en el siglo XVII, quien fue uno de los primeros que trabajó de forma científica un proyecto de integración del juego en la vida educativa.

Jean Piaget, desde la Psicología Cognitiva, concede al juego un lugar predominante en los procesos de desarrollo, relacionando el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica. Considera al juego como un elemento importante para potenciar la lógica y la racionalidad. Los trabajos de Piaget valorizan el juego como instrumento de la evolución

intelectual o del pensamiento, como instrumento de adaptación a la realidad natural y social. En ese sentido, el juego es una forma poderosa que tiene la actividad constructiva de la niña y el niño, pero adicionalmente es importante para la vida social.

Sigmund Freud, padre del Psicoanálisis, argumenta que el juego permite la sublimación de contenidos inconscientes, depositarios principalmente de la imposibilidad del cumplimiento de deseos sexuales, lo que conlleva un reconocimiento de la niña y el niño como ser sexual, y del juego como la forma de expresión de aquello que para la cultura es imposible. Es decir, que a través del juego se posibilita entre otras cosas, el acceso al inconsciente, y la sublimación, como la forma de dar a esos impulsos y contenidos inconscientes, un cauce de manifestación conscientes, a través de los medios culturales con que cuenta, en el que parte de sus elementos fundamentales son la creatividad y la libertad, fundamentales para el desarrollo de la civilización.

El filósofo y antropólogo holandés Johan Huizinga autor obligado en el estudio del tema, en su famosa obra *Homo Ludens* (el hombre que juega) plantea la creación de un puente entre el *Homo Faber* (el hombre que fabrica), y el *Homo Sapiens* (el hombre que piensa), y trata de buscar los orígenes del juego y de la cultura al cuestionarse si el juego surge en la cultura, además, amplía la actividad de juego, no como exclusiva del ser humano, sino que también la considera parte de la vida animal. El juego es una de las principales bases de la civilización, un factor importante en el mundo social.

María Montessori apreció el protagonismo de la lúdica como instrumento facilitador de los procesos de descubrimiento y aprendizaje, claro que para ello el docente debe proporcionar espacios acondicionados, tiempo para jugar, una selección de juguetes y materiales que

respondan a las necesidades, intereses, niveles de conocimiento, destrezas y ritmos de desarrollo de los niños y las niñas.

Actualmente, las universidades han hecho cambios importantes en sus métodos de enseñanza, ya que están utilizando la lúdica como una herramienta educativa que permite reforzar las clases magistrales en la formación del estudiante, y de esta manera, el aprendizaje se logra de una manera más creativa y divertida.

Por otro lado, cabe mencionar, que en la edad temprana surge y se desarrollan los elementos del juego de rol, mediante el cual el niño satisface sus deseos de convivir con el adulto: reproduce las relaciones y las actividades laborales de los adultos en forma lúdica.

Según Mujina (1999), el juego es la actividad principal, no porque el niño de hoy se lo pase el mayor parte del tiempo divirtiéndose, sino porque el juego origina cambios cualitativos en la psiquis infantil. Para este mismo autor, la lúdica tiene un carácter semiótico (simbólico), ya que el juego revela la función semiótica en ciernes de la conciencia infantil, revistiendo unas características especiales. Mujina argumenta que en la lúdica el niño asume un papel determinado y actúa de acuerdo a ese papel y es allí, donde por primera vez, descubre las relaciones entre los adultos, sus deberes y derechos.

Para este autor, la actividad lúdica influye en la formación de los procesos psíquicos, se desarrolla la atención activa y la memoria activa del niño. Mientras juega, el niño se concentra mejor y recuerda más.

Es importante mencionar algunos métodos que han hecho de la lúdica una estrategia para el desarrollo del aprendizaje del niño. Entre estos métodos se encuentran:

El método Frobeliano: Frobel destaca el juego dentro del proceso de desarrollo del niño porque el niño aprende jugando y jugando aprende a vivir. Dentro de esta metodología se

establece como centro el juego de pelota, donde la esfera es el símbolo de la unidad superior. La esfera y otros juguetes se constituyen en el material didáctico frobeliano y se le denominan DONES. Así, el Cubo es el símbolo de la diversidad en la unidad. La Muñeca, símbolo de la vida y el Cilindro, símbolo del intermedio.

El método Montessori: Montessori, quien ya fue citada anteriormente, apoya la idea pedagógica del respeto por la libertad del niño. Teniendo en cuenta que esta libertad está condicionada dentro del aula. El niño puede hacer lo que quiera considerando que tiene sus derechos pero también que debe cumplir unos deberes. Establece la educación de los sentidos y se apoya en la necesidad de asociar el lenguaje con las percepciones. Para ello se utiliza materiales didácticos como: la tablilla rectangular, la mitad cubierta con papel liso y la otra mitad con papel esmerilado. La escudillita de metal donde se coloca agua con diversas temperaturas, armar torres de cubos rosa, entre otros.

El método Decroly: Ovidio Decroly es reconocido por sus aportes innovadores en educación como es el caso de los Juegos Educativos, los centros de interés, el programa de ideas asociadas, la psicología de la globalización y el método de lectura ideo visual global. El material didáctico que propone este autor no es ajeno a la vida cotidiana del niño, no solo lo encuentra en la escuela. De allí que haga referencia de una escuela para la vida.

Las investigadoras Arriaza, C., & de Ruiz, P. R. (2014), en su tesis *Un acercamiento inicial al modelo RTI para estudiantes de un grupo lingüístico minoritario con necesidades en lectoescritura*, mencionan teóricos más recientes que abordan el proceso de la lectoescritura y en su trabajo toman en cuenta las teorías de Goodman (1992) quien sugiere que la raíz de la alfabetización viene desde antes de que se inicie la educación formal por la exposición constante a palabras escritas. Goodman sugiere que los niños no aprenden a leer inicialmente en la escuela,

sino que aprenden sobre el lenguaje escrito porque han sido miembros de una sociedad alfabetizada. En esta misma tesis, las investigadoras hacen referencia a Navarte (2007) quien define *lectoescritura* como la adquisición de la técnica de descifrado de una palabra o texto, mediante la transcripción gráfica del lenguaje oral, utilizando las habilidades cognitivas, sensoriales y motoras que posibilitan el éxito.

Contextualización

Este proyecto se realizó con los estudiantes de Primero y Segundo grado del Colegio Adventista del Atlántico Max Trummer. En total fueron 37 estudiantes, 21 pertenecientes a Primer grado y 16 en Segundo.

De esta población 51% (19) fueron niñas y 49% (18), niños. Con respecto a su denominación religiosa el 64% (18) son adventistas y 36% (10) pertenecen a otra denominación. En cuanto al contexto familiar, el 25% de los estudiantes proceden de hogares disfuncionales y el 75% restante, de hogares funcionales.

Marco Institucional

El colegio Adventista del Atlántico Max Trummer en concordancia con los principios ideológicos de la Iglesia Adventista del Séptimo Día, tiene un perfil fundamentado en los principios, valores y los criterios establecidos en las Sagradas Escrituras. Ofrece los servicios educativos en los niveles Preescolar (Pre-jardín, Jardín y Transición), Básica (1° a 9°) y Media (10° y 11°).

Marco Disciplinar Pedagógico

A través de la Historia de la Educación contemporánea, reconocidos educadores han considerado el carácter integral de la actividad lúdica en todos los procesos pedagógicos y cómo el juego es inherente y fundamental en el desarrollo del niño y sus procesos cognitivos. Esa integralidad la han basado en la firme creencia de que el cultivo del cuerpo y del espíritu van tomados de la mano, siguiendo el adagio popular de ‘mens sana in corpore sano’.

Pablo Montesino, citado por Payá (2007), consideró a mediados de siglo XIX que “en los ejercicios pueriles se reúnen en alto grado la actividad mental y corporal, porque el alma de un niño está tan ocupada en el juego como en el cuerpo”. Sigue anotando este autor, “entre los juegos ordinarios de la niñez hay algunos que se puede sacar mucho partido para agilizar y poner expeditos, o para educar, digamos así, los sentidos y aumentar la instrucción que nos proponemos con las lecciones sobre objetos”. Montesino establece una diferencia entre los términos “educar” e “instrucción” que demuestran el carácter integral de la lúdica en el proceso enseñanza aprendizaje.

Entre los educadores que han promovido la lúdica como una estrategia didáctica se destaca María Montessori, según Padilla (2012), la lúdica comienza con el descubrimiento y enseñanza de la libertad entendida como auto-responsabilidad o “disciplina activa”; en otras palabras, como un “saber imponerse, una norma de vida dirigida hacia la perfección y saberla seguir” (Soto y Bernardini, 1984). La libertad significa “...dar lo máximo de que se es capaz para contribuir con un trabajo común, con el fin de ejercitar sus propias fuerzas interiores” (Soto y Bernardini, 1984: 187), citado por Padilla (2012). Es decir, el niño es autónomo en su aprendizaje pues se basa en la libertad, en su iniciativa por descubrir al ritmo de sus tiempos. Libertad que también puede llamarse “disciplina para la actividad y para cuando crezca el niño, esta actividad se traducirá en trabajo, pero esta disciplina activa en el niño pequeño es una actividad lúdica” Padilla (2012).

Este método revolucionó la forma de enseñanza en los niños de Preescolar y Primaria de la época, pues es en esta etapa que los niños disfrutan, en un ambiente agradable, de la compañía de sus pares a partir del juego, la lúdica, las artes y de toda actividad pedagógica que les permita desarrollarse en forma integral.

Con respecto al método para enseñar la lectoescritura, uno de sus seguidores fue Piaget, quien afirmaba que el niño pasa por distintos momentos evolutivos en los que el proceso de adquisición de la lectoescritura será diferente. Esta premisa tiene mucho que ver con el método Montessori, en el que se dice que el niño construye su conocimiento a través de su propia acción y pensamiento innovador. Según Montessori los niños de 4 años comienzan a realizar sus primeras actividades introductorias de la lectoescritura (Cano, 2017).

De igual manera, Lillard, (1977), en Gómez (2005: 71), citado por Cano, (2017), afirma que, “La doctora no diseñó un método para enseñar a leer, ni tampoco creyó conveniente decidirse por un momento en particular para que los pequeños empezaran a hacerlo. Debido a este enfoque, es común que los niños Montessori no recuerden cuándo aprendieron a leer, y que la maestra tampoco recuerde haber enseñado a alguno de ellos en particular. El medio ambiente está diseñado en tal forma que todas las actividades fomenten naturalmente el desarrollo de las habilidades necesarias para leer, y por lo tanto la lectura es experimentada como parte del proceso de vivir”.

Marco Legal

En el marco legal del presente proyecto investigativo, el cual se basó en promover la actividad lúdica como una estrategia didáctica en el aprendizaje de la lectoescritura en niños entre los seis y siete años del Colegio Adventista del Atlántico Max Trummer, se pretendió

destacar las leyes o normas de gran impacto, que presentaban una relación estrecha con este proyecto investigativo, las cuales se exponen a continuación.

El marco legal del proyecto expuesto a grandes rasgos siguió la siguiente metodología: se revisaron las normas de: la Constitución de 1991, la Ley 115 de 1994 o Ley General de Educación, la Ley 1098 de 2006 o Código de la infancia y la adolescencia, el decreto 1860 de 1994 y la resolución 2343 de 1996, buscando los fundamentos jurídicos en los que se amparó la ejecución de este proyecto.

El artículo 20 de la ley 115, en su literal b, “Desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente” (Ibíd. Congreso de Colombia, 1994). Objetivo en el que se enmarcó perfectamente este proyecto investigativo, el objetivo específico de la educación básica en el ciclo de primaria. Y en el literal C, “ampliar y profundizar en el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, la tecnología y de la vida cotidiana” (Ibíd. Congreso de Colombia, 1994).

En Colombia el Plan Nacional de Lectura y escritura contempla los siguientes objetivos:

Objetivo general

Fomentar el desarrollo de las competencias comunicativas mediante el mejoramiento de los niveles de lectura y escritura (comportamiento lector, comprensión lectora y producción textual) de estudiantes de educación preescolar, básica y media, a través del fortalecimiento de la escuela como espacio fundamental para la formación de lectores y escritores, y del papel de las familias en estos procesos.

Objetivos específicos

- Promover la disponibilidad y el acceso a libros, y otros materiales de lectura y escritura, en espacios y tiempos escolares.
- Formar a docentes y otros mediadores en el uso y la apropiación de los materiales que conforman las colecciones entregadas a través del PNLE.
- Acompañar a las secretarías de educación certificadas para que desde su autonomía promuevan y posicionen acciones con miras a fortalecer la lectura y la escritura en el territorio.
- Vincular desde la escuela a la familia como agente fundamental dentro del proceso lector y escritor de niñas, niños, adolescentes y jóvenes.
- Movilizar a la sociedad para fomentar una opinión pública favorable alrededor de la importancia de la lectura y la escritura.

Diseñar estrategias de seguimiento y evaluación que permitan identificar los logros y reorientar las acciones que sean necesarias durante el proceso de implementación del PNL.

Capítulo Tres – Diseño Metodológico

El capítulo tres describe la población objeto de estudio, el enfoque investigativo cualitativo, diseño o tipo de investigación que para este caso es Investigación Acción, se realiza el despliegue de los instrumentos para la recolección de la información y se define el método de análisis, el cronograma y presupuesto estimado.

Identificación de la Población

La población, objeto de estudio de esta investigación, fueron los niños de seis y siete años, que cursan los grados de Primero y Segundo de Primaria del Colegio Adventista del Atlántico Max Trummer, Esta población estuvo conformada por 37 estudiantes, 21 en Primer grado y 16 en Segundo grado de Primaria. La mayoría de estos niños provienen de hogares funcionales y que profesan algún tipo de religión.

Para que esta población hiciera parte de este estudio de investigación, primero los padres de familia o acudientes recibieron y firmaron el Consentimiento Informado en los salones de Primero y Segundo grado de Primaria.

Tipo de Enfoque

El tipo de enfoque utilizado en esta investigación ha sido Cualitativo. De acuerdo con Martínez (2011) “la investigación cualitativa busca la comprensión e interpretación de la realidad humana y social, con un interés práctico, es decir con el propósito de ubicar y orientar la acción humana y su realidad subjetiva.”. A partir de este enfoque se pudo identificar el nivel de lectoescritura en los niños de seis y siete años del Colegio Adventista del Atlántico Max

Trummer, mediante la observación de documentos que registraron con números o palabras el desarrollo de esta competencia.

Para este proyecto fue esencial la aplicación del enfoque cualitativo de acuerdo con las características que expone Munarriz, B., ya que se requirió de una observación de la realidad individual y grupal de los estudiantes en su contexto natural para lograr descripciones detalladas de los fenómenos encontrados. Este tipo de enfoque permitió analizar realidades subjetivas realizando entrevistas a los niños para identificar sus debilidades y fortalezas, como también sus intereses personales tanto en la lectura como en la escritura. También se realizaron entrevistas a las maestras para conocer el grado de compromiso para estimular a sus estudiantes en el desarrollo de la competencia de la lectoescritura y cómo diseñan las estrategias para alcanzar las metas; y entrevistas a los padres de familia para identificar si en el ambiente familiar se estimula el amor y el disfrute por la lectoescritura, teniendo en cuenta que el hogar es la primera escuela del niño, como lo expresa White, E. (2005).

El enfoque cualitativo, como lo expresan los autores Villegas y González (2011) y Martínez, J. (2011), permitió observar de manera activa y reflexiva, y percibir qué estaba ocurriendo con esos niños, con sus relaciones personales y con el entorno; conocer más de cerca sobre sus luchas, éxitos y/o fracasos en el aprendizaje de la lectoescritura y así diseñar estrategias que promovieran el placer de leer y escribir.

Diseño o Tipo de Investigación

El tipo de investigación diseñado fue el de investigación acción, cuyo precepto básico conduce a cambiar y por lo tanto, este cambio debe incorporarse en el proceso de investigación, se indaga al mismo tiempo que se interviene.

Según Bartolomé (2000, págs. 10-15) citado por (Rodríguez & Valldeoriola, 2009) los cinco grandes rasgos que permiten distinguir una investigación-acción de cualquier otra actividad investigadora o experiencia educativa son:

1) El objeto de la investigación-acción es la transformación de la práctica educativa y/o social, a la vez que se procura comprenderla mejor.

2) Hay una articulación permanente de la investigación, la acción y la formación a lo largo de todo el proceso.

3) Se da una manera particular de acercarse a la realidad: vincular conocimiento y transformación.

4) El protagonismo es de los educadores-investigadores.

5) Hay una interpelación del grupo.

A la investigación acción se le adjudica su punto de origen en las investigaciones llevadas a cabo por el psicólogo norteamericano de origen alemán Kurt Lewin en la década de los 40, quien a decir de Suárez Pazos (2002), por encargo de la administración norteamericana realiza estudios sobre modificación de los hábitos alimenticios de la población ante la escasez de determinados artículos, durante la gestión pública de Gollete y Lessard-Hébert; el propósito de dichos estudios era resolver problemas prácticos y urgentes, para ello los investigadores debían asumir el papel de agentes de cambio, en conjunto con las personas hacia las cuales iban dirigidas las propuestas de intervención, para esos momentos según la autora, ya se vislumbraban ciertos rasgos característicos de la investigación acción, tales como el conocimiento, la intervención, la mejora y la colaboración. (Colmenares E. & Piñero M., 2008)

De acuerdo con Álvarez-Gayou (2003), citado por (Hernandez Sampieri, 2018) tres perspectivas destacan en la investigación acción:

1. La visión técnico-científica. Esta perspectiva fue la primera en términos históricos ya que parte del fundador de la investigación-acción, Kurt Lewin. Su modelo consiste en un conjunto de decisiones en espiral, las cuales se basan en ciclos repetidos de análisis para conceptualizar y redefinir el problema una y otra vez.

2. La visión deliberativa. Se enfoca principalmente en la interpretación humana, la comunicación interactiva, la deliberación, la negociación y la descripción detallada. Pero sobre todo el proceso mismo de la investigación-acción.

3. La visión emancipadora. Su objetivo va más allá de resolver problemas o desarrollar mejoras a un proceso, pretende que los participantes generen un profundo cambio social por medio de la investigación. El diseño no solo cumple funciones de diagnóstico y producción de conocimiento, sino que crea conciencia entre los individuos sobre sus circunstancias sociales y la necesidad de mejorar su calidad de vida.

La investigación acción en su transitar histórico ha desarrollado dos grandes tendencias o vertientes: una tendencia netamente sociológica, cuyo punto de partida fueron los trabajos de Kurt Lewin (1946/1996) y continuados por el antropólogo de Chicago Sol Tax (1958) y el sociólogo colombiano Fals Borda (1970), este último le imprime una connotación marcada ideológica y política; la otra vertiente es más educativa, y está inspirada en las ideas de Paulo Freire (1974) en Brasil, L. Stenhouse (1988) y Jhon Elliott (1981, 1990) discípulo de Stenhouse en Inglaterra, así como por Carr y Stephen Kemmis (1988) de la Universidad de Deakin en Australia. (Colmenares E. & Piñero M., 2008).

La investigación acción sigue un proceso continuo, conformado por tres fases a saber: observar (construir un bosquejo del problema y recolectar datos), pensar (analizar e interpretar) y actuar (resolver problemáticas e implementar mejoras), las cuales se dan de manera cíclica, una y

otra vez, hasta que todo es resuelto, el cambio se logra o la mejora se introduce satisfactoriamente (Hernandez Sampieri, 2018). Conocido como espiral de investigación, que permite articular acción reflexiva y acción transformadora. Este dinamismo origina que sea necesario articular de manera permanente la fase de planificación, la fase de actividad y recopilación de datos y la fase de reflexión. Cada una de estas fases es detallada en la siguiente figura 1 de (Bartolomé, 2000, pág. 30) citado por (Rodriguez & Valldeoriola, 2009):



Figura 1. Proceso de Investigación – Acción
(Tomado de (Hernandez Sampieri, 2018))

La investigación-acción en la educación.

Este tipo de diseño se ha aplicado a una amplia gama de áreas del saber. Por ejemplo, a la

educación, como el estudio de Gómez Nieto (1991), que se abocó a encontrar una alternativa de modelo didáctico para niños menores de seis años con necesidades educativas especiales desde el nacimiento; o el de Krogh (2001), que exploró en Canberra, Australia, la forma de utilizar a la investigación-acción como herramienta de aprendizaje para estudiantes, educadores, empresas comerciales vinculadas con instituciones educativas y proveedores de servicios. (Hernandez Sampieri, 2018)

La Investigación acción es “una forma de estudiar, de explorar, una situación social, en nuestro caso educativa, con la finalidad de mejorarla, en la que se implican como “indagadores” los implicados en la realidad investigada”. La investigación-acción se presenta en este caso, no solo como un método de investigación, sino como una herramienta epistémica orientada hacia el cambio educativo. Por cuanto, se asume una postura ontoepistémica del paradigma socio-crítico, que parte del enfoque dialéctico, dinámico, interactivo, complejo de una realidad que no está dada, sino que está en permanente deconstrucción, construcción y reconstrucción por los actores sociales, en donde el docente investigador es sujeto activo en y de su propia práctica indagadora. (Colmenares E. & Piñero M., 2008). En la investigación-acción educativa se distinguen diversos elementos:

El objeto de estudio: explorar los actos educativos tal y como ocurre en los escenarios naturales dentro y fuera del aula.

Intencionalidad: La finalidad última de la investigación acción en la educación es mejorar la práctica, al tiempo que se mejora la comprensión que de ella se tiene y los contextos en los que se realiza

Los actores sociales y los investigadores: Las personas implicadas directamente en la realidad objeto de estudio son también investigadores; los profesores son docentes, pero implica

que ellos también son investigadores que exploran la realidad en que se desenvuelven profesionalmente.

Los procedimientos: Se debe tener en cuenta que la investigación acción no es lo que habitualmente hace un profesor cuando reflexiona sobre lo que acontece en su trabajo; como investigación, se trata de tareas sistemáticas basadas en la recolección y análisis de evidencias producto de la experiencia vivida por los actores o protagonistas educativos que participan en el proceso de reflexión y de cambio.

Por todo lo anterior es la investigación acción la que se utilizó para el presente proyecto, implementando la estrategia, observando y analizando los resultados para proponer estrategias eficaces para el cumplimiento de los objetivos trazados.

La Selección de la Muestra

Para José María Serbia (2007) los estudios cualitativos representan estrategia de elevado rendimiento en el intento de comprender e interpretar las imágenes sociales, las significaciones y los aspectos emocionales que orientan desde lo profundo los comportamientos de los actores sociales. Esto motiva que su diseño sea abierto (puede producir informaciones no preconcebidas en el diseño) y flexible (las etapas pueden darse simultáneamente o puede volverse atrás en alguna instancia).

Teniendo en cuenta los conceptos anteriores, para la selección de la muestra de esta investigación se reunieron a 37 niños entre los seis y siete años del Colegio Adventista del Atlántico Max Trummer, 21 niños de Primero y 16 niños de Segundo grado de Primaria. Los participantes de esta muestra lo hicieron de manera libre y espontánea, por esta razón, los niños pudieron entrar y salir del proceso cuando lo desearan. Tanto al representante de la Institución

como al padre de familia se les entregó con anticipación un documento de Consentimiento Informado, el cual debió ser firmado y aprobado por ellos y por el grupo de investigadoras.

Criterios de Inclusión

Para la ejecución de esta investigación se incluyeron a los 37 niños entre los seis y siete años de los grados Primero y Segundo grado de Primaria del Colegio Adventista del Atlántico Max Trummer. Además, se tuvieron entrevistas con las maestras de estos grados y los padres de familia de estos niños.

Criterios de Exclusión

Para esta investigación se excluyó al personal de oficina y a los docentes de los diferentes grados o asignaturas de la institución. También se excluyó a cualquier miembro de la comunidad educativa, que no tuviera que ver, con los niños de los dos grados objetos de estudio de esta investigación del Colegio Adventista del Atlántico Max Trummer.

Instrumentos de Investigación

Consentimiento informado.

El consentimiento informado es un documento informativo en donde se invita a las personas a participar en una investigación. El aceptar y firmar los lineamientos que establece el consentimiento informado autoriza a una persona a participar en un estudio, así como también permite que la información recolectada durante dicho estudio, pueda ser utilizada por el o los investigadores del proyecto en la elaboración de análisis y comunicación de esos resultados. (Ávila, 2013).

En el documento del *Consentimiento informado* se registra la fecha y firma de la persona que va a participar en la investigación o de su representante legal, así como de dos testigos, y se especifica la relación que tienen estos con el participante en el estudio. Además, debe estar marcado el nombre y la firma del investigador que obtiene el *Consentimiento informado*. Este documento debe contener los datos para el contacto de las personas responsables y autoras del protocolo de investigación, tales como un teléfono o correo electrónico, por si requieren comunicarse para cualquier asunto relacionado con el proyecto de investigación. (Ávila, 2013)

Su participación siempre es libre y voluntaria. Por lo tanto, en ningún momento debe sentirse presionado para colaborar en las investigaciones. (Anexo A)

Observación participante.

El paradigma de observación en investigación cualitativa se denomina Observación Participante. La Observación participante es según Taylor y Bogdan (1984) la investigación que involucra la interacción social entre el investigador y los informantes en el milieu (escenario social, ambiente o contexto) de los últimos, y durante la cual se recogen datos de modo sistemático y no intrusivo. Implica la selección del escenario social, el acceso a ese escenario, normalmente una organización o institución (por ejemplo, un colegio), la interacción con los porteros (responsables de las organizaciones que favorecen o permiten el acceso del investigador al escenario), y con los informantes, y la recolección de los datos.

Encuesta.

La encuesta es un procedimiento que permite explorar cuestiones que hacen a la subjetividad y al mismo tiempo obtener esa información de un número considerable de personas,

así, por ejemplo: Permite explorar la opinión pública y los valores vigentes de una sociedad, temas de significación científica y de importancia en las sociedades democráticas (Grasso, 2006:13)

Al respecto, Mayntz et al., (1976:133) citados por Díaz de Rada (2001:13), describen a la encuesta como la búsqueda sistemática de información en la que el investigador pregunta a los investigados sobre los datos que desea obtener, y posteriormente reúne estos datos individuales para obtener durante la evaluación datos agregados.

Para ello, el cuestionario de la encuesta debe contener una serie de preguntas o ítems respecto a una o más variables a medir. Gómez, (2006:127-128) refiere que básicamente se consideran dos tipos de preguntas: cerradas y abiertas.

- Las preguntas cerradas contienen categorías fijas de respuesta que han sido delimitadas, las respuestas incluyen dos posibilidades (dicotómicas) o incluir varias alternativas. Este tipo de preguntas permite facilitar previamente la codificación (valores numéricos) de las respuestas de los sujetos.

- Las preguntas abiertas no delimitan de antemano las alternativas de respuesta, se utiliza cuando no se tiene información sobre las posibles respuestas. Estas preguntas no permiten precodificar las respuestas, la codificación se efectúa después que se tienen las respuestas.

Aspectos Éticos de la Investigación

Resolución 8430 de 1993 (octubre 4). Artículo 8. En las investigaciones en seres humanos se protegerá la privacidad del Individuo, sujeto de investigación, identificándolo solo cuando los resultados lo requieran y éste lo autorice.

La presente investigación contó con un formato de consentimiento informado para la muestra, se permitió el uso de fotografía, grabación de audio y video esta recolección fue realizada por los investigadores. Inicialmente se le explicó a la institución las actividades y aplicación de instrumentos a realizar. Posteriormente se envió el consentimiento informado a los padres de familia ya que son menores de 14 años, Explicándoles los objetivos de la investigación y su finalidad. Se respetó la confiabilidad de cada participante protegiendo su identidad.

En Colombia La ley 1581 de 2012 establece las disposiciones generales para la protección de datos personales. En este sentido todos los datos personas clasificados como sensibles deben protegerse, y solicitar autorización para su manejo y archivo, explicando a los dueños de los datos que el fin único de los mismos es académico.

Cronograma de la Investigación

El cronograma de actividades de esta investigación se presenta a continuación en forma detallada en la figura 2:

		Meses programados año 2018							
Actividad		Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre
Actividades a Desarrollar	Descripción del problema- Capítulo Uno.								
	Marco teórico- Capítulo Dos.								
	Metodología- Capítulo Tres.								
	Recolección de información								
	Depuración, categorización y análisis								
	Resultados- Capítulo. Cuatro								
	Conclusiones - Capítulo cinco								
	Entrega final del documento								
	Sustentación Proyecto								

Figura 2. Cronograma de Actividades

Presupuesto de la Investigación

Como se muestra en la Tabla 1, los ingresos y egresos que están presupuestados para el desarrollo de esta investigación serán los siguientes:

Tabla 1. Presupuesto

Ingresos y Egresos de la Investigación

Concepto	Ingresos	Egresos
Recursos propios investigadores	1.000.000	
Fotocopias e impresiones		300.000
Transporte		100.000
Llamadas		100.000
Papelería		200.000
Gastos Varios		300.000
Total	1.000.000	1.000.000

Capítulo Cuatro – Diagnóstico o Análisis

En el capítulo cuatro se presenta un análisis detallado de los resultados obtenidos de la información recolectada partiendo del resultado obtenido de las encuestas realizadas a los docentes, padres y estudiantes que componen la muestra; el plan de acción diseñado, las observaciones realizadas sobre los sujetos de investigación (docentes y niños de Primero y Segundo grado del Colegio Adventista del Atlántico Max Trummer) durante la aplicación de las estrategias y finalmente una aplicación del plan de acción.

Análisis de las Encuestas

Se diseñaron 3 encuestas, una dirigida a los niños, otra para los padres y una para las maestras del área de Castellano de los grados Primero y Segundo de Primaria. Los tres (3) instrumentos fueron validados por la Coordinadora Académica, la Rectora del Colegio Adventista del Atlántico Max Trummer, al igual que las maestras de los grados en mención.

Encuesta para los niños.

Estructurada en 7 preguntas de selección múltiple con el objetivo de identificar el comportamiento lectoescritor en los estudiantes de Primer y Segundo Grado de Primaria del Colegio Adventista del Atlántico Max Trummer.

A continuación, se presenta el instrumento utilizado:

Encuesta para los Estudiantes de Primer Grado y Segundo Grado de Primaria
Colegio Adventista del Atlántico Max Trummer

Grado: Primero: _____ Segundo: _____

Marca con una X:

1. ¿Te gusta leer?



2. ¿Tu papi o tu mami te leen cuentos en casa?



3. ¿Cuántos libros completos has leído este año?

0 _____ 1 _____ 2 _____ más de 2 _____



4. ¿Cuántas veces a la semana vas a la Biblioteca de tu colegio para leer?

No voy _____ 1 vez _____ 2 veces _____ más de 2 veces _____



5. ¿Qué tipos de lectura te gusta más?

_____ Cuentos _____ Historietas _____ Libros de aventuras _____ Historias de la Biblia

6. ¿Escribes en forma clara, que se entienda?



7. ¿Te gusta escribir en clase?



Figura 3. Encuesta para estudiantes de Primer grado y Segundo grado de Primaria

Análisis de la información de la encuesta aplicada a los estudiantes de primer grado de primaria y segundo de primaria.

Pregunta uno.

¿Te gusta leer?



Figura 4. Pregunta número uno

Interpretación: El 68% de los estudiantes de primer grado y segundo grado de primaria afirman que les gusta leer, el 29% de los estudiantes dicen que más o menos les gusta leer y el 3% asegura que no les gusta.

Pregunta dos.

¿Tu papi o mami te leen cuentos en casa?

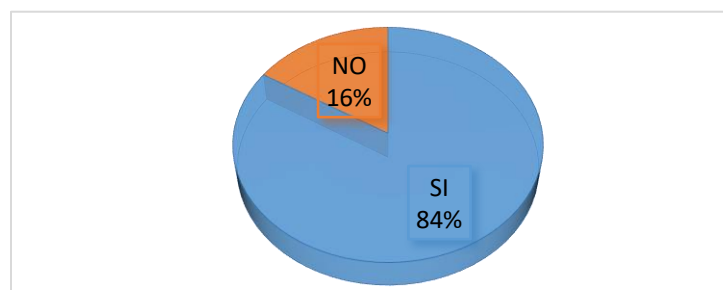


Figura 5. Pregunta número dos

Interpretación: El 84% de los estudiantes de primer grado y segundo grado de primaria afirman que su papi y mami le leen cuentos en casa, y el otro 16% de los estudiantes afirman que sus padres no lo hacen.

Pregunta tres.

¿Cuántos libros completos has leído este año?

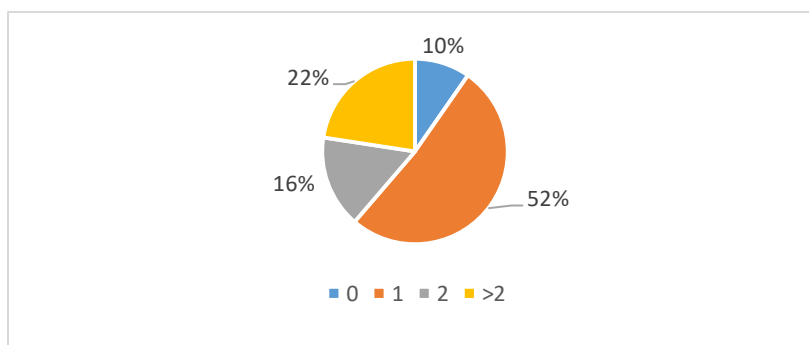


Figura 6. Pregunta número tres.

Interpretación: El 52% de los estudiantes de primer grado y segundo grado de primaria afirman que leen al menos un libro, el 22%, ha leído más de dos libros, el 16% ha leído al menos dos libros, y el 10% no ha leído ni un libro.

Pregunta cuatro.

¿Cuántas veces a la semana vas a la biblioteca de tu colegio a leer?

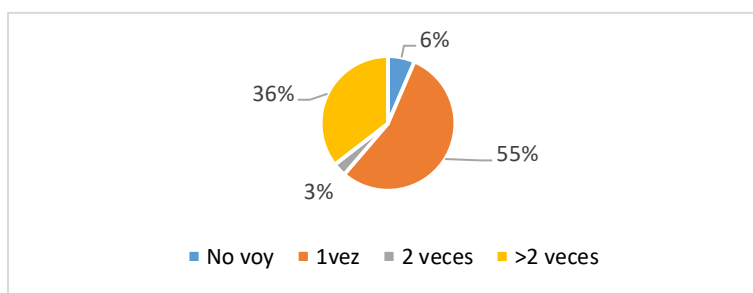


Figura 7. Pregunta número cuatro

Interpretación: El 55% de los estudiantes de primer grado y segundo grado de primaria afirman que visitan la biblioteca de su colegio para leer, al menos una vez por semana, el 36%, la visitan más de dos veces por semana, el 6% no va a la biblioteca y el 3% va dos veces por semana para leer.

Pregunta cinco.

¿Qué tipos de lectura te gusta más?

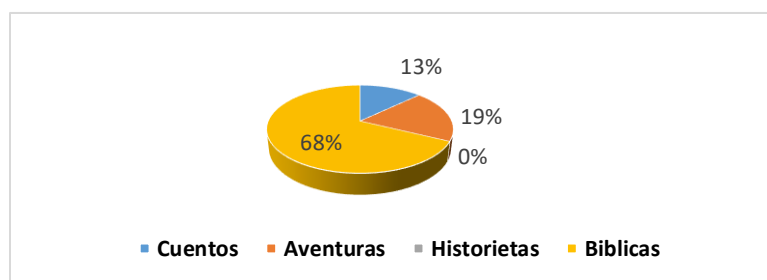


Figura 8. Pregunta número Cinco

Interpretación: El 68% de los estudiantes de primer grado y segundo grado de primaria afirman que el tipo de lectura que les gusta más es las bíblicas, el 19% afirma que les gustan las de aventuras, y el 13% les gusta los cuentos.

Pregunta Seis.

¿Escribes de forma clara, que se entienda?

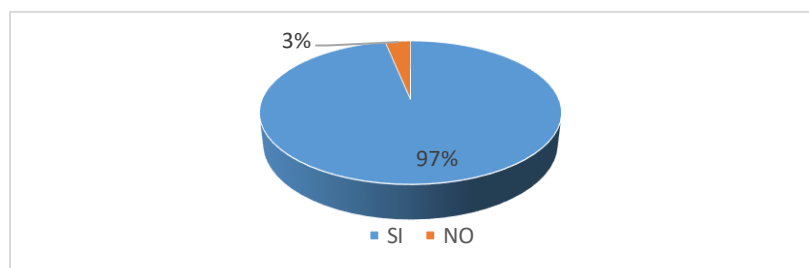


Figura 9. Pregunta número seis.

Interpretación: El 97% de los estudiantes de primer grado y segundo grado de primaria afirman que escriben de forma clara que se entienda, y el otro 3% afirman lo contrario.

Pregunta Siete.

¿Te gusta escribir en clase?

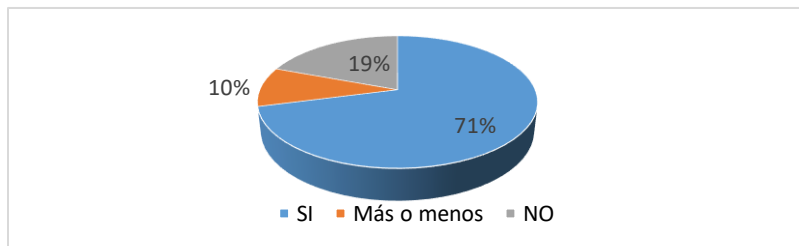


Figura 10. Pregunta número Siete.

Interpretación: El 71% de los estudiantes de primer grado y segundo grado de primaria afirman que les gusta escribir en clase, el 19% no le gusta escribir en clase, y el otro 10% dice que más o menos lo realiza.

De acuerdo con la información obtenida a partir de los resultados arrojados por las encuestas, la mayoría de los niños participantes manifestaron que sí les gusta leer, que sus padres les leen en casa cuentos y otro tipo de historias, y que, además, se han leído un libro completo en lo que va corrido del año. Un interesante dato que arrojó la encuesta es que algunos niños no han leído siquiera un libro, a pesar de que el colegio posee un Plan Lector para este año lectivo.

Este año la Institución adecuó un espacio especial llamado “El rincón de lectura” y la mayoría de estos niños manifestaron que la visitan por lo menos una vez por semana y algunos hasta dos veces por semana. Se infiere que, debido a que la mayoría de los estudiantes objeto de este estudio profesan algún tipo de religión, la lectura preferida son las historias bíblicas y un

grupo menor prefiere los libros de aventuras y los cuentos. Con respecto a la habilidad escrita, la mayoría de los niños respondieron que escriben de forma clara y legible y les gusta escribir en clase.

Encuesta para padres

Estructurada en siete preguntas y su objetivo fue identificar el comportamiento lectoescritor de los padres de los niños de Primero y Segundo Grado de Primaria del Colegio Adventista del Atlántico Max Trummer. A continuación, el instrumento utilizado:

Encuesta para los Padres de Primero y Segundo Grado de Primaria

Colegio Adventista del Atlántico Max Trummer

Marque con una X.

Grado que cursa su hijo (a): Primero: _____ Segundo: _____

1. ¿Gusta Ud. del placer de leer?

_____ Mucho _____ Regular _____ Poco _____ Nada

2. ¿Cuántos libros completos se ha leído durante este año?

_____ 1 libro _____ 2 libros _____ 3 libros _____ 4 libros o más

3. ¿Acostumbra usted leer con sus hijos diariamente?

_____ SI _____ Muy poco _____ NO

4. ¿Qué tipo de lectura le gusta más a su hijo(a)?

_____ Cuentos _____ Historietas

_____ Libros de aventuras _____ Historias de la Biblia

5. ¿Conoce el Plan Lector del colegio?

_____ SI _____ NO

6. ¿Cree que su niño escribe legible y con buena ortografía?

_____ SI _____ Regular _____ NO

7. ¿Piensa que su hijo(a) debe realizar más ejercicios de caligrafía y ortografía?

_____ SI _____ NO

Figura 11. Encuesta para los padres de familia de los alumnos de Primero y Segundo grado de Primaria

Pregunta Uno.

¿Gusta usted, del placer de leer?

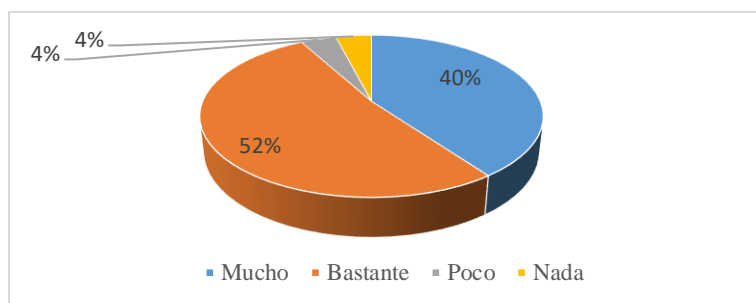


Figura 12. Pregunta número Uno (Encuesta para Padres)

Interpretación: El 52% de los padres de familia de los estudiantes de primer grado y segundo grado de primaria del Colegio Adventista del Atlántico afirman que les gusta leer bastante, el 40% afirman que les gusta mucho leer, el 4% leen muy poco y el otro 4% no leen nada.

Pregunta Dos.

¿Cuántos libros ha leído durante este año?

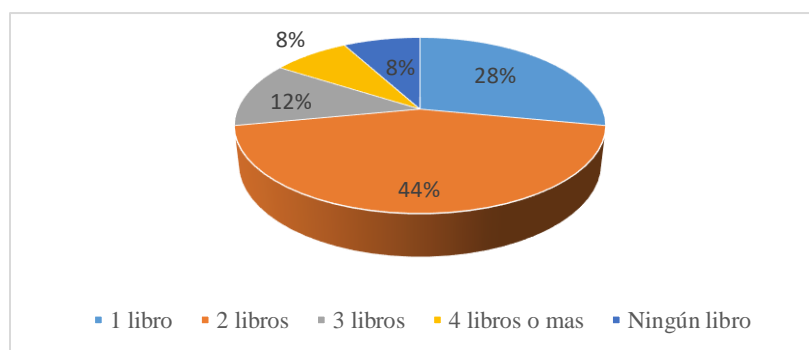


Figura 13. Pregunta número Dos (Encuesta para Padres)

Interpretación: El 44% de los padres de familia de los estudiantes de primer grado y segundo grado de primaria del Colegio Adventista del Atlántico afirman que han leído 2 libros durante el año, el 28% ha leído 1 libro en el año, el 12% ha leído 3 libros en el año, el 8% ha leído 4 libros o más y el otro 8% no ha leído ningún libro en el año.

Pregunta Tres.

¿Poseen en su hogar el hábito de la lectura?

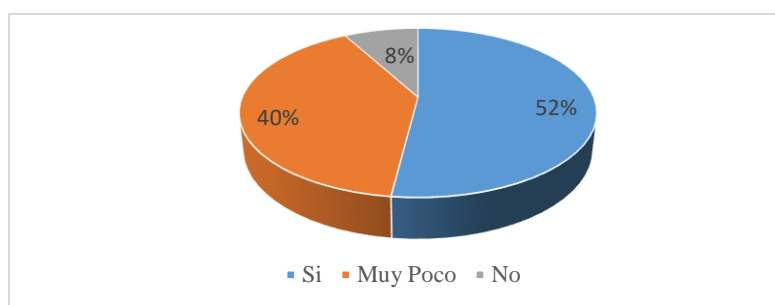


Figura 14. Pregunta número Tres (Encuesta para padres)

Interpretación: El 52% de los padres de familia de los estudiantes de primer grado y segundo grado de primaria del Colegio Adventista del Atlántico afirman que en su hogar poseen el hábito de la lectura, el 40% posee este hábito pero muy poco, y el 8% no poseen este hábito en su hogar.

Pregunta Cuatro.

¿Qué tipo de lectura le gusta más a su hijo?

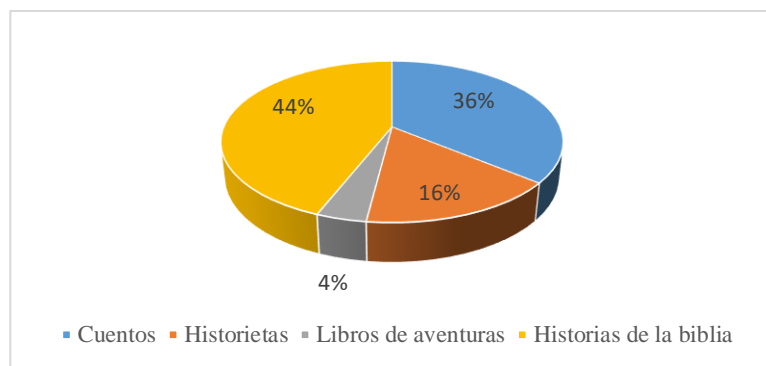


Figura 15. Pregunta número Cuatro (Encuesta para Padres)

Interpretación: El 44% de los padres de familia de los estudiantes de primer grado y segundo grado de primaria del Colegio Adventista del Atlántico afirman que el tipo de lectura que más le gusta a su hijo son las historias de la Biblia, el 36% de los padres afirman que lo que más le gusta a su hijo son los cuentos, el otro 16% dice que los libros que más le gustan a su hijo son las historietas y el 4% afirma que lo que la lectura que más le gusta a su hijo son las de aventuras.

Pregunta Cinco.

¿Conoce el plan lector del colegio?

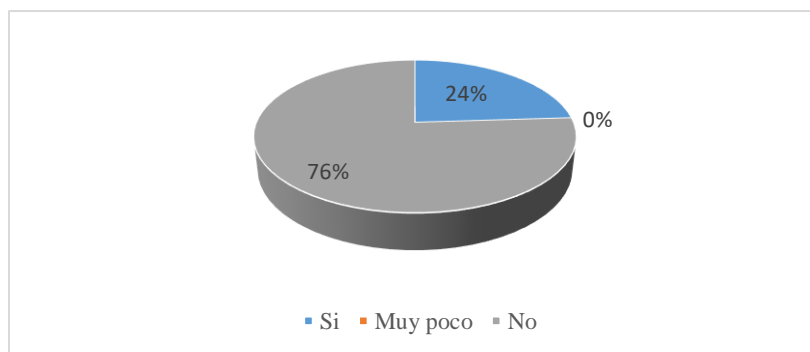


Figura 16. Pregunta número Cinco. (Encuesta para padres)

Interpretación: El 44% de los padres de familia de los estudiantes de primer grado y segundo grado de primaria del Colegio Adventista del Atlántico afirman que no conocen el plan lector del colegio, y el 24% de los padres afirman que si conocen el plan lector del colegio.

Pregunta Seis.

¿Cree que su niño escribe legible y con buena ortografía?

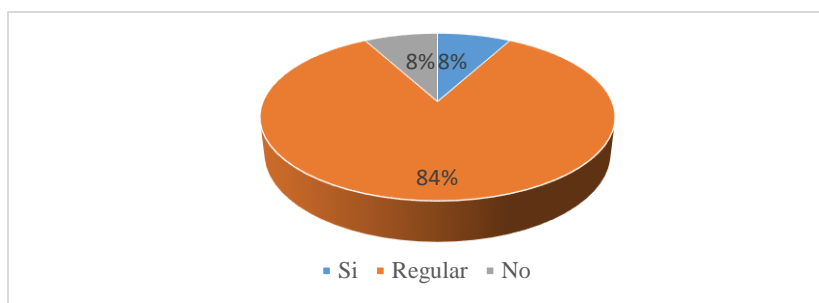


Figura 17. Pregunta número Seis (Encuesta para Padres)

Interpretación: El 84% de los padres de familia de los estudiantes de primer grado y segundo grado de primaria del Colegio Adventista del Atlántico afirman que su niño escribe regular y con regular ortografía, el 8% afirman que sus hijos si tienen letra legible y con buena ortografía, y el otro 8% dicen que su hijo no escribe con letra legible y no tiene buena ortografía.

Pregunta Siete.

¿Piensa que su hijo debe realizar más ejercicios de caligrafía y ortografía?



Figura 18. Pregunta número Siete (Encuesta para Padres)

Interpretación: El 100% de los padres de familia de los estudiantes de primer grado y segundo grado de primaria del Colegio Adventista del Atlántico Piensan que su hijo debe realizar más ejercicios de caligrafía y ortografía.

Un dato muy interesante y que llamó poderosamente la atención, a pesar de que la Institución programó un Plan Lector para el año escolar, la gran mayoría de los padres encuestados respondió desconocer la existencia de ese Plan Lector. También la mayoría de los padres de esta población estudiantil dijo que sus hijos poseen una letra clara y legible y una ortografía adecuadas para la edad, sin embargo, todos estos padres respondieron que les gustaría que sus hijos realizaran más ejercicios de este tipo.

Encuesta a las maestras

Colegio Adventista del Atlántico Max Trummer

1. ¿Cuánto tiempo dedica a la lectura en clase durante la semana?
 1 hora 2 horas 3 horas otro
2. ¿En cuál de estos niveles de lectura encuentra más dificultad?
 Lectura crítica
 Lectura inferencial
 Lectura literal
3. ¿Desarrolla un Plan Lector en clase?
 SI NO
4. ¿Cuántos libros leen los niños durante el año?
 1 libros 2 libros 3 libros 4 libros
5. ¿Implementa estrategias lúdicas para promover la lectura?
 SI NO
6. ¿En cuál de estos niveles de escritura encuentra más dificultad?
 Concreto Presilábico Silábico Alfabético
7. Identifique de 1 a 4 el grado de dificultad de sus niños al momento de escribir. Siendo 1 la de menor dificultad y 4, la de mayor dificultad.
 Legibilidad Dictado de palabras
 Reescritura de textos Convención ortográfica

Figura 19. Encuesta para Maestras del Colegio Adventista del Atlántico

La encuesta aplicada a las maestras de Castellano de la población escogida para este estudio, manifestaron que dedican una hora semanal a la lectura. Han notado que los niños de Primero y Segundo grado tienen mayor dificultad en la lectura inferencial que en la literal o en la crítica. Las maestras respondieron afirmativamente al desarrollo del Plan Lector diseñado por el colegio, en el cual los niños de Primer grado deben leerse un libro en el año y los de Segundo

grado, dos libros. Sin embargo, los padres dijeron desconocer el Plan Lector para sus niños durante este año.

Con respecto a las estrategias utilizadas, manifestaron que utilizan estrategias lúdicas para promover la lectura, no obstante, al conversar con los niños, estos expresaron que poco utilizan el juego en las clases y solo los llevan una vez por semana a la biblioteca escolar. Para las maestras encuestadas, los niños de Primer grado manifiestan mayor dificultad en el nivel concreto de la escritura y los niños de Segundo grado, en el nivel silábico de la escritura.

Cuando se les pidió organizar del 1 al 4 la expresión escrita de sus estudiantes, siendo 1 la menor dificultad y 4 la mayor dificultad, respondieron que la convención ortográfica es la mayor dificultad, seguido de la legibilidad, el dictado de palabras y finalmente la reescritura de textos.

Plan de acción

Como se muestra en la Tabla 2, esta descrito cada una de las estrategias, objetivos, indicadores de desempeño, fecha de aplicación y responsables del plan de acción que se llevara a cabo para esta investigación:

Tabla 2. Descripción del Plan de Acción.

Estrategia	Objetivos de la estrategia	Indicadores de desempeño	Fecha de aplicación	Responsable
Pijamada lectoescritora	<ul style="list-style-type: none"> • Estimular la habilidad de escuchar con atención la pronunciación adecuada de las palabras mediante la narración oral. • Estimular la comprensión oral. • Escribir oraciones cortas con la caligrafía y ortografía adecuadas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escucha y diferencia actos de habla: narrar, describir, preguntar, responder, afirmar, negar, dar y recibir instrucciones. • Comprende textos leídos por otras personas. • Escribe letreros utilizando palabras legibles y una adecuada ortografía. 	2018/10/03	Rosy Bell Espinoza Mauren Perez
Contando historias	<ul style="list-style-type: none"> • Estimular la expresión oral. • Aprender a trabajar en grupo. • Escribir narraciones cortas a partir de la lectura de imágenes 	<ul style="list-style-type: none"> • Aprecia y comprende canciones, refranes, juegos, trabalenguas y adivinanzas. • Ordena en secuencia imágenes relacionadas con diálogos y narraciones simples. • Expresa oralmente con fluidez y coherencia narraciones cortas realizadas en equipo. 	2018/10/02	Ailyn Camargo Mauren Perez

“Gracias mamita”	<ul style="list-style-type: none"> ● Identificar palabras a partir de imágenes. ● Identificar el número de letras que componen la palabra que corresponde a unas imágenes dadas. ● Reconocer el orden de las letras del alfabeto de la lengua castellana. ● Escribir su nombre de manera clara y legible ● Comprender textos narrativos en el nivel literal de lectura. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Describe oralmente personas, animales, situaciones o paisajes conocidos usando palabras conocidas. ● Escribe su nombre de manera clara y legible. ● Identifica el número de letras que componen la palabra de una imagen. ● Reconoce el orden de las letras del alfabeto castellano. ● Responde preguntas cerradas (SI - NO) de comprensión lectora en el nivel literal. 	2018/10/04	Ailyn Camargo Rossy Bell Espinoza
¡Soy un caso extraordinario !	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprende un texto en los niveles de lectura literal, inferencial o crítica. ● Escribe palabras y oraciones cortas con la correspondencia letra-sonido, incluyendo mezclas de consonantes y vocales con una ortografía adecuada. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Responde a preguntas de aplicación de manera literal, inferencial y crítica después de escuchar o leer textos narrativos. ● Identifica y produce todas las correspondencias letras-sonido, incluyendo mezclas de consonantes y vocales y con buena ortografía. 	2018/10/04	Rossy Bell Espinoza

Desarrollo de Estrategias

Estrategia N° 1.

Título: “Pijamada lectoescritora”

Descripción de la estrategia:

Antes: Se ambientó el escenario con una apariencia nocturna. Las maestras y los niños se vistieron con pijamas y se recostaron en colchonetas y cojines, también se les entonaron varias canciones que los invitó a dormir.

Durante: Se presentó en vivo cada uno de los objetos que están presentes en la narración y se les preguntó a los niños si los conocían, cómo se usan o dónde viven, qué sonidos emiten, si les gustaría tener uno en casa y por qué. También se les preguntó qué acciones realizan antes de ir a la cama y a cuántos les narran cuentos o historias, y a partir de los objetos que se les ha enseñado, los niños trataron de inferir de qué trata el cuento.

Luego, se narró el cuento “La Tortuga que quería dormir” en voz alta por parte de las investigadoras.

Después: Juego: “El Dado Preguntón”. Cada niño lanzó el dado, cuyos lados tienen una pregunta de comprensión lectora y preguntas valorativas también.

Preguntas:

- ¿Qué fue lo que más te gusto?
- Finalmente, ¿por qué se quedó dormida la Tortuga?
- ¿Cuál es el nombre de la amiga que le regaló la manta morada?
- ¿Cuánto tiempo quería dormir la Tortuga?
- Completa: La Tortuga no salía a la calle sin su CAMISÓN

- Menciona, por lo menos, 3 animales amigos de la tortuga

Finalmente, los niños hicieron un cartel, para colgar en la manija de la puerta de su habitación que decía: “ssss...(nombre del niño) está durmiendo”.

Descripción del texto

El texto “La Tortuga que quería dormir”, está organizado en una serie de rimas pareadas, con una mezcla de sonidos onomatopéyicos y hermosas ilustraciones que refuerzan el contenido del cuento. La idea principal aparece señalada desde la introducción del cuento y se repite en forma de estribillo en el nudo del relato, seguida de rimas y sonidos onomatopéyicos que contienen los detalles que la apoyan. El título del texto ayudó a que los niños identificaran la idea central del cuento.

Objetivos:

- Estimular la habilidad de escuchar con atención la pronunciación adecuada de las palabras mediante la narración oral.
- Estimular la comprensión oral.
- Escribir oraciones cortas con la caligrafía y ortografía adecuadas.

Indicadores de desempeño

- Escucha y diferencia actos de habla: narrar, describir, preguntar, responder, afirmar, negar, dar y recibir instrucciones.
- Comprende textos leídos por otras personas.
- Escribe letreros utilizando palabras legibles y una adecuada ortografía.

Rúbrica

Criterios /Nivel de desempeño	Satisfactorio	Aceptable	No aceptable
Escucha	Escucha con atención, no se distrae durante la narración.	Escucha con atención, sin embargo, se distrae en algunas ocasiones.	No escucha con atención, se distrae en toda la narración.
Nivel de lectura	Comprende el contenido de la narración y responde correctamente las preguntas del cuestionario.	Comprende el contenido de la narración con alguna dificultad, responde las preguntas del cuestionario.	Comprende con mucha dificultad el contenido de la narración y responde pocas preguntas del cuestionario correctamente.
Escritura	Escribe oraciones cortas de manera legible y con buena ortografía.	Escribe oraciones cortas de manera legible, sin embargo, presenta dificultad en la ortografía algunas palabras.	Se le dificulta escribir oraciones cortas de manera legible y presenta errores ortográficos.
Expresión de una opinión personal	Expresa oralmente sus opiniones de manera clara y espontánea.	Expresa oralmente sus opiniones de manera clara, pero lo hace con timidez.	Se le dificulta expresar sus opiniones en forma clara y no es espontáneo.

Observaciones:

Se realizó con la participación de 17 niños de Primero de Primaria del Colegio Adventista del Atlántico Max Trummer. Se ambientó el lugar y, los niños, maestras e investigadoras fueron en pijamas. Así mismo, se realizaron todas las actividades antes, durante y después, descritas

anteriormente. Con la aplicación de esta estrategia las categorías analizadas fueron: escucha, comprensión lectora, escritura y expresión de una opinión personal.

Mediante la observación se pudo determinar que, la mayoría de los niños escucharon con atención y no se distrajeron durante la narración, comprendieron el contenido de la narración y respondieron correctamente las preguntas del cuestionario que se realizó en forma oral utilizando el “Dado preguntón”. En cuanto a la expresión escrita, la mitad de los estudiantes escribieron oraciones cortas de manera legible y con buena ortografía, notándose entonces, que hay un grupo que requiere de más ejercicios de caligrafía y ortografía. También se observó que, los niños de este grado son muy despiertos y espontáneos al momento de expresar de manera clara sus opiniones valorativas.

Fue una aplicación estratégica muy interesante y novedosa para estos niños, pues se observó una gran motivación e interés tanto en los niños como en las maestras. De los 17 niños participantes, solo 1 niño no fue vestido para la actividad y 2 niños manifestaron algunos brotes de indisciplina que, según la maestra titular, son niños que vienen presentando esa dificultad y sus padres están enterados de la situación. Uno de los niños ya se encuentra en la etapa de terapias con una psicóloga esperando la valoración para ser diagnosticado. Con respecto al espacio, es bastante pequeño para este tipo de actividad, sin embargo, se pudo realizar de acuerdo con lo diseñado y el horario fue el adecuado.

Estrategia N °2.

Título: Contando historias

Descripción de la estrategia:

Antes: Juego “Pasa el cofre”. Se fue pasando una cajita sorpresa que contenía tarjetas que indican acciones que debía realizar el niño que se quedara con la cajita al momento de parar la música. Entre las acciones que realizaron estuvieron: repetir trabalenguas sencillos, leer palabras con combinaciones complejas, completar un refrán y adivinanzas.

Durante: Se dividieron los alumnos en grupos de tres, cada grupo trabajó autónomamente y tomó sus propias decisiones.

Dinámica:

1. Decidieron el orden en que tienen que ir las viñetas.
2. Colorearon las viñetas y decidieron el título para la historia.
3. Entre todos elaboraron oralmente el cuento y pegaron las viñetas en una cartulina como apoyo para su narración.
4. Narraron el cuento al resto de compañeros
5. Se leyó en voz alta el cuento original para que compararan con las narraciones que cada grupo creó.

Objetivos:

- Estimular la expresión oral.
- Aprender a trabajar en grupo.
- Escribir narraciones cortas a partir de la lectura de imágenes.

Indicadores de desempeño:

- Aprecia y comprende canciones, refranes, juegos, trabalenguas y adivinanzas.
- Ordena en secuencia imágenes relacionadas con diálogos y narraciones simples.
- Expresa oralmente con fluidez y coherencia narraciones cortas realizadas en equipo.

Rúbrica

Criterios /Nivel de desempeño	Satisfactorio	Aceptable	No aceptable
Memoria auditiva	Aprende y repite en secuencia sin equivocación, refranes y/o canciones aprendidas.	Aprende y repite en secuencia, pero con algunas equivocaciones refranes y/o canciones aprendidas.	No repite refranes o canciones, ni su secuencia.
Fluidez	Se expresa oralmente con fluidez y coherencia.	Se expresa oralmente con fluidez, pero se le dificulta la coherencia.	No se expresa oralmente con fluidez y no es coherente.
Lectura de imágenes	Organiza las viñetas siguiendo el orden de la estructura de los textos narrativos.	Organiza las viñetas, sin embargo, presenta dificultad en el orden de la estructura de los textos narrativos.	No organiza las viñetas adecuadamente porque no identifica el orden de la estructura de los textos narrativos.
Expresión escrita	Escribe textos narrativos cortos tomando en cuenta su estructura.	Escribe textos narrativos cortos, sin embargo, presenta dificultad en su estructura.	Se le dificulta escribir textos narrativos cortos porque desconoce su estructura.

Observaciones:

Esta estrategia se realizó con la participación de 13 niños de Segundo grado de Primaria del Colegio Adventista del Atlántico Max Trummer, las actividades previas, durante y después se realizaron de acuerdo a lo planificado. Los criterios evaluados fueron: memoria auditiva, fluidez, lectura de imágenes y expresión escrita.

Se entregó a cada grupo las viñetas para armar el cuento, estas estaban sin colores, así que parte de la actividad consistía en colorear las viñetas, se observó que los niños fueron más rápidos para colorear, mientras las niñas dedicaron más tiempo a esa labor.

Con respecto a la categoría Memoria auditiva, la mayoría de los estudiantes evidenció un nivel de desempeño sobresaliente, pues aprende y repite en secuencia sin equivocación, refranes y/o canciones aprendidas, un grupo de los estudiantes evidenció un nivel de desempeño aceptable, pues aprende y repite en secuencia, pero con algunas equivocaciones refranes y/o canciones aprendidas.

Los estudiantes se expresan oralmente con fluidez y coherencia, así mismo la mayoría organizó las viñetas siguiendo el orden de la estructura de los textos narrativos, un grupo presentó dificultad en el orden de la estructura de los textos narrativos.

Al observar los textos narrativos creados por los niños, se nota claridad en cuanto a la estructura de este tipo de textos, con una coherencia y caligrafía adecuadas para este nivel. En cuanto a la ortografía, la mayoría de estos niños presentan confusión en el uso de las grafías: c/s/z, r/rr y v/b.

Cuando se pidió a los estudiantes leer la narración creada por ellos, frente a sus compañeros, mostraron gran interés en mostrar su creación, así mismo sus compañeros fueron capaces de identificar si la lectura estaba escrita en el orden de las viñetas y si había faltado alguna por incluir.

Cuando se leyó el cuento original, algunos manifestaron que les gustó más el cuento elaborado por ellos. La actividad tuvo gran aceptación por parte de los estudiantes, la profesora

de castellano estuvo presente durante la actividad y mencionó que observó gran interés por parte de los niños y motivación para la creación del cuento.

Estrategia N° 3.

Título: “Gracias mamita”

Descripción de la estrategia:

Antes: Juego “Memotest”

Materiales: Tarjetas con imágenes -Tarjetas con palabras.

Reglas del juego: Sobre la mesa, se dispusieron boca abajo una serie de tarjetas con dibujos y otra serie con palabras. El primer jugador levantó dos de cada grupo. Si coincidían (hay correspondencia entre imagen y palabra) se las llevaba. Si no coincidían, las volvían a dar vuelta y pasaba el turno. Ganó quien juntó más tarjetas.

Durante: Se le preguntó a los niños qué características tenían los animales que se encontraban en las tarjetas del juego “Memotest”, si los conocían, dónde vivían. Si no conocían los animales, se les preguntó cómo se los imaginaban. Luego, se les explicó que los animales también tienen una familia, que tienen una mamita que los cuida y se le pidió a los estudiantes que pensarán en las actividades que comparten con sus madres, sea dentro de su casa o fuera de ella y las compartieron con la clase. Con esta ambientación, se realizó la lectura en voz alta del cuento “Choco encuentra una mamá”.

Después: Se realizó una competencia entre niños y niñas donde respondieron preguntas cerradas para analizar la comprensión lectora. Por último, se dividió a la clase en cuatro grupos y a cada grupo se le entregaron 2 actividades fotocopiadas. En la primera, formaron la imagen del personaje principal del relato, uniendo los puntos siguiendo el orden de las letras del alfabeto de

la lengua castellana y en la segunda actividad, escribieron el número de letras de una palabra que correspondía a las imágenes allí plasmadas y que tenían que ver con la narración escuchada.

Objetivos:

- Identificar palabras a partir de imágenes.
- Identificar el número de letras que componen la palabra que corresponde a unas imágenes dadas.
- Reconocer el orden de las letras del alfabeto de la lengua castellana.
- Escribir su nombre de manera clara y legible
- Comprender textos narrativos en el nivel literal de lectura.

Indicadores de desempeño:

- Describe oralmente personas, animales, situaciones o paisajes conocidos usando palabras conocidas.
- Escribe su nombre de manera clara y legible.
- Identifica el número de letras que componen la palabra de una imagen.
- Reconoce el orden de las letras del alfabeto castellano.
- Responde preguntas cerradas (SI - NO) de comprensión lectora en el nivel literal.

Preguntas de Comprensión Lectora

- ✓ ¿Choco buscó por todas partes, pero no encontró una madre? (SI)
- ✓ ¿La sra. Pingüino le dijo a Choco que ella no tenía las mejillas redondas y grandes como él? (SI)
- ✓ ¿Choco vio a la sra. Osa recogiendo uvas en el bosque? (NO)
- ✓ ¿Choco estaba tan triste que se puso a gritar porque no encontraba una mamá? (NO)

- ✓ ¿La sra. Morsa le dijo a Choco que no tenía los pies rayados como los de él? (SI)
- ✓ ¿La sra. Jirafa le dijo a Choco que no tenía alas como él? (SI)
- ✓ ¿La sra. Oso invitó a Choco a comer helado en su casa? (NO)
- ✓ ¿Choco le preguntó a la sra. Jirafa que si podía ser su mamá porque ella era amarilla? (si)
- ✓ ¿La sra. Oso lo primero que hace es darle un beso muy largo a Choco? (NO)
- ✓ ¿Coco y la sra. Oso cantaron y bailaron juntos? (SI)

Rúbrica

Criterios /Nivel de desempeño	Satisfactorio	Aceptable	No aceptable
Lectura de imágenes	Identifica la imagen con su grafía respectiva.	Identifica la imagen, pero no identifica la grafía que le corresponde.	No identifica ni la imagen ni su respectiva grafía.
Expresión escrita	Escribe su nombre de manera clara y legible. Identifica el número de letras de la palabra que corresponde a una imagen. Reconoce el orden de las letras del alfabeto castellano.	Escribe su nombre de manera no tan clara y legible. Identifica con cierto grado de dificultad el número de letras de la palabra que corresponde a una imagen. Presenta algo de dificultad para reconocer el orden de las letras del alfabeto castellano.	No escribe su nombre de manera clara y legible. No identifica el número de letras de la palabra que corresponde a una imagen. No reconoce el orden de las letras del alfabeto castellano.
Nivel de lectura	Comprende el contenido de la	Comprende el contenido de la	Comprende y responde con mucha dificultad el

narración respondiendo adecuadamente la totalidad de las preguntas del cuestionario.	narración, sin embargo, responde con alguna dificultad las preguntas del cuestionario.	contenido de la narración y las preguntas del cuestionario.
--	--	---

Observaciones:

Esta estrategia se realizó con la participación de 19 niños de los 21 estudiantes que hacen parte de Primer grado del Colegio Adventista del Atlántico Max Trummer. Las actividades previas, durante y después se realizaron de acuerdo con lo planificado y las categorías observadas fueron: lectura de imágenes, expresión escrita y comprensión lectora.

Con respecto a la lectura de imágenes, se observó que la mayoría de los estudiantes pudo relacionar la imagen con la palabra, sin embargo, varios niños tuvieron bastante dificultad al momento de deletrear cada palabra. Por otro lado, se observó que, al realizar las actividades de expresión escrita, la mayoría de los niños presentó algo de dificultad para reconocer el orden de las letras del alfabeto castellano, identificó el número de letras de la palabra que corresponde a una imagen y escribieron su nombre de manera no tan clara ni legible. En cuanto a la comprensión lectora, la mayoría de los niños comprendió el contenido de la narración, sin embargo, respondieron con alguna dificultad las preguntas cerradas que se hicieron en forma oral a manera de competencia entre niños y niñas.

La aplicación de esta estrategia se llevó a cabo en el “Rincón de la lectura” de la biblioteca de la Institución, en un espacio cómodo, organizado, alfombrado y con cojines, y con una temperatura ambiental agradable, sin embargo, se pudo observar que los niños estuvieron un

poco indisciplinados porque la hora no fue la adecuada y, además, había un evento deportivo que se estaba desarrollando al mismo tiempo.

Estrategia N° 4.

¡Soy un caso extraordinario!

Antes: Actividad “El Regalo”. Se le presentó una caja de regalo que debían tocar, oler e imaginarse qué había dentro de la caja. Luego, se destapó y se empezaron a sacar los objetos, se mostraron, y se preguntó para qué sirven, si los usan, si les gusta. Al final de la caja estaba envuelto el cuento “Martín, el sapo”.

Durante: Actividad “Ponle el título”. Con el fin de despertar el interés por el libro, se mostró la cubierta del libro con el título tapado. Se pidió que verbalizaran un título apropiado, teniendo en cuenta la información que les proporcionó la ilustración y los objetos de la caja de regalo. Luego, se destapó el título y los niños identificaron al grupo que estuvo más cerca de decir el título original del cuento. Posteriormente, se realizó una lectura a viva voz del cuento.

Después: Se llevó a cabo un ejercicio de comprensión lectora con el juego ECOPOLY. Su estructura está compuesta por un tablero de 2m X 2m y unas casillas enumeradas del 1 al 24. Se organizaron grupos máximo de 4 estudiantes y se nombró un representante por cada grupo. El representante del grupo lanzó el dado y respondió a la pregunta que correspondía al número que salió en el dado. El niño que respondió correctamente a la pregunta avanzó en las casillas, pero el que respondió de manera incorrecta no avanzó en las casillas. Por cada respuesta correcta se entregó al grupo una ficha que correspondía a un rompecabezas. Cuando el primer grupo llegó a la meta, se le anunció una misión para todo el grupo, la cual consistió en armar el rompecabezas con todas las fichas que cada grupo había ganado.

Actividades y Preguntas de Comprensión lectora.

1. ¿Cuál es el título del cuento?
2. ¿Quién es el autor(a) del cuento?
3. ¿A dónde quería llegar el sapo?
4. Busque en el diccionario la palabra VIKINGO.
5. Responda SÍ o NO, ¿El sapo no tenía tiempo ni para bailar ni jugar? SÍ
6. ¿Quién usa zapatos de cuero y sombrero?
7. ¿Por qué se mira en el Espejo el sapo Martín?
8. Busque en el diccionario la palabra cadejo.
9. ¿De qué color era la primera peluca que compró Martín, el sapo? Rosada
10. ¿Cómo se viste el sapo todos los domingos? Peluca y chaqueta
11. ¿Cuál es la razón de la caminata que hace el sapo todos los días?
12. Busque en el diccionario la palabra mantilla.
13. ¿Quién es muy bonita y sencilla?
14. Escribe 3 palabras con la letra _____.
15. Quién dice ¿Qué voy a hacer? ¿Caminar, correr, cantar o toser?
16. ¿Cómo latía el corazón de Martín por Renata?
17. ¿Qué hizo Martín para llamar más la atención de su amada Renata? Trabajar mucho y comprar más ropa.
18. Cante y salte como un sapo.
19. ¿Quién se enflaqueció y su ropa ya no le servía?
20. Dictado de una oración corta: Martín saltó de alegría.
21. ¿Quién pintaba en la Ventana un corazón rojo colorado? Renata

22. Escribe 3 palabras con la letra _____
23. ¿De qué color eran los pelos de los sapos que Renata veía pasar los domingos por su casa?
24. Finalmente, ¿qué fue lo que le gusto a Renata de su enamorado, Martín el sapo?

Objetivos:

- Comprende un texto en los niveles de lectura literal, inferencial o crítica.
- Escribe palabras y oraciones cortas con la correspondencia letra-sonido, incluyendo mezclas de consonantes y vocales con una ortografía adecuada.

Indicadores de desempeño

- Responde a preguntas de aplicación de manera literal, inferencial y crítica después de escuchar o leer textos narrativos.
- Identifica y produce todas las correspondencias letras-sonido, incluyendo mezclas de consonantes y vocales y con buena ortografía.

Rúbrica

Crterios /Nivel de desempeño	Satisfactorio	Aceptable	No Aceptable
Nivel de Lectura	Responde preguntas de aplicación de manera literal, inferencial y crítica después de escuchar o leer textos narrativos.	Responde preguntas de aplicación de manera literal después de escuchar o leer textos narrativos, pero presenta dificultades en los niveles inferencial y crítico de la lectura.	Presenta mucha dificultad para responder preguntas de aplicación de manera literal, inferecial y crítica después de escuchar o leer textos narrativos.
Comprensión del Sistema de escritura	Identifica y produce todas las correspondencias	Identifica y produce todas las correspondencias	No identifica ni produce todas las

	letras-sonido, incluyendo mezclas de consonantes y vocales y con buena ortografía.	letras-sonido, confundiendo el uso de consonantes y vocales y con una ortografía aceptable.	correspondencias letras-sonido, confundiendo el uso de consonantes y vocales y con una ortografía poco aceptable.
Escucha	Escucha con atención sin interrumpir y no se distrae durante la narración.	Escucha con atención sin interrumpir, sin embargo, se distrae en algunas ocasiones.	No escucha con atención, interrumpe la lectura y se distrae en toda la narración.

Observaciones:

Esta estrategia se realizó con la participación de 13 niños de los 16 estudiantes de Segundo grado de Primaria del Colegio Adventista del Atlántico Max Trummer. Las actividades previas, durante y después se realizaron de acuerdo con lo planificado y las categorías observadas fueron: nivel de lectura, comprensión del sistema de escritura y la comprensión oral.

En la participación de cada una de las actividades, se observó que, la mayoría de los estudiantes respondieron preguntas de aplicación de manera literal, inferencial y crítica después de escuchar o leer textos narrativos, identifica y produce todas las correspondencias letras-sonido, confundiendo el uso de consonantes y vocales y con una ortografía aceptable. También la mayoría de estos niños escucharon con atención sin interrumpir y no se distraerón durante la narración.

En la aplicación de esta estrategia se observó además que, los niños todavía no tienen la habilidad para el uso del diccionario y al momento de pedirles que escribieran un número de

palabras con la letra S, tuvieron algo de dificultad pues, la mayoría repitió la misma palabra y solo una niña escribió la cantidad que se le pidió.

La actividad lúdica con el juego ECOPOLY la disfrutaron a plenitud pues, el horario y el espacio fueron los adecuados. Con esta estrategia se demostró que sí se puede combinar lo lúdico con lo académico. En esta actividad estuvieron como observadoras la rectora de la Institución y una docente del bachillerato, para quienes la estrategia resultó interesante y motivadora.

Evaluación del Plan de Acción

De acuerdo con los resultados obtenidos con la implementación de las estrategias del plan de acción puede calificarse como eficaz, pues se alcanzaron los objetivos propuestos. Los niños estaban motivados con gran interés en cada una de las actividades innovadoras realizadas.

Así mismo, los criterios: escucha, nivel de escritura, opinión personal, memoria auditiva, fluidez, lectura de imágenes y expresión escrita, evaluados con las rúbricas de cada estrategia evidenciaron un nivel de desempeño satisfactorio. Solo el criterio Expresión escrita obtuvo nivel aceptable y satisfactorio.

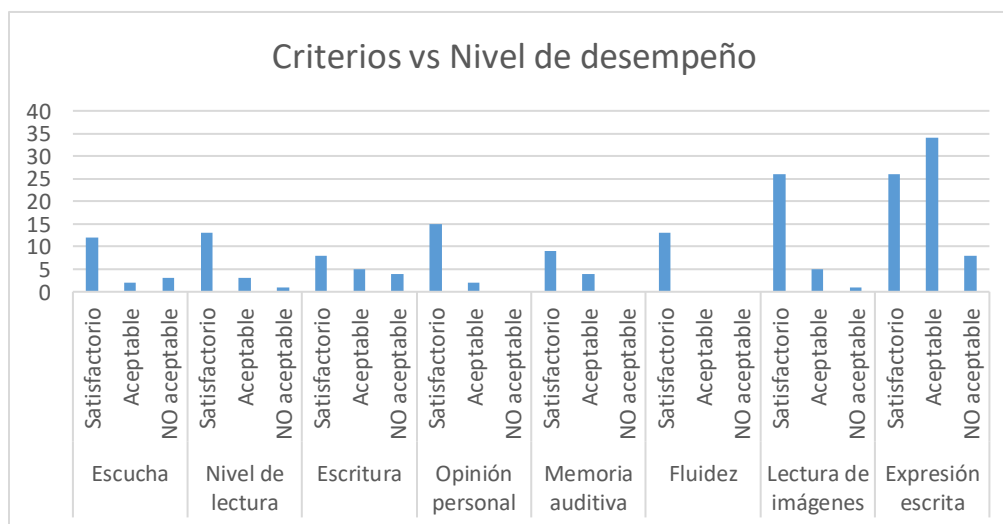


Figura 20. Criterios vs Nivel de desempeño

Capítulo Cinco – Discusión

La lectura y la escritura siempre han cumplido una función relevante en los procesos pedagógicos de toda institución educativa y deben ser motivo de constante reflexión. Para Lerner (2001), citado por Ballestas, R. (2015), sostiene que estos dos términos representan la función más esencial de las escuelas, razón que impulsa su análisis a fin de redefinir su significado en el contexto escolar y propiciar una cultura de la lectura y la escritura entre los alumnos y las alumnas, pues suponen un conjunto de operaciones a nivel de pensamiento.

Por su parte, Benavides (2015) afirma que, al no desarrollar estas competencias fundamentales tanto en lectura como escritura, se perciben serias dificultades en los procesos de alfabetización, que impiden a los estudiantes avanzar exitosamente en el uso significativo de la lectura y la escritura convencional. Por este motivo, Goodman (2002a, p. 27) define la lectura como el “desarrollo del sentido de las funciones del lenguaje escrito”, es decir, una actividad intencional del sujeto que busca significado desde su acercamiento al texto, más allá de aspectos relacionados con el recitado, la declamación o la pronunciación (Solé, 1992), citados por Ballestas (2015).

Para Álvarez (1987), sigue citando Ballestas (2015), la lectoescritura se ubica en los procesos de comprensión y producción de textos, en donde aparecen en dinámica un conjunto de operaciones mentales no seriales, es decir, de forma simultánea o paralela a fin de que el sujeto pueda trabajar con la información a la que es expuesto. La lectoescritura representa, en este orden, dos constructos fundamentales para la escuela, los cuales han sido objeto de estudio permanente desde las ciencias de la educación, la psicología y la lingüística desde las primeras décadas del siglo XX.

El desarrollo de la habilidad de lectoescritura es fundamental en el proceso de formación

de todo individuo, ya que contribuye a su contacto y significación del mundo que lo rodea (UNESCO y OREALC, 2013). Por otro lado, Potenciar el desarrollo de habilidades en el área de lectoescritura facilita un mejor desempeño en otros espacios, como lo menciona Fromm (2009) citados por Cárdenas, A. S., Rodríguez, C. P., Castaño, M. V., & Jiménez, V. A. (2015).

En el proceso de aprendizaje de la lectoescritura, es importante que el niño decodifique las palabras y comprenda lo que lee, estas dos habilidades deben ser desarrolladas en los grados iniciales de la primaria y son necesarias para alcanzar la competencia lectora que está asociada con el éxito académico, así lo afirman Cruz, A., Gálvez-Sobral, A., & Argueta, B., (2017) en su investigación acerca de cómo leen los estudiantes de primero primaria en el sector público y privado en una localidad de Guatemala. Por otro lado, la escritura, según Leif & Rustin (1961), se concibe como un código de transcripción del habla, por lo tanto, aprender a leer y a escribir se entiende como la habilidad de decodificar y codificar sonidos y letras, citado por Grunfeld, D. N., & Molinari, M. C. (2017).

De acuerdo con lo anterior, existe una gran necesidad de diversificar e innovar estrategias que cooperen con el desarrollo de habilidades de lectoescritura. Al respecto, Barraza (2005), citado por Cárdenas, A. S., Rodríguez, C. P., Castaño, M. V., & Jiménez, V. A. (2015), define la innovación de los ambientes de aprendizaje a partir de la incorporación de estrategias diferentes a las que se usan, comúnmente, en el aula de clase, que motiven e interesen a los estudiantes a construir conocimiento. Por su parte, Benavides (2015), al ver la gran incidencia que tiene la lectura y la escritura en la vida de los seres humanos, opina que vale la pena que, desde las aulas de clase, se revisen las prácticas pedagógicas y replanteen las actividades formativas. De tal forma que se garantice la formación de lectores y escritores, convencidos de la importancia que tiene el saber leer y escribir en el mundo que habitamos.

El juego se convierte en una herramienta muy valiosa en los procesos pedagógicos de la lectoescritura, pues es un recurso innato en el niño, que lo mantiene motivado a continuar en la actividad, donde prueba y explora cada situación en repetidas ocasiones hasta dominarla, sin la presión de ser evaluado o comparado con otros, como lo señalan Escobar, Tenorio, Ceric y Rosas (2013) y Rosas et al., 2010 citados por Cadavid Ruiz, N., QuijanoMartínez, M. C., Tenorio, M. & Rosa, R. (2014).

Los investigadores Aznar-Díaz, I., Raso-Sánchez, F., Hinojo-Lucena, M. A., & de la Guardia, J. R. (2017) citan algunas concepciones interesantes acerca de la lúdica. Entre las cuales se encuentra la de Miller (2013), quien pone el acento en la capacidad que tiene la lúdica de influir en el comportamiento de las personas a través de la dinámica de los juegos, puesto que, entre los beneficios de esta estrategia se encuentra la liberación de norepinefrina, epinefrina y dopamina en el cerebro que, además de evocar buenos sentimientos, puede hacernos más receptivos al aprendizaje. El cerebro requiere de conexiones neuronales para almacenar información en la memoria y producir el aprendizaje, y ello es posible con hechos tanto reales como simulados.

Los resultados de un estudio realizado por Durán y Martín (2010) citado por Durán Chiappe, S., & Pulido González, J. (2018), mostraron el juego como un potencial pedagógico que permea la vida escolar de los estudiantes y como un instrumento para la enseñanza de contenidos relacionados especialmente con la lectura y la escritura.

Una de las estrategias para estimular la lectoescritura es el cuento. Para Martínez (2011) citado por Soto Reatiga, M. (2017), afirma que los cuentos responden a las necesidades de magia que los niños tienen contrapuesto al mundo real de los adultos. Esto implica un momento divertido que debe ir acompañado con la dramatización, suponiendo una participación activa de

los niños, debido a que el cuento se convierte en un recurso propicio para el acercamiento del estudiante a la lectura imaginativa y creadora.

Camaño & González (2012), afirman que es difícil motivar a los niños a aprender si el material que deben leer y escribir, escuchar y decir no tiene relación con lo que ellos piensan y hacen, citado por González Cárdenas, J., Muñoz Rúa, P., & Baldiris, S. (2016). Por este motivo Garrido (2014) destaca que el gusto por la lectura no se enseña, se contagia. Un lector es alguien que, además de leer por necesidad todo lo necesario para estudiar y trabajar y vivir en un mundo que ha sido construido sobre la palabra escrita, lee y escribe también por el puro placer de hacerlo.

Capítulo Seis - Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

El fomentar la lúdica como una estrategia didáctica, favorece sustancialmente en el desarrollo del aprendizaje de la lectoescritura en los niños de 6 y 7 años del Colegio Adventista del Atlántico, lo anterior debido a que, mediante el juego, el cerebro se encuentra en las mejores condiciones para asimilar de manera agradable y responder positivamente al desarrollo de la competencia lectora y escritora.

Con el desarrollo de la investigación se pudo identificar el nivel satisfactorio de lectoescritura en los niños entre los seis y siete años del Colegio Adventista del Atlántico Max Trummer, evidenciado en su desempeño satisfactorio con respecto a los siguientes criterios:

Escucha: Poseen un nivel de desempeño satisfactorio, no se distraen con facilidad, se concentran y muestran interés durante la lectura.

Nivel de lectura: No presentan dificultad para responder preguntas de aplicación de manera literal, inferencial y crítica después de escuchar o leer textos narrativos

Opinión personal: Son capaces de expresar de forma fluida y coherente sus apreciaciones u opiniones personales.

Lectura de imágenes. Identifica satisfactoriamente la imagen con su grafica respectiva.

Sin embargo, algunos estudiantes requieren reforzar en:

La expresión escrita: no escriben su nombre de manera clara y legible, se les dificulta identificar el número de letras de la palabra que corresponde a una imagen y reconocer el orden de las letras del alfabeto castellano. También se observó que algunos presentan confusión en el uso de las grafías c/s/z; r/rr; b/v y en la separación de las palabras en la oración.

Memoria auditiva: Pues presentaron alguna dificultad en aprender y repetir en secuencia sin equivocación, refranes y/o canciones aprendidas.

Para estimular el hábito de la lectura en la población objeto de este estudio, se utilizaron herramientas como el juego, el canto y el cuento. Se pudo observar que los cantos infantiles acondicionaron el ambiente y creó en los niños una actitud más receptiva y atenta para escuchar los relatos. Aprovechando que los juegos son recursos innatos en el niño, se observó cómo los mantuvo motivados a continuar en la actividad y en los siguientes días preguntaban cuándo se les iba a presentar nuevamente. A través de los juegos, los niños pudieron probar y explorar cada situación en repetidas ocasiones hasta dominarla.

En cuanto al recurso cuento, implicó un momento divertido acompañado de una participación activa de los niños, que los acercó a la lectura imaginativa y creadora. Los niños de 6 y 7 años disfrutaron de cada momento lector y también tuvieron la oportunidad de crear en equipo cuentos cortos a partir de la organización de unas imágenes en viñetas y siguiendo la estructura narrativa para este tipo de relatos.

Se concluye que, las estrategias aplicadas con esta población estudiantil fueron diseñadas teniendo en cuenta la edad y el grado de escolaridad de los niños, con materiales sencillos y comunes para ellos que podían tocar, oler o manipular en completa libertad. De igual manera, se llevaron a cabo juegos didácticos y actividades innovadoras como lo fueron la Pijamada lectora, el juego ECOPOLY y el Dado Preguntón, desde donde se pudo observar las categorías de comprensión lectora, comprensión escrita, escucha y el trabajo en equipo.

Recomendaciones

Después de haber aplicado una encuesta a las maestras, a los niños de Primero y Segundo

grado del colegio antes mencionado y a los padres de esta población infantil y, después de haber observado el comportamiento y la actitud de estos estudiantes en la aplicación de cada una de las estrategias didácticas para el desarrollo del aprendizaje de la lectoescritura se establecen las siguientes recomendaciones:

A la institución:

- Diseñar el Plan lector con estrategias lúdicas y tiempos específicos que motiven a sus estudiantes y darlo a conocer a los padres de familia.
- Estructurar el horario de clases, de tal manera, que las que correspondan al área de Castellano y del Plan lector sean en las primeras horas de la mañana, donde los niños son más receptivos.
- Adecuar espacios más amplios donde se puedan realizar, de manera más cómoda, las estrategias didácticas lúdicas que han diseñado para el aprendizaje de la lectoescritura.
- Incluir en las listas de materiales escolares de todos los grados, aquellos materiales que más se utilizan en este tipo de estrategias lúdicas.
- Capacitar a las maestras del área de Castellano en cuanto a métodos y estrategias didácticas que les permita desarrollar el aprendizaje de la lectoescritura en sus estudiantes.

A las maestras:

- Tener un plan de acción, control y evaluación del Plan Lector, puesto que, en las encuestas que se les aplicó a los niños se observó que, algunos de ellos, a pesar del Plan Lector, respondieron que no se habían leído siquiera un libro y la mayoría de los padres de familia respondieron que desconocían la existencia del Plan Lector en la institución.

- Diseñar estrategias didácticas mediante la lúdica y salirse un poco de la metodología tradicional con el propósito de estimular el hábito lector en sus estudiantes.
- Planificar visitas más frecuentes a la biblioteca escolar, de esta manera, se podría aprovechar la inversión que la institución en la adecuación del espacio llamado “El Rincón de Lectura”.
- Diseñar estrategias didácticas lúdicas para la materia de Religión, ya que la mayoría de los niños expresó a través de la encuesta, que el tipo de lectura que más les gusta son las historias bíblicas.
- Diseñar guías de caligrafía y ortografía para mejorar la expresión escrita de sus estudiantes, pues la mayoría de los padres de familia expresaron esa necesidad en sus hijos.

A los padres:

- Indagar por el Plan Lector de sus hijos y llevar un control sobre el mismo.
- Visitar las bibliotecas públicas de la ciudad junto con sus hijos.

A los estudiantes:

- Visitar con más frecuencia la biblioteca escolar.

Lista de Referencias

- Alfonso Sánchez, Ileana. (2003). *Elementos conceptuales básicos del proceso de enseñanza-aprendizaje*. ACIMED, 11(6) Recuperado en 28 de mayo de 2018, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1024-94352003000600018&lng=es&tlng=es.
- Arnak, J. (D. Del Rincón y A. Latorre) 1994 *Investigación educativa. Fundamentos y metodología*. Barcelona, Labor.
- Arriaza, C., & de Ruiz, P. R. (2014). *Un acercamiento inicial al modelo RTI para estudiantes de un grupo lingüístico minoritario con necesidades en lectoescritura*. Revista Interamericana De Psicología, 48(2), 194-202. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28437146006>
- Avila Funes, A. 2013 *Instituto nacional de ciencias médicas y nutrición salvador zubirán, México*. Obtenido de http://www.innsz.mx/opencms/contenido/investigacion/comiteInvestigacion/consentimiento_inf.html
- Aznar-Díaz, I., Raso-Sánchez, F., Hinojo-Lucena, M. A., & de la Guardia, J. R. (2017). *Percepciones de los futuros docentes respecto al potencial de la ludificación y la inclusión de los videojuegos en los procesos de enseñanza-aprendizaje*. Educar, 53(1), 11-28. doi:10.5565/rev/educar.840
- Baquiáx, J. (2014). *Implementación de Actividades Lúdicas a través del Baúl del Juego*. Obtenido de: <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2014/05/84/Baquiáx-Judith.pdf>
- Bell, J. 2002 *Cómo hacer tu primer trabajo de investigación. Guía para investigadores en educación y ciencias sociales*. Barcelona, Gedisa.

- Benavides, B. (2015). *El cuento infantil una estrategia pedagógica desde la literatura para el desarrollo de los procesos de aprendizaje de la lectura y la escritura*. Chía, Cundinamarca: Universidad de la Sabana. Facultad de Educación.
- Cadavid Ruiz, N., Quijano Martínez, M. C., Tenorio, M. & Rosa, R. (2014). *El juego como vehículo para mejorar las habilidades de lectura en niños con dificultad lectora*. *Pensamiento Psicológico*, Vol. 12, No. 1, 2014, pp. 23-38
doi:10.11144/Javerianacali.PPSI12-1.jvmh
- Cárdenas, A. S., Rodríguez, C. P., Castaño, M. V., & Jiménez, V. A. (2015). *Desarrollo de la lectoescritura mediante TIC y recursos educativos abiertos*. *Apertura: Revista De Innovación Educativa*, 7(1), 1.
- Cebreiro López, B. (y M. C. Fernández Morante) 2004 "Estudio de casos", en F. Salvador Mata, J. L. Rodríguez Diéguez y A. Bolívar Botia, *Diccionario enciclopédico de didáctica*. Málaga, Aljibe.
- Colegio Adventista del Atlántico Max Trummer. (2012). *Manual de Convivencia*. Obtenido de:<https://vdocuments.site/manual-de-convivencia-adventista.html>
- Colmenares E., A. M., & Piñero M., M. L. (2008). *LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN*. Una herramienta metodológica heurística para la comprensión y. *Laurus*, vol. 14, núm. 27, 96-114.
- Córdoba, E.F., Lara, F. & García, A. (2017). *El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir*. *ENSAYOS*, Revista de la Facultad de Educación de Albacete, 32(1). Enlace web: <http://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos>
- Chetty S. (1996). *The case study method for research in small- and médium - sized firms*. *International small business journal*, vol. 5, octubre – diciembre.

- Da Silva de Goncalves, M. (2003). El juego didáctico “*Carrera en la historia de Venezuela*” como estrategia creativa de enseñanza para los alumnos del Séptimo Grado de la III Etapa de Educación Básica de la Unidad Educativa “José Félix Mora”. Trabajo Especial de Grado para optar al título de Magíster en Ciencias Sociales. Área Especial de Postgrado de la Universidad de Carabobo.
- Domjan, M. (2010). *Principios de aprendizaje y conducta*. Sexta edición. ISBN-13: 978-607-481-327-2 ISBN-10: 607-481-327-2
- Durán Chiappe, S., & Pulido González, J. (2018). *Creencias de maestras respecto al juego en educación inicial, trazos para su investigación*. *Pedagogía Y Saberes*, (49), 225.234.
<https://doi.org/10.17227/pys.num49-8183>
- Expósito, J. (E. Olmedo y A. Fernández Cano) 2004 "Patrones metodológicos en la investigación española sobre evaluación de programas educativos", *Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, 10, 2.
- Fuentes, E. (2003). *El juego como herramienta didáctica para el proceso de aprendizaje en la lengua escrita en la Primera Etapa de Educación Básica*. Trabajo Especial de Grado no publicado. Área Especial de Postgrado de la Universidad de Carabobo.
- Gamboa Mora, M., García Sandoval, Y., & Beltrán Acosta, M. (2013). *Estrategias pedagógicas y didácticas para el desarrollo de las inteligencias múltiples y el aprendizaje autónomo*. *Revista de Investigaciones UNAD*, 12(1), 101-128.
doi:<https://doi.org/10.22490/25391887.1162>
- García, M. (2002). *El análisis de la realidad social métodos y técnicas de investigación*. Madrid: Alianza editorial.

- Garrido, F. (2014). *Una revolución a fondo Maestros, lectura y escritura*. Editorial del Magisterio "Benito Juárez" del Sindicato Nacional de Trabajadores de la Educación.
- González Cárdenas, J., Muñoz Rúa, P., & Baldiris, S. (2016). *Recursos Educativos Abiertos, una alternativa para apoyar la comprensión lectora en el grado primero*. Revista TEKNOS, 16 (2) Pag. 23 - 37. Recuperado de <http://revistatecnologicocomfenalco.info/index.php/teknos/article/viewFile/819/717>
- Henao, Patricia. (2012). *La lúdica en la historia de la educación y su utilidad como una herramienta docente en las universidades de Colombia*.
- Heras Montoya, L. 1997 *Comprender el espacio educativo. Investigación etnográfica sobre un centro escolar*. Málaga, Aljibe.
- Hernandez et al . (2003). *metodologia de la investigacion- quinta edición*. mexico: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Hernandez Sampieri , R., Fernandez Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2003). *Metodologia de la investigación tercera edición*. Mexico: Ultra, S.A. de C.V. .
- Hernandez Sampieri, R. (2018). *Metodologia de la investigación*. Mc Grawhill internamericana.
- Lamarca, M. (2013). *Hipertexto el nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen*.
Obtenido de <http://www.hipertexto.info/documentos/tesauros.htm>
- Llanes, A. (2010). *Estrategia educativa para el desarrollo de las habilidades desde las prácticas profesionales en la Especialidad Contabilidad*. Obtenido de:
<http://www.eumed.net/libros-gratis/2011a/893/Consideraciones%20teoricas%20acerca%20de%20las%20habilidades.htm>

- Martínez, J. (2011). *Metodologías de la Investigación Cualitativa. Silogismos más que Conceptos*.
- Moreiro Gonzales, J. A. et al. «Mapas conceptuales, topic maps y tesauros». [recurso electrónico]. En: I Jornadas de Tratamiento y Recuperación de la Información, 4-5 julio, 2002, Valencia. .
- Munarriz, B. (s/f). *Técnicas y métodos en Investigación Cualitativa*. Obtenido de <http://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/8533/CC-02art8ocr.pdf>
- Mujina, L. (1999). *Sicología de la edad. Un manual completo para comprender un niño desde que nace hasta los 7 años*. Madrid: Aprendizaje Visor.
- Noguera, J. (1998). *Técnicas de la entrevista. Barcelona : departamento de direccion de recursos humanos, ESADE*.
- Okuda Benavides, M. &.-R. (2005). *Métodos en investigación cualitativa: triangulación*. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 118-124.
- Ortega, M. (2008). *El juego en el proceso de enseñanza de la lectura y la escritura en el niño y la niña de etapa inicial del C.P.E. “Francisco de Miranda. Trabajo Especial de Grado*. Área Especial de Postgrado de la Universidad de Carabobo.
- Ortíz-Díaz, M. (2016). *Vías para el tratamiento metodológico a las habilidades teóricas*. Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador. Dom. Cien., ISSN: 2477-8818 Vol. 2, núm. esp., dic., 2016, pp. 138-148
- Pérez Serrano, G. 1994 *Investigación cualitativa. Retos, interrogantes y métodos*. España, La Muralla.

- Reyes León, T. (2016). *Aplicación de las actividades lúdicas como estrategia para el aprendizaje de la lectura en niños de Educación Primaria*. Tesis Doctoral. Universidad de Córdoba, UCOPress.
- Rojas. C. (2012). *La Lúdica: Una efectiva metodología en la Educación Preescolar*. Obtenido de: <http://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/2530/007.pdf;sequence=1>
- Rodríguez Gómez, G. (J. Gil Flores y E. García Jiménez) 1996 *Metodología de la investigación cualitativa*. Málaga, Aljibe
- Rodríguez Sabiote, C., & Lorenzo Quiles, O., & Herrera Torres, L. (2005). *Teoría y práctica del análisis de datos cualitativos. Proceso general y criterios de calidad*. Revista Internacional de Ciencias Sociales y Humanidades, SOCIOTAM, XV (2), 133-154.
- Rodríguez, D., & Valdeoriola, J. (2009). *Metodología de la investigación*. UOC.
- Romero, L. (s/f). *El Aprendizaje de la Lecto-Escritura. Fe y Alegría*. Perú.
http://www.feyalegria.org/images/acrobat/Aprendizaje_Lectoescritura_5317.pdf
- Ruano, N. (2008). *Actividades didácticas en la adquisición de la lecto-escritura en alumnos del primer grado de educación primaria*. Oaxaca, México.
- Sánchez Ruíz, M. T., & Morales Rojas, M. A. (2017). *Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientado por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura infantil. Zona Próxima*. Revista del Instituto de Estudios en Educación y del Instituto de Idiomas Universidad del Norte n° 26, enero-junio, 2017 ISSN 2145-9444 (electrónica) <http://dx.doi.org/10.14482/zp.26.10213>
- S.J. Taylor; R. Bodgan (1984). *“La observación participante en el campo”*. *Introducción a los métodos cualitativos de investigación. La búsqueda de significados*. Barcelona: Paidós Ibérica.

- Stake, R. E. 2005 *Investigación con estudio de casos*. Madrid, Morata.
- Soto Reatiga, M. (2017). *El cuento como mediación pedagógica para el fortalecimiento de la lectoescritura*. *Zona Próxima*, (27), 51-65. doi:10.14482/zp.22.5832
- Tamayo y Tamayo, J. (2006). *Como investigar en educación*. Madrid, España: Editorial Aguilar.
- Terán González, C., de Vieras, E., & Peña Delgado, Y. (2017, noviembre 6). *Alternativas Didácticas de Lectura para el Fortalecimiento de la Calidad Educativa*. *Revista Científica*, 2(6), 29-51. <https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2017.2.6.2.29-51>
- Villegas, M. & González, F. (2011). *La investigación cualitativa de la vida cotidiana. Medio para la construcción de conocimiento sobre lo social a partir de lo individual*. Obtenido de <http://www.psicoperspectivas.cl/index.php/psicoperspectivas/article/view/147/175>
- Vivas, N. (2010). *Estrategias de Aprendizaje*. Góndola V5N1. p. 28. ISSN 2145-4981. Obtenido de <https://revistas.udistrital.edu.co/ojs/index.php/GDLA/article/viewFile/5220/6850>
- Walker, R. 1983 "La realización de estudios de casos en educación. Ética, teoría y procedimientos", en W. B. Dockrell y D. Hamilton, *Nuevas reflexiones sobre la investigación educativa* (42-82). Madrid, Narcea.
- White, E. (2005). *Consejos para los maestros, padres y alumnos*. APIA. Doral, Florida.
- Yin, R. 1989 *Case Study Research. Design and Methods*. London, SAGE.
- Yin, R. K. (1984/1989). *Case Study Research: Design and Methods, Applied social research Methods Series*, Newbury Park CA, Sage.

Anexos

Anexo A.

Consentimiento Informado

Nombre de la investigación: La actividad lúdica como una estrategia didáctica en el aprendizaje de la lectoescritura

Nombre de los investigadores: Aylin Camargo, Rossy Bell Espinosa y Maureem Pérez

Objetivo del estudio: Promover la actividad lúdica como una estrategia didáctica en el aprendizaje de la lectoescritura en niños entre los cinco y seis años del Colegio Adventista del Atlántico Max Trummer.

Yo _____ con documento de identidad

No. _____ declaro que he sido informado(a) de los objetivos y fines del presente estudio, la forma como se realizara y la forma como se divulgaran los datos y estando conforme con los mismos, en forma libre y voluntaria acepto que la presente entrevista sea grabada, teniendo claro que estoy en libertad de interrumpirla o de no responder las preguntas que no considere pertinentes. No se utilizaran mi nombre, en el caso de ser necesario para el informe se utilizara un código.

Entiendo que esta entrevista sólo será utilizada para los fines de la presente investigación y una vez terminada la misma será borrada.

Declaro, además, que tengo claro que la presente investigación no me reporta beneficios directos, pero el conocimiento que de ella se desprenda puede aportar al mejoramiento de.....

He recibido información sobre mi derecho a realizar las preguntas que considere necesarias, las cuales deben ser respondidas a mi entera satisfacción.

Además, cuento con el permiso de mis padres ó tutor para participar de dicho estudio, los cuales conocen su objetivo y finalidad.

Firma del entrevistado(a)

Firma entrevistadora

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Nombre de la investigación: La actividad lúdica como una estrategia didáctica en el aprendizaje de la lectoescritura

Nombre de los investigadores: Aylin Camargo, Rossy Bell Espinosa y Maureem Pérez

Objetivo del estudio: Promover la actividad lúdica como una estrategia didáctica en el aprendizaje de la lectoescritura en niños entre los cinco y seis años de edad del Colegio Adventista del Atlántico Max Trummer.

Yo _____ con documento de identidad No. _____ Como representante de la Institución ... declaro que he sido informado(a) de los objetivos y fines del presente estudio, su destino y forma de divulgación y estando conforme con los mismos, en forma libre y voluntaria acepto que se realice con los

El presente estudio no genera ningún riesgo físico para los participantes; no habrá remuneración económica ni de otro tipo por parte de los investigadores para con los estudiantes, al igual que no se adquiere ningún tipo de compromiso académico ó laboral con la institución, el único beneficio es el conocimiento que de ella se desprenda para aportar al mejoramiento de la institución. La información suministrada es de uso exclusivo de los investigadores, los avances y resultados de esta investigación se presentaran en ponencias ò publicaciones que hubiere lugar.

He recibido información sobre mi derecho a realizar las preguntas que considere necesarias, las cuales deben ser respondidas a mi entera satisfacción.

Firma del representante de la institución

Firma investigadoras

Anexo B.

Evidencia fotográfica

Estrategia N°1- Título: “Pijamada Lectoescritora”



Presentación en vivo de los objetos que estaban presente en la narración.



¿Qué hay en la caja de regalo? El cuento “La tortuga que quería dormir”



Las investigadoras entonando canciones que invitaban a los niños a dormir



Juego “El dado preguntón” preguntas de comprensión lectoras y valorativas.



Algunos de los carteles elaborados por los estudiantes.

Anexo C.

Evidencias fotográficas de las estrategias implementadas:

Estrategia N° 2- Contando Historias



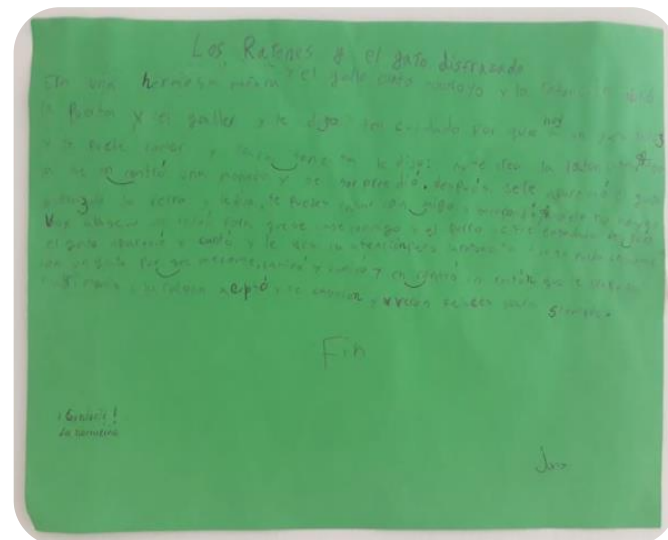
Se muestra a los niños las tarjetas que contenían trabalenguas, refranes y adivinanzas



Los niños coloreando las viñetas y organizando el orden de su cuento.



“Organiza las viñetas” para la creación de tu cuento.



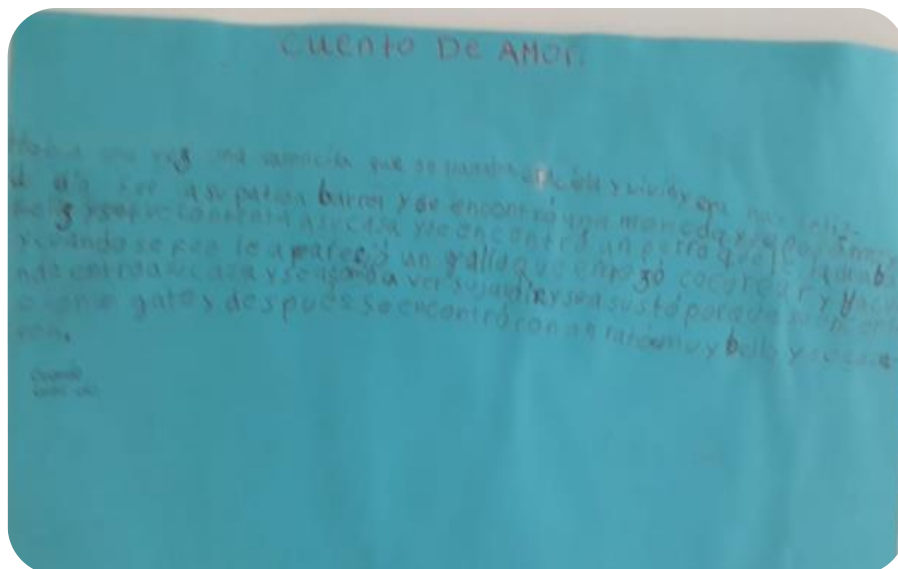
Cuento creación de los estudiantes, de acuerdo al orden de las viñetas.



“Organiza las viñetas”. Este es otro orden para la creación de tu cuento.



Grupo de niños narrando el cuento a sus compañeros



Cuento creación de los estudiantes, de acuerdo al orden de las viñetas.

Estrategia N° 3 – “Gracias Mamita”



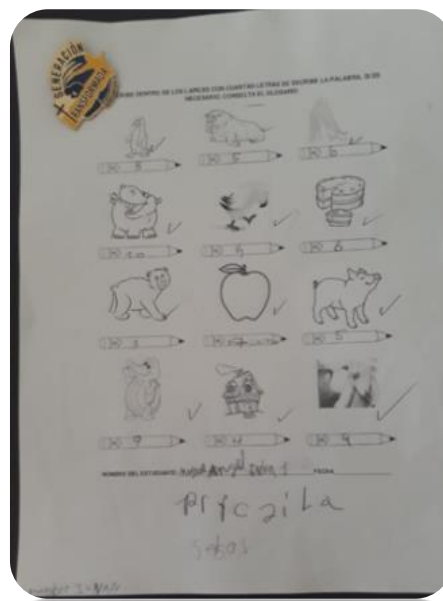
Grupo de estudiantes en la actividad de Memotest



Tarjetas utilizada en la actividad de “Memotest”



Actividad “Une los puntos para saber el personaje.”



Actividad “Cuenta las letras”

Estrategia N° 4 – “Soy un Caso Extraordinario”



Actividad “El regalo”, dentro de la caja el cuento “Martin, el sapo”



Contenido de la caja el cuento “Martin, el sapo”.



Actividad “Ecopoly”



Actividad “Ponle el título”



Actividad “Ecopoly”, participante leyendo la pregunta.



Actividad “Ecopoly”, en el trabajo colaborativo final “el armado del rompecabezas”.