



Facultad de Psicología y Ciencias Sociales

Rectora: Arq. Ruth Fische.

Vice Rector Regional: Lic. Christian Kreber.

Decana: Lic. Beatriz Labrit.

Directora de la carrera: Lic. Laura Waisman.

Directora de educación virtual: Lic. Lorena Parrilli.

Tutor temático: Lic. Cynthia Malfet.

Tutores metodológicos: Dr. Edgardo Etchezahar y Lic. Talía Gómez Yepes.

Autor: Oviedo Carolina

N° de legajo: 23247

Título: Juego didáctico y Aprendizaje de la lectura de alumnos de primer grado en escuelas públicas de Capitán Sarmiento.

Lugar: Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Fecha de elaboración y entrega: 17/09/19

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	3
RESUMEN.....	4
1. MARCO TEÓRICO.....	5
2. ANTECEDENTES.....	15
3. PLANTEO DEL PROBLEMA.....	20
4. OBJETIVOS E HIPÓTESIS.....	21
5. MÉTODO.....	22
5.1. Diseño.....	22
5.2. Participantes.....	22
5.3. Técnicas de recolección de datos.....	22
5.4. Procedimiento.....	23
6. RESULTADOS.....	23
7. DISCUSIÓN.....	37
8. CONCLUSIÓN.....	40
9. REFERENCIAS.....	41
10. ANEXOS.....	44

INTRODUCCIÓN

El juego es una actividad que contribuye al desarrollo de la acción, la decisión, la interpretación y la socialización del niño, y empleado en forma correcta, constituye una valiosa estrategia para el proceso educativo, además de ser una simple diversión. Por ello, en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura, constituye una estrategia metodológica para desarrollar la capacidad de aprendizaje efectivo en la iniciación y reforzamiento de la misma, ya que el docente puede utilizarlo en sus diferentes variantes para lograr objetivos de aprendizaje así como desarrollar habilidades y destrezas de producción oral, comprensión auditiva, lectora, y escritora. (Reyes León; 2015)

Cabe señalar que, en los primeros años escolares, el proceso educativo debe estar basado en la actividad lúdica, pues ella constituye la principal acción que motiva el aprendizaje al facilitar la exploración del medio, de materiales impresos y, por extensión, de la lectura. Así, el juego constituye una estrategia y un medio para distraer y recrear al niño, para estimular su interés y necesidad de aprender a leer y hacer de este proceso una actividad placentera. (Reyes León; 2015)

Por ello, el presente estudio tiene como propósito demostrar el impacto de los juegos didácticos en el aprendizaje de la lectura de alumnos de primer grado de escuelas públicas de Capitán Sarmiento.

La investigación a realizar es de tipo cuantitativa no experimental, se utilizará desde su dimensión temporal, el tipo de diseño transversal que implica realizar una única evaluación en el campo, la misma se realizará con los docentes de primer grado de las escuelas públicas de la ciudad. A su vez, de los estudios de tipo transversal se utilizará uno de sus subtipos que es correlacional-causal que tiene como objetivo describir relaciones entre dos o más variables en un momento determinado. (Etchezahar y Ungaretti, 2018) Las variables de dicho estudio son juego didáctico y aprendizaje de la lectura en alumnos de primer grado de escuelas públicas de Capitán Sarmiento.

Para llevar a cabo la investigación, se seleccionó una muestra no probabilística (Etchezahar y Ungaretti, 2018) de 60 docentes de diversas escuelas públicas de la mencionada ciudad. La información se recabará a través de un cuestionario individual

(Etchezahar y Ungaretti, 2018) con una serie de ítems relacionados con los juegos didácticos dirigidos hacia el aprendizaje de la lectura. La interpretación y análisis de los resultados, se realizará en términos de frecuencias y porcentajes de las respuestas brindadas por los docentes a través de cuadros y gráficos.

En esta investigación se trata de dilucidar y comprender la implicancia del juego didáctico en el aprendizaje de la lectura de alumnos de primer grado de las escuelas públicas de Capitán Sarmiento. Resulta importante, potenciar los aprendizajes impartidos por la escuela, por ello resulta fundamental la intervención de nuevas estrategias docentes para la enseñanza de los contenidos académicos. Una de las estrategias planteadas en la investigación son los juegos didácticos y su implicancia en el aprendizaje de la lectura de los alumnos. Dadas las exigencias que nos impone la educación hoy en día, se requiere de profesionales que continuamente se capaciten y participen activamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con alternativas que contribuyan a innovar en el aula.

El juego, es utilizado por los niños desde temprana edad y es atractivo para los mismos en comparación de las clases impartidas en el aula. Los mismos, se encuentran vinculados con el aprendizaje, ya que permiten desarrollar aspectos cognitivo- intelectuales, como el pensamiento y el razonamiento. Los juegos se encuentran presentes en la cotidianeidad de los alumnos, resultan ser motivadores, atractivos, divertidos, cercanos a su propia realidad. Es así como su uso en la enseñanza-aprendizaje de la lectura se torna eficaz.

Existen investigaciones acerca de la implicancia de los juegos en el aprendizaje, y se encuentran validadas por diversos autores, pero, a su vez, existe un vacío en cuanto al verdadero rol que cumple el juego en el aprendizaje de la lectura, por lo tanto, esta investigación tiene como finalidad ampliar los conocimientos en ese ámbito, ya sea con el fin de apoyar alguna teoría o generalizar resultados que den nuevas ideas o recomendaciones que sirvan de base para una nueva propuesta o eventual teoría, con el fin de ser un aporte a la educación.

RESUMEN

El presente estudio tuvo como propósito demostrar el impacto de los juegos didácticos en el aprendizaje de la lectura de niños de primer grado de las escuelas públicas de Capitán Sarmiento. Enmarcada en una investigación de tipo cuantitativa no experimental, se utilizaron desde su dimensión temporal el subtipo de diseño transversal correlacional-

causal. Para ello se seleccionó una muestra de 60 docentes de diversas escuelas públicas del mencionado pueblo. La información se recabó a través de un cuestionario con una serie de ítems relacionados con los juegos didácticos dirigidos hacia el aprendizaje de la lectura.

La interpretación y análisis de los resultados, se realizó en términos de frecuencias y porcentajes de las respuestas presentadas en los cuadros y gráficos, los resultados evidenciaron que existe la necesidad de implementar los juegos didácticos en el aprendizaje de la lectura, ya que son promotores de aprendizaje significativo y actúan como estrategias atractivas para la enseñanza de la lectura de los alumnos de las escuelas públicas de Capitán Sarmiento.

Palabras claves: juegos, lectura, estrategias, enseñanza.

ABSTRACT

The purpose of this study was to demonstrate the impact of didactic games on reading learning of first-grade children in the public schools of Capitán Sarmiento. Framed in a non-experimental quantitative research, the subtype of cross-causal-causal design was used from its temporal dimension. To this end, a sample of 60 teachers from various public schools of the mentioned town was selected. The information was collected through a questionnaire with a series of items related to the didactic games aimed at learning to read.

The interpretation and analysis of the results, was done in terms of frequencies and percentages of the answers presented in the tables and graphs, the results showed that there is a need to implement the didactic games in the learning of reading, since they are promoters of Significant learning and act as attractive strategies for the teaching of reading of pupils of the public schools of Capitán Sarmiento.

Keywords: games, reading, strategies, teaching.

1. MARCO TEÓRICO

La enseñanza de la lectura ha sido tema de interés para numerosos investigadores, quienes desde los diferentes niveles educativos se han orientado a la búsqueda de alternativas de acción que conlleven a la optimización del aprendizaje.

Con el objeto de poder comprender la implicancia del juego didáctico en la adquisición de la lectura, desarrollo a continuación, a través de distintos autores, los procesos normales implicados en la apropiación de la misma.

En relación a lo expuesto, Velarde Consoli (s.f) expone que, cuando hablamos del aprendizaje de la lectura, hacemos referencia a que los niños adquieran de manera rápida y eficaz el sistema lector que es de por sí complejo. Esta complejidad radica en el hecho de que la lectura está formada por distintos componentes. Cada uno de estos componentes debe funcionar de manera eficiente y sincronizada. Por ello, se destinan años para consolidar el aprendizaje de la lectura. Primero se empieza con el proceso más sencillo, que es la decodificación para luego acceder al proceso más complejo, que es la comprensión. Este proceso se va a dar con total normalidad en la mayoría de los casos, aunque es importante aclarar, que hay excepciones en quienes este proceso no se da con tanta facilidad y fluidez.

Afirma, además, que con la decodificación se sientan las bases del aprendizaje de la lectura. Sin embargo, luego de aprender las reglas de conversión grafema-fonema queda un largo camino para convertirse en un buen lector. Por ello los docentes, utilizan en el aprendizaje de la lectura, una serie de estrategias basadas en los sentidos, para lograr que el niño consolide el aprendizaje de los grafemas con sus respectivos fonemas. Una vez logrado el dominio, éste debe automatizarse. Esto es sólo posible con el entrenamiento y la práctica constante. Es decir, se deben destinar varias estrategias de aprendizaje, de manera sistemática y consistente, para que el niño logre su identificación espontánea, sin recargar su memoria de corto plazo (Velarde Consoli, s.f., p.1)

Es necesario entrenar al niño en identificar las particularidades de los grafemas y fonemas para luego extender el aprendizaje a grupos de sílabas y a palabras (Velarde Consoli, s.f). Una vez dominadas las reglas, estará en condiciones de pasar al dominio del proceso sintáctico y semántico para extraer la información del texto y almacenarla en la memoria. Este es el proceso más importante de la lectura.

Velarde Consoli (s.f), hace uso en su texto, del modelo de Uta Frith (1985) sobre las etapas del aprendizaje de la lectura sistematizada. Este modelo divide las etapas del aprendizaje de la lectura en tres: Logográfica, Alfabética y Ortográfica. La primera etapa, trata sobre los niños antes de aprender a leer. Estos son capaces de reconocer una serie de palabras de forma global valiéndose de su apariencia externa como la longitud de la palabra, la forma de la letra, los colores que le caracterizan y el contexto etc. Es la etapa en

la que el niño es capaz de reconocer las palabras escritas a través de la estrategia ideovisual.

Sin embargo, lo que se da en la primera etapa no es auténtica lectura sino una asociación ideovisual, el niño suele cometer confusiones puesto que reconoce las letras como dibujos. Se vale del contexto que constituye una herramienta fundamental para que pueda reconocer las palabras, de tal manera que puede reconocer la palabra cuando está rodeada de los elementos familiares (forma, color, tamaño, etc.) pero no cuando la sacan de él. (Velarde Consoli, s.f)

En la etapa alfabética el niño debe aprender y aplicar las reglas de conversión grafema-fonema. En otras palabras, debe aprender a realizar una decodificación fonológica que es el aspecto básico del aprendizaje lector. La decodificación consiste en la habilidad de segmentar la palabra en sus letras componentes (análisis grafo-fonémico) y asignar a cada letra el sonido que le corresponde (correspondencia de fonema a su respectivo grafema). (Velarde Consoli, s.f)

Esta asignación de un sonido (fonema) a cada letra (grafema) debe realizarse de manera secuencial en el orden en que se encuentran presentadas en la palabra. Una vez asignado el fonema al grafema tiene que unir todos los sonidos (síntesis fonémica) y leer la palabra de manera global para entender su significado. Sólo aquí se da la verdadera lectura (Velarde Consoli, s.f., p.5)

La autora expresa que mientras que en la etapa logográfica se activa la memoria y la percepción visual, en la etapa alfabética la función cognitiva que se activa es la conciencia fonológica. La misma, es la habilidad que consiste en reflexionar sobre los aspectos sonoros del lenguaje hablado. Por lo tanto, para lograr una auténtica decodificación el objetivo de un docente de los primeros grados de primaria es enseñar al niño a dominar las reglas de conversión grafema-fonema. Empezará de manera progresiva entrenándolos con el reconocimiento de vocales, sílabas directas e inversas, grupos consonánticos con los cuales trabajará sistemáticamente cada uno de ellos, para luego acceder a la palabra y a la oración.

Por otra parte, para que el niño se convierta en un lector hábil debe ser capaz de leer globalmente una cantidad de palabras. Cuando lo logra ha entrado a la siguiente etapa de aprendizaje de la lectura, esta etapa es llamada ortográfica. (Velarde Consoli, s.f)

Para lograr un dominio de este nivel de la lectura es importante hacer uso de la estrategia visual, esta estrategia permite leer las palabras a golpe de vista, es decir sin necesidad de

realizar la decodificación fonológica. El dominio de la misma es posible con práctica que perdure en el tiempo. Al decodificar constantemente la palabra, por la vía fonológica, se formará una representación léxica ortográfica de ella y así se irá incrementando el número de palabras que pueden reconocerse por la vía directa. A medida que consigue reconocer palabras con mayor rapidez, se automatiza el acceso al léxico dejando el espacio y el tiempo necesario para realizar las operaciones cognitivas relacionadas con la comprensión lectora. (Velarde Consoli, s.f)

Aquí se expuso desde las ideas de la autora Velarde Consoli (s. f.) las habilidades cognitivas necesarias para el aprendizaje de la lectura.

Como sabemos, a lo largo de la historia el término lectura ha sido abordado desde diferentes ámbitos de conocimiento, desde el campo de la filosofía, la historia, la lingüística, la psicología, etc., disciplinas que incorporan nuevas formas de interpretación que persiguen adaptarse a la sociedad del momento. En la actualidad, la incorporación de las TIC ha cambiado la forma en la que podemos acceder a la lectoescritura. (Núñez Delgado & Santamarina Sancho; 2014: 76)

La lectura actualmente, es entendida como proceso de decodificación y comprensión lectora: no basta con la identificación de las letras, su conversión en sonidos, el reconocimiento de palabras y la sintaxis, sino que se hace necesario el reconocimiento de los hechos para relacionarlos entre sí y con el conocimiento previo que el lector tiene de ellos además de la memorización de los mismos para utilizarlos después, lo que exige procesos superiores, como razonar e inferir (Núñez Delgado & Santamarina Sánchez, 2014:76)

Si realizamos una revisión detallada de las definiciones de diversos autores acerca de qué es leer, podemos comprobar que en todas ellas se previene de la complejidad del concepto, Núñez & Santamarina (2014:76) indican al respecto que “el término incluye una amplia gama de actividades sobre las que no hay acuerdo, quizás porque, se puede relacionar con casi todos los procesos cognitivos, desde la sensación y la percepción, hasta la comprensión y el razonamiento. Este cúmulo de factores subyace a la polisemia del vocablo lectura”. De forma general, el término lectura suele entenderse como un acto de decodificación y posterior comprensión de un texto, en este sentido el concepto de lectura se reduce a un proceso de decodificación y comprensión y se pierde su complejidad, ya que el término puede ser contemplado desde diferentes perspectivas, por ejemplo, desde una perspectiva funcional y funcionalista “aprender a leer no es solo saber decodificar e

interpretar un texto, sino darle sentido como herramienta cultural que interviene en el desarrollo individual y como elemento de transmisión cultural.”

Núñez & Santamarina (2014) continúan afirmando que el aprendizaje de la lectoescritura es uno de los procesos más complejos e importantes en la vida de una persona; saber leer y escribir se consideran conocimientos fundamentales para desarrollarse de forma satisfactoria en cualquier sociedad. En el ámbito educativo se aboga por la enseñanza de nuevos conocimientos partiendo, de los conocimientos previos que el alumnado ya posee. En el caso del aprendizaje de ambos procesos numerosas investigaciones de los últimos años han demostrado que son necesarios una serie de prerrequisitos, que mejorarán su adquisición y posterior desarrollo. Detallar y definir cuáles son estos prerrequisitos es una tarea compleja, ya que sobre el tema hay una gran variedad de opiniones, sin embargo, las autoras seleccionan cuatro factores (desarrollo de la motricidad, procesos cognitivos, habilidades orales y conciencia fonológica) que a través de un trabajo continuado y eficaz pueden mejorar, además, el resto de los aprendizajes.

Las autoras continúan diciendo que enseñar a leer desde un punto de vista didáctico implica que el niño ha de comprender para qué sirve el lenguaje escrito, y que este es necesario para comunicarse con los demás. Para que el inicio del niño en la lectura sea enriquecedor se ha de favorecer su acceso, tanto en el ámbito escolar como en el familiar, de hecho, proporcionar un ambiente que motive e invite al niño a leer en el hogar es vital para ello.

También, desde la perspectiva de las neurociencias Dehaene (2014) explica que existen, a muy temprana edad, dos facultades principales que posteriormente se reciclarán para la lectura: la comprensión del habla y el reconocimiento visual invariante. “Desde el primer año de vida los niños muestran habilidades lingüísticas sorprendentes que dependen de la red de áreas del hemisferio izquierdo que están activas en los cerebros adultos de todos nosotros cuando procesamos el habla. La región temporal superior izquierda analiza los sonidos del habla, y el lóbulo temporal se organiza jerárquicamente en una serie de áreas capaces de extraer fonemas, palabras y oraciones. La región inferior frontal izquierda, llamada área de Broca, ya se activa cuando los bebés de tres meses escuchan oraciones. Estas regiones cerebrales están predispuestas para formar una red que permite la adquisición del lenguaje. Por supuesto que el aprendizaje también es significativo.” (Dehaene, 2014:234).

Stanislas continúa explicando que, además de esta estructura neuronal para la lectura de la que todos somos poseedores, es importante la estimulación y las herramientas que brinda el ambiente al sujeto, para la adquisición de la lectura.

Siguiendo con esta línea, expone aquí Defior et al (2006) en el manual de lectura y escritura: (...) la lectura es una habilidad compleja cuya habilidad última persigue la comprensión de un texto escrito. Se distinguen dos grandes componentes de la lectura: el reconocimiento de las palabras y la comprensión lectora. Aunque lo específico de la lectura son los procedimientos para el reconocimiento de las palabras escritas, ambos son necesarios para el logro de la competencia en esta habilidad.

La lectura empieza por el reconocimiento visual de las palabras escritas o procesos de acceso al léxico, este se considera el mecanismo específico de la lectura. Dicho reconocimiento, conlleva, en su fase inicial, una serie de fenómenos asociados al análisis perceptivo de las señales visuales a través de los movimientos sacádicos, puntos de fijación, regresiones, etc. (Defior, 2006:2). Los modelos de reconocimiento de palabras escritas proponen la existencia de dos procedimientos de acceso al léxico. Uno es procedimiento subléxico, indirecto o fonológico, que pasa por la conversión de las palabras en sonido mediante la aplicación de las reglas de correspondencia grafema-fonema (RCGF). Utiliza un ensamblador fonológico que es absolutamente necesario en el caso de la lectura de pseudopalabras (de las que no se tiene representación en el léxico mental) o cuando se encuentra una palabra desconocida.

El segundo procedimiento consiste en la denominada lectura léxica, directa o visual por el que las palabras se asocian directamente con su pronunciación y su significado; implica un reconocimiento global e inmediato de palabras que han sido procesadas con anterioridad y que están almacenadas en el léxico mental del lector (Defior Citoler et al., 2006)

Para Defior Citoler et al (2006), la verdadera piedra angular de la lectura, es el procedimiento subléxico. Su aplicación fluida implica el reconocimiento de las RCGF (o RCFG en el caso de la escritura) y conlleva un alto nivel de conciencia fonémica. Con el procedimiento fonológico, los niños adquieren, en realidad, un mecanismo de autoaprendizaje que les permite incrementar de manera autónoma y rápida el número de palabras reconocibles por la vía léxica. Los buenos lectores llevan a cabo este proceso de manera automática e inconsciente. Los niños durante el desarrollo de este proceso y de manera gradual, van apropiándose y dominando el código, lo que les permite a su vez aumentar la velocidad en el tiempo, logrando una decodificación más rápida y automática.

Llegado este punto y habiendo comprendido los procesos lectores me permito aquí un cuestionamiento que introduce el siguiente apartado. ¿El juego didáctico impacta en el aprendizaje de la lectura de los alumnos?

Chacón (2008:1), señala que el juego didáctico surge “(...) en pro de un objetivo educativo, se estructura un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares (...) cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad (...)”

Continúa afirmando que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del alumno como: la físico-biológica (coordinación y sentidos); socio-emocional (socialización, expresión de sentimientos), cognitivo-verbal (agilidad mental, memoria, atención, pensamiento creativo) y la dimensión académica (apropiación de contenidos de diversas asignaturas, pero en especial, de lectoescritura y matemática donde el niño presenta mayores dificultades). Así como también es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo. Una vez conocida la naturaleza del juego y sus elementos es donde el docente se pregunta cómo elaborar un juego, con qué objetivo crearlo y cuáles son los pasos para realizarlo, es allí cuando comienza a preguntarse cuáles son los materiales más adecuados para su realización y comienzan sus interrogantes. El propósito de generar estas inquietudes gira en torno a la importancia que conlleva utilizar dicha estrategia dentro del aula y que de alguna manera sencilla se puede crear sin la necesidad de manejar el tema a profundidad, además de que a partir de algunas soluciones prácticas se puede realizar esta tarea de forma agradable y cómoda tanto para el docente como para los alumnos. Todo ello con el fin de generar un aprendizaje efectivo a través de la diversión. (Chacón, 2008:1)

La relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos “jugar” y “aprender” confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar, para pasarlo bien, avanzar y mejorar. (Chacón, 2008:2)

La diversión en las clases debería ser un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia, bien sea para cualquier área que se desee trabajar. (Chacón, 2008:2) Los juegos requieren de la comunicación, provocan y activan los mecanismos de aprendizaje. La clase se impregna de un ambiente

lúdico y permite a cada alumno desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje. Con el juego, los docentes dejan de ser el centro de la clase, para pasar a ser meros facilitadores-conductores del proceso de enseñanza- aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas.

La importancia de esta estrategia radica en que no se debe enfatizar en el aprendizaje memorístico, sino en la creación de un entorno que estimule a los alumnos a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido y dentro del cual el docente pueda guiar a los alumnos progresivamente hacia niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad para aprender, en un contexto de colaboración y sentido comunitario que debe respaldar y acentuar siempre todas las adquisiciones. (Chacón, 2008:2)

Un juego didáctico debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los alumnos, entre los objetivos se pueden mencionar: plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad, afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa, ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria, reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante, educar porque constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas, brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional y finalmente, desarrollar destrezas en donde el niño posee mayor dificultad. (Chacón, 2008:3)

En este tipo de juegos se combinan el método visual, la palabra de los docentes y las acciones de los alumnos con los juguetes, materiales, piezas etc. Así, el educador dirige la atención de éstos, los orienta, y logra que precisen sus ideas y amplíen su experiencia (Chacón, 2008: 2-3)

La autora señala que en cada juego didáctico se destacan tres elementos:

El objetivo didáctico: es el que precisa el juego y su contenido. Por ejemplo, si se propone el juego “Busca la pareja”, lo que se quiere es que los niños desarrollen la habilidad de correlacionar objetos diversos como naranjas, manzanas, etc. El objetivo educativo se les plantea en correspondencia con los conocimientos y modos de conducta que hay que fijar. (Chacón, 2008:3)

Las acciones lúdicas: estas, deben estar presentes, sino es tan solo un ejercicio didáctico. Estimulan la actividad, hacen más ameno el proceso de la enseñanza y acrecientan la atención voluntaria de los alumnos. Un rasgo característico de la acción lúdica es la

manifestación de la actividad con fines lúdicos; por ejemplo, cuando arman un rompecabezas ellos van a reconocer qué cambios se han producido con las partes que lo forman. (Chacón, 2008:3)

Las reglas del juego: constituyen un elemento organizativo del mismo. Estas reglas son las que van a determinar qué y cómo hacer las cosas, y, además, dan la pauta de cómo cumplimentar las actividades planteadas. (Chacón, 2008:3-4)

Es necesario que el docente repita varias veces las reglas del juego y llame la atención de los alumnos acerca de que, si las reglas no se cumplen, el juego se pierde o no tendrá sentido. Así, se desarrollará, además, el sentido de la organización y las interrelaciones con los compañeros. (Chacón, 2008:4)

El contenido de los juegos se selecciona teniendo en cuenta que ellos poseen determinados conocimientos previos sobre los objetos y fenómenos del mundo circundante, por lo que se hace necesario que antes del juego se examinen los objetos que se utilizarán en el mismo. (Chacón, 2008:4)

Una vez establecidos los objetivos es necesario conocer sus características, sin olvidar que debe considerar lo siguiente: intención didáctica, objetivo didáctico, reglas, limitaciones y condiciones, número de jugadores, edad específica, diversión, tensión, trabajo en equipo y competición. (Chacón, 2008:4)

En fin, no hay excusas para hacer no hacer un juego didáctico atractivo y adecuado a los aprendizajes de los alumnos. Ningún intento será en vano a la hora de querer convertir el aula de clases en un espacio lúdico para el descubrimiento, el conocimiento, el respeto, la diversidad y la formación de alumnos críticos y útiles a la sociedad. (Chacón, 2008:8)

Este trabajo puntualiza específicamente sobre las prácticas formales de enseñanza aprendizaje de la lectura. A su vez, señala la importancia del juego didáctico para el aprendizaje significativo de la misma. Hablamos entonces de prácticas que se dan en torno al aula en el contexto escolar, por lo tanto merece que nos preguntemos qué dice el actual diseño curricular para la educación pública de la Provincia de Buenos Aires, respecto a los temas abordados por el presente.

El actual Diseño Curricular para la educación primaria (2018), desde el área de Prácticas del Lenguaje “concibe el lenguaje como una práctica social y cultural que se adecua en forma dinámica y con gran versatilidad a contextos de uso particulares.” “Para que los alumnos logren apropiarse progresivamente de las prácticas del lenguaje, es preciso que, en el aula, se las tome como modelos de referencia.”(...) “Todos estos conocimientos, en

tanto se materializan en prácticas, remiten a acción y a contexto de uso y distan de poder ser concebidos como estáticos o enciclopédicos. El modo de aprehenderlos, precisamente, es ejerciendo prácticas variadas, en ámbitos diversos y con propósitos diferenciados a lo largo de las distintas etapas de la vida escolar” (Diseño curricular para la educación primaria, 2018, p. 45)

El diseño contempla diversas modalidades de trabajo en el aula que nos resultan relevantes traer a colación explicitando de este modo cómo se dan las prácticas de lectura y escritura en las aulas. Son las secuencias didácticas y los proyectos las diferentes alternativas para abordar los contenidos del área.

“En el trabajo por proyectos, las acciones se organizan en función de obtener un producto final y los alumnos conocen y, generalmente consensuan, los propósitos de las tareas que están llevando a cabo.

Encaminar una sucesión de acciones hacia la consecución de un objetivo no solo contribuye a entender la finalidad de aquello que se está haciendo, sino que también permite poner los conocimientos en acción, a través de un aprendizaje activo, y resolver diferentes problemas, cada vez con mayor autonomía en toma de decisiones.

Las secuencias didácticas permiten desplegar en forma simultánea otras prácticas del lenguaje que requieren de atención puntual y recursividad. Por su parte, las prácticas habituales y sostenidas como, por ejemplo, la lectura de determinados géneros, el seguimiento de autores de cuentos o novelas o el comentario sobre noticias ocurridas en la semana pueden ser ejercidas en espacios acordados para tal fin, que sean previsibles y esperados por los alumnos” (Diseño curricular para la educación primaria, 2018, p. 45-46)

Un nuevo concepto que aparece con la revisión y actualización de este Nuevo diseño para la educación primaria es el de “enfoque alfabetizador integrado”, el cual “sintetiza líneas de trabajo de diferentes disciplinas, la Sociolingüística, la Psicolingüística, las Ciencias Cognitivas, las Ciencias de la Educación, la Lingüística del Texto, entre las principales, con el objetivo de construir una propuesta para enseñar a leer y a escribir a los niños por sí mismos.

En la construcción de este enfoque alfabetizador provincial, se reconocen los caminos recorridos a lo largo de años (...) al utilizar el término integrador, se asume una continuidad con el trabajo realizado a la vez que se aportan nuevos elementos que estructuran la propuesta de enseñanza de un modo más secuenciado y organizado” (Diseño curricular para la educación primaria, 2018, p. 46)

La necesidad que motiva el plantear un enfoque alfabetizador integrado viene dada de la necesidad de reflexión sobre la lengua y sobre los procesos metacognitivos implicados en la lectura y la escritura.

“Dado que para desplegar las prácticas de lectura y escritura se involucran procesos cognitivos, la metacognición es parte sustancial de la propuesta. Por este motivo, se enseñan estrategias lectoras y de escritura que favorezcan la comprensión y producción de textos en forma explícita. En forma secuenciada y progresiva, mientras se despliegan las prácticas de lectura y escritura, se dedican espacios sostenidos al análisis de las diferentes dimensiones lingüísticas: discursiva, pragmática, léxica, sintáctica, morfológica y fonológica. Incrementar el conocimiento de la lengua como sistema es un eje fundamental que toma relevancia en diferentes etapas de la tarea” (Diseño curricular para la educación primaria, 2018, p. 46-47)

2. ANTECEDENTES

En relación al tema planteado hay ciertos autores e investigaciones que han abordado el mismo.

Navarrete et al (2005) destinan su investigación a dar respuestas a las diversas preguntas en relación a la disposición de aprendizaje hacia el subsector de educación matemática. El trabajo, se llevó a cabo mediante la planificación de actividades considerando los cuatro ejes del subsector, a través de la implementación de una metodología basada en juegos educativos y materiales manipulativos. Los autores concluyen, en que la implementación de recursos pedagógicos innovadores como son juegos educativos y materiales manipulativos en las clases de educación matemática, generan en el alumnado una serie de ventajas entre las que se pueden destacar que el uso de estos recursos permite captar la atención de los alumnos, generando en ellos el deseo de ser partícipes activos de las actividades que con éstos se desarrollan. (Navarrete et al, 2005)

Si bien los alumnos en la cotidianeidad dan un uso de entretenimiento a los juegos, al ser éstos utilizados para una función educativa provocan en ellos dos efectos; que son el de divertirlos y a la vez el de enseñarles, de tal forma que el aprendizaje que se genere sea significativo, por lo cual, no será olvidado por el alumno y perdurará a través del tiempo. Las estrategias metodológicas utilizadas cumplen la función de invitar al alumno a

aprender a partir de sus conocimientos y capacidades. Además, desempeñan funciones de socialización, aumentando el interés y desarrollando procesos de pensamiento, siendo un agente que rompe con la rutina de las clases normales. Es aquí en donde el docente cumple un rol de mediador de los aprendizajes, por ello debe saber manejar los factores que pueden influir en el desarrollo de las clases, frente a la cual se debe poseer un dominio de la metodología a utilizar, como de igual forma un dominio de grupo. (Navarrete et al, 2005) El manejo de dichos factores por parte del docente permitirá alcanzar los objetivos planteados. A partir de lo expuesto anteriormente, se concluye que los juegos educativos y materiales manipulativos aumentan la disposición hacia el estudio de las matemáticas, cambiando de esta manera la visión que los alumnos poseen de esta área.

Por su parte, Galeano Cruz & Hernández Hernández (2016) trabajan sobre los juegos de mesa como recurso didáctico en el mejoramiento del proceso lecto-escritor. Los autores consideran importante aplicar herramientas didácticas que dinamicen el proceso lecto-escritor. A las conclusiones que llegan son que todas las personas nacemos con capacidades y habilidades propias de nuestra misma naturaleza, y a medida que vamos creciendo las vamos fortaleciendo, e incluso vamos tomando algunas del medio que nos rodea. Para hacer efectivo dicho fortalecimiento, existen mecanismos y herramientas educativas tradicionales y modernas, en esta ocasión los autores del trabajo eligieron los juegos de mesa para fortalecer la lectura. (Galeno & Hernández, 2016:68)El uso de estos juegos, es una estrategia de aprendizaje positiva ya que permite a los alumnos descubrir nuevas palabras, números, oraciones, expresiones, modos de relacionarse, formas de juego, etc.

Dando su aporte en relación a la intervención del juego didáctico en la lectura, la tesis de Reyes León (2015) tiene por objetivo, diseñar un plan estratégico para promover el uso de los juegos didácticos como recurso para la enseñanza y reforzamiento de la lectura en los niños de cuarto grado. A través de esta investigación la autora, pretende brindar a los docentes un material teórico-práctico y motivarlos para el uso de la actividad lúdica en los primeros años del proceso educativo. Arriba a las siguientes conclusiones:

Los docentes en su mayoría manifestaron poseer conocimientos acerca de los juegos didácticos en la enseñanza de la lectura. Sin embargo, durante la praxis pedagógica emplearon actividades rutinarias. Ello significa que al docente no le basta con conocer la teoría, sino que debe ser capaz de reflexionar y actuar de manera crítica de acuerdo a cada

contexto en base a las propuestas que mejor se adecuen al mismo, tomando en consideración las teorías educativas existentes y las estrategias didácticas innovadoras que permitan satisfacer los intereses y necesidades de los educandos. (Reyes, 2015: 225)

Las estrategias y recursos implementados por el docente durante la praxis diaria son escasos en un elevado porcentaje, limitados al uso de la pizarra, el cuaderno, la copia del pizarrón y el dictado de conceptos, lo que denota baja producción y creatividad, haciendo del proceso de enseñanza-aprendizaje algo metódico y carente de experiencias significativas, dejando de lado la búsqueda del conocimiento y reflexión sobre la práctica. (Reyes, 2015: 226)

Los docentes mantienen una postura tradicionalista en la enseñanza de la lectura.

En relación a los alumnos, el análisis de las tablas y gráficos permitió concluir que una vez finalizado el plan estratégico de actividades, se encuentran en un nivel alfabético en la lectura de textos, pudiendo reconocer, identificar y manipular los sonidos que componen las palabras y distinguir a esta sin problemas. Ello indica que los educandos han conseguido una adecuada conciencia fonológica. (Reyes, 2015: 226)

A su vez, Colmenares (2012) en su trabajo tuvo como propósito diseñar una guía de estrategias para la enseñanza de la lectura y la escritura dirigidas a los niños de segundo grado de educación primaria de la escuela bolivariana “Potrerito del Manzano”. Enmarcada en una investigación de campo de carácter descriptivo bajo la modalidad de un proyecto factible desglosado en tres fases: diagnóstico, factibilidad y diseño. Para ello se seleccionaron una muestra de 18 niños y niñas y una docente de la mencionada escuela. La información se recabó a través de un cuestionario con una serie de ítems relacionados con los juegos didácticos dirigidos hacia el aprendizaje a la lectura y la escritura.

La interpretación y análisis de los resultados, se realizó en términos de frecuencias y porcentajes de las respuestas presentadas en los cuadros y gráficas, los resultados evidenciaron que existe la necesidad de elaborar una guía de juegos didácticos como estrategia para la enseñanza de la lectoescritura dirigidos a los niños y niñas del segundo grado de educación primaria en el proceso de la lectura y la escritura en la escuela bolivariana “Potrerito del Manzano”.

De acuerdo con los objetivos planteados orientados a los juegos didácticos como estrategia para la enseñanza de la lectura y la escritura en los niños de segundo grado de educación primaria se concluyó lo siguiente:

Aun cuando la mayoría de los docentes tienen conocimiento suficiente acerca de los aspectos que caracterizan el proceso de la lectura y la escritura de los niños en los primeros grados de educación primaria, estos conocimientos quedan solo en el manejo teórico, pues en la práctica pedagógica de aula se observó el desconocimiento por parte de la docente de la manera de cómo aplicar herramientas metodológicas adecuadas para desarrollar el aprendizaje de la lectura y la escritura en los niños. (Colmenares, 2012)

Se evidenció que la docente, al abordar su rol de mediador en el proceso de la lectoescritura, en cuanto a la aplicación de estrategias de enseñanza para los niños, utiliza estrategias rutinarias como: dictados, copias, libros de lectura básicas y no actividades que le permitan a estos relacionarse con los diversos juegos didácticos, limitando de esta manera el proceso de la lectura y la escritura de una forma divertida. (Colmenares, 2012)

Cabe destacar, que es relevante la necesidad de una guía de juegos didácticos para la enseñanza de la lectura y la escritura dirigida a niños de segundo grado de educación primaria, donde el docente tenga el interés por manejar esta estrategia novedosa que promueva en ellos el desarrollo de conocimientos habilidades y destrezas que le permitan realizar cada día aprendizajes más complejos. En la aplicación de la guía, se evidenció receptividad y entusiasmo en los niños, demostrando que las estrategias aplicadas fueron factibles.

Huaranca (2012), en su tesis plantea como objetivo promover la importancia del juego dentro del quehacer educativo como estrategia para la enseñanza de dicha competencia, incentivando el establecimiento de vínculos entre el juego, la lectura y el niño. El diseño de la investigación es documental con estudio de tipo descriptivo, el cual sirvió de soporte para recomendar la aplicación de estrategias lúdicas que permitan al docente lograr la globalización y vinculación en los procesos de lectura con los juegos didácticos, alcanzando los niños la comprensión lectora y los docentes, la reflexión sobre el desarrollo de experiencias de aprendizaje, mejorando así la práctica pedagógica. (Reyes, 2015: 19)

Haciendo su aporte, Bonilla (2006), propone la aplicación de pequeñas bibliotecas para mejorar la enseñanza de la lectura en la primera y segunda etapa de educación básica. El mismo, efectuó un estudio de campo de carácter descriptivo sobre una muestra de 15 docentes, 15 alumnos y 15 padres y/o representantes, a fin de ejecutar una propuesta que permitiese poner en práctica la creación de pequeñas bibliotecas en las aulas de clases. El

objetivo central del proyecto era coadyuvar a los docentes en sus tareas de enseñanza-aprendizaje, sobre todo, aquellas ligadas directamente a la lectura. Las conclusiones extraídas por el investigador arrojaron que con ayuda de pequeñas bibliotecas en el aula de clase existe la posibilidad de mejorar el nivel de rendimiento académico de los alumnos. (Reyes, 2015: 20)

También, Torín (2004) realizó una tesis donde su objetivo general fue proponer estrategias metodológicas para mejorar el proceso de lectura de los alumnos de la citada institución. El estudio se enmarcó dentro de la modalidad de proyecto factible en base a un trabajo de campo de carácter descriptivo. Para ello, se seleccionaron dos muestras en dos estratos (docentes y alumnos), y para recabar la información se elaboraron dos instrumentos, una Escala tipo Lickert dirigida a los docentes y una Guía de Observación para los alumnos. Los resultados permitieron concluir sobre la necesidad de elaborar una propuesta con estrategias para mejorar el proceso de lectura en los alumnos. (Reyes, 2015: 20)

Respecto a las estrategias de enseñanza, Segovia (2002), en su ponencia destacó la necesidad de utilizar actividades lúdicas para lograr tal cometido, por ser más nutritivas para el alumno y por generar resultados más provechosos. Destaca la importancia de dejar de lado los métodos “arcaicos” y de permitir a los alumnos “aprender haciendo” mediante la ejecución de actividades que les permitan identificarse con su mundo real, donde la creatividad sea parte de su invención y descubrimiento, ofreciendo espacios motivadores y actividades lúdicas que permitan un aprendizaje significativo sin tener que menospreciar los métodos que han marcado historia en la enseñanza de la lectura y la escritura. (Reyes, 2015: 21)

A su vez, Díaz (2002) realizó un diagnóstico de las características de la lectoescritura en los primeros años escolares en la primer etapa de educación básica en las escuelas del Municipio Mariño del Estado Nueva Esparta durante el año escolar 2001-2002, el cual tenía por objetivo conocer la realidad en esta área motivada por las dificultades que presentaban los alumnos de los primeros años escolares al leer. Los resultados evidenciaron que la falta de titularidad de los docentes y la carencia de materiales bibliográficos y didácticos es lo que ha incidido en que no se desarrolle una mejor labor en la lecto-escritura. Aunado a estos factores, muchos niños no reciben ningún tipo de ayuda

en sus hogares, lo cual incide en la consolidación del aprendizaje de las habilidades básicas. Las recomendaciones suministradas por este investigador apuntaron hacia la creación de un nuevo perfil de docente a través de cursos y talleres de actualización que les permita poner en práctica nuevas ideas educativas para solventar la situación observada. (Reyes, 2015: 21)

En su tesis, Uzcátegui (2011), se propone diseñar un plan para el desarrollo de la lectura y escritura de los niños y niñas que allí asisten con la finalidad de subsanar las debilidades que se presentan en esta competencia. La metodología se basó en un proyecto factible soportado por una investigación de campo descriptiva, además del empleo de entrevistas y cuestionarios a los docentes. Luego de los resultados obtenidos, se procedió a diseñar un plan con los elementos necesarios para poder subsanar las debilidades presentes en los educandos, sugiriendo la realización de un seguimiento a corto y mediano plazo para observar los resultados obtenidos. (Reyes, 2015: 19)

Es necesario destacar que todos estos estudios demuestran la importancia de la utilización adecuada de estrategias variadas en la enseñanza de la lectoescritura, coincidiendo en la repercusión del lenguaje materno, el conocimiento del niño de su propio cuerpo como factor psicológico y el gozar de un buen ambiente familiar como condición indispensable para iniciar el proceso de aprendizaje. Además, si bien existen muchos métodos para la enseñanza de la lectura, estos deben ser utilizados adecuadamente por el docente, respetando las necesidades e intereses de los educandos.

3. PLANTEO DEL PROBLEMA

Durante el desarrollo de los niños, la adquisición de la lectura es un paso de gran importancia. Sin embargo, pueden presentarse dificultades para la adquisición de la misma. Entre las causas de estas dificultades para la adquisición podemos hablar de una práctica de enseñanza inadecuada. Si no es interesante para los alumnos, estos no prestan atención, por ende, no hay aprendizaje significativo y puede manifestarse en algunos casos la adquisición tardía de los procesos lectores. Mi paso por las escuelas de educación primaria me ha permitido observar prácticas de enseñanzas de lectura, desmotivadoras y monótonas. Lo que me ha conducido a preguntarme en más de una oportunidad, por qué no se implementan estrategias donde el juego didáctico tenga protagonismo en las aulas. Esta

percepción y reflexión personal me llevaron a problematizar sobre cómo impacta el juego didáctico en el aprendizaje de la lectura. ¿El uso de esta estrategia en las aulas mejorará los procesos de aprendizaje de esta habilidad?

El juego didáctico, surge con un fin educativo, que responde al logro de objetivos curriculares. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia el área de trabajo que en esta ocasión será lectura. Los juegos promueven la comunicación, provocan y activan los mecanismos de aprendizaje.

El presente trabajo pretende indagar cuál es el impacto del juego didáctico en el aprendizaje de la lectura de los alumnos de primer grado de diversas escuelas públicas del distrito de Capitán Sarmiento.

4. OBJETIVOS

GENERALES

- ❑ Indagar cuál es el impacto del juego didáctico en el aprendizaje de la lectura de alumnos de primer grado de las escuelas públicas de Capitán Sarmiento.

ESPECÍFICOS

- ❑ Conocer la frecuencia de uso de juegos didácticos en el aprendizaje de la lectura por parte de las docentes de aulas de primer grado de las escuelas públicas de Capitán Sarmiento.
- ❑ Identificar las estrategias de enseñanza que utilizan las docentes de aulas de primer grado de las escuelas públicas de Capitán Sarmiento en relación al aprendizaje de la lectura de sus alumnos.
- ❑ Determinar si las docentes de primer grado de las escuelas públicas de Capitán Sarmiento, poseen conocimientos sobre el juego didáctico y sus objetivos pedagógicos.

HIPÓTESIS

El juego didáctico como herramienta de enseñanza/aprendizaje impacta de manera positiva en el aprendizaje de la lectura de los alumnos de primer grado de las escuelas públicas de Capitán Sarmiento.

5. MÉTODO

5.1. Diseño

El presente estudio de investigación tomó la metodología cuantitativa no experimental, utilizando, desde su dimensión temporal, el tipo de diseño transversal que implica realizar una única evaluación en el campo. A su vez, de los estudios de tipo transversal utilizó uno de sus subtipos que es correlacional-causal. El cual tiene por objetivo describir relaciones entre dos o más variables en un momento determinado.

5.2. Participantes

Participaron del estudio la investigadora y una muestra seleccionada de 60 docentes de sexo femenino de entre 25 y 50 años de diversas escuelas públicas primarias de la mencionada ciudad.

5.3. Técnicas de recolección de datos

Para realizar la investigación, resultó pertinente utilizar un cuestionario con una serie de ítems relacionados con los juegos didácticos y el aprendizaje de la lectura en alumnos de primer grado.

Con el cuestionario se recolectaron los datos que permitieron el análisis de las variables y el logro de los objetivos. A su vez, se dilucidó cuál es el conocimiento de los docentes sobre el juego didáctico y su aplicación en el aprendizaje de la lectura en alumnos de primer grado. Para arribar, a la conclusión se realizaron preguntas como: qué conocimientos posee sobre los juegos didácticos; la inclusión de los mismos en las

planificaciones didácticas, si conoce el impacto de los juegos didácticos en el aprendizaje de la lectura, entre otras.

Además se realizaron 10 observaciones de clases de prácticas del lenguaje, un análisis de diferentes secuencias y proyectos áulicos utilizados por las docentes para cotejar la frecuencia con la que aparecen los juegos didácticos utilizados como recursos en las prácticas diarias, dando respuesta de este modo a otros de los objetivos propuestos para el presente trabajo de investigación.

5.4. Procedimiento

La recolección de datos se llevó a cabo en la ciudad de Capitán Sarmiento entrevistando a 60 docentes de escuelas primarias públicas que aportaron a su vez sus proyectos y planificaciones

La interpretación y análisis de los resultados, se realizó a través de gráficos y porcentajes de las respuestas obtenidas desde el cuestionario y el análisis de proyectos y planificaciones de los docentes que participaron de forma voluntaria brindando su consentimiento para ser entrevistados.

6. RESULTADOS

Se analizaron y organizaron los datos obtenidos de los cuestionarios, los proyectos y las planificaciones docentes en función de una mayor claridad y con la idea de ir haciendo comparaciones entre los mismos.

Dentro de los resultados, habrá dos apartados:

- 1. Análisis de los datos obtenidos de la observación de los proyectos y planificaciones de las docentes.**
- 2. Resultados y análisis de los cuestionarios.**

El procesamiento e interpretación de los datos y la información obtenida, aparece en tablas y gráficos para dar claridad a la interpretación mediante lo cuantitativo, y se

considera lo cualitativo que resulta de las justificaciones que dan los docentes ante las respuestas.

1. Planificaciones y proyectos docentes.

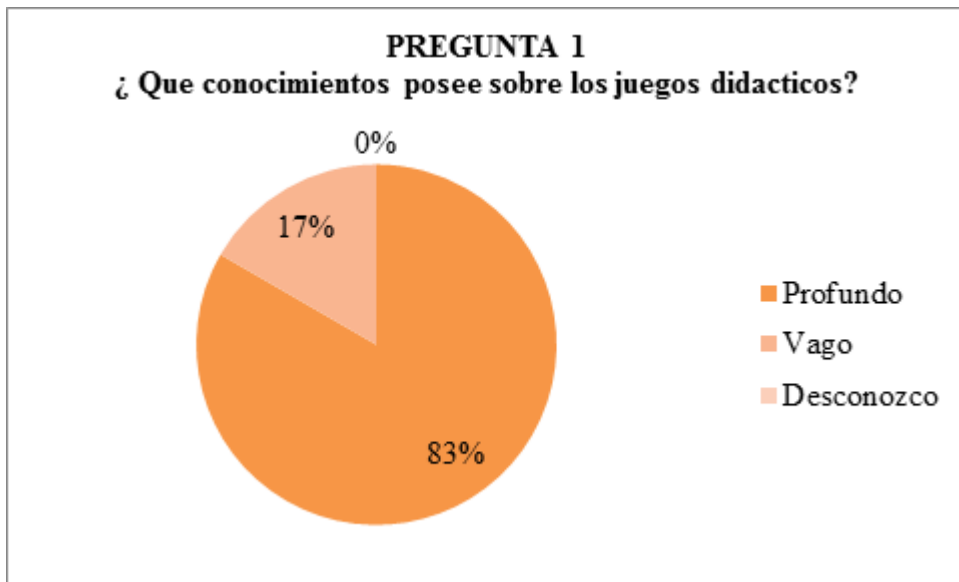
El 25% de los docentes entrevistados incluye en sus planificaciones y proyectos a los juegos didácticos. A su vez, el 67% utiliza con poca frecuencia en el aula los juegos didácticos, el 25 % mucho y el 8% restante no utiliza los juegos en la misma. En las observaciones áulicas aparecieron pocas instancias de juego y aprendizaje.

Por otra parte, el lugar que ocupan los juegos dentro de la clase, es como introducción al tema a trabajar. Si bien la mayor cantidad de docentes entrevistados rescatan y manifiestan saber la importancia del juego para la enseñanza/aprendizaje de la lectoescritura, sólo un 25% de ellos incorpora el juego dentro de sus planificaciones y proyectos, mientras que el 75 % planifica incluyendo el juego didáctico en la enseñanza de la lectura con menos frecuencia, exponiendo que depende del tipo de actividad a trabajar. La mayoría de los docentes realiza prácticas de enseñanza rutinaria y alejada del interés de los niños.

2. Cuestionario para docentes.

PREGUNTA 1

¿Qué conocimientos posee sobre los juegos didácticos?	Resultados
Profundo	50
Vago	10
Desconozco	0

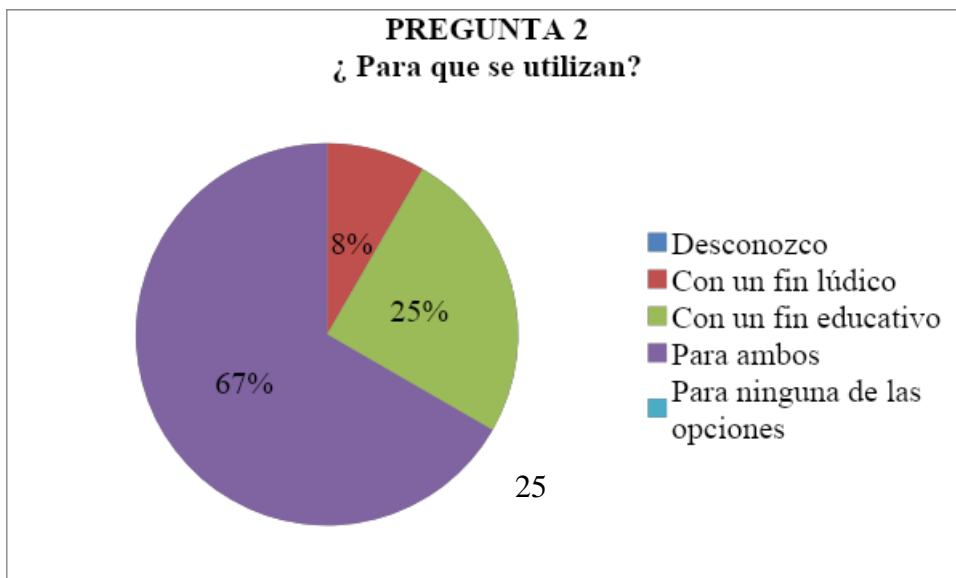


El 83 % de los docentes entrevistados tiene un conocimiento profundo sobre los juegos didácticos. Mientras que el 17 % posee un conocimiento vago y ningún docente de la muestra manifestó desconocimiento sobre el tema.

Con el fin de determinar qué conocimientos poseen sobre los juegos didácticos, se les siguió preguntando:

PREGUNTA 2

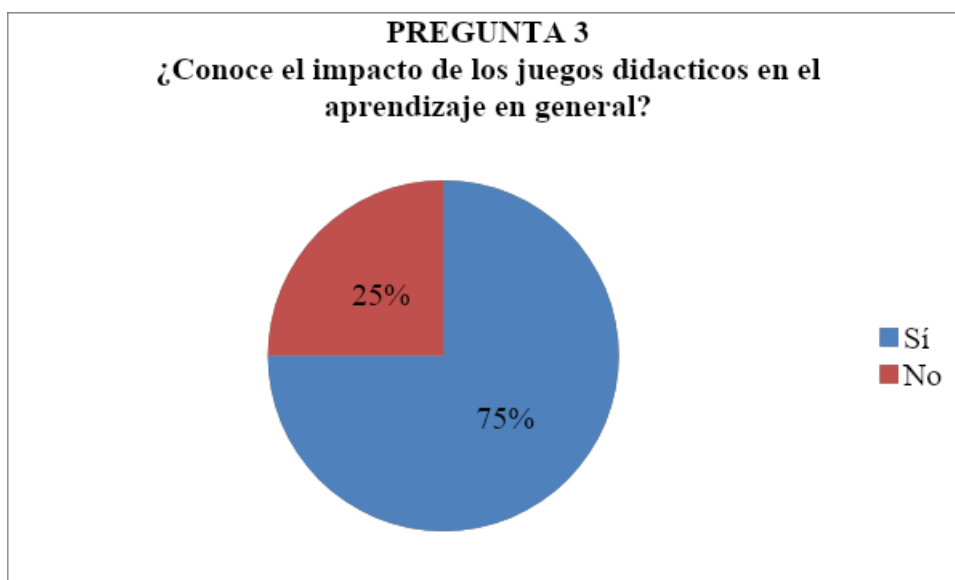
¿Para qué se utilizan?	Resultados
Desconozco	0
Con un fin lúdico	5
Con un fin educativo	15
Para ambos (lúdico y educativo)	40
Para ninguna de las opciones	0



El 67% de los entrevistados respondió que el uso de los juegos didácticos es con un fin lúdico y educativo, mientras que el 8% con un fin lúdico y el 25 % con fin meramente educativo.

PREGUNTA 3

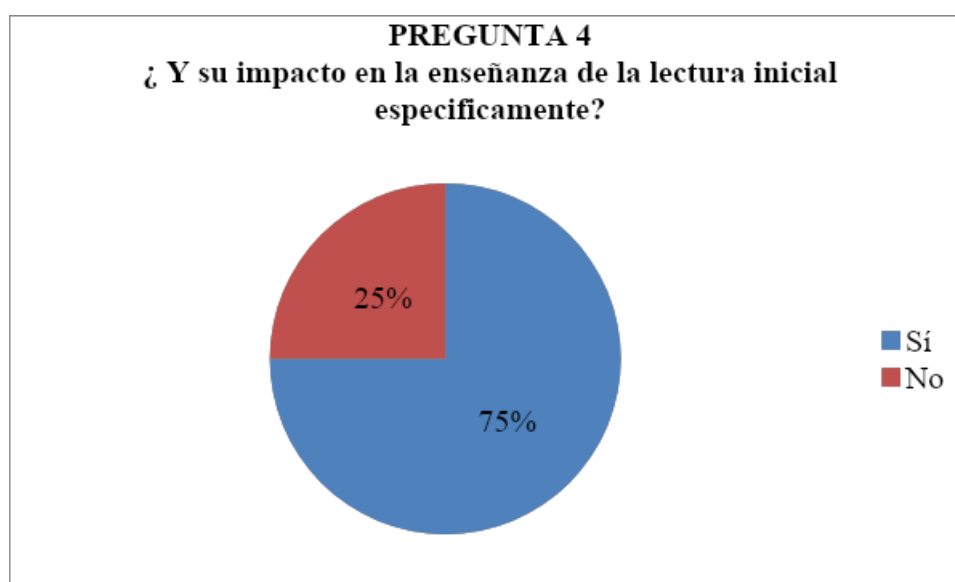
¿Conoce el impacto de los juegos didácticos en el aprendizaje en general?	Resultados
Sí	45
No	15



El 75 % de los docentes aseguran conocer el impacto de los juegos didácticos en el aprendizaje. Los entrevistados exponen que el juego didáctico es una herramienta productiva para los alumnos, ya que ayuda al desarrollo intelectual-pedagógico, sensorio-motriz y socio-emocional. Por ejemplo: ayudan a los niños en la destreza manual, resolución de conflictos, frustración, creatividad y socialización. El 25 % restante no conoce el fin pedagógico-lúdico del juego didáctico, pero no implica que no hagan uso del mismo en su clase.

PREGUNTA 4

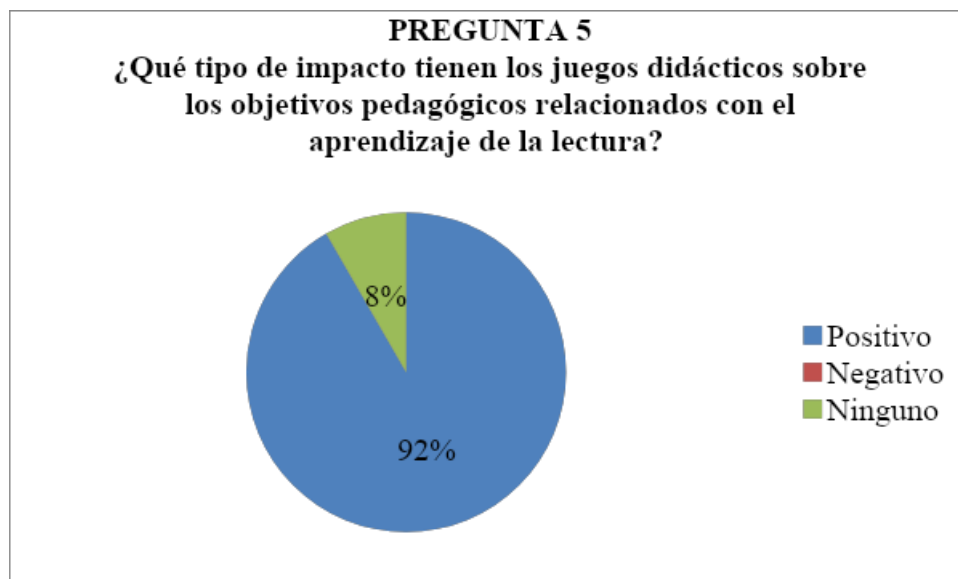
¿Y su impacto en la enseñanza de la lectura inicial específicamente?	Resultados
Sí	45
No	15



El 75 % de los docentes aseguran conocer el impacto de los juegos didácticos en la enseñanza de la lectura. Los mismos exponen que el juego ayuda a la apropiación gradual y progresiva de lectoescritura, ya que en los juegos se identifican las letras , se leen palabras, oraciones y frases, se describen situaciones o personajes según el juego propuesto en el aula. El 25 %, los entrevistados no conocen el impacto en la lectura.

PREGUNTA 5

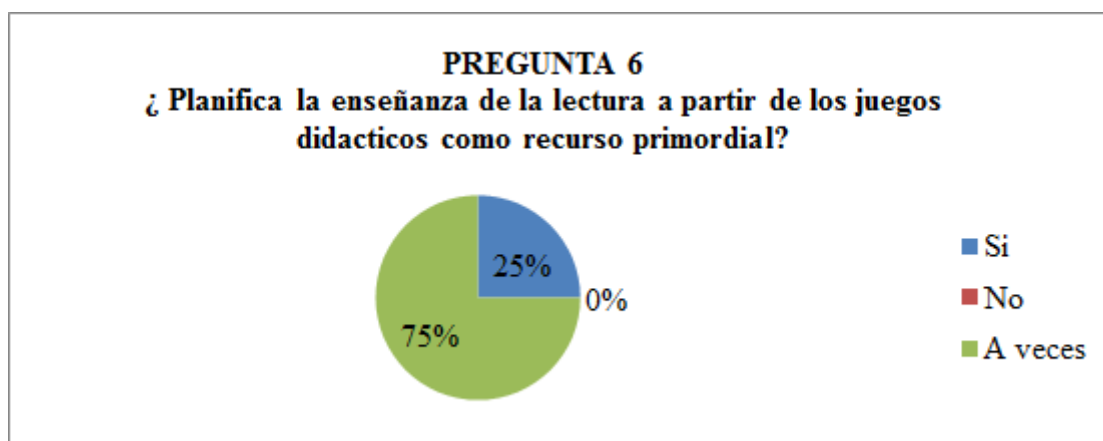
¿Qué tipo de impacto tienen los juegos didácticos sobre los objetivos pedagógicos relacionados con el aprendizaje de la lectura?	Resultados
Positivo	55
Negativo	0
Ninguno	5



El 92 % de los docentes entrevistados manifiestan la utilización del diseño curricular de primaria para realizar sus planificaciones y proyectos, a partir de ello proponen sus objetivos pedagógicos e inician la búsqueda de juegos didácticos acordes a la edad e intereses del alumnado. Para los entrevistados, el juego didáctico por lo anteriormente expuesto, tiene un impacto positivo sobre los objetivos pedagógicos relacionados con el aprendizaje de la lectura. Mientras, que el 8 % indica que el juego didáctico no tiene ningún impacto sobre los objetivos pedagógicos anteriormente mencionados.

PREGUNTA 6

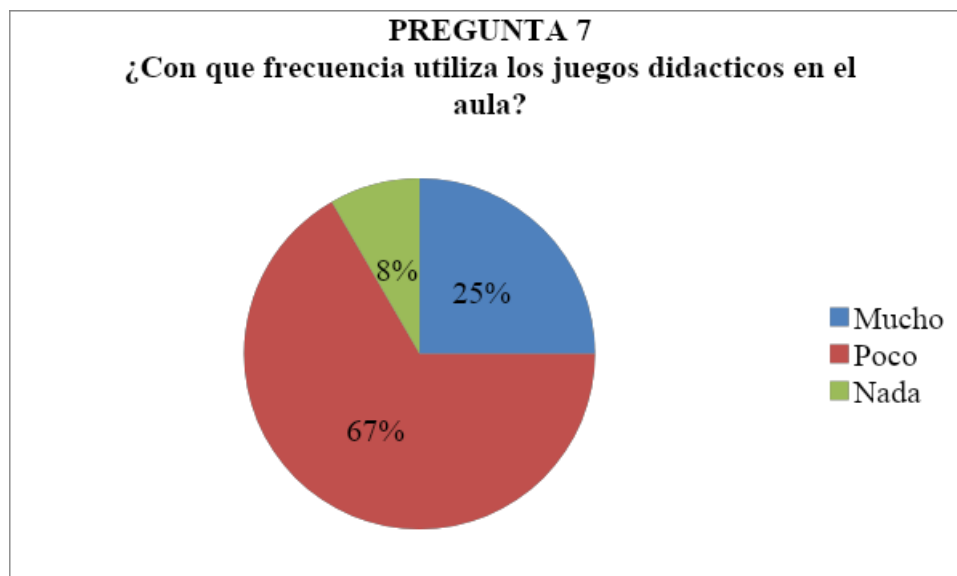
¿Planifica la enseñanza de la lectura a partir de los juegos didácticos como recurso primordial?	Resultados
Si	15
No	0
A veces	45



El 25 % de los entrevistados planifican la enseñanza de la lectura a partir de los juegos didácticos como recurso primordial, mientras que el 75 % planifica incluyendo el juego didáctico en la enseñanza de la lectura con menos frecuencia, exponiendo que depende de el tipo de actividad a trabajar.

PREGUNTA 7

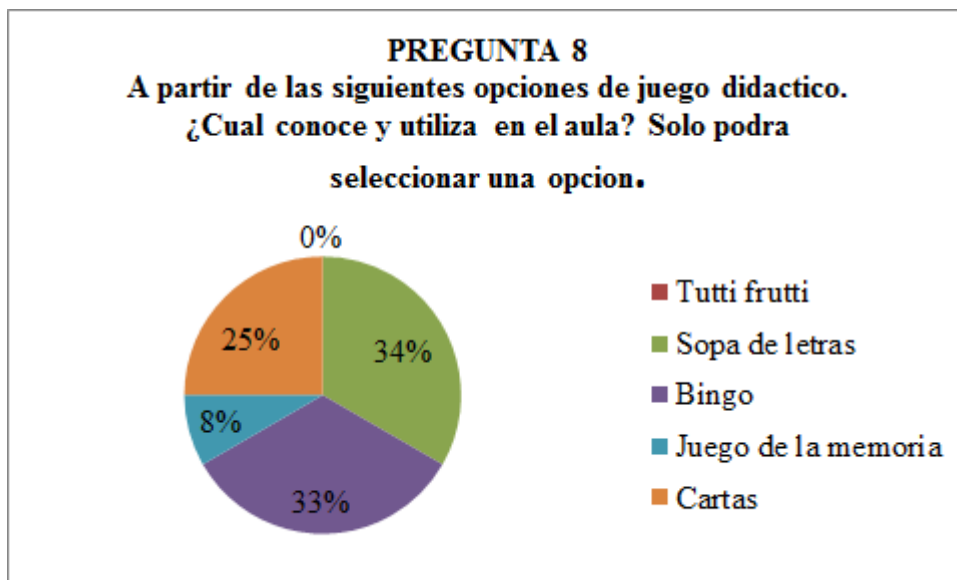
¿Con qué frecuencia utiliza los juegos didácticos en el aula?	Resultados
Mucho	15
Poco	40
Nada	5



El 67% utiliza con poca frecuencia en el aula los juegos didácticos, el 25 % mucho y el 8% restante no utiliza los juegos en la misma.

PREGUNTA 8

A partir de las siguientes opciones de juego didáctico. ¿Cuál conoce y utiliza en el aula? Solo podrá seleccionar una opción.	Resultados
Tutti frutti	0
Sopa de letras con diferentes temas	20
Bingo	20
Juego de la memoria	5
Cartas con diferentes temáticas (letras, sílabas, palabras, números)	15



En esta pregunta cada docente debía elegir una de las opciones brindadas por la investigadora.

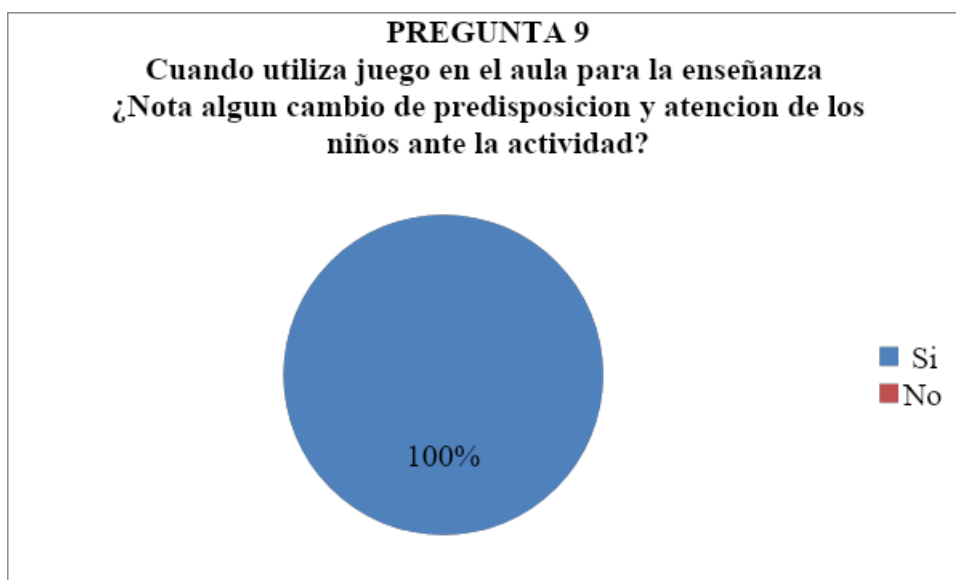
El 33 % de los docentes utiliza como recurso didáctico las sopas de letras y el bingo. A su vez, el 25 % seleccionó la utilización de cartas y el 8 % restante utiliza en el aula el juego de la memoria para el aprendizaje de la lectura.

Los entrevistados manifiestan adecuar los juegos didácticos a las distintas áreas curriculares e intereses de los alumnos. Por ejemplo: utilizan las cartas para trabajar prácticas del lenguaje y matemática. Una de las docentes entrevistadas expresa que utiliza un libro de animales que les interesó a sus alumnos, para trabajar la oralidad y descripción de los mismos, sin tener planificado de antemano en proyecto o planificación.

Asimismo, mencionan otros juegos: sudoku, adivinanzas, laberintos, juegos de mesa (carrera de mente, preguntados, letra a letra, sumo 10, cálculo real), dígalos con mímica, crucigrama, ahorcado, búsqueda del tesoro, rompecabezas, utilización de las TIC con juegos de conectar igualdad (pacman de letras), etc.

PREGUNTA 9

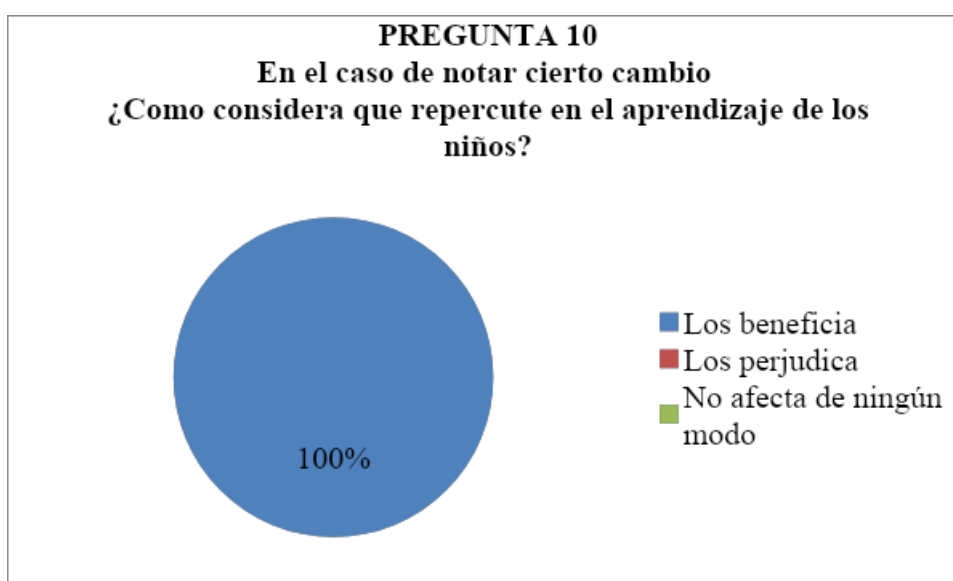
Cuando utiliza juegos en el aula para la enseñanza, ¿Nota algún cambio de predisposición y atención de los niños ante la actividad?	Resultados
Si	60
No	0



El 100 % de los docentes entrevistados manifiesta notar cambios en la predisposición y actitud del alumnado frente a actividades propuestas a través de juegos didácticos. Los observan, activos, participativos, motivados, interesados, predispuestos, trabajan en equipo o individualmente según el juego y competitivos.

PREGUNTA 10

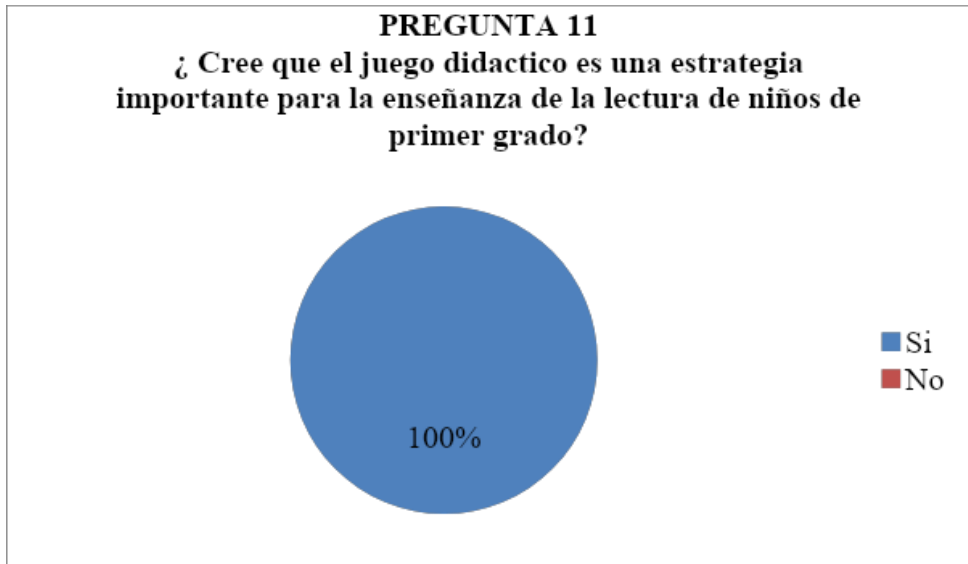
En el caso de notar cierto cambio, ¿Cómo considera que repercute en el aprendizaje de los niños?	Resultados
Los beneficia	60
Los perjudica	0
No afecta de ningún modo	0



El 100 % de los docentes entrevistados consideran que los juegos didácticos en el aula repercuten de manera positiva y benefician a los alumnos. Los niños se encuentran atraídos y predispuestos ante la actividad.

PREGUNTA 11

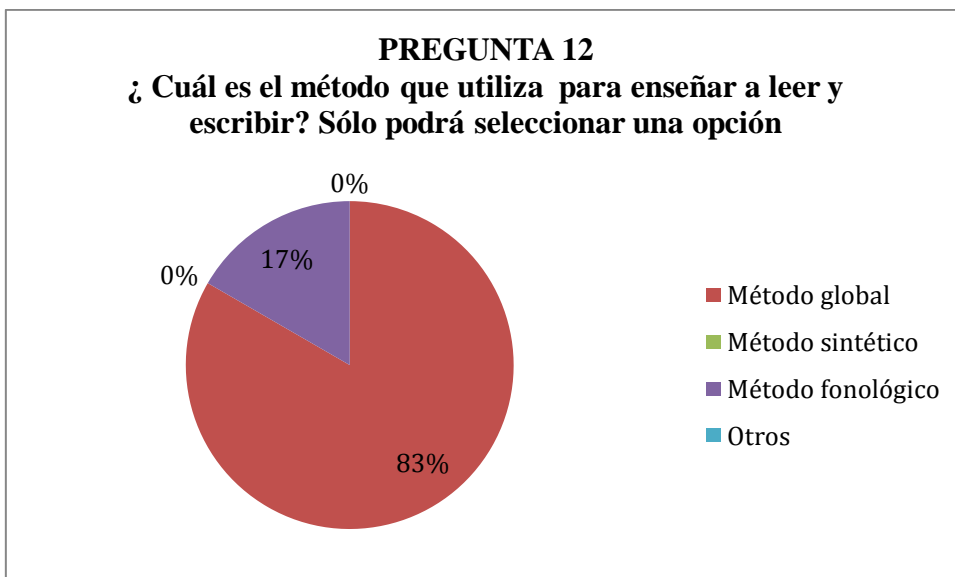
¿Cree que el juego didáctico es una estrategia importante para la enseñanza de la lectura de niños de primer grado?	Resultados
Si	60
No	0



El 100 % de los docentes considera que los juegos didácticos son una estrategia importante para la enseñanza/aprendizaje de la lectura de primer grado, ya que permiten tener un primer acercamiento al conocimiento (por ejemplo: de letras, números, palabras) a través de una herramienta que es cotidiana para los niños. Todos juegan y resulta atractivo aprender de esta manera.

PREGUNTA 12

A partir de las siguientes opciones. ¿Cuál es el método que utiliza para enseñar a leer y escribir? Solo podrá seleccionar una opción.	Respuestas
Método global	50
Método sintético	0
Método fonológico	10
Otros	0



En esta pregunta cada docente debía elegir una de las opciones brindadas por la investigadora.

El 83,3 % de los docentes entrevistados, utiliza el método global, mientras que el 16,6 % restante emplea el método fonológico.

El método global, parte de la palabra o la frase para llegar a sus elementos: las sílabas, las letras, los sonidos, mientras que el método fonológico inicia con la identificación de los sonidos que contiene cada palabra, comprendiendo la independencia de cada sonido para lo que se trabaja con un proceso secuencial de fragmentación de la misma.

PREGUNTA 13

¿Qué ventajas ofrece este método que utiliza para aprender a leer y escribir?

Se realizará una diferenciación entre el método global y el fonológico, ya que los entrevistados exponen utilizar ambos.

Ventajas del método global

Los docentes, respondieron que:

- Es un proceso de enseñanza-aprendizaje dinámico, activo (el propio alumno construye su aprendizaje con la guía docente) y atractivo para los niños ya que se realizan muchas actividades lúdicas.
- Se desarrolla la capacidad de comunicación del alumno en base a su expresión oral, la lectura y la escritura.
- Permite al alumno comprender la funcionalidad del sistema de escritura.
- Fomenta el análisis, la reflexión y la utilización del sistema convencional de escritura, al mismo tiempo que se utiliza para diversas actividades de la vida diaria.
- Facilita y promueve la comprensión lectora, la memoria visual y desarrolla competencias lingüísticas y comunicativas.

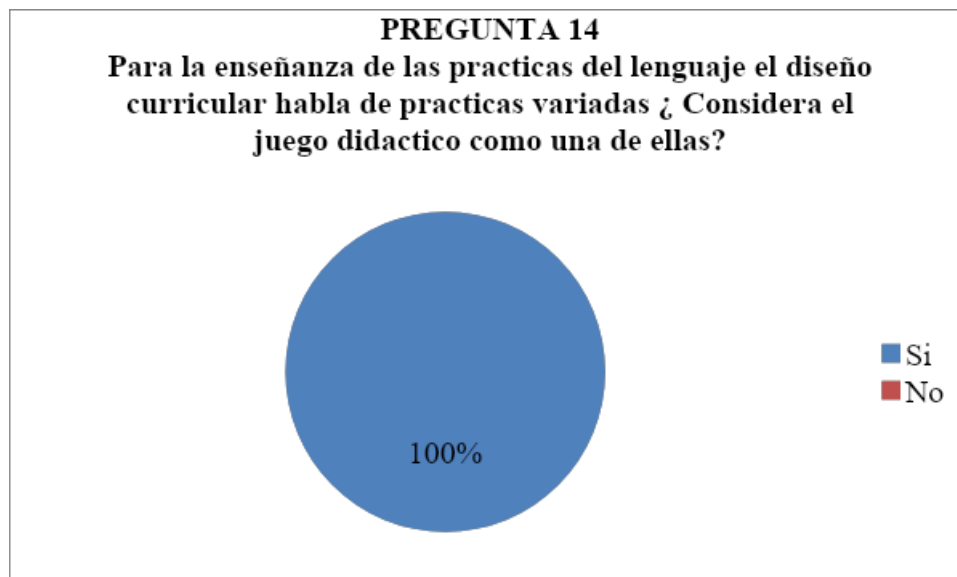
Ventajas del método fonológico

Los entrevistados, respondieron:

- Se enfoca en la oralidad y en los sonidos de las letras y palabras para luego pasar a dominar la lectoescritura.
- Se basa en el proceso de aprendizaje y no en el resultado.
- Favorece la conciencia fonológica.
- Se basa en la oralidad y en el sonido que el niño ya utiliza al hablar.
- Ayuda a encontrar un sentido, el niño no aprende la letra separada de la palabra, de su utilidad.

PREGUNTA 14

Para la enseñanza de las prácticas del lenguaje el diseño curricular habla de prácticas variadas ¿Considera el juego didáctico como una de ellas?	Respuestas
Si	60
No	0



El 100 % de los docentes entrevistados considera el juego didáctico como una práctica variada para la enseñanza de la lectoescritura en Prácticas del Lenguaje.

Los entrevistados indican que los juegos didácticos son herramientas beneficiosas para la enseñanza y aprendizaje ya que al proponerlos en el aula, los alumnos mejoran su rendimiento, se encuentran atraídos por la propuesta, incrementa la atención y mejora el nivel y calidad de la colaboración entre los alumnos, consigue facilitar el contenido de las asignaturas permitiendo una enseñanza más efectiva entre alumnos de diferentes niveles y capacidades.

7. DISCUSIÓN

Hasta aquí con los datos observados, registrados, analizados e interpretados se pueden ver los interesantes resultados que dejan vislumbrar la relación y el aprendizaje significativo que se produce si se vincula el juego didáctico con el aprendizaje de la lectura en aulas de primer grado. La autora Chacón (2008:2) expone que la relación entre juego y aprendizaje es natural, los verbos “jugar” y “aprender” confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar, para pasarlo bien, avanzar y mejorar.

Del cuestionario a los docentes se obtiene que el 84 % de los docentes exponen tener conocimiento profundo sobre los juegos didácticos. A pesar de que la muestra de docentes,

señala tener ese tipo de conocimiento cuando se les consulta sobre la utilidad del mismo, la mayoría tuvo dificultades para identificar su fin, porque respondieron que el mismo era meramente lúdico por un lado y otros respondieron educativo.

La autora Paula Chacón (2008) afirma que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del alumno como: la físico-biológica, socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica . Los docentes reconocen el impacto en la enseñanza/aprendizaje de la lectura porque exponen en las encuestas que el juego didáctico es una herramienta productiva para los alumnos, ya que ayuda al desarrollo intelectual-pedagógico, sensorio- motriz y socio-emocional. La contradicción es que no es alto el porcentaje (25%) que planifica la enseñanza de la lectura incluyendo juegos didácticos como recurso primordial. En relación a lo antes expuesto, la utilización del mismo el aula se realiza con poca frecuencia por parte de los docentes.

En las observaciones áulicas no aparecieron instancias de juego y aprendizaje.

Por otra parte, el lugar que ocupan los juegos dentro de la clase, es como introducción al tema a trabajar. Si bien la mayor cantidad de docentes entrevistados rescatan y manifiestan saber la importancia del juego para la enseñanza/aprendizaje de la lectoescritura, sólo un 25% de ellos incorpora el juego dentro de sus planificaciones y proyectos, mientras que el 75 % planifica incluyendo el juego didáctico en la enseñanza de la lectura con menos frecuencia, exponiendo que depende del tipo de actividad a trabajar.

La muestra entrevistada manifiesta notar cambios en la predisposición y actitud del alumnado frente a actividades propuestas a través de juegos didácticos. Los observan, activos, motivados, dispuestos, competitivos y trabajan en equipo o individualmente según el juego. Paula Chacón al igual que los docentes, afirma que si la actividad lúdica propuesta es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia. (Chacón, 2008:2) Los juegos requieren de la comunicación, provocan y activan los mecanismos de aprendizaje. La clase se impregna de un ambiente lúdico y permite a cada alumno desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje. Con el juego, los docentes dejan de ser el centro de la clase, para pasar a ser meros facilitadores-conductores del proceso de

enseñanza- aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas.

A pesar de lo antes dicho por la autora, la mayoría de los docentes realiza prácticas de enseñanzas rutinarias y alejadas del interés de los niños. Las estrategias y recursos implementados por los mismos durante las observaciones por parte de la investigadora son limitados al uso del pizarrón, el cuaderno y el dictado de conceptos, lo que denota baja producción y creatividad, haciendo del proceso de enseñanza-aprendizaje algo carente de experiencias significativas, dejando de lado lo lúdico y los intereses del alumno para lograr una experiencia de aprendizaje significativa.

Las autoras Núñez y Santamarina (2014:76) exponen que si se realiza una revisión detallada de las definiciones de diversos autores acerca de qué es leer, se puede comprobar que en todas ellas se previene de la complejidad del concepto, a su vez, indican al respecto que “el término incluye una amplia gama de actividades sobre las que no hay acuerdo, quizás porque, se puede relacionar con casi todos los procesos cognitivos, desde la sensación y la percepción, hasta la comprensión y el razonamiento.

Los docentes entrevistados en relación a la enseñanza de la lectura señalan no utilizar un método específico, manifestando que adaptan sus formas de enseñar, a las modificaciones curriculares, a las capacitaciones a las que asisten y al alumno en particular. Un 8% de los mismos señala utilizar, el método global y exponen sus ventajas (ejemplo: fomenta el análisis, la reflexión ,etc.)

El Diseño Curricular para la educación primaria (2018), contempla diversas modalidades de trabajo en el aula que nos resultan relevantes traer a colación explicitando de este modo cómo se dan las prácticas de lectoescritura en las aulas. Son las secuencias didácticas y los proyectos las diferentes alternativas para abordar los contenidos del área. En el trabajo por proyectos, las acciones se organizan en función de obtener un producto final y los alumnos conocen y, generalmente consensuan, los propósitos de las tareas que están llevando a cabo.

Encaminar una sucesión de acciones hacia la consecución de un objetivo no solo contribuye a entender la finalidad de aquello que se está haciendo, sino que también permite poner los conocimientos en acción, a través de un aprendizaje activo, y resolver

diferentes problemas, cada vez con mayor autonomía en toma de decisiones. En relación a lo expuesto, los docentes de primaria consideran el juego didáctico como una práctica variada para la enseñanza de la lectoescritura en Prácticas del Lenguaje. Los entrevistados indican que los juegos didácticos son herramientas beneficiosas para la enseñanza y aprendizaje ya que al proponerlos en el aula, los alumnos mejoran su rendimiento, se encuentran atraídos por la propuesta, incrementa la atención y mejora el nivel y calidad de la colaboración entre los alumnos, consiguen facilitar el contenido de las asignaturas permitiendo una enseñanza más efectiva entre alumnos de diferentes niveles y capacidades.

8. CONCLUSIÓN

Una vez realizado el análisis de datos cabe señalar las conclusiones obtenidas, producto de los resultados de la aplicación de diferentes técnicas e instrumentos de recolección de información (cuestionario, observación de clase, secuencias y proyectos de docentes)

Cabe destacar que la muestra tomada en consideración fue de sesenta (60) docentes de escuelas primarias públicas de Capitán Sarmiento, pues ellos eran los sujetos de análisis en esta tesis, dada la importancia en su intervención sobre el aprendizaje de la lectura de los alumnos de primaria.

Como resultado final, se puede concluir que:

- ❑ Los docentes en su mayoría manifestaron poseer conocimientos acerca de los juegos didácticos en la enseñanza de la lectura. Sin embargo, durante la praxis pedagógica, emplearon actividades rutinarias y metódicas. Ello significa que al docente no le basta con conocer la teoría sino que debe ser capaz de reflexionar y actuar de manera crítica de acuerdo a cada contexto en base a las propuestas que mejor se adecuen al mismo, tomando en consideración las teorías educativas existentes y las estrategias didácticas innovadoras que permitan satisfacer los intereses y necesidades de los educandos.

- ❑ Se observaron en las planificaciones y proyectos de los docentes entrevistados, la inclusión de juegos didácticos en la enseñanza de la lectura, pero al realizar las observaciones, las clases perdían el hilo del juego propuesto y se transformaban en

metódicas y rutinarias: en ocasiones no se incluyen los juegos o solo servían para presentar el tema.

- ❑ Las estrategias y recursos implementados por el docente durante la praxis diaria son escasos en un elevado porcentaje, limitados al uso de la pizarrón, el cuaderno, la copia del pizarrón y el dictado de conceptos, lo que denota baja producción y creatividad, haciendo del proceso de enseñanza-aprendizaje algo rutinario y carente de experiencias significativas, dejando de lado la búsqueda del conocimiento y reflexión sobre la práctica.
- ❑ Se apreció en los docentes una resistencia al cambio en la forma de desarrollar la clase, empleando estrategias metodológicas tradicionales.

9. REFERENCIAS

- Bonilla, M. (2006). Propuesta de pequeñas bibliotecas para mejorar la enseñanza de la lectura en la primera y segunda etapa de Educación Básica. Tesis de maestría. Universidad de Oriente – Maturín, Venezuela.
- Colmenares, (2012); Trabajo de grado: Los juegos didácticos como estrategia para la enseñanza de la lectura y la escritura. Universidad Central de Venezuela Facultad de Humanidades y Educación.
- Chacón, P.; (2008). El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿cómo crearlo en el aula? Revista Nueva Aula Abierta N° 16, 5 de julio-diciembre 2008.
- Díaz, S. (2002). Diagnóstico sobre los procedimientos metodológicos utilizados por los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la I Etapa de Educación Básica de las escuelas del Municipio Mariño – Estado Nueva Esparta. Trabajo realizado para la Universidad de Oriente – Núcleo Nueva Esparta. Venezuela. Cátedra: Introducción a la Investigación.

Defior Citoler, S., E. Fonseca, L; (2006); Test de lectura y escritura en español. Baremos Argentinos. Paidós

Dehaene Stanislas; (2014); El cerebro lector. Últimas noticias de las neurociencias sobre la lectura, la enseñanza, el aprendizaje y la dislexia. Siglo XXI

Dirección General de Cultura y Educación de la Pcia. De Buenos Aires. Diseño Curricular para la Educación Primaria: primer ciclo y segundo Ciclo; (2018). Primera ed., La Plata.

Etchezahar, E. y Ungaretti, J. (2018); Módulo 2: Elaboración del Marco Teórico y los antecedentes - Muestreo y Técnicas de Recolección de Datos; Facultad de Psicología y ciencias Sociales; UFLO- Licenciatura en Psicopedagogía.

Etchezahar, E. y Ungaretti, J. (2018); Módulo 3: Diseños de Investigación Cualitativos y Cuantitativos; Facultad de Psicología y ciencias Sociales; UFLO- Licenciatura en Psicopedagogía.

Galeano, & Hernández, (2016); Trabajo de grado: Los juegos de mesa como recurso didáctico en el mejoramiento del proceso lecto-escritor. Fundación Universitaria los Libertadores.

Huaranca, A. (2012). La importancia del juego como estrategia lúdica para la enseñanza de la lectura. (Tesis de maestría). Universidad Nacional “San Agustín”. Arequipa, Perú.

Navarrete Burgos et al; (2005). Juegos educativos y materiales manipulativos. Un aporte a la disposición para el aprendizaje de las matemáticas. Un estudio cualitativo con fines descriptivos sobre la base de la teoría fundamentada. Universidad Católica de

Temuc. Escuela de Educación Básica. Pedagogía general Básica con especialización. Temuco-Chile.

Núñez Delgado, M. y Santamarina Sancho, M. (2014); Requisitos para el proceso de aprendizaje de la lectura y la escritura: conciencia fonológica y destrezas orales de la lengua. Lengua y Habla, núm. 18, pp.72-92. Universidad de Los Andes. Mérida, Venezuela. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=511951374006>

Reyes León; (2015); Tesis doctoral: aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de educación primaria. Universidad Nacional Abierta de Córdoba. Doctorado en innovación curricular práctica socioeducativa. Isla de Margarita – Venezuela.

Segovia, S. (2002). La enseñanza de la lecto-escritura mediante actividades lúdicas. Ponencia desarrollada en el XVIII Encuentro Nacional de Educadores. Mérida, Venezuela.

Torín, D. (2004). Estrategias metodológicas para mejorar el proceso de lectura de los alumnos de 2º. Grado de la Unidad Educativa “Juan de Villegas” de la Parroquia El Cují – Estado Lara. (Tesis de maestría) presentada ante la Universidad Nacional Abierta – Especialidad Educación Integral – Estado Lara.

Uzcátegui, M. (2011). Plan Estratégico para el desarrollo de la lectura y escritura de los niños y niñas del 2º grado sección “U” de la Escuela Bolivariana “La Llanada”, en el sector Filo de Carvajal, Municipio San Rafael de Carvajal. Estado Trujillo. Trabajo presentado ante la Universidad Bolivariana de Venezuela – Misión Sucre. Aldea Universitaria Ciudad de Valera. Estado Trujillo.

Velarde Consoli, Esther, s.f; Habilidades pre-lectoras según el modelo cognitivo.

11. ANEXOS

CUESTIONARIO PARA DOCENTES

INSTRUCCIONES

Lea cuidadosamente cada interrogante y responda.

En caso de dudas consulte con el investigador.

1. ¿Qué conocimientos posee sobre los juegos didácticos?

- A. Profundo.
- B. Vago.
- C. Desconozco.

2. ¿Para qué se utilizan?

- A. Desconozco.
- B. Con un fin lúdico.
- C. Con un fin educativo.
- D. Para ambos (lúdico y educativo)
- E. Para ninguna de las opciones.

Justifique su respuesta.

3. ¿Conoce el impacto de los juegos didácticos en el aprendizaje en general?

- A. Sí. Justifique
- B. No.

4. ¿Y su impacto en la enseñanza de la lectura inicial específicamente?

- A. Sí. Justifique
- B. No.

5. ¿Qué tipo de impacto tienen los juegos didácticos sobre los objetivos pedagógicos relacionados con el aprendizaje de la lectura?

- A. Positivo.
- B. Negativo.
- C. Ninguno.

Justifique en cualquier caso que considere.

6. ¿Planifica la enseñanza de la lectura a partir de los juegos didácticos como recurso primordial?

- A. Sí.
- B. No.
- C. A veces.

7. ¿Con qué frecuencia utiliza los juegos didácticos en el aula?

- A. Mucho.
- B. Poco.
- C. Nada.

8. A partir de las siguientes opciones de juego didáctico. ¿Cuál conoce y utiliza en el aula? Solo podrá seleccionar una opción.

- A. Tutti frutti.
- B. Sopa de letras con diferentes temas.
- C. Bingo.
- D. Juego de la memoria.
- E. Cartas con diferentes temáticas (letras, sílabas, palabras, números)

9. Cuando utiliza juegos en el aula para la enseñanza, ¿Nota algún cambio de predisposición y atención de los niños ante la actividad?

- A. Sí.
- B. No.

10. En el caso de notar cierto cambio, ¿Cómo considera que repercute en el aprendizaje de los niños?

- A. Los beneficia.
- B. Los perjudica.
- C. No afecta de ningún modo.

11. ¿Cree que el juego didáctico es una estrategia importante para la enseñanza de la lectura de niños de primer grado?

- A. Sí.
- B. No.

Justifique en ambos casos.

12. A partir de las siguientes opciones. ¿Cuál es el método que utiliza para enseñar a leer y escribir? Solo podrá seleccionar una opción.

- A. Método global.
- B. Método sintético.
- C. Método fonológico.
- D. Otros.

13. ¿Qué ventajas ofrece este método que utiliza para aprender a leer y escribir?

14. Para la enseñanza de las prácticas del lenguaje el diseño curricular habla de prácticas variadas ¿Considera el juego didáctico como una de ellas?

- A. Sí.
- B. No.

Justifique en ambos casos.

Se incluyen fotografías sobre las observaciones áulicas. (Actividades realizadas y bibliografía utilizada por los docentes)

EL GALLO Y LA PATA

CUENTO


• CHARLES PERRAULT

PERSONAJES.

- CAPERUCITA ROJA.
- MAMA.
- LOBO.
- ABUELITA.
- CAZADOR.
- ANIMALES DEL BOSQUE

CONEJOS - ARDILLA
BAMBI - PAJARITOS.

ESTACION =
PRIMAVERA (PORQUE HAY
FLORES, CESPED, PLANTAS
VERDES).



CAPERUCITA ROJA (VERSIONES)

• LUIS MARIA PESCECETTI

PERSONAJES.


- CAPERUCITA ROJA VOLABA
- LOBO VOLABA
- ABUELITA
- CAZADOR ERA UN SUPER HÉROE
- ANIMALES DEL BOSQUE

UN LORO ACOMPAÑA A CAPERUCITA.
MONO QUE TIENE UNA BANDERA LEGADA.

ESTACION.

- PRIMAVERA (SOL, PLANTAS VERDES)

LEVA PIZZA CON ACEITUNAS



• HERMANOS GRIMM.


PERSONAJES.

• CAPERUCITA ROJA

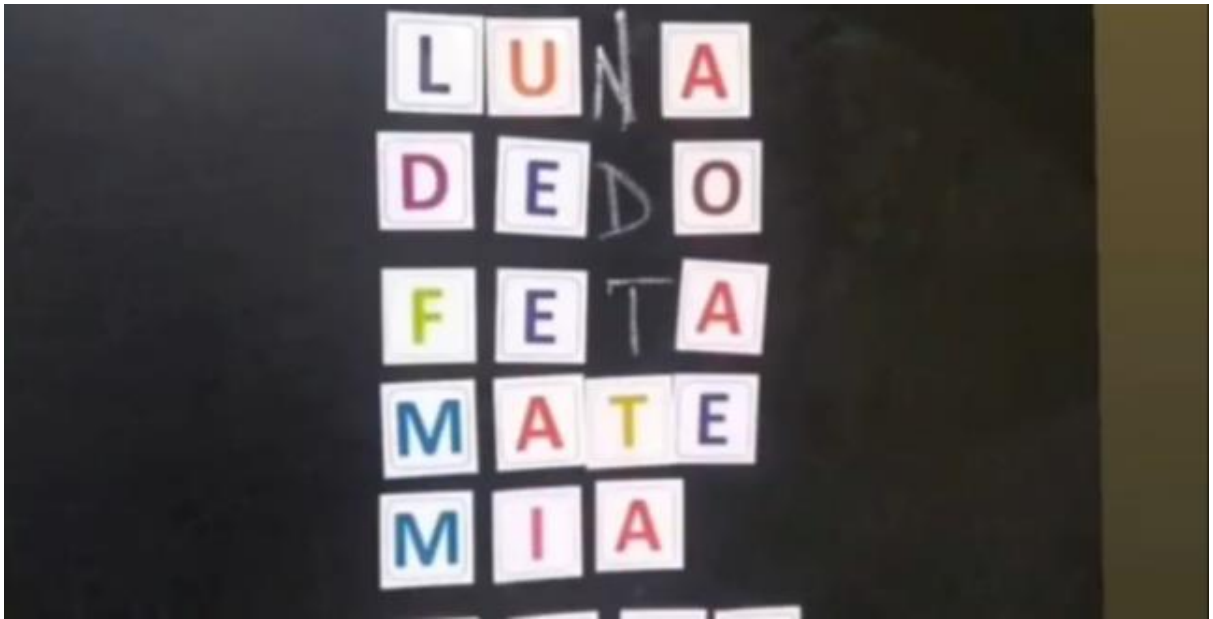
- LOBO
- ABUELITA
- MAMA
- CAZADOR

ESTACION
INVIERNO (ARBOLES SIN HOJAS, NIEVE)

CANASTA = TARTA Y LECHE







COMPARAR LOBOS

1 COMPLETÁ LAS FICHAS DE LOS LOBOS. ESCRIBÍ SUS DATOS Y DIBUJALOS.

ESTE ES EL LOBO DE CAPERUCITA

SUS CARACTERÍSTICAS SON

LO QUE QUIERE LOGRAR ES

ESTE ES EL LOBO DE LOS TRES CERDITOS

SUS CARACTERÍSTICAS SON

LO QUE QUIERE LOGRAR ES

ESTE ES EL LOBO DE LA FÁBULA DE PEDRO

SUS CARACTERÍSTICAS SON

LO QUE QUIERE LOGRAR ES

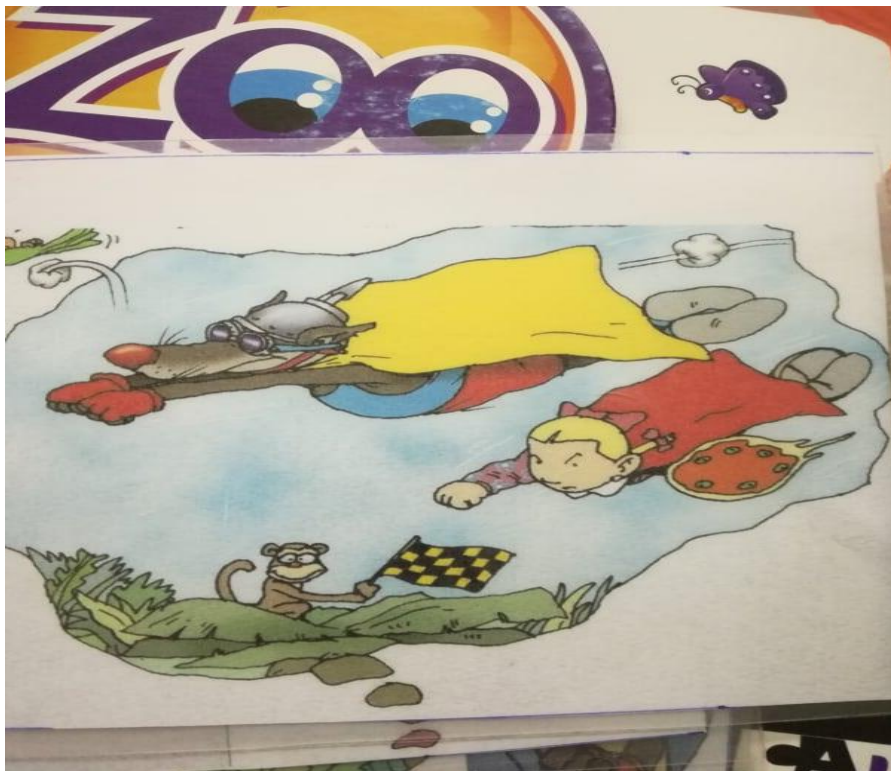
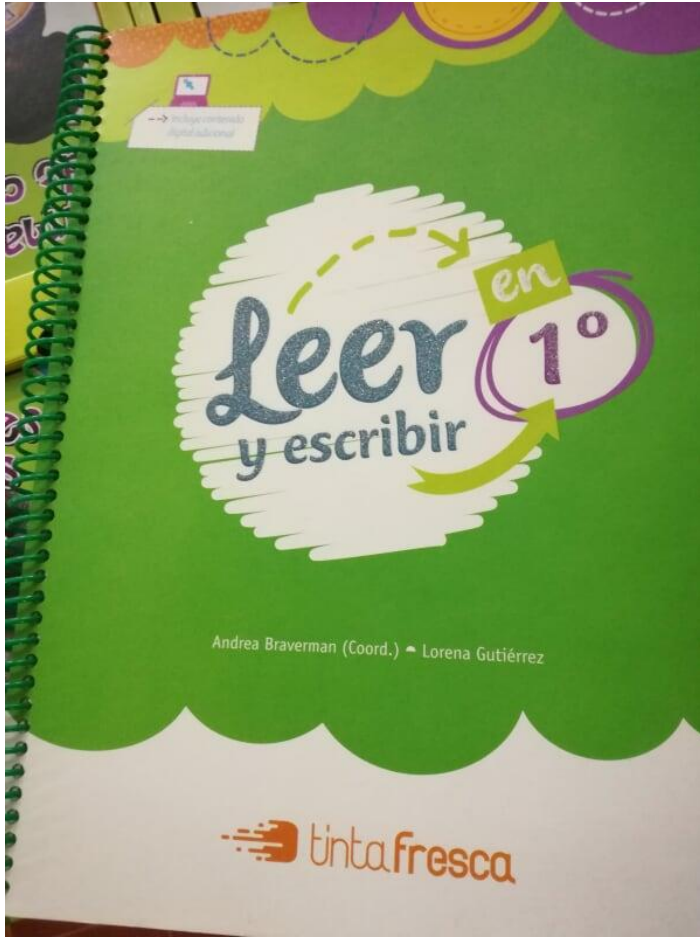
2 IMAGINÁ A TU PROPIO PERSONAJE LOBO. ESTAS PREGUNTAS TE AYUDAN:
¿CÓMO SE LLAMA? ¿CÓMO ES? ¿CÓMO SE COMPORTA? ¿DE QUÉ SE ALIMENTA?
¿QUÉ ES LO QUE MÁS LE GUSTA HACER? ¿Y LO QUE MENOS LE GUSTA?

CAPERUCITA EN HISTORIETA

- 1 CON UN COMPAÑERO, OBSERVEN LA HISTORIETA Y COMENTEN LO QUE SUCEDE EN CADA VIÑETA.

COLORÍN COLORADO







2 COMPLETÁ EL CUADRO Y COMPARÁ LAS VERSIONES QUE LEÍSTE.

	¿QUIÉNES SON LOS PERSONAJES?	¿DE QUÉ MATERIAL HICIERON SUS CASAS LOS CHANCHITOS?	¿LOS CHANCHITOS HICIERON SUS CASAS JUNTOS O SEPARADOS?
CUENTO "LOS TRES CERDITOS Y EL LOBO"			
POEMA "LOS TRES CHANCHITOS"			

© Tinta Franca Ediciones S. A. | Prohibida su fotocopia. Ley 11.723

3 BUSCÁ AL FINAL DEL POEMA EL NOMBRE DE LA AUTORA Y COPIALO.

.....

ENTRE TODOS CONVERSEN: ¿QUÉ SIGNIFICA ESTA EXPRESIÓN QUE APARECE AL FINAL DEL CUENTO, EN LA PÁGINA 51?

CUENTO TRADICIONAL ANÓNIMO

4 ¿QUÉ OTROS CUENTOS TRADICIONALES CONOCÉS? HACÉ UNA LISTA.

.....

.....

LOS CUENTOS TRADICIONALES SON HISTORIAS QUE SE CONTABAN DE PADRES A HIJOS EN MUCHAS VERSIONES. SON RELATOS SIN AUTOR CONOCIDO.

UNA HISTORIA DIFERENTE

1 SEGUÍ LA LECTURA DE ESTE POEMA EN SILENCIO.

LOS TRES CHANCHITOS

"RUGIRÉ Y SOPLARÉ
Y SU CASA DERRIBARÉ",
AMENAZÓ EL LOBO.
¡AY! SI EL LOBO DEL CUENTO
HUBIERA ESTADO ATENTO,
NO HUBIERA MALGASTADO
LA FUERZA DE SU ALIENTO.
PORQUE ESTA VEZ LOS CHANCHOS
SE HABÍAN PUESTO DE ACUERDO
EN SOLO USAR ACERO
PARA SU RASCACIELOS.
LOS CHANCHITOS SEAN UNIDOS
PORQUE ESA ES LA LEY PRIMERA,
NO HAGAN CASAS DE MADERA,
QUE EL LOBO LAS ESTROPEA.
HAGAN CASAS DE LADRILLOS
CON HUMEANTES CHIMENEAS.



¡MIRA EL VIDEO DE LOS
CHANCHITOS EN
m.ar/LE1P4.

FLORENCIA ESSES, POESÍAS DIVERTIDAS CON LOS CUENTOS CLÁSICOS.
BUENOS AIRES, ALBATROS, 2013.



FLORENCIA ESSES NACIÓ EN BUENOS AIRES EN 1973. SIEMPRE LE GUSTÓ ESCRIBIR
PARA CHICOS. ALGUNOS DE SUS LIBROS PUBLICADOS SON: JUANA, ¿DÓNDE ESTÁS?,
MAMÁ MAGA Y EL GATO CON BOTAS EN CARABÁS. ACÁ NOMÁS