

**“EL JUEGO: UN ENFOQUE PEDAGÓGICO PARA EL
FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN
LA POBLACIÓN INFANTIL DE VI NIVEL DE LA ESCUELA
BARRIO GUADALUPE DE LA DIRECCIÓN REGIONAL
EDUCATIVA LIBERIA, PERIODO 2021-2022”**

Proyecto presentado en la Universidad Nacional, Sede Chorotega,
Campus Liberia

Para optar por el grado de Licenciatura en
Pedagogía con Énfasis en I y II Ciclo de la Educación General Básica

Camacho Umaña Dayan Alexandra

Estrada Flores Katherine Fabiola

Agosto, 2022

**“EL JUEGO: UN ENFOQUE PEDAGÓGICO PARA EL
FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN
LA POBLACIÓN INFANTIL DE VI NIVEL DE LA ESCUELA
BARRIO GUADALUPE DE LA DIRECCIÓN REGIONAL
EDUCATIVA LIBERIA, PERIODO 2021-2022”**

Postulantes

Camacho Umaña Dayan Alexandra

Estrada Flores Katherine Fabiola

APROBADO POR:

Tutora del TFG _____

Dra. Ana Lorena Camacho Camacho

Lector _____

MSc. Rafael Alexander Mendoza Urbina

Lectora _____

MSc. Sirsa Vega Oporto

Representación del Decanato: _____

MSc. Wagner Castro Castillo

Directora de UA: _____

MSc. Marlene Durán López

Agradecimiento

Deseamos expresar nuestra profunda gratitud, primeramente, a Dios por guiarnos y apoyarnos para obtener el conocimiento necesario que nos permitió llegar hasta este momento tan importante en nuestras vidas.

A Mayra, la mamá de Katherine que es la persona que nos ha apoyado en muchos aspectos para lograr estar donde estamos ahora, igual que nuestra familia y amigos.

Sin duda alguna nuestra tutora la Dra. Ana Lorena Camacho que desde el inicio de nuestra carrera nos apoyó y hasta el día de hoy, sin su apoyo, guía y dedicación no estaríamos aquí. También, agradecer a todos los profesores que nos apoyaron en el transcurso de la carrera.

Por último, a la Universidad Nacional de Costa Rica, Sede Liberia, que fue la institución que nos abrió la puerta y nos brindó la educación que nos llevó a este momento.

Katherine y Dayan.

Dedicatoria

Primeramente, a Dios por el apoyo y sabiduría brindada.

A mí madre por apoyarme y darme educación que me llevó a estar
donde estoy.

A nuestra tutora Dra. Ana Lorena Camacho, por brindarnos todo su
apoyo y por ser tan dedicada y darnos su cariño para completar esta
etapa.

A mis amigas que siempre son parte de mí, Dayan que me acompaña y

Rosa que nunca me dejó y siempre me apoyó.

A todas las profesoras que nos apoyaron en especial a la profe
Darinka, Margoth y Angie.

Katherine E.

Dedicatoria

Primeramente, a Dios por la sabiduría brindada, por siempre llevarme de su mano para no desistir y por colocar ángeles en mi vida.

A mis hermanos Milena y Gabriel por ser mi mayor fuente de inspiración y creer en mí.

A mi compañera y amiga Katherine que siempre está a mi lado impulsándome a continuar a pesar de cualquier circunstancia.

A mi mamá que desde el cielo siempre ha sido mi guía.

A mi papá, mami Vivian y mi abuela Viky por apoyarme y procurar mi educación, lo cual me llevó a estar donde estoy.

A nuestra tutora Dra. Ana Lorena Camacho, por la dedicación, el apoyo y todo el cariño brindado a lo largo de este proceso.

A todas las profesoras que nos acompañaron durante nuestra carrera en especial a Darinka que ha dejado una gran huella.

Y por último a mí por demostrarme que sí pude.

Dayan Alexandra C.

Resumen

Durante los procesos educativos, es común encontrarse con estudiantes que presenten dificultades en su aprendizaje, actualmente a raíz de la pandemia causada por del COVID-19, se ha evidenciado que los procesos de enseñanza se han visto afectados.

Una de las principales áreas afectadas durante los procesos educativos es la comprensión lectora, este panorama es el que motiva el desarrollo del proyecto “El juego: un enfoque pedagógico para el fortalecimiento de la comprensión lectora en la población infantil de VI nivel de la Escuela Barrio Guadalupe de la Dirección Regional Educativa Liberia, periodo 2021-2022”. Esta investigación se realiza desde el enfoque cualitativo ya que uno de los primeros pasos fue la identificación de una problemática presente en la población estudiantil y a partir de los hallazgos proponer estrategias que ayuden a disminuir el rezago en comprensión lectora de los estudiantes. De igual manera, este proyecto tiene como finalidad fortalecer la comprensión lectora con ayuda de talleres desde una perspectiva lúdica para permitir que los niños y niñas se involucren en el proceso de aprendizaje de una forma más amena.

Por consiguiente, se elabora una propuesta que consta de 13 talleres en los que se desarrollan diferentes actividades lúdicas, para que así, el estudiantado se sienta motivado a

aprender con ayuda de una estrategia a la que no están habituados. Además, cabe destacar que el aprendizaje a través del juego propicia el desarrollo de habilidades no solo cognitivas, sino también, sociales y críticas; fomentado de igual modo, la construcción autónoma del aprendizaje.

Finalmente, el principal hallazgo encontrado en los y las estudiantes de VI nivel de la Escuela Barrio Guadalupe fue la confirmación de que la pandemia trajo consigo diversos rezagos a nivel educativo, en este caso en la comprensión lectora.

Sin embargo, con la ayuda de esta investigación, se evidenció que este tipo de propuestas apoya y fortalece las habilidades de los niños y las niñas, ya que, al realizar las tareas habituales mediante juegos, se generara un ambiente de confianza y de interés; en el cual los participantes se muestran motivados a participar y cumplir con los objetivos planteados en cada taller. Además, esta propuesta se creó como un medio de apoyo en la mediación pedagógica de los docentes, no solo con el nivel con el que se trabajó, sino también con otros niveles que lo requieran.

Palabras claves: Comprensión lectora, fortalecimiento, habilidades, procesos de enseñanza, afectaciones, lúdica.

Índice

Índice.....	vii
A.....	Introducción
.....	2
B.....	Justificación
.....	5
C.Planteamiento	del problema
.....	11
E. Objetivos.....	15
Objetivo General	15
Objetivos Específicos.....	15
D. Antecedentes	17
Antecedentes nacionales	17
Antecedentes internacionales	22
CAPÍTULO II CONSTRUCCIÓN	28
TEÓRICO CONCEPTUAL.....	28
Definición de juego.....	28
El juego como estrategia pedagógica.....	31
Tipos de juegos educativos	34
Importancia del juego educativo	35
Beneficios de los juegos en los procesos de enseñanza	37
El aprendizaje a través del juego.....	39
¿Qué es la lectura?	41
Tipos de lectura.....	44

Definición de comprensión lectora	47
Niveles de comprensión lectora	50
Técnicas de promoción de lectura.....	52
Los juegos para el fortalecimiento de las habilidades de comprensión lectora.....	56
Los alcances que se obtienen en el aprendizaje	60
A.Plan estratégico que se sigue para la ejecución del proyecto	63
a.Descripción de cómo se realiza el proyecto, considerando los principios pedagógicos que orientan a la investigación.....	63
Etapa 1. Inmersión del Centro Educativo o etapa de contacto y negociación de entrada	64
Etapa 2. Ruta Paradigmática	65
Enfoque y tipo de investigación.....	66
Etapa 3. Radiografía de Contexto	68
Etapa 4. Aplicación del Diagnóstico.....	69
Observación participante.....	72
Grupos focales	73
Etapa 5. Diseño de la propuesta Educativa	74
Etapa 6. Ejecución de la propuesta	76
Etapa 7. Recolección de datos.....	76
Etapa 8. Aplicación y análisis del post diagnóstico	77
b.Participantes.	78
i.Descripción de las personas que van a participar en la ejecución del proyecto.	78
ii.Descripción de los destinatarios (a quienes va dirigido el proyecto y que no necesariamente	

participan en la ejecución)	79
c.Diseño del plan de ejecución del proyecto (por etapas, la relación entre objetivos específicos, actividades y tareas, y la descripción de las actividades o técnicas que se utilizan)	79
B.Descripción de materiales y recursos humanos.	163
C.Estrategia de evaluación del proyecto	167
D.Consideraciones éticas	168
E.Cronograma de Actividades	169
Análisis e interpretación de los resultados	170
Categoría de análisis I.....	170
Tipos de juegos que prefieren las personas estudiantes de VI nivel	171
Conclusiones	200
Recomendaciones	206
A la Universidad Nacional de Costa Rica, Sede Chorotega, Campus Liberia.....	206
Al Ministerio de Educación Pública de Costa Rica	207
Al centro educativo Escuela Barrio Guadalupe	208
Al personal docente del centro educativo Escuela Barrio Guadalupe, Liberia.....	209
A los padres, madres o encargados de los estudiantes de la Escuela Barrio Guadalupe.....	211
Referencias.....	212
Apéndices.....	229

Índice de las figuras

Figura 1. Definición de Juego	31
Figura 2. Beneficios del juego	39
Figura 3. Tipos de lectura	46
Figura 4. Niveles de comprensión	51
Figura 5. Técnicas de promoción de lectura	56
Figura 6. El juego	57
Figura 8. Población infantil según cantidad y sexo	170
Figura 9. Tipos de juegos	171
Figura 10. Juegos que prefieren los estudiantes de VI nivel	172
Figura 11. Características generales observadas en los estudiantes de VI nivel	172
Figura 12. Juegos preferidos de los estudiantes	174
Figura 13. Propuesta bajo un enfoque cualitativo	174
Figura 14. Aplicación del taller: Adivinando y Aprendiendo	176
Figura 15. Aplicación del taller: En búsqueda del conocimiento	178
Figura 16. Aplicación del taller: Las fichas locas	180
Figura 17. Aplicación del taller: Creando Historia	182
Figura 18. Aplicación del taller: ¡Mi libro favorito!	184
Figura 19. Aplicación del taller: Arma tu historia	185
Figura 20. Aplicación del taller: Reconstruyendo textos	186
Figura 21. Aplicación del taller: Historias creativas	188
Figura 22. Aplicación del taller: ¡Mi libro favorito	189
Figura 23. Aplicación del taller: La fábrica de palabras	191

Figura 24. Aplicación del taller: El museo de la lectura	192
Figura 25. Aplicación del taller: El coleccionista de historias	194
Figura 26 . Nivel de comprensión lectora de los estudiantes antes y después de la aplicación de la estrategia	197
Figura 27. Resultado de los participantes a partir de la ejecución de la propuesta	198
Figura 28. El juego y sus beneficios	199

Índice de tablas

Tabla 1	Distribución de participantes	78
Tabla 2	Etapas para el logro de los objetivos.....	80
Tabla 3	Primer taller	113
Tabla 4	Segundo taller	117
Tabla 5	Tercer taller.....	121
Tabla 6	Cuarto taller	125
Tabla 7	Quinto taller	129
Tabla 8	Sexto taller	132
Tabla 9	Séptimo taller.....	136
Tabla 10	Octavo taller.....	140
Tabla 11	Noveno taller.....	144
Tabla 12	Decimo taller.....	148
Tabla 13	Undécimo taller.....	151
Tabla 14	Duodécimo taller.....	155
Tabla 15	Treceavo taller	159
Tabla 16	Descripción de materiales	163

CAPÍTULO I

A. Introducción

La investigación titulada “El juego: un enfoque pedagógico para el fortalecimiento de la comprensión lectora en la población infantil de VI nivel de la Escuela Barrio Guadalupe de la Dirección Regional Educativa Liberia, periodo 2021-2022” es una estrategia de trabajo desarrollada bajo la modalidad de proyecto, la cual tiene como objetivo reforzar las habilidades de comprensión lectora en los niños y niñas.

En los procesos de enseñanza-aprendizaje, la lectura es uno de los pilares para permitir el desarrollo de diversas habilidades y destrezas comunicativas durante su formación académica y a lo largo de sus vidas. De igual modo, si existe un adecuado proceso, los niños y las niñas tendrán la oportunidad de desarrollar su propio pensamiento, además de que podrán crecer siendo seres autónomos en la construcción del conocimiento.

De acuerdo con el Octavo Informe del Estado de la Educación (2021), los estudiantes están presentando dificultades en los procesos de aprendizaje de lectura, estas deficiencias se han visto en aumento debido al virus del COVID 19 y su afectación en la educación costarricense. Debido a este panorama se requiere el desarrollo de nuevas estrategias que apoyen a los estudiantes en estos procesos para que así logren alcanzar mejores resultados. En dicho informe, además, se menciona que

existen dificultades en el proceso de comprensión lectora y que, si no se logra abordar en este momento, será difícil revertir la desventaja que conlleva esta reducción del currículo escolar.

La comprensión lectora es una habilidad que se implementa en el desarrollo de las demás áreas de aprendizaje, no solo se le atribuye a lo que es el área del lenguaje. Los estudiantes deben leer y comprender textos e imágenes a lo largo de su vida y si esto no es atendido, el país podría experimentar lo que se ha denominado un incremento el rezago en los aprendizajes. Por esta razón, la presente investigación busca proponer una estrategia didáctica que promueva el desarrollo de habilidades de comprensión lectora en los niños y las niñas, como una propuesta que permita mejorar y reforzar los conocimientos previos, de esa forma hacer el proceso de aprendizaje interactivo e interesante para el estudiantado.

Mediante el uso de dicha estrategia, la persona docente podrá desarrollar la enseñanza de la comprensión lectora como una tarea divertida y de fácil comprensión, incluso como un gusto adquirido; en consecuencia, los estudiantes, por medio de un proceso creativo y dinámico, mejoraran la comprensión de lectura y al mismo tiempo, mejoraran sus habilidades y destrezas en otras asignaturas del currículum.

Este trabajo dará aportes significativos para reconocer el juego como herramienta didáctica o estrategia que ayuda a mejorar y potenciar los procesos de comprensión lectora, lo que

lleva a la transformación de las instituciones educativas en centros de calidad. Por otra parte, el proyecto está dirigido a la población de sexto nivel de la Escuela Barrio Guadalupe, dicho grupo está conformado por un total de 26 estudiantes, 13 niños y 13 niñas. La asignación de este nivel se debe a que la directora de la institución mencionó en la etapa de negociación que los y las estudiantes están presentando un rezago en la capacidad de comprensión lectora. Esto causándoles dificultades en el rendimiento académico e inseguridad en la realización de las actuales pruebas Faro.

Del mismo modo, la administradora destacó que, debido a la situación de la pandemia que inició durante el año 2020, hubo un incremento en el ausentismo de los niños y niñas a la escuela, provocando que al personal docente se les dificultara completar los contenidos de cada programa de estudio. Al igual que reforzar los contenidos en los que ya existía un rezago, causando así, el aumento de dificultades de aprendizaje de los y las estudiantes.

Debido a este panorama nace la necesidad de desarrollar una propuesta pedagógica con el grupo de quinto nivel, para así reforzar las habilidades del estudiantado, puesto que el próximo ciclo lectivo estarán cursando sexto nivel de primaria, y es de suma importancia dar seguimiento del progreso que se obtenga para evitar que continúe las mismas dificultades en secundaria, además se busca evitar

que se presenten mayores dificultades en las diversas áreas de la educación.

B. Justificación

Esta investigación tiene como finalidad implementar el juego como estrategia para el fortalecimiento de la comprensión lectora dentro de los procesos educativos, de igual manera, se busca desarrollar propuestas innovadoras donde se el juego sea una herramienta didáctica, la cual fomente un mayor interés en el estudiante hacia las diferentes asignaturas, esencialmente, se basa en facilitarle el aprendizaje al niño y la niña por medio de actividades lúdicas, más dinámicas y creativas. En este caso se le dará énfasis a la asignatura de Español, con el fin de impulsar el desarrollo de habilidades, destrezas y competencias en el estudiantado participante del proyecto.

De acuerdo a Tamayo y Restrepo (2017):

A través de una mirada pedagógica, el juego tiene el valor en sí mismo al abordar diferentes dimensiones del ser humano: lo corporal, lo emocional y lo racional; permitiendo con ello la estimulación de los distintos aspectos relacionados con el aprendizaje (p. 111).

Según lo anterior, el juego tiene un papel importante en

los procesos de aprendizaje, debido a que este le permite al estudiante adquirir nuevos conocimientos y experiencias de una manera dinámica y creativa, permitiendo el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Implementar esta herramienta es conveniente debido a que no solo facilita el proceso educativo, sino que permite crear un proceso más interactivo, dejando de lado las metodologías tradicionales y dándole paso a la interacción creativa en la educación.

También se aclara que el uso de los juegos permite el desarrollo de habilidades como la atención, concentración, memoria, entre otros. Con el fin de entretener y divertir al niño y la niña, además, la implementación de estos dentro del proceso educativo puede llegar a ser una herramienta de calidad para la enseñanza.

Una de las ventajas que tiene el juego como estrategia dentro de los procesos educativos es la de incentivar un proceso de enseñanza- aprendizaje más dinámico, ya que dicho proceso le permite al niño o la niña una participación mucho más activa en su propio aprendizaje, ya que a través de todas las experiencias que el estudiantado adquiere mediante el juego y al mismo tiempo, puede ir construyendo aprendizajes y conocimiento más significativos, dejando que dichas habilidades se desarrollen de

una manera natural y no forzada.

Tras el surgimiento de la pandemia del COVID-19, el proceso educativo de Costa Rica fue interrumpido, lo que obligó a que todos los centros educativos cerraran, por lo que se tuvo que recurrir a la educación remota o virtual, a partir de esto surge el proyecto de alfabetización digital, impulsado por el gobierno de Costa Rica, el cual buscaba brindar un acceso digital a todos y todas las estudiantes del país.

Dentro de la dinámica mencionada, los encuentros presenciales cara a cara del que se estaba acostumbrado antes de la pandemia, tiende a minimizar la implementación de estrategias pedagógicas utilizando el juego dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje. Existen muchas teorías que fundamentan el valor que posee el juego en su papel fundamental para el desarrollo integral de los niños y las niñas, tal como lo menciona UNICEF (2018) “El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales (p.8)”. En los últimos años se ha logrado observar cómo se ha implementado su uso dentro del salón de clases, principalmente en los primeros años de enseñanza, ya que con su ejecución se obtienen múltiples beneficios durante el proceso educativo..

Sin embargo, ante la situación atípica que vive la educación costarricense, se aprovecha la alfabetización digital para el abordaje de ambientes lúdicos donde el recurso principal sigue

siendo el juego, para captar el interés de los niños y las niñas ante las clases combinadas, remotas o bimodales. Así lo argumenta el Ministerio de Comunicación (2020):

La alfabetización digital pretende que la comunidad en general, especialmente los estudiantes, cuenten con mejores condiciones para un mayor aprovechamiento de las tecnologías de la información y comunicación; además, que puedan adquirir las competencias digitales para la educación y ser más competitivos en el mundo actual. (p.3)

El presente proyecto busca que los y las estudiantes tengan las mismas oportunidades de acceso a la tecnología tratando así de mitigar las brechas digitales, por lo que se enfoca en establecer mejoras en cuanto a la conectividad, el desarrollo de infraestructura, dispositivos de acceso y contenido didáctico, permitiendo que todos los niños y niñas tuvieran la posibilidad de tener acceso a una conexión a internet.

Tomando en cuenta la situación del país a raíz de la pandemia, se observa que esta ha provocado un gran cambio dentro del sistema educativo por lo que el uso del juego ha tomado mayor relevancia, dejando en claro que el uso de estos produce muchos beneficios tanto para el estudiante como el docente, con el propósito de que aprendan de una manera divertida y creativa.

La implementación de juegos para el desarrollo de distintas habilidades ha sido un gran pilar para la educación. Un informe realizado para El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), que lleva como nombre “Aprendizaje a través del juego”, sugiere que durante la etapa de educación preescolar es donde se desarrollan habilidades cognitivas y se sientan las bases de lectoescritoras de la niñez, esto por medio de actividades o dinámicas sensoriales, las cuales buscan trabajar con el menor espacios de trazo y fonemas, básicamente es durante este periodo en el que el o la niño tiene un acercamiento más dinámico con la lectoescritura.. En este sentido Gerardo (2009), sugiere que:

Existe un estrecho vínculo entre el juego y un correcto aprendizaje, ya que se sientan las bases para el éxito académico posterior en la lectura y escritura y provee las experiencias reales con materiales de la vida diaria que ayudan a los niños al desarrollo de conceptos científicos y matemáticos, el juego es crucial para el desarrollo de la imaginación y la creatividad para solucionar problemas (p. 3).

La implementación del juego puede ser una estrategia que permite el desarrollo de habilidades de los estudiantes de quinto nivel. También, esta práctica brinda una nueva visión a los y las

docentes acerca de la enseñanza de la comprensión lectora con el fin de que posean una nueva perspectiva a otras formas de enseñar, del mismo modo, esta metodología permitirá que los discentes perciban una experiencia más agradable a la hora de experimentar un proceso de enseñanza.

Según Tovar (2018), la relación que existe entre el juego y los procesos de lectoescritura, tienden a tener un acercamiento generado de manera natural y espontánea, el cual inicia a desarrollarse desde los primeros meses de vida, sobre todo cuando el niño o la niña interactúa de manera directa con la madre. Es así que poco a poco se empieza a desarrollar de una manera más compleja las capacidades cognitivas y del lenguaje en el menor, una vez más se demuestra que este proceso solo se puede lograr mediante actividades lúdicas significativas, agradables y llamativas para los aprendientes, por esto mismo, se destaca el juego como una mediación pedagógica para llevar a cabo de manera satisfactoria el desarrollo de procesos de aprendizaje.

Como se mencionaba anteriormente, el juego y el proceso de comprensión lectora tienen una gran relación, debido a que este le permite al niño o niña desde edades tempranas tener un contacto indirecto con el lenguaje escrito, Díaz (2002) afirma:

La importancia que tiene el juego lúdico como estrategia

de enseñanza y aprendizaje de la lectura en las primeras etapas de la vida del niño en su proceso educativo, ya que la lúdica es inherente al ser humano dentro y fuera del aula con la supervisión y orientación del alumno para una mejor obtención de resultados efectivos (p. 58).

Por esta razón, la investigación busca promover el desarrollo de juegos como una herramienta funcional, en la que el niño o niña aprende jugando y haciendo, y de la misma forma logre fortalecer los procesos en los que está teniendo dificultades en este caso en la comprensión lectora.

C. Planteamiento del problema

La educación en el país se ha mantenido en constante cambio para estar siempre al tanto de las tendencias globales que generan mayor eficacia en el proceso de formación en las primeras etapas de la niñez. No obstante, a lo largo de los años aún se ha ido evidenciando que existe una deficiencia en los procesos de lectoescritura en los estudiantes de primaria. Así lo menciona el MEP (2013) “Nuestros estudiantes no saben leer y escribir adecuadamente. Lo anterior se constata con los resultados de las pruebas diagnósticas de sexto y noveno año” (p.7).

Durante la época de pandemia global, la educación se vio afectada en especial por los alumnos que recién iniciaban la vida

escolar. Los procesos de enseñanza-aprendizaje de lectura y escritura han sido perjudicados, por lo que la búsqueda de otras alternativas, han sido una necesidad que se ha agravado.

El juego sería una de las alternativas para poder mejorar la enseñanza de la comprensión lectora de los niños y niñas de segundo año, ya que, como se sabe en esta fase de la educación son más reflexivos con respecto a las enseñanzas que se presentan en clase.

De la Torre (2005) explica que, por medio del empleo de juegos en la enseñanza, los contenidos que se verán van a ser más fáciles de asimilar y de recordar, eso también permite al profesorado conocer un poco más a sus estudiantes en cuanto a su manera de pensar, opinar y resolver preguntas, ya que cada uno lo hace de una forma diferente; sin embargo, también sugiere una serie de incógnitas:

- ¿Se puede utilizar el juego como herramienta pedagógica para el mejoramiento de la comprensión lectora de los niños?
- ¿Por qué es importante implementar el juego para promover la comprensión lectora?
- ¿Qué impacto tendría el juego en el desarrollo de la comprensión lectora?

Estas preguntas tienen un gran valor dentro de la investigación e implementación de esta, ya que se encuentran de por medio los procesos de aprendizaje de los estudiantes. Además, de la importancia de intervenir y ayudar a los estudiantes en su proceso de lectoescritura, para reducir los rezagos que puedan tener por la situación vivida actualmente. Así lo hace ver el Programa Estado de la Nación en Desarrollo Humano Sostenible (2019):

Costa Rica tiene un serio, pero poco reconocido problema en la enseñanza primaria (...) La gran mayoría de niños y niñas (93,4% del total) asisten a instituciones que no imparten el currículo completo y, además, la calidad de la enseñanza en las aulas dista mucho de los parámetros exigidos en las reformas curriculares del MEP. (p. 30)

Lo anterior demuestra que se trata de un problema existente y que afecta significativamente a los estudiantes en su desempeño académico. También, en el Estado de la Nación se indica que 74% de los docentes consideran la lectura como una práctica obligatoria, con poco que ver con intereses y placeres, y que solo el 32% de los educadores en servicio encuestados se sentían suficientemente preparados para enseñar el idioma.

Por esta razón, es importante implementar nuevas

estrategias que apoyen y fortalezcan la comprensión lectora de los niños y las niñas, para así evitar que la problemática encontrada continúe y provoque rezagos que se reflejarán en los próximos años lectivos causando mayores problemas en los procesos de aprendizaje de los y las estudiantes, puesto que, si presentan dificultades en su comprensión lectora se podrían desencadenar las mismas en otras áreas de estudio. Por este motivo se considera de gran importancia fortalecer este proceso para evitar más dificultades en el estudiantado costarricense.

Las razones antes expuestas permiten establecer una interrogante principal que dará el norte al proyecto que se presenta: ¿Cómo fortalecer la comprensión lectora a través del juego pedagógico en la población de VI nivel de la Escuela Barrio Guadalupe circuito 02 de la Dirección Regional de Liberia, periodo 2021-2022? Asimismo, se describen los objetivos que direccionan el estudio.

D. Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la comprensión lectora mediante la implementación de la propuesta del juego como estrategia pedagógica de aprendizaje, en la población infantil de VI nivel de la Escuela Barrio Guadalupe de la Dirección Regional Educativa Liberia, periodo 2021- 2022

Objetivos Específicos

1. Identificar los tipos de juegos que prefieren los niños y niñas de VI nivel mediante la aplicación de un diagnóstico para el conocimiento de sus intereses educativos.
2. Diseñar un plan de acción pedagógico para el fortalecimiento de la comprensión lectora del niño y la niña desde el juego como enfoque de un aprendizaje creativo y dinámico.
3. Implementar la estrategia pedagógica desarrollada desde el enfoque del juego para el aprendizaje de la lectura a través de 14 talleres, los cuales permitan el fortalecimiento de la comprensión lectora en los niños y

niñas de VI nivel de escuela Barrio Guadalupe.

4. Valorar cuáles fueron los alcances o aprendizajes que obtuvo el niño y la niña en el área de comprensión lectora tras la aplicación de la estrategia el juego: desde un enfoque pedagógico.

E. Antecedentes

En este apartado se describen los antecedentes nacionales e internacionales que dan relevancia al estudio.. Para un mejor abordaje de la investigación se mencionan estudios que permiten tomar algunas previsiones relacionadas a la temática y se presentan de mayor a menor fecha.

Antecedentes nacionales

En Costa Rica, la educación ha sido uno de los pilares fundamentales para el desarrollo de los profesionales de la educación. Se han realizado a nivel nacional diferentes investigaciones que aportan información valiosa en el ámbito educativo, las cuales investigaciones son las que fundamentan el presente proyecto.

Primeramente, Antoni (2016) realizó una investigación en la Universidad de Costa Rica, basada en el tema del juego y metodologías de aula de primaria, en dicha investigación destacó que cuando se habla del campo particular de la educación, el juego infantil fue considerado, en un principio, como una actividad natural que lleva en sí enormes posibilidades de aprendizaje y desarrollo. En esta investigación se define que existe una relación entre el aprendizaje y el juego, ya que mientras el niño está interactuando con otras personas o con el entorno, está desarrollando diversas habilidades, las cuales

influyen mucho en su proceso de aprendizaje.

Además, como señala el autor, ayuda a potenciar el desarrollo cognitivo de los niños, ya que genera mayores espacios de pensamiento crítico y flexibilidad cognitiva. A través de esta investigación, se orientó algunas de las estructuras bases, debido a que ha apoyado al presente trabajo con la fundamentación teórica del mismo estableciendo los beneficios que tiene el juego en el aprendizaje de los estudiantes.

Seguidamente, Murillo (2008) publicó un artículo relacionado a la lectura en la escuela costarricense. En este artículo, la investigadora tuvo como objetivo analizar la concepción de lectura que subyace a los programas españoles de I y II ciclo del Ministerio de Educación (MEP) en Costa Rica y su adecuación al desarrollo del niño en cada una de las etapas de la escolarización. De esta investigación se extraen las siguientes conclusiones:

- La formación teórico-práctica del docente debe enfocarse en su trabajo, de manera integral, básicamente es que partiendo de la implementación de los indicadores de trabajo de los programas establecidos por el MEP, la docente va a centrarse en la enseñanza de la lectura, como un pilar de aprendizaje del niño.
- Las universidades, como centros de difusión cultural, deben realizar programas de entretenimiento para la lectura, círculos de lectura y discusión de temas de

enseñanza de contenidos, a través de estrategias de educación continua y apoyo directo al Ministerio de Educación.

- La organización del trabajo escolar debe fomentar las habilidades y responsabilidades de los estudiantes, para que puedan expresar lo que quieren saber, cómo quieren aprender y qué tipo de textos son más cercanos a sus intereses.

También, Leitón (2018), realizó una investigación en la Universidad Estatal a Distancia sobre factores pedagógicos que influyen en el aprendizaje de la lectura y escritura en niños de primer grado del Centro Educativo San Felipe Neri, donde menciona que los docentes tienen la responsabilidad de actualizar sus conocimientos con respecto a los métodos de lectoescritura, así generando un cambio de paradigma y dejando atrás la metodología tradicional. Además, se considera necesario mantenerse en constante renovación de nuevas técnicas de enseñanza.

De igual manera, cada actividad que se realice en el aula es para lograr mejorar la metodología de enseñanza y apoyar el aprendizaje de los niños, por esto es importante que se tome en cuenta en este trabajo de investigación, para observar la relevancia que puede tener el juego en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Por otra parte, Calderón (2002) menciona que cada una

de las acciones realizadas dentro del aula escolar van a generar un pequeño o mediano impacto para el desarrollo educacional. Entre las actividades que la autora destaca, existe una denominada como “escondido hasta en crucigramas” donde se activan estrategias, se ponen práctica conocimientos adquiridos y llevan a experimentar situaciones de aprendizaje.

En otras palabras, los juegos son los potenciadores predilectos para el mejoramiento de las habilidades de los y las estudiantes. Por este motivo es que esta investigación se vuelve relevante para el presente trabajo, debido a que plantea la importancia que tiene el juego en los procesos de enseñanza-aprendizaje relevante para el presente trabajo.

En su artículo académico, Montero (2017) desarrolla el tema del juego por medio de una revisión de la literatura, en el cual menciona que una enseñanza centrada en libros o cuadernos no va a provocar en el estudiantado el entusiasmo necesario para aprender, si no que genera desmotivación y con ello, se evidencia el bajo rendimiento académico que puede conducir al fracaso escolar. Además, menciona la importancia de una metodología adecuada para el aprendizaje de los niños, y explica cómo implementarlos en el ámbito escolar.

A su vez, los autores Meneses y Monge (2001), desarrollaron un artículo denominado “el juego en los niños: enfoque teórico”, en el cual describen que el empleo del juego como método de aprendizaje es muy importante para el niño y la

niña, ya que a través de este, el menor puede desarrollar y establecer habilidades sociales, cognitivas, memorísticas, lingüísticas y afectivas, cuyas áreas forman parte importante del proceso de desarrollo del individuo, a su vez, describen el juego como un elemento base en la educación, ya que el estudiante aprende mientras hace, lo que genera un aprendizaje autónomo, por lo que el papel del docente en este espacio es de un orientador y un guía, el cual le brinda al menor la oportunidad de aprender mediante sus posibilidades.

De dicho artículo se extraen fundamentos teóricos sobre cómo el juego no solo se centra en ser una actividad recreativa, sino que mientras el niño o la niña está jugando, a su vez está aprendiendo y explorando el medio, lo que le permite crear conocimientos y habilidades de una manera más espontánea; también se logra rescatar que el juego como una estrategia dentro de las aulas, incentiva una participación activa por parte del estudiante en donde el niño o la niña es parte clave de su aprendizaje, generando autonomía.

Otra investigación que detalla la importancia del juego dentro de los procesos del individuo es la realizada por Azofeifa y Cordero (2015), quienes publicaron un artículo en el que se aborda el juego como un elemento de construcción. Donde a través de las experiencias que el niño adquiere durante el juego y la exploración, desarrolla y fortalece sus habilidades sociales, permitiéndoles interiorizar nuevos conceptos, los cuales generan

en ellos(as) pequeños espacios de aprendizaje significativos. Otro punto que se aborda en dicha investigación radica en que el juego puede ser empleado no solo como método de aprendizaje, sino que también permite el intercambio y la retroalimentación con sus compañeros.

También observamos que Araya (2019), publica un artículo en el que se explica cómo el aprendizaje de la conciencia fonológica por medio de actividades dinámicas como el juego se convierte en un punto clave para el proceso de lectoescritura de los niños y las niñas, debido a que se dice que las estrategias didácticas brindadas en el programa de Español son escasas, por lo que se plantan algunas ideas dinámicas para desarrollar esta habilidad. Además se describe que el proceso de lectura del estudiante está estrechamente asociado con el aprendizaje de conciencia fonológica. De este artículo se extrae la función de la conciencia fonológica como un elemento clave para la enseñanza de la lectura, ya que se aborda que para que el niño o la niña tenga un aprendizaje constante y significativo de la lectura es fundamental que trabajen la relación entre fonemas y grafemas, donde las actividades lúdicas resultan un excelente recurso para reforzar la comprensión lectora.

Finalmente, se destaca que los anteriores estudios mencionados permitieron conocer el estado de la cuestión del tema de investigación a nivel nacional.

Antecedentes internacionales

Para el presente proyecto es importante sustentar con bases teóricas la raíz de nuestra investigación, es por este motivo que se toman algunas de las investigaciones realizadas a nivel internacional que tengan relación con la propuesta, y así fundamentar de la mejor forma dicho trabajo.

A nivel internacional, la didáctica ha sido implementada dentro de las aulas escolares y no es una temática nueva para muchos autores, ya que mencionan que el juego ha sido considerado como una actividad de carácter universal, común en todas las culturas, épocas, y condiciones de vida. Esto da a entender que la formación educativa siempre ha estado conectada al juego y su implementación dentro del aula.

Como primer referente en este apartado, en Ecuador se llevó a cabo una investigación realizada por Goyes y Bravo (2010) aborda el tema de “Las estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje de los niños en los primeros años de la educación básicas de las instituciones educativas”, en el documento se muestra que los juegos siempre están presentes dentro de la formación estudiantil, ya que “despiertan interés hacia las asignaturas, provocan la necesidad de adoptar decisiones, exigen la aplicación de conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas y constituyen actividades pedagógicas dinámicas”(p.34). Estas habilidades únicamente se pueden desarrollar mediante formas prácticas para los jóvenes y los niños, los autores señalan que a través de estas se adquiere un

mayor desarrollo en las áreas psicomotriz, cognitiva y afectiva-social. Uno de los puntos más importantes que se mencionan en dicha investigación es la adquisición de habilidades básicas mediante el juego, entre ellas se establece la lectura, escritura y cálculo, lo cual resulta un aporte teórico importante para este proyecto de investigación.

Seguidamente, una investigación realizada por Minerva (2002) en la Universidad Nacional de los Andes, en la cual se menciona que durante varios años se ha dado a conocer que el juego dentro del aula tiene una connotación de trabajo al cual se debe aplicar una dosis de esfuerzo, tiempo, concentración, y expectativa. Además, propone que el juego es una actividad interdisciplinaria que abarca diferentes ámbitos como la psicología, antropología, entre otros. Por otra parte, se recalca que el juego genera competitividad en los estudiantes, lo cual ayuda a que se estimule el aprendizaje en los estudiantes. Por este motivo, es que esta investigación tiene una relevancia en el presente trabajo ya que menciona diferentes aportes que tiene el juego cuando se aplica en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Entidades internacionales como la ONU Y UNICEF, se han enfocado en la búsqueda de formas novedosas para educar con el fin de generar un mayor aprovechamiento del desarrollo de los niños. El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2018) destaca que el aprendizaje basado en el juego sigue

teniendo una importancia crucial, pero a menudo se descuida en favor de enfoques educativos centrados en objetivos académicos. Sin embargo, en este período, los enfoques de aprendizaje activo basado en el juego pueden transformar las experiencias educativas de los niños en los primeros cursos de primaria y fortalecer tanto su motivación como los resultados de aprendizaje.

También menciona que se han dejado de lado los métodos lúdicos para cumplir con los tiempos establecidos de cada plan educativo, pero que la enseñanza mediante el juego en las primeras etapas de la educación primaria puede generar mayores resultados, de manera que el aprendizaje sea significativo, por lo que plantear distintas actividades que fomenten el desarrollo lectoescritor en los alumnos a temprana edad puede tener un impacto significativo dentro sus procesos de aprendizaje. Este panorama se convierte en una base teórica importante que aporta información relevante que justifica las premisas del presente trabajo.

Por otra parte, Correa (2007) evaluó el nivel de comprensión y decodificación en los niños y niñas al iniciar el proceso de lectura, dándose cuenta que, de la totalidad del grupo, un 51,2% logran tener una lectura fluida y un 52,79% llegan a comprender la mayoría de las ideas que se exponen en un texto. Esto refleja que las dificultades se dan, en algunas ocasiones, desde que se inicia el proceso de lectura al no utilizar las

herramientas adecuadas para el desarrollo de las destrezas en los menores.

Asimismo, González, G (2001), sugirió que el diagnóstico de la educación debe hacer sugerencias para determinar la viabilidad para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Confirma que el proceso de doctrina no permite la improvisación y que las estrategias de tendencia deben diseñarse en base a criterios claros para obtener importantes resultados de aprendizaje.

De igual forma, UNICEF (2018), en su investigación del aprendizaje mediante el juego, presenta que trabajar en favor con el aprendizaje basado en el juego, o lúdico, se convierta en un aspecto fundamental de la expansión y el fortalecimiento del subsector de la educación preescolar. Basado en un enfoque de sistemas, este informe ofrece un conocimiento básico y ejemplos de estrategias que podrían adaptarse a múltiples contextos. En concreto, el objetivo es compartir ideas prácticas acerca de cómo introducir el juego a la clase basado en una pedagogía centrada en el niño, y en las iniciativas de expansión de la educación preescolar a fin de garantizar la calidad y la adecuación de esos programas.

Es necesario destacar que los estudios consultados brindan el soporte bibliográfico para la elaboración del marco teórico y metodológico de la presente investigación, y que

constituyen una ayuda valiosa en la planificación de los talleres, ya que se reconocen las dificultades que presentan los estudiantes, para identificar cómo trabajar los problemas que ellos presenten. Al analizar estas fuentes de información se puede brindar un acercamiento a la realidad de esta problemática en comprensión lectora que presentan los niños y niñas, con esto buscar y crear estrategias que se adecuen y atiendan esta problemática para el beneficio de los estudiantes.

CAPÍTULO II CONSTRUCCIÓN TEÓRICO CONCEPTUAL

En esta sección, se trabaja con las diferentes teorías y perspectivas que manejan diversos autores sobre los aspectos fundamentales del fenómeno de estudio, para así, comprender y leer opiniones que permitan entender las causas y consecuencias, discusiones, y reflexiones del entendimiento del objetivo de la presente investigación. Por tal motivo, se enfocará en variados tópicos, los cuales serán analizados desde la visión de los autores consultados.

Definición de juego

El juego es una actividad recreativa que se puede desarrollar de manera individual o grupal, la función de esta es entretener y divertir a la persona que la ejecute. También le permite al individuo desarrollar habilidades, destrezas y aprendizajes, por lo que dicha actividad cumple un rol importante en la vida del ser humano. En palabras de Nasser (2017):

La palabra juego, además de caracterizarse por ser una actividad lúdica, implica el ejercicio de desarrollar capacidades en el sujeto. En la definición que se ha presentado en el primer párrafo, no solo se está

enfocando como una estrategia lúdica con el fin solo de entretener, sino también como una actividad transformadora que permitirá un aprendizaje en el educando de manera didáctica. La acción de jugar es una actividad propia del niño, ningún niño querría no jugar, pues es una forma de lograr ciertos conocimientos sobre el mundo, sin ser una actividad tan rigurosa y aburrida.
(p. 24)

Según lo que menciona Nasser, ante la práctica del juego, la persona es capaz de poner en práctica sus habilidades innatas de integración, el cual genera múltiples beneficios para quien lo practica. El juego, además, puede enriquecer la imaginación, desarrollar e incentivar la observación, la atención, concentración y la memoria.

A parte de las habilidades ya mencionadas, el juego puede llegar a ser un medio esencial para el desenvolvimiento del niño y la niña en diversas áreas, por ejemplo, a través de actividades el niño puede desarrollar destrezas intelectuales, motoras, y ampliar su área social, permitiéndoles la integración y desenvolvimiento en el lenguaje. Huizinga (citado en Enriz, 2014), describe que “el juego es libre a punto tal de sostener que los niños y niñas que juegan por mandato no están jugando, y que quienes juegan lo hacen porque encuentran gusto en la práctica y en eso consiste la libertad.” (p. 4). Partiendo del punto anterior, es importante

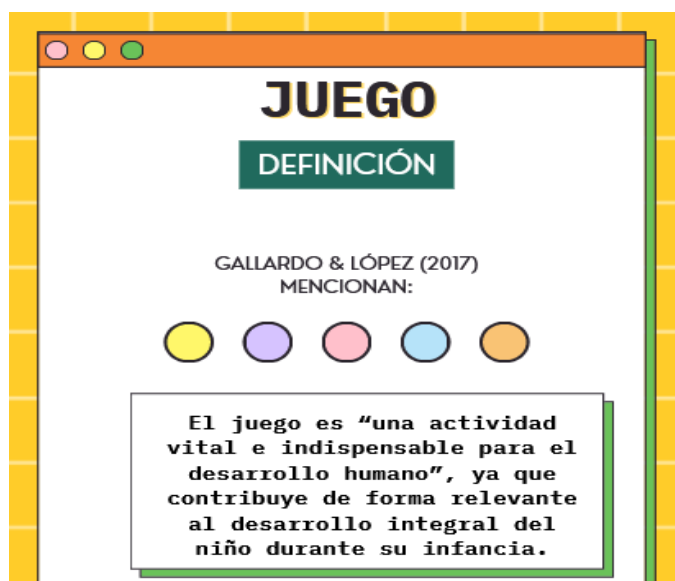
recalcar que el juego debe ser una actividad espontánea, la cual debe de surgir de manera natural ya que, si esta se fuerza en lugar de generar gusto y diversión al niño o niña, puede propiciar espacios negativos.

El juego es una parte esencial del proceso de desarrollo del niño y la niña, ya que por medio de esta, el estudiante adquiere sus habilidades y destrezas para la vida. Durante la niñez, el juego adquiere mayor importancia; cabe recalcar que el juego es un mecanismo agradable para el niño por el cual desempeñan diversas capacidades, así lo afirman Gallardo-López & Vázquez (2018):

El juego es “una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano”, ya que contribuye de forma relevante al desarrollo integral del niño durante su infancia. El juego es una necesidad vital, porque el niño necesita acción, manejar objetos, relacionarse con otros niños, y esto precisamente es lo que hace en el juego. (p. 5)

En síntesis, el juego es una necesidad básica del niño o niña, ya que es durante este momento que ellos pueden desarrollar y aprender de una manera natural por medio de actividades lúdicas que permitan por medio de la exploración la creación de su propio conocimiento.

Figura 1. Definición de Juego



Fuente: Elaboración propia

El juego como estrategia pedagógica

Una vez expuestos los conceptos que diversos autores poseen sobre el juego, se procederá a mencionar el juego, pero desde una perspectiva educativa, precisamente desde un acercamiento del juego como una estrategia pedagógica. Por consiguiente, Campos, Chacc & Gálvez (2006) lo definen como:

...una actividad lúdica que considera un conjunto de directrices a seguir en un proceso que se relaciona con los objetivos que se pretende lograr e incluye las actividades, los recursos y la interacción educador/educando, en pro del desarrollo integral de niños y niñas. (p. 17)

Tal como lo expresan las autoras, el juego como estrategia pedagógica se puede definir como un conjunto de instrucciones que se establecen para llevar a cabo una actividad lúdica en la cual se busca que los y las discentes logren un objetivo establecido previamente y adecuad a la realidad educativa. Por su parte, Garzón, Puentes Y Hernández (2018) mencionan que “el juego dentro de la labor pedagógica permite que los estudiantes actúen de manera natural y sean ellos mismos desde sus capacidades tanto sociales como cognitivas” (p. 40).

De este modo, los y las docentes deben comprender que los niños y las niñas juegan siempre porque esto forma parte de sus habilidades naturales, así que el ámbito educativo no debería apartarlos de dicha actividad, sino más bien, convertirlo en una herramienta que permita alcanzar objetivos dentro de su formación. De igual modo, Flórez (2017) considera que:

Cuando se dirige al logro de una meta de formación, el juego se convierte en una estrategia pedagógica excepcional, porque el juego es el camino para llegar a ser grande. El juego es la única empresa humana en la que la incertidumbre se disfruta, se celebra. Esa es la gracia del juego, la que lo hace divertido y apasionante, que no se sabe cuál va a ser el final. Es flexible y adaptable a los cambios de dirección, dentro de ciertas reglas cualquier cosa puede pasar. El juego capta la atención, porque en cualquier momento diversas

posibilidades pueden ocurrir; es cooperativo y camino efectivo de socialización; es motivante, porque su recompensa es intrínseca. (p. 21-22).

Desde esta perspectiva, el juego dentro del salón de clase se convierte en una gran oportunidad, puesto que es una actividad que los y las niñas disfrutan, se puede adaptar a diferentes contextos y permite establecer reglas sin que se convierta en una actividad poco llamativa; al contrario, logra captar con facilidad la atención de los participantes. Del mismo modo, mediante el juego, se fomenta el trabajo cooperativo y motiva a los y las estudiantes mediante las experiencias. Bajo este esquema, Chacón (2008) considera que la actividad lúdica en los procesos de aprendizaje es atractiva y motivadora, y se puede utilizar en cualquier área puesto que capta la atención de las y los alumnos. Por su parte Ruíz (2017) expresa que el juego como estrategia pedagógica:

Tiene una función potenciadora del desarrollo y el aprendizaje: A través del juego y debido a las características de este, se convierte en un medio idóneo para el aprendizaje ya que con él las personas encuentran una motivación para aprender, al mismo tiempo se está produciendo un aprendizaje significativo. (p. 15)

Según lo anterior, el autor expone que al integrar el juego

dentro de los procesos de aprendizaje, los discentes encuentran una motivación por aprender, ya que el juego tiene una función potenciadora donde se sienten cómodos y logran que el aprendizaje se represente de forma significativa, pues motivan el logro de objetivos educativos y se ajusta al ritmo y a las necesidades de los estudiantes.

Tipos de juegos educativos

En la actualidad existen una gran variedad de juegos que se pueden implementar en el ámbito educativo, algunos de ellos son los juegos tradicionales, de competencia, de roles, de recreación, entre otros, no obstante, el tipo de juego más relevante para la presente investigación es el juego de evaluación y diagnóstico que tal a como lo expresa Pers (2009):

El juego es muy útil para generar procesos de diagnóstico y evaluación en instancias educativas. Muchos proyectos utilizan el juego como instancia participativa para mejorar sus procesos de aplicación... Un juego de diagnóstico tiene la finalidad de contar con información del estado situacional de los y las participantes con respecto a un tema determinado. El juego de evaluación se utiliza al concluir un proceso de capacitación para determinar los aprendizajes de los y las participantes. (pp. 10-11)

Como se mencionó anteriormente, el juego diagnóstico y

evaluativo posee gran importancia para determinar ciertas características tales como el nivel que poseen los estudiantes en un tema específico, o ser útil para culminar o reforzar procesos de enseñanza que puedan ser evaluados mediante estrategias lúdicas. Por su lado Gutiérrez (2017) agrega:

Tradicionalmente se ha utilizado el juego como un simple elemento con el que entretener a los niños, se considera una pieza fundamental para el desarrollo de los más pequeños que debería utilizarse en el aula como una herramienta imprescindible para la evaluación y el desarrollo del aprendizaje de todos los alumnos (p .3).

Este autor expone que dentro de la pedagogía deberían de existir nuevas maneras o propuestas dentro del planeamiento didáctico, especialmente aquellas que permitan el desarrollo de los estudiantes en situaciones de la mediación y la práctica. Asimismo, menciona que el juego debería de implementarse como estrategia o una herramienta, ya que, este influye en el desarrollo y en el desenvolvimiento de los niños y las niñas en el contexto educativo.

Importancia del juego educativo

Como se ha señalado anteriormente, el juego educativo promueve el desarrollo de habilidades de los y las estudiantes, de

igual manera incentiva el deseo de aprender y de involucrarse en los procesos educativos, por este motivo se considera pertinente hablar sobre la importancia que posee el juego educativo. En la opinión de Pers (2009) expresa que:

La importancia del desarrollo de juego educativo orientado a temas específicos nos podrá ayudar a crear espacios de intercambio de experiencias, vivencias y conocimientos acerca de un tema planificado en la currícula educativa, sin dejar de lado la construcción de teoría a través de la práctica educativo. (p. 8)

Según lo anterior, se menciona que el juego dentro del ámbito pedagógico posee cierta importancia, puesto que permite crear espacios donde se adquiere conocimiento saliendo del esquema de enseñanza tradicional que se practica generalmente dentro de los salones de clase. Por su parte, Coronado (2010) argumenta que “mediante la actividad lúdica se puede llevar a cabo con satisfacción el proceso enseñanza aprendizaje, ya que el niño al realizar esta actividad experimenta, descubre, observa, aprende y formula su propio aprendizaje”. (p. 41)

Partiendo de lo anterior, la autora expone que la lúdica dentro de la pedagogía permite a los y las estudiantes

experimentar de forma amena, ya que por medio de estas metodologías novedosas se puede generar un cambio positivo dentro de las aulas con la finalidad de llamar la atención de los niños y las niñas, sin dejar de lado el objetivo principal el cual es que aprendan de forma significativa.

Beneficios de los juegos en los procesos de enseñanza

Disfrutar de las actividades lúdicas y recreativas que estén orientadas hacia los fines pedagógicos es un derecho esencial de los niños y las niñas, así se reconoce en La Declaración de los Derechos del Niño (1959). Ahora bien, cabe destacar que el juego dentro de los procesos de enseñanza no solo se disfruta, sino que posee beneficios, por su parte la UNICEF (2018) sugiere que:

El juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales clave. A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación. El juego también enseña a los niños aptitudes de liderazgo, además de a relacionarse en grupo. Asimismo, el juego es una herramienta natural que los niños pueden utilizar para incrementar su resiliencia y sus competencias de afrontamiento, mientras aprenden a gestionar sus relaciones y a afrontar

los retos sociales, además de superar sus temores, por ejemplo, representando a héroes de ficción. (p. 8)

Como lo señala UNICEF, los juegos cuentan con una gran cantidad de beneficios tanto en la vida cotidiana de los y las niñas como en el ámbito educativo. En los procesos de enseñanza, el juego es un instrumento facilitador para el desarrollo de aptitudes que promueve el proceso de enseñanza, ya que al ser una habilidad natural de los infantes, les brinda mayor confianza a la hora de desarrollar actividades escolares bajo esa metodología. Por otra parte, teniendo en cuenta a Montero (2017):

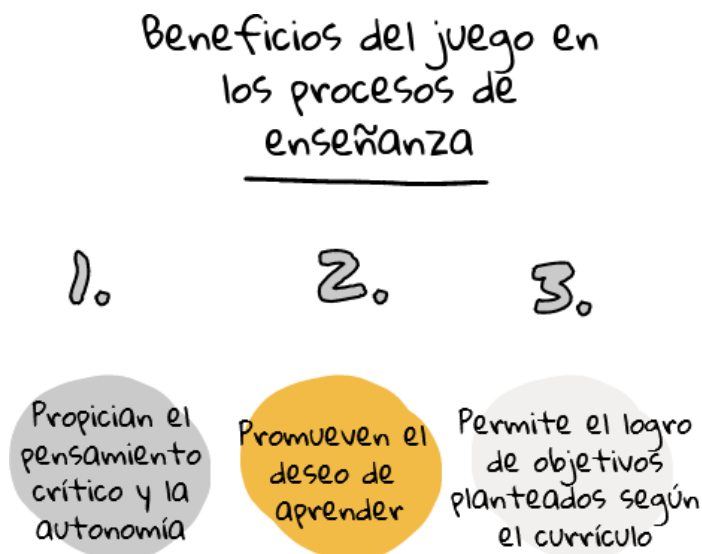
...el juego tiene gran cantidad de ventajas y aspectos a favor para poder formar parte del aprendizaje que se lleva a cabo dentro de las aulas, además los y las discentes aman jugar y este mismo tipo de metodología permite un desarrollo en diversas áreas como la cognitiva, social, física y la emocional. (p. 84)

De acuerdo con la cita anterior, se considera que las actividades lúdicas promueven el desarrollo de los niños, además es una actividad placentera llena de beneficios que proporcionan la autonomía, la atención, el pensamiento crítico y libre, el refinamiento de habilidades entre otras. Desde esta perspectiva, Campos, Chac Y Gálvez (2006) argumentan que:

El juego se ajusta a los ritmos y necesidades de aprendizaje de los educandos, aumenta la motivación para el logro de los objetivos educativos, es una actividad que se puede realizar de manera individual y grupal, estimula la creatividad y espontaneidad de cada sujeto, favorece la socialización y el flujo de información por medio de la comunicación verbal y no verbal. (p. 51)

Con esto se puede indicar que el juego es flexible y se adecua según la necesidad y el objetivo con el cual vaya a ejecutarse, en este caso dentro de la pedagogía, también, favorece factores que permiten el logro de los objetivos planteados según el currículo educativo.

Figura 2. Beneficios del juego



Fuente: Elaboración propia

El aprendizaje a través del juego

Aprender desde una metodología tradicional en algunas ocasiones no despierta un gran interés en los niños y las niñas; no obstante, existen nuevas metodologías novedosas que proponen integrar el juego dentro del ámbito pedagógico con el fin de despertar una mayor motivación en los infantes y que de esa forma, el proceso de enseñanza se vea favorecido, UNICEF (2018) propone:

La posibilidad de aprender mediante el juego no es exclusiva de los niños en edad preescolar. En los cursos de primaria, las oportunidades de juego potencian el dominio de los conceptos académicos por parte de los niños, además de fomentar la motivación para aprender. De hecho, el interés y la motivación son dos de los aspectos más importantes que puede desarrollar el juego; incentivarlos en los primeros cursos favorece la implicación de los niños en su propio aprendizaje. (p. 10)

Como lo señala UNICEF, el juego se adapta dentro de los salones de clase brindando la oportunidad de favorecer el aprendizaje, de igual manera, motiva a los niños y niñas a desarrollar sus objetivos académicos. Además, este tiene diferentes beneficios para los niños, en palabras de Castillo (2014):

Entre los beneficios del juego podemos encontrar que los niños construyen conocimiento a través de estas experiencias, y que alcanzan a comprender mejor su entorno. Además, desarrollan pensamiento crítico al tomar decisiones y adquirir roles cuando comparten el juego con otros pares. El juego es también una excelente oportunidad para conocerse a sí mismos, tanto sus potencialidades como sus debilidades. (p.24)

Con respecto a lo anterior, se establece que implementar el juego en los procesos de aprendizaje es de gran beneficio para los estudiantes. Este se puede utilizar para introducir contenidos o fortalecer temas ya estudiados, y ese es uno de los objetivos principales del presente trabajo de investigación, implementar el juego como estrategia de fortalecimiento que permita apoyar a los niños y niñas.

¿Qué es la lectura?

Primeramente, para poder hablar de comprensión lectora, se debe definir qué es la *lectura*, es por esto que antes de exponer el significado que le otorgan algunos autores, se considera oportuno presentar las definiciones que ofrece la versión actual de la Real Academia Española (2021):

Lectura

Del b. lat. lectura.

1. f. Acción de leer.
2. f. Obra o cosa leída. La Celestina es una de las lecturas del curso.
3. f. Interpretación del sentido de un texto.
4. f. Variante de una o más palabras de un texto.
5. f. Disertación, exposición o discurso sobre un tema sorteado en oposiciones o previamente determinado.
6. f. En algunas comunidades religiosas, lectoría.
7. f. Cultura o conocimientos de una persona. U. m. en pl.
8. f. Der. Trámite parlamentario de deliberación sucesiva de un proyecto de ley. Primera, segunda lectura.
9. f. desus. En las universidades, tratado o materia que un catedrático o maestro explica a sus discípulos.
10. f. desus. cícero (|| tipo de letra).

Si bien la RAE abarca gran diversidad de significados, no incorpora algunos aspectos que toman en cuenta otros autores, por lo que seguidamente se expondrán ciertas definiciones que proponen. Primeramente, Remolina (2013) expresa que “la lectura implica un entendimiento con base no solo en la simple decodificación del texto, sino también en su estructura y en las experiencias del lector, lo que tiene aplicabilidad sobre diversos propósitos y situaciones” (p.227). De lo anterior se puede deducir

que la lectura es un proceso en el que un individuo conoce información por medio del lenguaje visual o escrito en donde entiende la información, la decodifica y aprende.

Desde otro punto de vista, Valencia Y Osorio (2011) manifiestan que “la lectura no solo implica saber descifrar el código escrito, sino que involucra habilidades lingüísticas, entendidas éstas como un grupo de prácticas innatas que se utilizan siempre seguidas del acto mismo de leer” (p. 28). Según lo mencionado por los autores, la lectura no solamente se trata de entender lo que se lee, sino que va más allá, involucrando las habilidades tanto de comprensión, como de expresión tanto oral como escrita.

Por otro lado, Salcedo (2017) considera que la lectura “es el proceso de significación y comprensión de algún tipo de información o ideas almacenadas en un soporte y transmitidas mediante algún tipo de código, usualmente un lenguaje, que puede ser visual o táctil” (p.27). Lo anterior refiere que la lectura es un ejercicio que requiere habilidades que le permitan a la persona reconocer diversas clases o tipos de información. Leer es comprender e interpretar las palabras, relacionado a esto Arroyo (2018) menciona que:

La lectura es una de las habilidades que nos ayudan a comunicarnos socialmente, siendo su base la expresión oral debido a que es la primera forma de comunicación

que se desarrolla en el ser humano, por este motivo se convierte en parte esencial de la vida de los seres humanos y cuando intentamos comprender qué es leer o qué es la lectura, particularmente esta puede interpretarse como decodificar el mensaje que es brindado por medio de la escritura, por esto la lectura puede ser entendida como la habilidad de decodificar los mensajes escritos.
(p.33)

Como se mencionó anteriormente, la lectura es una habilidad socialmente necesaria ya que esta permite a las personas comunicarse, además que es el medio para aprender sobre distintos temas. También es una actividad cognitiva que apoya a las personas a tener un mejor desarrollo de pensamiento y memoria.

Tipos de lectura

El proceso de lectura se entiende como una actividad que permite interpretar y descifrar textos, para dicho proceso se puede emplear la lectura de manera mental u oral de acuerdo a las capacidades de cada lector. De acuerdo al Ministerio de Educación Pública (2013):

Para desarrollar la habilidad de comprensión de lectura es

deseable que el estudiante adquiriera, desde temprana edad, el gusto por leer y cuente con abundantes oportunidades selección adecuada de las obras y el acceso a numerosos textos, aprender a utilizar las bibliotecas y los recursos propios de las TIC (Tecnologías de la información y la comunicación). (p.32)

Sin embargo, el aprendizaje de la lectura es complejo y se desarrolla a lo largo de la vida del ser humano. No obstante, es mayormente recomendado que desde la primera infancia se inicie con el proceso de lectura, esto se debe a que los niños y niñas tienen mayor plasticidad cognitiva, lo que les permite aprender de una manera más acelerada, es por esto que en ocasiones se considera al aprendiente como una esponja, específicamente en edad escolar, porque absorbe conocimientos más rápido.

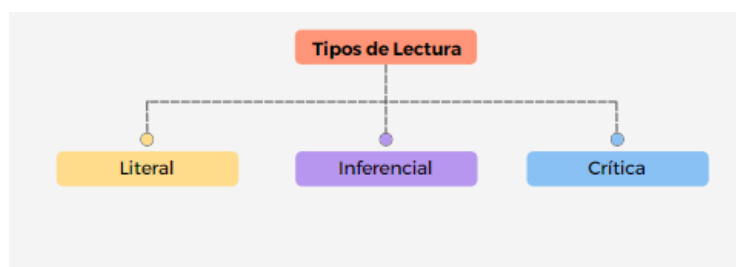
Cabe recalcar que la lectura abre las puertas a diversos tipos de lecturas, los cuales mejoran dichos procesos cognitivos, de hecho, estos tipos de lectura le permiten a la persona ser polifacético, ya que, no solo se centran en aprender y a especializarse en un solo conocimiento, sino que le abre la opción de conocer diversas estructuras. Al respecto Tovar (2009) menciona que:

Los investigadores recurren a una serie de directrices o lecturas indagatorias que, de acuerdo con su perfil,

pueden agruparse en tres tipos básicos, a saber: las lecturas indagatorias que sirven para construir determinados estados de arte pueden tipificarse dentro de la *lectura seminárica*, mientras que las directrices o lecturas indagatorias que se utilizan para ubicar los componentes heurísticos e inefables de ciertos problemas, pueden agruparse bajo el signo de la *lectura autogestiva*; por último, podemos catalogar las lecturas investigativas cuya isotopía se encarga de atender la pragmática y la dinámica derivada de un problema dado dentro de la lectura ética.(p. 4)

En síntesis, Tovar plantea la existencia de tres tipos de lectura estructurada, los cuales le permiten al individuo agrupar todos sus conocimientos; básicamente cada tipo de lectura cumple con el papel de catalogar los conocimientos o aprendizajes que adquiere la persona en una categoría, la cual se centra en examinar de manera minuciosa el contenido a desarrollar.

Figura 3. Tipos de lectura



Fuente: Elaboración propia

De igual modo, en los sistemas educativos se implementan diferentes tipos de lectura; entre ellos, Durango (s.f) resalta:

- La Lectura literal constituye la lectura predominante en el ámbito académico. Es el nivel básico de lectura centrado en las ideas y la información que está explícitamente expuesta en el texto.
- La Lectura inferencial constituye la lectura implícita del texto y requiere un alto grado de abstracción por parte del lector.
- La lectura crítica es la lectura de carácter evaluativo donde intervienen los saberes previos del lector, su criterio y el conocimiento de lo leído, tomando distancia del contenido del texto para lograr emitir juicios valorativos desde una posición documentada y sustentada. (p.4)

Para los docentes es importante implementar estrategias que fortalezcan estos tipos de lecturas, para que los estudiantes tengan un mayor desarrollo en sus conocimientos y habilidades. En el presente proyecto de investigación, se implementan estrategias basadas en estos tipos de lectura con el fin de que los discentes obtengan el mayor beneficio de cada taller en su proceso de lectura.

Definición de comprensión lectora

Se conoce por *comprensión lectora* a toda aquella destreza

y habilidad que permite interpretar y descifrar un discurso escrito. La comprensión lectora es conocida por ser un proceso cognitivo que tiene como tarea orientar los procesos de interpretación textual. Según Romo (2016) “La comprensión lectora es individual y depende de las actividades cognitivas y metacognitivas que la persona sea capaz de desarrollar para lograr la comprensión cabal de un texto” (p. 3). De acuerdo con el autor, la comprensión lectora es un proceso que se desarrolla de manera individual, ya que va muy de la mano con los procesos cognitivos o las propias habilidades que desarrolla cada persona en el aprendizaje de la lectura.

En concreto, a través de esta herramienta, las personas pueden observar qué tan amplio es su nivel de la lectura, pero cabe recalcar que cuando se habla de una comprensión lectora no solo se abarcan el campo de la lectura, si no que esta incluye múltiples tareas, por ejemplo, se evidencia que para el análisis de un textos escrito, la persona debe recurrir a las interpretaciones propias que permitan la adquisición de un significado real y creativo. Se basa en que el contenido tenga sentido dentro del contexto del lector. Millán (2010) menciona que:

La comprensión lectora se alcanza cuando el lector construye significados a partir de la interacción con un texto. Usando esta noción, el presente estudio pretende

observar las prácticas que llevan a cabo los docentes para promover la comprensión lectora entre los alumnos. Las prácticas que contribuyen a una comprensión elemental de los textos que pueden ser catalogados como procedimentales y aquellas que fomentan una comprensión más compleja de los textos. (p. 05)

Cuando se trata del proceso de lectura en la primera infancia, es posible centrarse en desarrollar una comprensión minimizada, en la que los contenidos o las habilidades solicitadas son de un nivel básico e intermedio, pero para lograrlo, se emplean técnicas, adecuadas a la edad del niño; por otra parte, Yépez (2021) indica que:

De la misma manera, es importante destacar que, la estructura cognitiva es el lugar donde se encuentran las ideas previas que generalmente están representadas por un conjunto de conceptos, símbolos e imágenes que permiten organizar un puente cognitivo que las relacione con los nuevos conocimientos para establecer un proceso de orientación efectivo en la labor educativa. (p. 06)

Tomando en cuenta lo expuesto por el autor, la comprensión lectora es una capacidad que deben desarrollar las personas, la cual se vuelve imprescindible en muchos aspectos de la vida, además no solo se basa en entender lo que se está leyendo sino que

se vuelva un medio de comunicación y de expresión con los otros, tanto así, que les permita interpretar señales y símbolos claves, y al mismo tiempo, desarrollar la capacidad cognitiva del ser humano.

Niveles de comprensión lectora

Un nivel es toda aquella categoría o rango empleado para clasificar las distintas habilidades básicas de lectura de acuerdo con su complejidad, lo que permite exponer de forma ordenada las competencias básicas que maneja un aprendiz y hasta las más complejas. Varón (2018) plantea que “En cuanto a la educación escolar el Ministerio de Educación utiliza niveles para determinar los conocimientos que los estudiantes son capaces de recibir, en los niveles de educación formal se encuentran preescolar, básica primaria y básica secundaria, y educación media” (p. 37).

El Programa de Español del MEP plantea actividades que orientan a la interiorización de cada actividad, además que la enseñanza que se plantea en este programa para la comprensión lectora es explícita y sistemática, esto con el fin de apoyar los niveles de comprensión lectora; además con estas actividades se puede determinar el nivel en el que se encuentran los estudiantes. Según lo anterior, los niveles son una categoría de indicadores, los cuales buscan realizar una medida o evaluación que determine las habilidades que tiene el individuo mediante el empleo de una

escala.

Por consiguiente, son considerados una gradualidad del proceso de lectura, en los cuales se clasifican todos los diversos procesos de comprensión lectora, básicamente este aborda los procesos iniciales o básicos del niño y la niña, hasta llegar a los más complejos. Viramontes, Amparán y Núñez, (2019) indican que:

Para clasificar el nivel en que se encuentran en cada aspecto, la SEP (2011) propone cuatro niveles de logro, los cuales se utilizan en la educación básica, por este motivo los rasgos de cada nivel se pueden adaptar al grado en el que se utiliza. Los niveles establecidos son: requiere apoyo, se acerca al estándar, estándar y avanzado. (p. 4)

Figura 4. Niveles de comprensión



Fuente: Elaboración propia

Estos niveles se emplean con el fin de examinar en qué grado está el niño o niña en cuanto a su habilidad lectora,

permitiendo así, diagnosticar si el estudiantado tiene alguna dificultad en su proceso para que el docente tome las medidas pertinentes que le permitan fortalecer el aprendizaje y reforzar la atención pedagógica mediante la implementación de actividades lúdicas, es decir utilizando el juego como estrategia didáctica.

Básicamente, los niveles de lectura son utilizados para regularizar todos los procesos educativos. En el caso de la comprensión lectora, estos permiten clasificar los grados de dificultad o las etapas de aprendizaje según los contenidos por observar. “El nivel de la comprensión lectora de los niños y niñas se ve reflejado en la periodicidad evaluativa que se realiza en el proceso de enseñanza y adquisición de la lectura” (Corea, Urroz, Vega, 2013, p. 23). De acuerdo con los autores, un nivel de comprensión lectora aborda todo aquel grado de desarrollo o de alcance al que debe llegar o mantener un individuo frente a un proceso de aprendizaje de lectura, generalmente cada nivel expone un grado de complejidad de dicho proceso; por ejemplo, en los primeros niveles siempre se desarrollan contenidos iniciales, los cuales describen temas básicos que el aprendiz debe manejar.

Técnicas de promoción de lectura

Se comprende las técnicas de promoción como una serie de conjuntos o acciones que involucran diversas actividades o métodos creativos y dinámicos con el fin de crear espacios de

aprendizaje de calidad, así lo menciona Álvarez (1993):

Las técnicas de Lectura Eficaz nacen al constatar que la falta de hábitos lectores y de capacidad lingüística de nuestros alumnos, constituye la principal causa de su fracaso escolar. Asentadas sobre los pilares de RAPIDEZ, COMPRESIÓN Y METEORIZACIÓN, tienen como características más sobresalientes la facilidad de aplicación en el aula y su carácter fundamentalmente lúdico y motivador. (p.1)

Partiendo del punto anterior, las técnicas de promoción se comprenden como herramientas claves para crear un proceso de aprendizaje, estas vienen a cumplir con la misión de reforzar los hábitos de lectura, y surgen bajo el objetivo de mejorar las habilidades lectoras del estudiante. En esta dinámica es importante que la persona mediadora implemente una amplia evaluación para determinar si el niño presenta ciertas dificultades para la lectura, y por medio de técnicas lúdicas, busque reforzar dichas capacidades. Una técnica de promoción en la lectura busca dirigir una práctica social, la cual está pensada con el fin de transformar o reforzar las habilidades de lectoras del niño y la niña, por lo que se busca crear un proceso más dinámico en que el estudiante pueda percibir, valorar y compartir la lectura como un espacio importante para su vida cotidiana.

Valerio (2004), por su parte, señala aspectos

fundamentales para la promoción de la lectura:

Es necesario indicar, que la sola promoción de lectura no basta a la intención de formar lectores. Es indispensable que los padres de familia, los docentes, los bibliotecólogos y otros agentes, sean también lectores y que manejen técnicas y estrategias de animación de lectura, como un acto consciente, que produzca un acercamiento afectivo e intelectual hacia el libro, hasta lograr tres aspectos básicos, que, según Montserrat Sarto, especialista en lectura. (p. 05)

No obstante, una técnica de promoción para la lectura se diseña bajo un enfoque pedagógico dirigido e innovador para que el estudiantado logre aprender de manera significativa. Se considera esencial, además, trabajar el área de la lectura de forma personalizada y con cada estudiante dentro de su entorno. De hecho, una particularidad que se recalca en diferentes investigaciones a nivel internacional es la alfabetización en los miembros de la familia de los niños y niñas, lo que tiende a aumentar que el estudiantado presentan mayores dificultades para el aprendizaje, por esta razón es necesario que las técnicas didácticas que se utilicen no solo estén dirigidas hacia los menores, sino también al contexto familiar.

Valerio (2004) indica que:

Este contacto del niño con el libro, se torna un acto

gozoso, que se debe reforzar en las primeras edades, con libros de tela y con ilustraciones sencillas, pero llamativas, que acompañarán el relato de sus progenitores u otras personas cercanas. Después, si esta actividad es continuada asertivamente en el período preescolar, donde la lectura es tratada en forma lúdica, esto cautivará y estimulará la capacidad creadora del niño. (p.5)

Actualmente, el MEP ha implementado diversas estrategias de promoción de la lectura esto con el objetivo de apoyar a los estudiantes costarricenses. Uno de los planes que se implementó a causa de la pandemia fue El Plan Virtual de Fomento a la Lectura “aprendo en casa” el cual el MEP (2020) describe como:

El plan se establece con una iniciativa para el fomento lector debido a la emergencia nacional y la suspensión de las clases presenciales, aunado a esto se apoya los lineamientos de salud que propicien el estar en casa; el plan busca que las familias en sus hogares puedan leer juntos sin necesidad de salir, buscando formar lectores independientes, autocríticos y con gusto positivo hacia los libros y la lectura. (p.2)

Este tipo de técnicas se implementan con el fin de crear o

establecer una relación cercana entre el individuo y la lectura, de manera que adquieran el gusto por la lectura de manera natural y dinámica.

Figura 5. Técnicas de promoción de lectura



Fuente: Elaboración propia (2022)

Los juegos para el fortalecimiento de las habilidades de comprensión lectora

La implementación del juego dentro de las aulas forma parte esencial del proceso de aprendizaje, ya que es gracias a este que la o el docente tiene la oportunidad de establecer vínculos con el estudiantado, para así, conocer cuáles son sus intereses y necesidades. Bajo esta línea de actuación Méndez (2009):

El juego cumple una función importantísima en el proceso formativo del niño. Los intereses lúdicos se identifican con todas aquellas actividades recreativas que

promueven el equilibrio mental y físico, y satisfacen las necesidades naturales del niño, sirviendo como vehículo para que el proceso de aprendizaje sea agradable y el papel del maestro cumpla con los principios psicológicos del desarrollo y crecimiento del educando. (p. 11)

Figura 6. El juego



Fuente: Elaboración propia

Por medio del juego, la persona docente puede crear y aplicar diversas metodologías de aprendizaje que permitirán procesos más dinámicos y creativos, dichos procesos surgen a partir de las necesidades del niño y la niña, pero sobre todo, con el ideal de crear mayor dinamismo en el aprendizaje para desarrollar habilidades de comprensión lectora donde el juego se convierte en una herramienta útil, ya que aparte de que el niño

está aprendiendo y ejecutando habilidades se está divirtiendo y es que, para esta área, no existe una actividad ya implantada, sino que hay mucha variedad de juegos que se adaptan a las necesidades del niño. Así lo indica Basurto (2007):

A través del juego, pueden liberar, cantidad de energía que el niño tiene ya que por medio de esta actividad el docente puede planear actividades, al aire libre o incluso en el salón de clases, con trabajos manuales o juegos de mesa, para su aprendizaje mental ya que de esta forma podemos obtener un aprendizaje más satisfactorio. (p. 21)

Según lo expuesto por Basurto, para incentivar la comprensión lectora en los niños y las niñas por medio de los juegos, se pueden crear diversas estrategias lúdicas, desde actividades al aire libre hasta juegos de mesas. Cada una de estas estrategias incentivan en el aprendiente habilidades cognitivas que le permite reforzar aprendizajes de lectura.

Juegos educativos

El juego no solo son actividades creativas que permiten el entretenimiento del niño sino que de manera indirecta crean espacios de aprendizaje, dándole al estudiante la oportunidad de crear su propio aprendizaje basado en sus experiencias, pero lo que

más sobresale es que por medio de este se incentivan espacios de conocimiento propios; el niño inicia a conocerse a sí mismo y sus habilidades. Según Piaget (citado en Vásquez Y Pérez,2020):

Considera que el juego representa la asimilación provechosa del contexto como periodo paulatino de la persona y por ende es esencial en el intelecto del niño. Las que establecen la etapa evolutiva y origen del juego son las capacidades simbólicas, sensorio-motrices, que se consideran aspectos básicos del progreso del ser humano.
(p. 4)

Como se ha dicho anteriormente, el juego es un medio útil para que los niños y niñas aprendan aspectos de lectura. De igual modo, este generará un proceso más activo en el que logra desenvolverse de una manera más espontánea y el aprendizaje de cada uno de los estudiantes será más provechoso. En concreto, el juego es una actividad natural del ser humano, así que se puede utilizar de una forma educativa para fortalecer y apoyar en distintas áreas, así lo menciona García y Buendía (2011):

Siendo el juego un tipo de actividad que desarrolla el niño, toca considerar la actividad lúdica ya no como componente natural de la vida del niño, sino como un elemento del que puede valerse la pedagogía, para usarlo en beneficio de

su formación, por ende, de su aprendizaje significativo. Siendo así, el juego debe ser aprovechado y desarrollado en las escuelas.

(p.11)

De acuerdo con lo anterior, el juego como recursos didáctico es una estrategia adecuada que impulsa y apoya el aprendizaje de los estudiantes. Esto sin forzarlos u obligarlos, sino por medio de guías que permitan el aprendizaje esperado.

Los alcances que se obtienen en el aprendizaje

La implementación del juego en los procesos de aprendizaje se vuelve esencial debido a que por medio de este el estudiante adquiere y desarrolla una serie de habilidades y destrezas que le servirán para la vida; sobre todo, les permitirá tener un espacio propio de interacción. “Uno de los aspectos que juega un papel importante son los conocimientos y las experiencias previos, sobre lo cual se va a predecir” Pernía Y Méndez (2017). Por lo tanto, se menciona que en el momento en el que el niño o la niña emplea el uso del juego como una actividad para el aprendizaje el no solo está adquiriendo conocimientos nuevos, sino que está reforzando esas habilidades que ya tenía.

Se observan algunas dificultades durante el proceso de lectura tras el aislamiento por la pandemia de COVID- 19 que ha afectado a los niños y niñas, pero esto recurre mucho a la poca estimulación en la comprensión lectora que recibieron durante este período, es por esta razón que el juego se vuelve una herramienta bastante factible para reforzar estas habilidades, ya que genera un espacio más activo para los menores. “Los alumnos demostraron, motivación para participar en cada una de las actividades desarrolladas, e interés por los textos presentados, debido a que estos guardaban estrecha relación con su contexto.” (Pernía & Méndez, 2017). De acuerdo con los autores, crear un proceso de aprendizaje más creativo y dinámico promueve mejores resultados, ya que el estudiante está teniendo una mayor participación, además de que aprende mientras hace.

Estimular la lectura en la infancia se vuelve importante para el desarrollo del lenguaje del niño, sobre todo, para ampliar sus conocimientos; es por esta razón que surge la idea de crear un ambiente de aprendizaje de la lectura estimulado por el juego con el fin de crear un proceso más creativo y estético. Asimismo, Ramírez (citado en Venegas, Proaño, Tello, & Castro, 2021) menciona que:

La lectura no solo es importante en el aprendizaje, sino que también puede estimular la creatividad, relajarse y permitir que las personas comprendan realidades

distintas y lejanas. Por tanto, el proceso de lectura no es solo un proceso obligatorio de aprendizaje, sino también una forma de ser incluidos en el mundo imaginario, en el que los libros invitan a participar. (p. 3)

El incentivar la lectura en los niños y niñas no solo se debe basar en la enseñanza de contenidos de aprendizaje, sino que los docentes deben de incentivar un gusto real por esta área. Gracias a ella, los aprendices pueden poner en práctica su creatividad e imaginación, dos aspectos muy influyentes en su desarrollo.

CAPÍTULO III

PLAN OPERATIVO PARA LA EJECUCIÓN

A. Plan estratégico que se sigue para la ejecución del proyecto

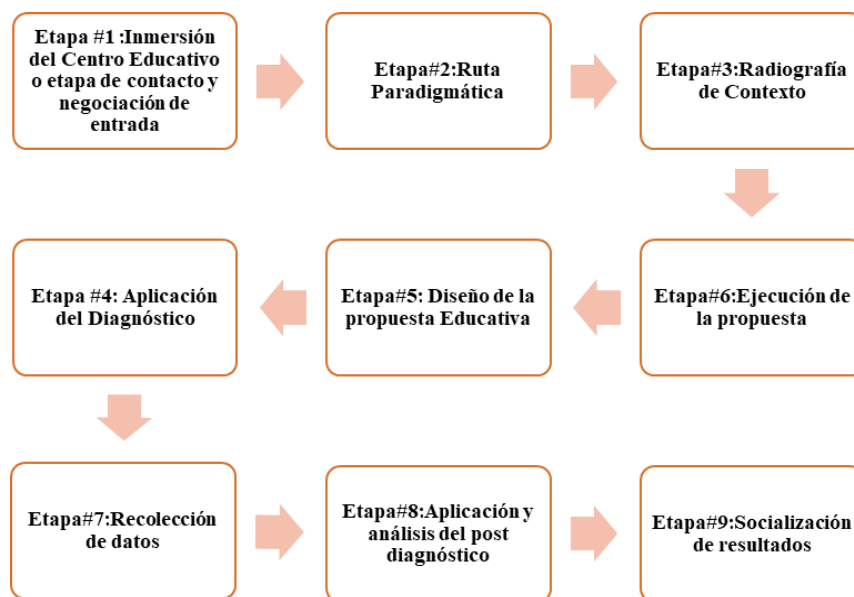
En el siguiente apartado se muestran los principios en los que se basa la presente propuesta y el plan operativo en etapas sobre el cual se desarrolla el proyecto de investigación.

a. Descripción de cómo se realiza el proyecto, considerando los principios pedagógicos que orientan a la investigación

Cada una de las etapas que se presenta a continuación explican paso a paso lo que se realiza en la presente investigación desde el primer contacto con la institución, el paradigma con el que trabaja, hasta la aplicación de cada uno de los talleres.

Etapas de ejecución para la realización del presente proyecto son las siguientes:

Figura 7. Plan operacional



Fuente: Elaboración propia

Etapa 1. Inmersión del Centro Educativo o etapa de contacto y negociación de entrada

Para llevar a cabo la primera etapa del proyecto, es importante tener un acercamiento con el centro educativo para realizar un análisis detallado de la situación que presentan los y las estudiantes de quinto nivel en la Escuela Barrio Guadalupe.

En dicho acercamiento se visita la escuela y se dialoga con la directora sobre la posibilidad de aportar a los menores en el área de la comprensión lectora mediante la propuesta “Estrategia pedagógica desde el enfoque del aprendizaje a través del juego, para el fortalecimiento de la comprensión lectora”, para que ella defina el nivel con el cual se trabaja según las dificultades que presenta el estudiantado. Justo después de realizar algunas observaciones, y de dialogar y conocer a la

directora, el grupo asignado y el docente a cargo, se procede a explicar cómo se va a desarrollar el proyecto en la institución, enfatizando que dicho proyecto busca ofrecer al centro educativo una posible solución a la problemática de comprensión lectora que poseen los niños y niñas de quinto nivel.

Etapas 2. Ruta Paradigmática

Este trabajo parte de la problemática existente en la adquisición del proceso de comprensión lectora en los estudiantes de quinto nivel, esto con la finalidad de implementar los juegos como una estrategia didáctica para fortalecer la habilidad en este campo.

La presente investigación se realiza bajo el paradigma naturalista ya que según Gurdián (2010) “la investigación naturalista es un modo de investigar que trata de comprender la situación o fenómeno tal y como se presenta” (p.159). En relación con lo mencionado con anterioridad, el paradigma naturalista parte de la comprensión de las necesidades que plantea la comunidad educativa, en relación con programas de formación e intervención, en los que los participantes, mientras realizan la investigación, reciben una formación deliberada y metódica. en los procesos de comprensión lectora que presentan los y las estudiantes. En el presente trabajo de investigación se busca analizar las necesidades educativas que presentan los

estudiantes, para desarrollar estrategias que las fortalezcan.

Es por este motivo que la elección del paradigma destaca la relevancia de la investigación, ya que, dicho trabajo se basa en las dificultades que están enfrentando los niños y niñas de quinto nivel de la Escuela Barrio Guadalupe durante el proceso de comprensión lectora.

Posteriormente, luego de la descripción de las categorías de análisis que se trabajarán, permitirá llegar al objetivo descrito en el trabajo, el cual consiste en fortalecer la comprensión lectora utilizando el juego pedagógico, ya que este análisis permite identificar el cumplimiento de los objetivos planteados.

Enfoque y tipo de investigación

Este proyecto trabaja con alumnos de sexto nivel de primaria con el fin de fortalecer la habilidad lectora, se pretende implementar el juego como estrategia didáctica que apoye este proceso. Se centra en la investigación cualitativa porque parte de un problema presente en la sociedad y busca cómo solucionarlo. En este caso, permitirá atender las dificultades durante los procesos de comprensión lectora implementando el juego como propuesta para coadyuvar, solucionar o disminuir la problemática que se plantea.

Según menciona Marreros citado por Hernández (2013):

El enfoque cualitativo, generalmente se utiliza para

descubrir y refinar preguntas de investigación. El proceso de investigación es flexible, se mueve entre los eventos y su interpretación, entre las respuestas y el desarrollo de la teoría. Con frecuencia se basa en métodos de recolección de datos sin medición numérica, como las descriptivas y las observaciones ...la investigación cualitativa es utilizada para explorar la realidad de fenómenos sociales, teniendo como base las experiencias subjetivas de los objetos que se encuentran inmersos en un determinado contexto. (p. 92)

También se utiliza la bibliografía o la investigación documental para sustentar teóricamente el proyecto, dependiendo de los temas presentados por el alumno al referirse a libros, folletos y literatura relacionada con los temas que se pretenden desarrollar. Así como fuentes de primera mano, en este caso la docente que atiende el grupo, representantes legales y directora.

Para el desarrollo de la inmersión inicial de campo, se utiliza una guía de anotaciones, la cual comprende una tabla con dos columnas; en una de ellas, se registran las anotaciones descriptivas de la observación y a la par, las interpretaciones. Esta inmersión se desarrolla con el fin de sensibilizar a los discentes con el ambiente de la investigación, pero sobre todo, se implementa con la finalidad de recolectar datos que aporten información al trabajo.

Por este motivo se utiliza el enfoque cualitativo bajo el tipo de investigación acción, puesto que se considera que es el más adecuado para cumplir con el objetivo que se plantea en el trabajo de investigación. En este sentido, La Torre (2005) al referirse a la investigación acción indica:

Planteamos la investigación-acción como una forma de indagación realizada por el profesorado para mejorar sus acciones docentes o profesionales y que les posibilita revisar su práctica a la luz de evidencias obtenidas de los datos y del juicio crítico de otras personas.(p.26)

Siguiendo los planteamientos de La Torre, el presente proyecto pretende abordar la problemática para determinar el nivel de comprensión que presenta el estudiantado y diseñar la propuesta más adecuada para intervenir significativamente y así, valorar el alcance de la implementación de la propuesta. De este modo, ayudar a fortalecer los procesos de lectura por medio del juego como estrategia de enseñanza.

Etapa 3. Radiografía de Contexto

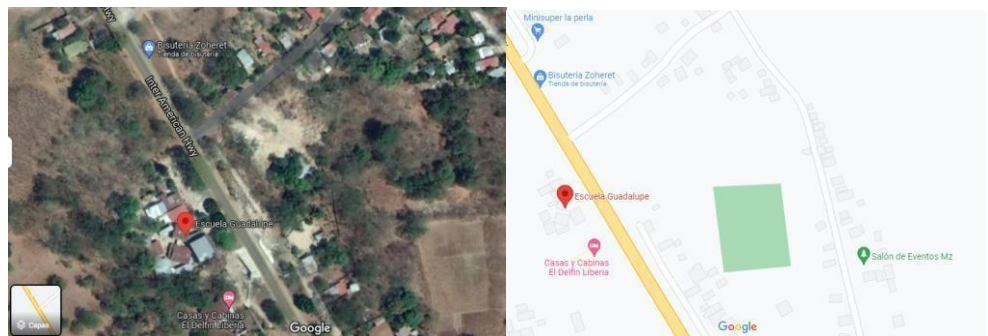
El presente trabajo de investigación se realiza en el cantón de Liberia, Guanacaste en la comunidad de Guadalupe. Esta comunidad está ubicada a 15 minutos en automóvil del

centro de la ciudad de Liberia.

En Guadalupe se encuentran diversos abastecedores, cooperativas, lubricentros, centros de reciclaje y restaurantes. Estos establecimientos son una fuente de empleo para las familias de los estudiantes, además, algunas de estas familias también se dedican a trabajos de agricultura.

Por otra parte, el centro educativo se encuentra en una zona de paso y por este motivo es que algunos de los estudiantes son de diferentes nacionalidades.

En el grupo de quinto nivel cuenta con 23 estudiantes con edades de los 11 a los 12 años, 11 hombres y 12 mujeres. En este grupo se encuentran 3 estudiantes con adecuación significativa y 4 con adecuación no significativa, cabe destacar que se trabajará con los 23 estudiantes del presente grupo.



Etapas 4. Aplicación del Diagnóstico

La cuarta etapa del trabajo investigativo se basa en la ejecución de un diagnóstico que se aplica a los y las estudiantes de VI nivel, este permitirá recolectar información pertinente para conocer el nivel de comprensión lectora que poseen. A partir del nivel en que se encuentran, se buscarán las técnicas adecuadas que acompañen a la estrategia para fortalecer su comprensión lectora.

Para Jiménez (2000) *determinar* significa una evaluación general de las habilidades potenciales, mientras que *el diagnóstico* intenta identificar los recursos únicos de cada estudiante que ha sido identificado (habilidad baja, media o alta). Por tanto, el diagnóstico es un proceso más amplio y preciso que la mera identificación. En cualquier caso, el diagnóstico brinda información útil sobre el desarrollo de la habilidad de comprensión lectora, entre otros aspectos como el desarrollo y maduración, y estilo de aprendizaje de un alumno como individuo y dentro de un grupo; por lo que debe entenderse como un proceso continuo, no como un proceso puntual e inclusivo. Así, el diagnóstico proporcionará información relevante para la toma de decisiones sobre una intervención pedagógica adecuada y su valoración correspondiente.

Por otra parte, también para la obtención de la información del presente trabajo se utiliza la recolección de datos

secundarios, para así determinar los beneficios, importancia y utilidad de los recursos planteados. Además, como instrumento se realizarán una entrevista, grupos focales, encuestas y la observación, así como la utilización de registros anecdóticos para registrar los avances, incidencias en los procesos de intervención pedagógica.

Estos instrumentos se aplican al grupo de sujetos seleccionados, dicho grupo está conformado por docentes, padres de familia y directora, ya que se requiere recolectar información de esta población para alcanzar los objetivos planteados en el trabajo investigativo

Alonso (2007), en relación con la entrevista, plantea:

La entrevista de investigación es, por tanto, una conversación entre dos personas, un entrevistador y un, dirigida y registrada por el entrevistador con el propósito de favorecer la producción de un discurso conversacional, continuo y con una cierta línea argumental -no fragmentado, segmentado, precodificado y cerrado por un cuestionario previo- del entrevistado sobre un tema definido en el marco de una investigación. (p.9)

La entrevista es uno de los instrumentos que se utiliza para la recolección de datos requeridos para la realización de este trabajo de investigación. Además, con el uso de la entrevista

se busca comprender de manera más directa la realidad actual de los y las estudiantes. Básicamente, con la entrevista se busca comprender la opinión o criterio que tienen los docentes con respecto a la implementación del juego como estrategia, se basa en observar si el diseño del juego es bien o mal recibido por la población docente, y determinar qué tan aceptado es la adquisición de nuevos materiales, los cuales tendrán el objetivo de que favorezcan la comprensión lectora.

Observación participante

La técnica de observación participante es una investigación que involucra interacciones sociales entre el investigador y los sujetos observados. Los datos se recopilan allí de manera sistemática y no intrusiva. Ruiz (2021) menciona que:

La observación participante es una forma de acercamiento a la realidad social y cultural de una sociedad o grupo, pero también de un individuo. En ella el investigador se adentra en la realidad a estudiar junto al individuo o colectivo objeto de estudio. (p.8)

Por este motivo es que este instrumento se utilizará en el presente proyecto ya que es el más adecuado para el desarrollo de la propuesta. Además, dentro de las funciones que

se buscan observar con esta técnica en el presente trabajo se encuentran:

Estrategia pedagógica desde el enfoque del aprendizaje a través del juego, para el fortalecimiento de la comprensión lectora en la población infantil del VI nivel de la Escuela Barrio Guadalupe de la DIRELI, periodo 2021-2022.

Determinar el nivel de comprensión lectora que presentan los niños y niñas de quinto nivel.

Identificar cuáles son las estrategias que utiliza el docente en los procesos de comprensión lectora en los estudiantes.

Grupos focales

Además de las observaciones, se llevarán a cabo grupos focales con padres de familia y estudiantes para fortalecer y recolectar la información, se plantean pequeñas reuniones con al menos 8 o 10 participantes por subgrupos, con el fin de obtener datos los cuales serán realizados en el mismo centro educativo. Para Hamui-Sutton (2013), la técnica del grupo focal es un espacio de opiniones que permite capturar los sentimientos, pensamientos y vidas de los individuos, apoyando a la obtención de datos cualitativos. Estos espacios permiten la comunicación

entre el investigador y los participantes, con el fin de recopilar información sobre las dificultades que los estudiantes presentan, como les afecta y si realizan actividades en el hogar para apoyar los procesos educativos, esto con el fin de identificar el apoyo que recibe el estudiantado en su desarrollo educativo, tanto en la escuela como en su hogar.

Etapa 5. Diseño de la propuesta Educativa

Con la ayuda de los datos e información que se obtendrán mediante la aplicación del diagnóstico, se realizará la propuesta “El juego: un enfoque pedagógico para el fortalecimiento de la comprensión lectora en la población infantil de VI nivel de la Escuela Barrio Guadalupe de la Dirección Regional Educativa Liberia, periodo 2021-2022”. Esto con la finalidad de reforzar la comprensión de lectura que poseen los y las estudiantes.

Para llevar a cabo dicha propuesta, se diseñan 14 talleres con estrategias didácticas basadas en el juego con el fin de impactar de manera positiva al estudiantado, y así alcanzar el objetivo propuesto. Para el diseño de los talleres se desarrollan actividades que promuevan el análisis de lectura, la comprensión, los análisis críticos y demás, esto para promover y desarrollar las habilidades de cada estudiante. Además, se necesitarán materiales didácticos y recursos tecnológicos que permitan el desarrollo de las actividades propuestas.

De acuerdo con Alfaro y Badilla (2015): “el taller pedagógico se conceptualizó como una herramienta de trabajo útil para compartir experiencias académicas con los involucrados directos en los diferentes procesos de aprendizaje” (p. 86) Según lo anterior, los autores definen los talleres como una herramienta facilitadora que le permite a los y las docentes realizar actividades educativas. Por otra parte, Quintana y Carménate argumentan que:

Los talleres pedagógicos son situaciones motivadoras cuando están muy bien dirigidos con la finalidad que el estudiante, mejore el rendimiento y los aprendizajes, en ellos se propicia la interrelación, fomentando la sociabilidad, la colaboración de todos los integrantes, en los trabajos grupales se desarrolla la capacidad creadora, afianzando su memoria, fija la atención mientras aplica los pasos de cada técnica y realizan actividades en las que participan todos los sentidos. (p. 82)

Tal como lo mencionan los autores, los talleres pedagógicos pueden ayudar a mejorar los procesos educativos de los y las estudiantes de manera más dinámica, también, impulsan diversas habilidades y motivan al estudiantado a mejorar su rendimiento académico.

Etapas 6. Ejecución de la propuesta

Para la ejecución del proyecto, primeramente, se aplica el diagnóstico que consiste en la observación y una entrevista que se le realizará al docente. Después del análisis del diagnóstico, se procederá a construir el diseño de la propuesta ya que esta dependerá de los resultados del diagnóstico. Con los insumos necesarios se aplicarán los talleres planteados para fortalecer el proceso de comprensión lectora de los estudiantes; de igual modo, se realizarán de 2 a 4 talleres por semana según el horario brindado por la institución.

En cada uno de los talleres, se presentarán juegos de competencia, de reglas, digitales, individuales y grupales, la finalidad usar diferentes juegos para tener una mayor participación y aprovechamiento de cada tipo de juego.

Se pretende que cada uno de los talleres tenga una duración aproximada de 60 minutos, estos talleres serán dirigidos y guiados por las docentes encargadas de la propuesta. El docente a cargo del grupo podrá estar presente como observador no participante. Finalmente, se realizarán grupos focales con los responsables legales o padres de la familia del estudiantado y se le aplicará la entrevista en diferentes momentos del proceso tanto diagnóstico como post diagnóstico.

Etapas 7. Recolección de datos

Al final de la aplicación de los talleres se realizará una evaluación de cada uno de ellos; para esta evaluación, se utilizan rúbricas y listas de cotejo, de esta forma se identificará el impacto y progreso que tuvo cada uno de los talleres en el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de quinto nivel.

Por este motivo, se le aplica un instrumento que dependerá de la actividad planteada a cada uno de los estudiantes en todos los talleres para lograr recolectar los datos necesarios para los resultados del presente proyecto.

Etapa 8. Aplicación y análisis del post diagnóstico

Una vez desarrollados los 14 talleres propuestos, se procede a realizar la aplicación del post diagnóstico, con el cual se determinan los resultados y los progresos obtenidos con la ejecución de la propuesta pedagógica para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los niños y niñas de quinto nivel. Dichos resultados se analizarán para determinar la viabilidad de la propuesta planteada. Asimismo, se reforzará el análisis con la información recopilada en los instrumentos de evaluación de cada uno de los talleres, y de esta forma, comparar y evaluar el avance o progreso que presentaron los estudiantes al finalizar la propuesta. Esto con el fin de determinar la eficacia de la propuesta y el cumplimiento de los objetivos de esta.

Etapa 9. Socialización de resultados

Luego de obtener los resultados de la propuesta ejecutada, se indica a los y las estudiantes, el progreso que obtuvieron según el análisis de estos. La manera de informarles sobre los avances obtenidos será de forma individual y grupal.

También, tanto al docente como a cada uno de las y los estudiantes, se les proporciona un informe detallando los resultados alcanzados con la aplicación de la propuesta pedagógica. Al final, se le dará un informe al centro educativo escuela Barrio Guadalupe.

b. Participantes.

A continuación, se describen los participantes del proyecto de investigación.

i. Descripción de las personas que van a participar en la ejecución del proyecto.

El presente trabajo de investigación se realizó con la población total de 26 estudiantes de sexto nivel de la Escuela Barrio Guadalupe en Liberia, Guanacaste.

Tabla 1 Distribución de participantes

Género	Cantidad	Rango de edad
Hombres	13	oscilan entre los 11 y 12 años
Mujeres	13	oscilan entre los 11 y 12 años

En este nivel se toma en cuenta la problemática que presenta los

estudiantes en sus habilidades de comprensión lectora, como así lo indicó la directora de dicho centro. Además, esta problemática es una realidad que presenta la población estudiantil en el país según lo señaló el Octavo Informe del Estado de la Educación, quienes detallan que los estudiantes evidencian una gran deficiencia en el proceso de comprensión lectora.

ii. Descripción de los destinatarios (a quienes va dirigido el proyecto y que no necesariamente participan en la ejecución)

Además, de la participación de la docente a cargo del grupo y de la directora de la institución. este proyecto va dirigido a la población estudiantil de sexto nivel, y directamente al docente a cargo de este grupo. Este proyecto pretende beneficiar tanto a los estudiantes como al docente, ya que él estará presente y observará cuando los talleres sean ejecutados, así observará cómo se realizan y el avance que van obteniendo los estudiantes en el proceso de comprensión lectora.

Del mismo modo, la institución en general se verá beneficiada ya que el presente proyecto quedará registrado en la institución y los demás docentes de la escuela podrán implementarlo en sus clases para apoyar a sus estudiantes.

c. Diseño del plan de ejecución del proyecto (por

etapas, la relación entre objetivos específicos, actividades y tareas, y la descripción de las actividades o técnicas que se utilizan)

En este apartado se explicarán algunas de las etapas en las que se desarrolla la ejecución del presente proyecto.

Tabla 2 Etapas para el logro de los objetivos

Etapa	Objetivo Específico	Actividades	Descripción
Etapa diagnóstica	Determinar los tipos de juegos que utiliza la docente en el aprendizaje de la comprensión lectora, en los niños del VI nivel de la escuela Barrio Guadalupe.	Entrevista a la docente. Observaciones tanto participativa como no participativa. Se aplicarán 4 talleres de pre-diagnóstico para la comprensión lectora.	1- Se le realiza una entrevista a la docente para determinar qué tipo de estrategias utiliza el docente en el proceso de comprensión lectora de los estudiantes. 2- Además, se realizan

			<p>observacion es no participativ as para ver el desenvolvi miento de los estudiantes en el aula, después se realizan observacion es participativ as para identificar el nivel en que se encuentran los estudiantes.</p> <p>3- Se aplican 4 talleres de</p>
--	--	--	---

			<p>pre diagnóstico para la comprensión lectora. En estos talleres se realizarán preguntas de análisis, creador de historias, análisis de textos y palabras; estos permitirán evaluar el conocimient o y nivel de comprensión lectora que los y las estudiantes presentan hasta el</p>
--	--	--	---

			momento, para así, realizar un análisis con este diagnóstico y la evaluación final para determinar el avance que estos estudiantes obtuvieron.
--	--	--	---

<p>Etapa de diseño y ejecución</p>	<p>Diseñar la estrategia el juego de la lectura desde el enfoque del aprendizaj e a través del juego en la Escuela Barrio Guadalupe Implemen tar la estrategia pedagógic a el juego de la lectura a través de 14 talleres</p>	<p>Construcci ón del taller que implement ará el presente proyecto. Estos se imparten 4 veces por semana.</p>	<p>1- Se realizan 14 talleres con los que se pretende fortalecer el proceso de comprensión lectora de los estudiantes de sexto nivel.</p>
--	--	---	---

	que permitan el fortalecim iento de la comprensi ón lectora de los estudiante s de VI		
	nivel de la Escuela Barrio Guadalupe.		

<p>Etapa de análisis y de sistematización</p>	<p>Valorar los alcances obtenidos en el aprendizaje de la comprensión lectora mediante la aplicación de la estrategia el juego de la lectura desde el enfoque del aprendizaje a través del juego.</p>	<p>Rúbricas Listas de cotejo. Registros anecdóticos. Contratarios. Reportes. Portafolios de reflexión.</p>	<p>1- En cada uno de los talleres se evalúan con una rúbrica o lista de cotejo, el instrumento que más se adecue a la evaluación del taller. 2- Cada uno de estos instrumentos se les aplica individualmente a los estudiantes, para evaluar el avance de cada uno de ellos.</p>
---	---	--	--

		Evidencias.	
--	--	-------------	--

Taller 1		<p>Emplear el uso de las actividades:</p> <p>preguntas y respuestas hipotéticas falso y verdadero</p> <p>Al finalizar las actividades, se recurre al uso de una rúbrica de evaluación, en la que se determinarán los niveles iniciales que tiene el niño y la niña</p>	<p>3- En el primer taller se hará una pregunta a los estudiantes y ellos darán posibles respuestas hipotéticas, los estudiantes tendrán que analizar cada una de estas respuestas para llegar a la respuesta correcta.</p> <p>4-Para el juego de falso o verdadero se dividirá el grupo en 2, cada grupo , enviará un representante a</p>
----------	--	--	---

			<p>responder, deberán enviar a uno por cada pregunta. Seguidamente, se presentará un texto corto , con el cual tendrán 30 segundos para leer y se les realizará una pregunta de falso o verdadero, deberán tocar una campana que estará en medio de los 2 representantes de cada grupo, quien toque primero la campana responderá y de ser correcto</p>
--	--	--	---

			obtendrá un punto para su grupo.
--	--	--	----------------------------------

Taller 2		<p>Concurso en el que se realizan preguntas</p> <p>Búsqueda del tesoro</p> <p>Técnicas de recolección de datos a emplear: Lista de cotejo</p>	<p>5-Para el concurso de preguntas se dividirá el grupo en 4, cada grupo tendrá la misma lectura, deberán realizar unas preguntas para realizar a los demás grupos, cada grupo responderá las preguntas que se presentan. Los demás grupos deberán determinar y discutir si la respuesta es correcta o no y justificar el motivo de esto.</p> <p>6-La <i>búsqueda</i></p>
----------	--	---	---

			<p><i>del tesoro se espera realizar en toda la escuela si es permitido. Se formarán equipos de 3 o 4 integrantes. Se dará una pista a cada equipo, (adivinanza, cuentos, textos, oraciones o poemas) deberán descubrirla para obtener la siguiente, en cada pista encontrarán una palabra. Al encontrar todas las pistas, tendrán todas las palabras que</i></p>
--	--	--	--

			juntas forman un texto oculto que ellos deberán adivinar.
--	--	--	--

Taller 3		<p>Emplear el uso de las actividades:</p> <p>Memoria</p> <p>Pac-Man lee</p> <p>Como medio para recolectar los datos obtenidos se empleará el uso de una lista de cotejo</p>	<p>7-Para el juego de memoria se presentará una serie de fichas. En cada par de fichas, una tendrá una moraleja de un cuento y la otra, el dibujo del cuento y ellos deberán descubrir cuál es la pareja de cada moraleja .</p> <p>8-Para el Pac-Man ellos deberán ir respondiendo unas preguntas cortas sobre un pequeño texto, con cada pregunta que</p>
----------	--	---	--

			acierten su Pac- Man podrá avanzar más hasta llegar a la meta.
--	--	--	--

Taller 4		<p>Emplear el uso de las actividades:</p> <p>El Twister de la lectura.</p> <p>El Jenga del saber</p> <p>Técnicas derecolección de datos: rúbrica de evaluación</p>	<p>9- En este taller se unirán dos juegos: el Twister y el Jenga.</p> <p>Primeramente se realizarán tres grupos, cada grupo deberá elegir un representante para que participe en el Twister, después uno a uno irán pasando los demás integrantes de los equipos a sacar una ficha del Jenga. Cada ficha tendrá una adivinanza,</p>
----------	--	--	---

			<p>su equipo deberá empezar a jugar en el Twister; el último representante en Twister que se caiga le dará el gane a su equipo.</p>
Taller 5		<p>Emplear el uso de las actividades:</p> <p>Mi libro favorito</p> <p>Ideas primarias y Secundarias</p> <p>Para la recolección de dato se utilizará una lista de cotejo.</p>	<p>10- Para este juego se elegirán al azar tres estudiantes quienes recibirán un libro, el cual se explicará brevemente para todo el grupo; después los estudiantes elegidos se les mencionan cuáles son las ideas primarias</p>

			<p>y secundarias, pero solo uno dirá las correctas. Los otros dos dirán ideas incorrectas , los demás estudiantes deberán identificar cuál de sus compañeros está diciendo las ideas correctas.</p>
--	--	--	---

Taller 6		<p>Emplear el uso de las actividades:</p> <p>Fichas corredizas s</p> <p>Pictionary del lector</p> <p>Técnicas de recolección de datos: rúbrica de evaluación</p>	<p>11- Para las fichas corredizas, los estudiantes formarán cuatro equipos, cada uno tendrá una serie de fichas con palabras que estarán en una caja y nadie las podrá ver. Cada equipo responderá una pequeña pregunta y al responder correctamente ,podrá tomar una de las fichas, si un integrante de otro equipo no responde correctamente, otro de los</p>
----------	--	--	---

			<p>equipos podrá tomar una de sus palabras. Al obtener todas las palabras, un integrante del grupo formará la oración completa. Sin embargo, no le podrá a decir a nadie</p> <p>Por medio de un juego similar al Pictionary, deberá realizar dibujos para que los demás integrantes de su grupo adivinen la oración.</p>
--	--	--	--

Taller 7		<p>Emplear el uso de las actividades:</p> <p>Dados mágicos.</p> <p>Secuencia de imagen.</p> <p>Para la recolección de dato utilizará una lista de cotejo</p>	<p>12- En este taller se utilizará una caja llena de imágenes que formarán secuencias cortas, los estudiantes trabajaran en tres equipos. Cada integrante deberá lanzar el dado y elegir el número de imágenes que les indique el dado.</p> <p>Con esas imágenes</p>
----------	--	--	--

			<p>verán su pueden completar la secuencia y</p>
--	--	--	---

			adivinarlo.
Taller 8		<p>Actividades didácticas a emplear:</p> <p>Rompecabezas de textos.</p> <p>Adivina ¿quién?</p> <p>Para la recolección de dato utilizará una lista de cotejo</p>	<p>13- Para este taller se preparará una serie de rompecabezas que al completarlo, tendrá una descripción de un personaje de algún cuento o historia, no deberán compartirlo con nadie. Después de que todos encuentren su personaje, se formarán parejas. Cada</p>

			<p>persona deberá adivinar el personaje de la otra, según las pistas que le dé.</p>
Taller 9		<p>Emplear el uso de las actividades:</p> <p>Construye la historia.</p> <p>Analogías.</p> <p>Para la recolección de dato se utilizará una rúbrica de evaluación</p>	<p>14- Cada subgrupo tendrá una imagen con la cual deberá realizar una historia usando solamente analogías. Cada grupo expondrá su historia a los demás grupos.</p>

Taller 10		<p>Dentro de las actividades a desarrollar esta:</p> <p>Ideas primarias o Secundarias.</p> <p>Mi libro favorito</p> <p>Para la recolección de dato se utilizará una lista de cotejo</p>	<p>15- Para este taller se realizará un pequeño conversatorio en donde todos compartirán su libro, cuento o lectura favorita. El estudiantado deberá mencionar cuál es el eje central del mismo, sus ideas principales. Los estudiantes conversarán y si lo han leído pueden apoyar y opinar al respecto.</p>
-----------	--	---	---

Taller 11		<p>Emplear el uso de las actividades:</p> <p>Pensamiento crítico (piensa en arte)</p> <p>Preguntas y Respuestas hipotéticas.</p> <p>Para la recolección de dato se utilizará una rúbrica de evaluación</p>	<p>16- Para este taller, los estudiantes escogen en subgrupos una obra de arte famosa, cada subgrupo la describe. Los demás subgrupos harán preguntas hipotéticas sobre una historia alternativa del texto planteado</p>
Taller 12		<p>Emplear el uso de las actividades:</p> <p>Completando oraciones</p> <p>Museo de oraciones</p>	<p>Para el desarrollo de la primera actividad se desarrollará el pensamiento crítico y flexible del niño y la niña, además de la comprensión</p>

		Como medio para recolectar los datos obtenidos se empleará el uso de una lista de cotejo	lectora La siguiente actividad busca incentivar la comprensión lectora del niño o la niña, además del trabajo en equipo.
--	--	--	---

Taller 13		<p>Dentro de las actividades a desarrollar esta:</p> <p>Textos y preguntas</p> <p>Bingo de oraciones</p> <p>Para la recolección de dato se utilizará una lista de cotejo</p>	<p>Para esta actividad se busca incentivar la lectura y el pensamiento crítico, esto por medio de preguntas generadas. Se le brinda al niño o niña una lámina con un texto, el cual deberá de leer para luego, responder las preguntas de acuerdo a su análisis.</p> <p>17- Por medio de láminas de bingo (las cuales tendrán</p>
-----------	--	--	---

			<p>oraciones en lugar de dibujos), el estudiantado podrá trabajar la comprensión lectora y la comprensión oral.</p>
Taller 14		<p>Emplear el uso de las actividades:</p> <p>Dominó de palabras</p> <p>Laberinto de oraciones</p> <p>Como medio para recolectar los datos obtenidos, se</p>	<p>18- Ambas actividades incentivan la participación activa del niño y la niña mediante láminas de oraciones, con</p>

		empleará el uso de una lista de cotejo	el fin de evaluar los avances progresivos que ha obtenido el estudiante.
--	--	--	--

Presentación

La labor educativa lleva consigo un gran compromiso, pues es tarea del docente formar no solo estudiantes, sino también ciudadanos. Responder a las necesidades de cada estudiante, resulta un reto para todos los y las educadores por lo que la meta fundamental de cualquier sistema educativo es lograr el aprendizaje significativo en los y las estudiantes.

Es debido a este panorama, las investigadoras de este proyecto deciden crear una estrategia innovadora que se llevará a cabo por medio de 13 talleres que se desarrollarán bajo un enfoque pedagógico donde el juego será el protagonista, con la finalidad de reforzar los procesos de comprensión lectora en la población de VI nivel de la Escuela Barrio Guadalupe de la Dirección Regional Educativa Liberia, donde el estudiante se vea beneficiado en cuanto a su formación y el reforzamientos de los aprendizajes ya obtenidos.

Asimismo, con esta propuesta, se procura ayudar a los docentes de los centros educativos, aprovechando estas estrategias como guías o insumos que pueden ser aplicados en el planeamiento didáctico con el fin de ayudar a mejorar la calidad de los procesos de enseñanza y por ende los procesos evaluativos.

El proyecto se trabajará con los y las estudiantes de sexto nivel de la Escuela Barrio Guadalupe, dicho grupo está conformado por 26 estudiantes, 13 niñas y 13 niños. Este nivel se seleccionó tomando en cuenta las dificultades que presentan los estudiantes en sus habilidades de comprensión lectora, así lo indicó la directora de dicho centro en una entrevista previamente realizada. Además, esta problemática es una realidad que presenta la población estudiantil en nuestro país como se destaca en el Octavo Informe del Estado de la Educación los estudiantes revelan una gran deficiencia en el proceso de comprensión lectora.

De esta forma, con la propuesta planteada en este proyecto se pretende realizar la creación de una nueva perspectiva, por parte de los docentes y estudiantes, a partir de alternativas de evaluación creativa, para que la población estudiantil pueda disfrutar al máximo del proceso educativo y evaluativo en los centros educativos.

El Juego

Para comenzar y tras tener claros los objetivos propuestos a lo largo del trabajo, los cuales son implementar una guía lúdica para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de sexto año. Se pretende que los maestros y maestras pueden implementar en el planeamiento didáctico estrategias lúdicas en las aulas educativas, para con los discentes. Pero antes de todo, como primera instancia se procederá a exponer el concepto de juego, según diversos autores que lo describirán desde sus perspectivas. Según Jacquin (1996) menciona:

El juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que, al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás. (p.1)

Como se puede apreciar, para este autor, el juego es una actividad que puede surgir en la cotidianidad del niño sin que este se dé cuenta de que realmente lo está haciendo, además, el juego cumple un papel influyente dentro del aumento de la personalidad y el placer al realizar dicha acción. El juego puede llegar a ser un medio esencial para el desenvolvimiento del niño y la niña en diversas áreas; por ejemplo, a través de actividades los y las estudiantes pueden desarrollar destrezas intelectuales, motoras, y ampliar su área social, permitiéndoles una integración

y desarrollando en el lenguaje. Huizinga (citado en Enriz, 2014) describe que “el juego es libre a punto tal de sostener que los niños y niñas que juegan por mandato no están jugando, y que quienes juegan lo hacen porque encuentran gusto en la práctica y en eso consiste la libertad.” (p. 4). Partiendo del punto anterior, el juego debe ser una actividad espontánea, la cual debe surgir de manera natural, de lo contrario, en lugar de generar gusto y diversión al niño o niña, puede fomentar espacios negativos.

El juego es una parte esencial del proceso de desarrollo del niño y la niña, ya que por medio de este, el ser humano adquiere sus habilidades y destrezas para la vida. Durante la niñez, el juego adquiere una mayor importancia y es un mecanismo agradable para el niño. Debido a esto, la persona docente puede crear y aplicar diversas metodologías de aprendizaje, las cuales van a hacer que los procesos sean más dinámicos y creativos; dichos procesos surgen a partir de las necesidades del niño y la niña, pero sobre todo con el ideal de crear mayor dinamismo en el aprendizaje para desarrollar habilidades de comprensión lectora en los y las estudiantes. El juego va más allá de meras actividades creativas que permiten el entretenimiento del niño y la niña, sino que de manera indirecta crean espacios de aprendizaje, dándole al estudiante la oportunidad de crear su propio aprendizaje con base en sus experiencias.

Taller 1

Nombre del taller: Respondiendo y adivinando

Facilitadoras: Dayan Camacho - Katherine Estrada

Objetivo general: Implementar el juego como estrategia pedagógica de aprendizaje para el fortalecimiento de la comprensión lectora en la población infantil de V nivel de la Escuela Barrio Guadalupe de la Dirección Regional Educativa Liberia, periodo 2021-2022

Tabla 3 Primer taller

Propósito	Actividades de mediación	Materiales	Duración
Incentivar en los niños y niñas habilidades cognitivas por medio de la lectura, empleando como base la comprensión lectora.	<p>Saludo y bienvenida por parte de las facilitadoras (5 min)</p> <p>Actividad rompehielos (20 min)</p> <p>Como presentación de las facilitadoras, se realizará una actividad que consiste en sacar fichas de un Jenga previamente enumeradas, donde los y las estudiantes lanzarán unos dados y según el número sacan la ficha, continuo a eso tomarán un papel con el número correspondiente que estará pegado en la pizarra que contiene preguntas como: ¿Cuántos años tienes? ¿color</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jenga • Fichas con preguntas • Dados • Textos • Campana 	<p>2 lecciones</p>

favorito? ¿Dónde vives?

Los niños y niñas deberán presentarse con sus nombres y responder la pregunta.

Inicio (5 min)

Posteriormente se les comentará en qué consisten los talleres que se aplicarán y cómo se van a desarrollar. De igual manera se les motivará para lograr obtener buenos resultados.

Desarrollo (35 min)

Seguido, se aplicará la actividad “falso y verdadero”, en esta las docentes proceden a dividir el grupo en dos, cada grupo deberá de reunirse en lados opuestos del aula y dialogar entre ellos hasta escoger a un integrante que los representará, el cual deberá pasar al frente a responder la pregunta asignada. Cabe resaltar que en cada ronda o cada pregunta los niños representantes deberán de ir rotando, con el fin

de que todos puedan participar.

Luego de que hayan escogido a la persona, pasarán adelante y se colocarán uno frente al otro, se les mostrará un texto corto, el cual tendrán un tiempo límite de 45 segundos para leer, y luego se les realizará una pregunta de falso o verdadero con la finalidad de saber si comprendieron lo leído, el integrante que sepa la respuesta en menor tiempo deberá tocar la campana que está en el medio de los participantes, quien toque la campana primero ganará la oportunidad de responder primero, y si la respuesta es correcta obtendrán un punto para su equipo, gana el equipo que tenga más puntos.

Cierre (15 min)

Al finalizar la actividad, los estudiantes se colocan en sus lugares nuevamente y se les pregunta cómo se sintieron con la

	actividad o si les gustó.		
--	---------------------------	--	--

Observaciones:

Rúbrica de evaluación			
Taller 1: Respondiendo y adivinando			
Indicador	Logrado	En proceso	Requiere apoyo
Participa activamente de la actividad			
Muestra fluidez ante la lectura de textos cortos			
Reconoce la relación entre el texto y la respuesta			

Taller II

Nombre del taller: En busca del conocimiento

Facilitadoras: Dayan Camacho - Katherine Estrada

Objetivo general: Implementar el juego como estrategia pedagógica de aprendizaje para el fortalecimiento de la comprensión lectora en la población infantil de V nivel de la Escuela Barrio Guadalupe de la Dirección Regional Educativa Liberia, periodo 2021-2022

Tabla 4 Segundo taller

Propósito	Actividades de mediación	Materiales	Duración
Fomentar espacios de comprensión lectora mediante actividades grupales, en las cuales el niño o la niña puede crear un aprendizaje en conjunto,	Saludo y bienvenida por parte de las facilitadoras (5 min) Actividad rompehielos (10 min) Construye una historia: Se les pedirá a los participantes que se sienten formando un círculo. Las facilitadoras dirán una palabra y los y las estudiantes deben ir agregando cada uno una palabra y así formar una frase. El jugador que tiene el turno debe repetir “recordando” toda la frase y agregar una palabra final. Quienes	Hojas de colores Cinta Textos divididos	2 lecciones

<p>por medio de juegos al aire libre.</p>	<p>no recuerdan la palabra rápidamente, pierden.</p> <p>Inicio (10 min)</p> <p>A continuación, se les comentará a los y las estudiantes la actividad que se llevará a cabo y se procederá a dividir el grupo en subgrupos de 5 integrantes.</p> <p>Desarrollo (40 min)</p> <p>Seguidamente se lleva a cabo la estrategia denominada “la búsqueda del tesoro” que consiste en realizar una búsqueda exhaustiva por todo el terreno permitido de la escuela. Primero, la docente agrupará a los niños y niñas en grupos de cuatro integrantes, cada grupo deberá de ponerle un nombre a su equipo.</p> <p>Para iniciar, la docente le brindará a cada equipo una ficha con un texto diferente (puede ser una adivinanza, poema, cuento, oración, etc.), esta ficha contiene una pista oculta, la cual deberá ser descifrada.</p> <p>Cuando hayan logrado descifrar lo que dice el texto, la pista los guiará hacia donde se</p>		
---	---	--	--

esconde la siguiente ficha, la cual en un lado contendrá una palabra y al otro, una pista, que los llevará a las siguientes piezas. Cuando el grupo haya encontrado todas las fichas, deberán de unirlos como un tipo de rompecabezas, hasta formar el texto oculto, analizarlo y seguido a eso, deberán realizar algunas preguntas tales como: ¿De qué se trata la historia? ¿De qué se trata, principalmente, el texto? ¿Cuáles son los hechos más importantes?

Después deberán de leer sus textos en voz alta para que así, los compañeros puedan responder las preguntas.

Cierre (15 min)

Para finalizar, se realizará una actividad llamada “Dos mentiras, una verdad”.

Donde los estudiantes dirán dos mentiras acerca de su texto y una verdad, sus compañeras y compañeros deberán adivinar cuál es la opción correcta.

Observaciones:

Lista de cotejo			
Taller 2: En busca del conocimiento			
Indicador	Logrado	No logrado	Observaciones
Reconoce las ideas principales del texto			
Muestra comprensión del texto leído.			
Presenta fluidez en la lectura			
Discrimina la estructura de la oración.			

Taller III

Nombre del taller: Las fichas locas

Facilitadoras: Dayan Camacho - Katherine Estrada

Objetivo general: Implementar el juego como estrategia pedagógica de aprendizaje para el fortalecimiento de la comprensión lectora en la población infantil de V nivel de la Escuela Barrio Guadalupe de la Dirección Regional Educativa Liberia, periodo 2021-2022

Tabla 5 Tercer taller

Propósito	Actividades de mediación	Materiales	Duración
Fortalecer las habilidades de memoria del niño y la niña, mediante textos cortos que promuevan la comprensión lectora a través del análisis	<p>Saludo y bienvenida por parte de las facilitadoras (5 min)</p> <p>Actividad rompehielos (15 min)</p> <p>Para esta actividad se dividirá el grupo en tres, todos deben formar una fila uno tras otro. Los participantes deberán estar vendados, sólo los extremos de cada fila podrán ver, en este caso la que esté frente a la pizarra. Cada fila se colocará frente a la pizarra. Las docentes le enseñaran una imagen a cada extremo y estos deberán utilizar su dedo para dibujar en la espalda de su</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Laminas con dibujo • Textos con moralejas • Hojas de colores 	2 lecciones

individual de
cuentos.

compañero enfrente, hasta que el
dibujo llegue a la última persona y
esta lo dibuje en la pizarra.

Inicio (20 min)

La siguiente actividad se denomina
“juego de memoria”, consiste en
una actividad individual, en la cual
se le presentará al niño o la niña
una serie de fichas literarias, las
cuales serán agrupadas en dos
grupos. En el primer grupo
encontrarán moralejas de cuentos y
en la segunda, la portada o dibujo
del cuento.

Por ejemplo:



Las tarjetas se colocarán boca
abajo en una mesa, por lo que su
contenido quedará totalmente
oculto y, por turnos, cada niño (a)
pasará al frente y volteará dos
fichas, en una deberá de señalar

una moraleja, la cual deberán de leer en voz alta, y en la siguiente, buscar el cuento al que pertenece esa moraleja. Básicamente consiste en que el niño encuentre la pareja respectiva, siempre y cuando respete su turno. En caso de no acertar, las tarjetas se deberán voltear nuevamente.

Desarrollo (25 min)

Posteriormente, en parejas, los o las estudiantes realizarán una pequeña historia a partir de las imágenes que se les presentaron con anterioridad. Dichos textos, deberán contener: título, de dos o tres personajes, una secuencia o hilo conductor y una pequeña moraleja.

Cierre (15 min)

Para finalizar, una de las parejas, podrá narrar su historia y sus compañeros deberán prestar atención para que de esa forma puedan interpretar la moraleja de la

	historia.		
--	-----------	--	--

Observaciones:

Lista de cotejo			
Taller 3: Las fichas locas			
Indicador	Si	No	Observaciones
Menciona las ideas principales del texto			
Discrimina la relación entre la moraleja y el cuento			
Presta atención a las fichas brindadas			

Taller IV

Nombre del taller: Creando historias

Facilitadoras: Dayan Camacho - Katherine Estrada

Objetivo general: Implementar el juego como estrategia pedagógica de aprendizaje para el fortalecimiento de la comprensión lectora en la población infantil de V nivel de la Escuela Barrio Guadalupe de la Dirección Regional Educativa Liberia, periodo 2021-2022

Tabla 6 Cuarto taller

Propósito	Actividades de mediación	Materiales	Duración
Desarrollar habilidades de comprensión lectora en el niño y la niña, por medio de actividades que involucren habilidades motrices, con el fin de que el estudiante aprenda mientras juega	<p>Saludo y bienvenida por parte de las facilitadoras (5 min)</p> <p>Actividad rompehielos (10 min)</p> <p>El grupo de participantes se organiza en círculo, con distancia entre cada uno, unos detrás de otros.</p> <p>A la señal de las docentes, los participantes se desplazarán en círculo, cantando en voz baja “feliz cumpleaños”. En forma inesperada la docente pronuncia</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jenga rotulado • Hojas blancas • Lápices 	2 lecciones

un número menor a seis (tres por ejemplo). Todos procuran formar grupos de tres, tomándose de las manos. Los participantes que no logren quedar en los grupos anunciados tienen un punto menos y de inmediato, se forma nuevamente el círculo, para reanudar la actividad.

Inicio (15 min)

Las docentes colocarán en una mesa un juego de Jenga previamente rotulado con colores que corresponden a fichas con títulos de historias o cuentos. Ejemplo:



A continuación, se le solicitará a los niños y niñas realizar 3 grupos, cada grupo deberá de elegir a un miembro que los represente. Posterior a eso, cada representante deberá sacar una ficha del juego y se le otorgará un título a cada grupo.

Desarrollo (40 min)

Seguidamente, los grupos deberán realizar una historia que dramatizarán; dicha historia derivará del título que contenía su ficha de Jenga ya que ellos deberán analizar de qué podría tratar.

Cierre (10 min)

Al concluir se les preguntará a los grupos ¿en qué consistía la historia? ¿qué ocurrió? Entre otras preguntas.

Observaciones:

Rúbrica de evaluación			
Taller 4: Creando historias			
Indicador	Logrado	En proceso	Requiere apoyo
Participa activamente de la actividad			
Muestra fluidez ante la lectura de textos cortos			
Discrimina las respuestas del texto			

Taller V

Nombre del taller: ¡Mi libro favorito!

Facilitadoras: Dayan Camacho - Katherine Estrada

Objetivo general: Implementar el juego como estrategia pedagógica de aprendizaje para el fortalecimiento de la comprensión lectora en la población infantil de V nivel de la Escuela Barrio Guadalupe de la Dirección Regional Educativa Liberia, periodo 2021-2022

Tabla 7 Quinto taller

Propósito	Actividades de mediación	Materiales	Duración
Fomentar en el niño y la niña hábitos de lectura por medio de textos cortos, tomando como base la comprensión lectora de manera que el menor	<p>Saludo y bienvenida por parte de las facilitadoras (5 min)</p> <p>Actividad rompehielos (15 min)</p> <p>¿Qué pasaría sí?</p> <p>Esa actividad consiste en formar un círculo con el estudiantado. Las docentes se colocan en el centro se voltean hacia un estudiante y le preguntan ¿qué pasaría sí? añadiendo escenarios graciosos, trágicos, etc.</p> <p>Inicio (15 min)</p> <p>Las docentes le solicitarán a los niños y niñas que digan en voz alta cuál es su</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas blancas • Hojas de colores • Lápices • Texto para narrar 	2 lecciones

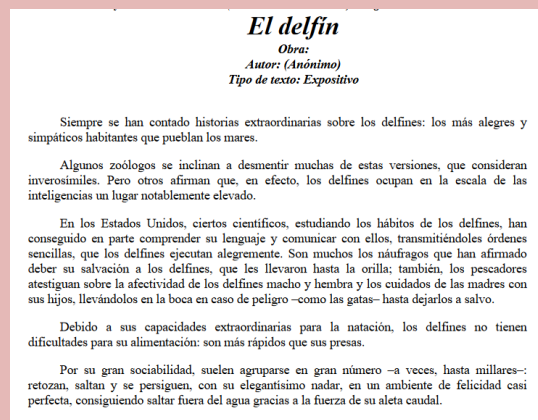
pueda ver la lectura como algo natural en su cotidianidad .

libro, cuento o historia favorita, seguido a eso les preguntará ¿de qué trata?, ¿por qué le gusta? y ¿cuáles son los personajes?

Desarrollo (35 min)

Para continuar, las facilitadoras leerán una historia y les solicitarán a los estudiantes prestar atención y tomar nota de las ideas primarias y secundarias.

Por ejemplo:



Seguidamente, se les brindarán materiales para que de forma individual realicen un esquema donde deberán anotar: el título, las ideas primarias, secundarias, el contexto y características de la historia narrada.

Cierre (10 min)

Al concluir se procederá a preguntarle a

los alumnos ¿qué cosas creen que debemos identificar al leer algún texto?

Observaciones:

Lista de cotejo			
Taller 5: ¡Mi libro favorito!			
Indicador	Si	No	Observaciones
Menciona las ideas principales del texto			
Realiza predicciones conforme a las lecturas			
Comprende el texto			
Muestra dominio sobre las ideas primarias y secundarias del texto			

Taller VI

Nombre del taller: Arma tu historia

Facilitadoras: Dayan Camacho - Katherine Estrada

Objetivo general: Implementar el juego como estrategia pedagógica de aprendizaje para el fortalecimiento de la comprensión lectora en la población infantil de V nivel de la Escuela Barrio Guadalupe de la Dirección Regional Educativa Liberia, periodo 2021-2022

Tabla 8 Sexto taller

Propósito	Actividades de mediación	Materiales	Duración
Integrar la expresión lectora y la expresión artística dentro de los procesos de aprendizaje de lectura de los niños y las niñas con el fin de que el menor logre describir los textos de manera visual.	<p>Saludo y bienvenida por parte de las facilitadoras (5 min)</p> <p>Actividad rompehielos (15 min)</p> <p>Charadas:</p> <p>Se trata de representar palabras y adivinarlas correctamente. Se divide a todos los jugadores en dos equipos.</p> <p>Las docentes le entregan a cada grupo una caja con papeles que contienen palabras escritas.</p> <p>Una persona tomará un papel y lo leerá y deberá realizar mímica para que sus compañeros logren</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fichas • Caja de cartón • Hojas • Lápiz • Lápices de colores 	2 lecciones

adivinar la mayor cantidad de palabras.

Inicio (25 min)

Las docentes le solicitarán a los niños y niñas hacer cuatro grupos de trabajo, en donde cada grupo tendrá una serie de fichas, las cuales contendrán una palabra.

Todas las fichas deberán ser colocadas en una caja de cartón previamente forrada, para luego, mezclarlas sin que nadie las vea.

Por turnos, cada equipo tendrá la oportunidad de responder a una adivinanza, por ejemplo: Tengo alas y pico. Hablo y hablo, pero no sé lo que digo. ¿Quién soy?

Si responde correctamente, podrán enviar a un representante hacia la caja de las fichas, en donde el o la participante meterá la mano y sacará una, pero si un integrante se equivoca en su respuesta, el siguiente equipo

tendrá la oportunidad de tomar la ficha que les correspondía, así sucesivamente hasta que los equipos tengan todas sus piezas.

Desarrollo (25 min)

Luego de que los equipos tengan todas sus fichas, uno de los integrantes deberá reconstruir la oración completa que se esconde en las fichas, la cual deberá de leer en voz baja, y analizar el mensaje.

Seguidamente el representante de cada equipo implementando un “adivina el dibujo”, deberá realizar un dibujo que presente el mensaje de la oración, para que sus demás integrantes del grupo puedan interpretar qué decía esa oración.

Cierre (10 min)

Para concluir, se preguntará a los y las estudiantes si están de acuerdo con la idea del dibujo de sus compañeros y qué hubiera

	dibujado ellos		
--	----------------	--	--

Observaciones:

Rúbrica de evaluación			
Taller 6: Arma tu historia			
Indicador	Logrado	En proceso	Requiere apoyo
Participa activamente de la actividad			
Muestra fluidez ante la lectura de textos cortos			
Analiza el texto			
Expresa la idea principal mediante dibujos significativos			

Taller VII

Nombre del taller: Reconstruyendo textos

Facilitadoras: Katherine Estrada y Dayan Camacho

Objetivo general: Implementar el juego como estrategia pedagógica de aprendizaje para el fortalecimiento de la comprensión lectora en la población infantil de IV nivel de la Escuela Barrio Guadalupe de la Dirección Regional Educativa Liberia, periodo 2021-2022.

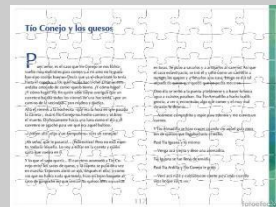
Tabla 9 Séptimo taller

Propósito	Actividades de mediación	Materiales	Tiempo
Favorecer en el niño y la niña espacios de autonomía y aprendizajes significativos, en el área de la comprensión lectora.	<p>Actividad Rompehielos (15 minutos)</p> <p>Esta actividad consiste en crear una historia grupal, una de las docentes empezará con una idea y poco a poco los estudiantes irán comentando, agregando ideas y personajes a la historia hasta completarla.</p> <p>Inicio (20 minutos)</p> <p>Las docentes facilitarán un rompecabezas a cada estudiante, estos rompecabezas al formarse tendrán por un lado una imagen de un personaje histórico, un dibujo animado o un personaje de un cuento</p>	<p>Imagen en rompecabezas.</p> <p>Hojas blancas.</p> <p>Cinta adhesiva.</p>	<p>2 lecciones</p>

y por el otro una breve descripción de ese personaje. Al armarlo totalmente deberán leer e identificar las características de este. Por



ejemplo:



Desarrollo (30 minutos)

Seguidamente, las docentes explican las características principales de estos personajes. Después de haber escuchado las características, los estudiantes formarán parejas y cada miembro de las parejas deberá adivinar el personaje según las características que su compañero de indica.

Cierre (15 minutos)

Para finalizar, las docentes formarán grupos de 5 o 4 personas, cada grupo

	deberá escribir una historia con los personajes y sus características, al tener sus historias listas, los y las estudiantes deberán realizar una pequeña obra teatral para narrarlo.		
--	--	--	--

Observaciones:

Lista de cotejo			
Taller 7: reconstruyendo textos			
Indicador	Si	No	Observaciones
Modera su tono de voz ante la lectura de textos			
Demuestra seguridad ante la lectura del texto			
Identifican el orden del rompecabezas			
Discrimina las características de su personaje			
Relaciona su personaje con el de sus compañeros para formar una historia			

Taller VIII

Nombre del taller : Historias Creativas

Facilitadoras: Katherine Estrada y Dayan Camacho

Objetivo general: Implementar el juego como estrategia pedagógica de aprendizaje para el fortalecimiento de la comprensión lectora en la población infantil de IV nivel de la Escuela Barrio Guadalupe de la Dirección Regional Educativa Liberia, periodo 2021-2022.

Tabla 10 Octavo taller

Propósitos	Actividades de Medicación	Materiales	Tiempo
Mostrar las destrezas del estudiante frente al proceso de comprensión lectora y la relación con la expresión oral.	<p>Actividad rompehielos (20 minutos)</p> <p>Para esta actividad, se dividirá el grupo en tres, todos deben formar una fila uno tras otro. Todos los participantes tendrán los ojos vendados, sólo los miembros al extremo de cada fila podrán ver, en este caso la que esté frente a la pizarra. Cada fila se colocará frente a la pizarra. A cada extremo y estos deberán utilizar su dedo para dibujar en la espalda de su compañero enfrente, hasta que el dibujo llegue a la última persona y</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes. • Hoja blanca. • Lápiz. 	2 lecciones

esta lo dibuje en la pizarra.

Las docentes le enseñaran una imagen, como, por

ejemplo:



Inicio (15 minutos)

Las docentes procederán a realizar subgrupos de 5 integrantes cada uno. Cuando los grupos ya estén organizados se procederá a brindarle a cada equipo una imagen, observar y analizar el contenido de la imagen de manera grupal, después le explicarán las características de la imagen a sus demás compañeros.



Desarrollo (30 minutos) Luego de que todos los grupos hayan visualizado la imagen, procederán a realizar una historia creativa

usando solamente las analogías, todos los integrantes deberán de participar en la creación de estas. Ya creadas todas las historias, cada grupo pasará al frente a exponer su historia ante sus compañeros, los demás grupos tendrán la oportunidad de realizar aportes a las historias de los grupos.

Cierre (15 minutos)

Para finalizar, se comentará de forma grupal cada una de las historias, se realizarán comentarios, preguntas y demás.

Observaciones:

Rúbrica de evaluación			
Taller 8: Historias creativas			
Indicador	Logrado	En proceso	Requiere apoyo
Participa activamente de la actividad			
Muestra fluidez ante la lectura de textos cortos			
Analiza las imágenes y crea una historia			
Expresa la idea principal mediante dibujos significativos			


Taller IX

Nombre del taller: Mi libro favorito

Facilitadoras: Katherine Estrada y Dayan Camacho

Objetivo general: Implementar el juego como estrategia pedagógica de aprendizaje para el fortalecimiento de la comprensión lectora en la población infantil de IV nivel

Tabla 11 Noveno taller

Propósito	Actividades de Mediación	Materiales	Tiempo
Identificar cuáles son los principales gustos literarios que tienen los niños y las niñas, mediante círculos de diálogo, con el fin de motivar al estudiante a tomar la lectura como un proceso natural.	<p>Actividad rompehielos (15 minutos)</p> <p>Se les presentará una imagen de una pequeña historieta de Mafalda,</p>  <p>se les mostrará a todo grupo y después se les preguntará: ¿por qué Mafalda le dice eso al cangrejo?, ¿qué es lo que quiere decir la historia?, ¿por qué el cangrejo hace eso?... esto para observar el nivel de análisis de los estudiantes.</p> <p>Inicio (15 minutos)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas blancas. • Lápiz. • Lápices de colores. 	2 lecciones

Seguidamente se procederá a realizar un círculo en el aula donde se brindará el espacio para que cada niño cuente cuál es su libro, cuento o historia favorita, y explicará el porqué de su elección.

Desarrollo (30 minutos)

Luego de que todos los estudiantes presenten su libro favorito, deberán mencionar cuáles son las ideas primarias y secundarias de su libro, y con ayuda de los demás estudiantes, intercambiarán opiniones.

Cierre (20 minutos)

Para finalizar, se formarán grupos de 3 o 4 personas, cada grupo escoge algún libro, cuento o historia mencionada anteriormente y realizarán una pequeña historieta con un

	<p>mensaje, después la compartirán con el grupo y la explicarán.</p>		
--	--	--	--

Observación:

Lista de cotejo			
Taller 9: Mi libro favorito			
Indicador	Si	No	Observaciones
Menciona las ideas principales del texto			
Realiza predicciones conforme a las lecturas			
Analiza el texto			
Muestra dominio sobre las ideas primarias y secundarias del texto			

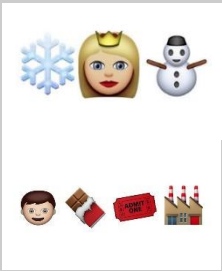
Taller X

Nombre del taller: La Fábrica de Palabras

Facilitadoras: Katherine Estrada y Dayan Camacho

Objetivo general: Implementar el juego como estrategia pedagógica de aprendizaje para el fortalecimiento de la comprensión lectora en la población infantil de IV nivel de la Escuela Barrio Guadalupe de la Dirección Regional Educativa Liberia, periodo 2021-2022.

Tabla 12 Decimo taller

Propósito	Actividades de Mediación	Materiales	Tiempo
Diseñar estrategias lúdicas que permitan al niño y la niña trabajar habilidades cognitivas y procesos de comprensión lectora, análisis de textos e imágenes por medio de actividades dinámicas que fomenten la participación activa del menor.	<p>Actividad rompehielos (15 minutos): En esta actividad, las docentes distribuirán una serie de imágenes en grupos de tres, cada imagen representa características de una película, los estudiantes deberán adivinar cuál es.</p>  <p>Inicio (15 minutos)</p> <p>Seguidamente, las docentes le</p>	<ul style="list-style-type: none"> Fotos de obras. Hojas blancas. 	2 lecciones

solicitarán a los niños y niñas trabajar en subgrupos de cuatro integrantes; a cada grupo se le brindará la imagen de una obra de teatro, la cual deberán de analizar entre todos, para luego describirla. Por ejemplo:



Desarrollo (30 minutos)

Luego de realizar el análisis, cada grupo por turnos deberá realizar una pequeña representación del texto asignado, después deberán pasar al frente y mostrar la imagen y representación, los otros grupos deberán de realizar al grupo expositor algunas preguntas hipotéticas de su obra, siguiendo la estructura de su pensamiento.

	<p>Cierre (20 minutos)</p> <p>Para finalizar, todos los estudiantes comentarán sobre las preguntas hipotéticas realizadas, por qué y qué sentido tienen con las obras de sus compañeros.</p>		
--	---	--	--

Observaciones:

Rúbrica de evaluación			
Taller 10: La fábrica de palabras			
Indicador	Logrado	En proceso	Requiere apoyo
Realiza un análisis sobre la obra brindada			
Responde las preguntas hechas			
Analiza las imágenes presentadas			
Muestra dominio en la actividad			

Taller XI

Nombre del taller: El museo de la lectura

Facilitadoras: Katherine Estrada y Dayan Camacho

Objetivo general: Implementar el juego como estrategia pedagógica de aprendizaje para el fortalecimiento de la comprensión lectora en la población infantil de IV nivel de la Escuela Barrio Guadalupe de la Dirección Regional Educativa Liberia, periodo 2021-2022.

Tabla 13 Undécimo taller

Propósitos	Actividades de Mediación	Materiales	Tiempo
Desarrollar la comprensión lectora y fluidez lectora de cada estudiante.	<p>Actividad rompehielos (15 minutos)</p> <p>Esta actividad se le conoce como “Ir al picnic”, consiste en que una de las docentes dirá: “Voy a hacer un picnic y llevaré un refresco”; la siguiente persona deberá decir: “La profesora Dayan va al picnic y lleva un refresco, yo llevo una canasta” y así sucesivamente con todos los estudiantes, el último deberá contar toda la historia.</p> <p>Inicio (15 minutos) Las</p>	<ul style="list-style-type: none"> Lámina de cartón. Tiras o fichas con oraciones. Temporizado (celular). 	2 lecciones

docentes escribirán en la pizarra una serie de oraciones incompletas (con espacios vaciados), de manera aleatoria señalará a un niño o niña, quien deberá de leer la oración y descifrar cuales son las palabras faltantes para darle un significado real a la oración.

Ejemplo:

Intentó _____, pero las piernas no le _____ cómo su lúcido cerebro.

- a. correr – ayudaban
- b. moverse – obedecían
- c. huir – estimulaban
- d. girar – apoyaban
- e. golpear – giraban

Desarrollo (30 minutos)

Dándole continuidad a la actividad anterior, los estudiantes deberán formar parejas con alguno de sus compañeros, luego deberán de

elegir una de las oraciones ya completadas que hay en la pizarra y analizarla. Cuando hayan descifrado correctamente el mensaje, procederán a realizar un dibujo que describa la oración, ya que después de un tiempo, mostrarán el dibujo y el resto, pueda adivinar qué oración es.

Al finalizar, las docentes solicitarán a los niños y niñas realizar tres grupos, los cuales se ubicarán al final del aula en tres filas. Cuando inicie el marcador, los niños por turnos toman una de las oraciones volteadas, corren hacia la pared del frente y pegan la oración ahí, luego crearán una historia con estas oraciones.

Cierre: (20 min)

Al finalizar, todos escucharán las historias realizadas y

	<p>comentarán los posibles cambios que se le podrían realizar para formar nuevas historias a partir de estas.</p>		
--	---	--	--

Observaciones:

Lista de cotejo			
Taller 12: El museo de la lectura			
Indicador	Si	No	Observaciones
Muestra fluidez en la lectura de oraciones			
Muestra comprensión del texto			
Muestra facilidad al momento de completar oraciones			
Identifica el sentido de la oración			

Taller XII

Nombre del taller: El coleccionista de historias.

Facilitadoras: Katherine Estrada y Dayan Camacho

Objetivo general: Implementar el juego como estrategia pedagógica de aprendizaje para el fortalecimiento de la comprensión lectora en la población infantil de IV nivel de la Escuela Barrio Guadalupe de la Dirección Regional Educativa Liberia, periodo 2021-2022.

Tabla 14 Duodécimo taller

Propósitos	Actividades de mediación	Materiales	Tiempo
Incentivar en el niño y las niñas habilidades de lectura y pensamiento crítico, por medio de actividades lúdicas tradicionales.	<p>Actividad rompe hielo (15 minutos)</p> <p>Esta actividad se llama ¿De quién será la historia? consiste en que cada estudiante escribirá una historia que le sucedió en un papelito, lo doblarán y lo depositarán en una caja sin que nadie lo vea, seguidamente las docentes irán sacando papelitos y los estudiantes intentarán adivinar de quién es la historia.</p> <p>Inicio (10 minutos) Las docentes solicitará a los niños y las niñas formar grupos de 3 personas, a cada grupo se le entregará una hoja con un texto corto, el cual deberán de</p>	Textos cortos. Lámina de bingos. Caja de cartón. Frijoles.	2 lecciones

leer y analizar, buscar el eje central de la historia, características, y de qué trata.

Desarrollo (35 minutos):

Luego de que el estudiantado haya analizado el texto que se facilitó, las docentes procederán a realizar a cada grupo algunas preguntas, por ejemplo: ¿qué mencionaba el texto?, ¿de qué trataba?, ¿qué características tenían? Cada grupo deberá responder de manera conjunta y basándose en el texto que ellos analizaron.

La docente facilitará un bingo a cada estudiante, el juego contendrá algunas palabras, además, se les repartirán frijoles para marcar los espacios.



Ejemplo:

Cuando todos tengan en mano su lámina y

frijoles, la docente procederá a tomar la caja de cartón en la que se encontrarán las mismas palabras del bingo, y luego de revolver bien dichas palabras procederá a sacar una y leerla en voz alta, si el niño o niña tiene esa palabra en su lámina, coloca un frijol sobre esta, hasta completar las palabras.

Cierre (15 minutos)

Al finalizar el bingo, los estudiantes deberán tomar al menos 6 palabras del bingo y realizar una pequeña estrofa de una canción, una adivinanza, rima trabalenguas, cada uno expondrá su actividad realizada.

Observación: _____

Lista de cotejo			
Taller 12: El coleccionista de historias.			
Indicador	Si	No	Observaciones
Analiza las palabras			
Escucha atentamente			
Participa activamente			
Presenta coherencia en sus ideas			

Taller XIII

Nombre del taller: Dominando la lectura

Facilitadoras: Katherine Estrada y Dayan Camacho

Objetivo general: Implementar el juego como estrategia pedagógica de aprendizaje para el fortalecimiento de la comprensión lectora en la población infantil de IV nivel de la Escuela Barrio Guadalupe de la Dirección Regional Educativa Liberia, periodo 2021-2022.

Tabla 15 Treceavo taller

Propósito	Actividades de Mediación	Materiales	Tiempo
Incentivar la participación activa y dinámica del niño y la niña en los procesos de comprensión lectora	<p>Actividad rompehielos (15 minutos)</p> <p>Esta actividad se llama “Árbol de palabras”, consiste en que las docentes dibujarán un árbol en la pizarra, se les indicará a los estudiantes que deben escribir alguna meta o propósito que tienen para el futuro. Luego, se realizará una reflexión conjunta entre grupo estudiantil y docentes.</p> <p>Inicio (10 minutos) Las docentes les solicitarán a los y las estudiantes realizar grupos de cuatro integrantes, a cada grupo se le</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Domino basado en palabras. • Lámina con laberinto. • Dados. 	<p>2 lecciones</p>

asignará un juego de dominó, el cual en lugar de tener números tendrá palabras e imágenes. La idea de la actividad consiste en que, por turnos, un niño sacará una ficha y la colocará en el centro de la mesa, el siguiente deberá de buscar una palabra que se relacione con la ficha anterior. La idea básica es crear la mayor cantidad de oraciones que se puedan.



Desarrollo (30 minutos)

Manteniendo los grupos anteriormente creados, las docentes procederán a llevar a los estudiantes a la plaza de la escuela, donde se pegó y colocó un camino numerado; en ciertos números, se encontrarán

sobres con textos o retos (cantar, bailar, contar un chiste, rima o poesía). Todos los niños y niñas empezarán en la línea de salida por turnos, un niño o niña por turno deberá de lanzar el dado y ver la cantidad de puntos que salió, este número será la cantidad de casillas que podrá avanzar, cuando haya llegado a la casilla señalada se encontrará con una oración corta, la cual deberá de leer en voz alta o un reto que deberán cumplir.

Cierre (15 minutos)

Por último, las docentes habilitarán un espacio de diálogo en el cual todos los niños y niñas podrán conversar sobre cómo se han sentido durante las actividades anteriores, esto por medio de preguntas generadoras las docentes podrán observar cuales fueron los aprendizajes que obtuvieron los estudiantes de este taller.

Observación :

Lista de cotejo			
Taller 13: Dominando la lectura			
Indicador	Si	No	Observaciones
Muestra fluidez ante la lectura			
Maneja el tono de voz ante la lectura			
Muestra habilidades de comprensión lectora			
Discrimina las asociaciones de palabras.			

B. Descripción de materiales y recursos humanos.

Este apartado expone las actividades, recursos materiales y humanos necesarios para la realización y ejecución de cada uno de los talleres presentes en la propuesta.

Algunos de estos materiales y recursos humanos son los siguientes:

Tabla 16 Descripción de materiales

Actividad	Recursos Materiales	Recursos Humanos
Entrevista	Para realizar la entrevista se necesitará una computadora para redactar las preguntas necesarias para la recolección de datos, además, se requerirá una impresora y hojas blancas para tener la entrevista de forma física y no digital.	Docente al que se le aplicará la entrevista.
Lista de cotejo y rúbrica	Para realizar estos instrumentos se requerirá una computadora para detallar los datos necesarios para la evaluación.	Estudiantes de sexto nivel.

<p>Talleres</p> <ul style="list-style-type: none">• Falso o verdadero• Concurso de Preguntas• Búsqueda del tesoro• Memoria• Pac-Man lee	<p>Para los diferentes talleres se necesitarán:</p> <ul style="list-style-type: none">• Una computadora.• Hojas blancas.• Cartulinas.• Proyector.• Una campana.• Un Jenga.	<p>Estudiantes de sexto nivel.</p>
---	---	------------------------------------

<ul style="list-style-type: none"> • El Twister de la lectura • El Jenga del saber • Fichas corredizas • Pictionary del lector • Dados mágicos • Secuencia de imagen • Rompecabezas de textos • Adivina ¿quién? • Construye la historia • Analogías • Ideas primarias o secundarias • Mi libro favorito • Pensamiento crítico (piensa en arte) 	<ul style="list-style-type: none"> • Marcadores de pizarra. • Dados. • Pequeñas lecturas. • Imágenes de un cuento o texto. • Plataforma wordwall. • Cinta adhesiva. • Lápiz de color. • lapiceros. • lápices. • Hojas de colores. • Marcadores. • Papel craf. • Globos. • Láminas alusivas. • Panel de cartón • Fichas. 	
---	---	--

<ul style="list-style-type: none">• Preguntas y respuestas hipotéticas• Dominó de palabras• Laberinto de oraciones• Textos y preguntas• Bingo de oraciones• Completando oraciones.• Museo de Oraciones		
--	--	--

C. Estrategia de evaluación del proyecto

A continuación, se presenta la técnica de evaluación que se utiliza para la valoración de la propuesta pedagógica y su funcionalidad. Para llevar a cabo este proceso, se utiliza la técnica de diagnóstico, que se aplica una vez finalizada la ejecución de los talleres que componen la propuesta. Rodríguez (2007) menciona que:

El diagnóstico es un estudio previo a toda planificación o proyecto y que consiste en la recopilación de información, su ordenamiento, su interpretación y la obtención de conclusiones e hipótesis. Consiste en analizar un sistema y comprender su funcionamiento, de tal manera de poder proponer cambios en el mismo y cuyos resultados sean previsibles. (p. 1)

De acuerdo con Rodríguez, esta técnica permite realizar una evaluación que valora acciones relacionadas con objetivos por medio de la recolección de datos, de este modo, tener una aproximación pertinente, en este caso el nivel de comprensión lectora que presentan los y las participantes del proyecto.

D. Consideraciones éticas

Considerando los principios éticos que deben guiar cualquier trabajo de investigación y deben ser parte de los responsables al aceptar la cooperación de los participantes, la investigación pedagógica no hace a un lado la adquisición de esa responsabilidad en el presente trabajo de investigación , asimismo González, González y Ruiz (2012) argumentan que “La investigación pedagógica tiene sus principios éticos particulares resaltando, en primer lugar, la paridad y la reciprocidad entre todos los participantes, y en segundo lugar, la protección de la privacidad y la cautela en la emisión de juicios.” (p. 3)

Siguiendo las ideas de los autores, es necesario demostrar el compromiso social, los valores, los intereses, la integridad y la responsabilidad, esto para tener en cuenta la responsabilidad y confidencialidad de la información proporcionada para que la privacidad de todos los involucrados esté protegida y se utilice únicamente con fines académicos.

De acuerdo con los resultados obtenidos en el estudio, pueden ser vistos por las personas participantes del estudio, únicamente después de haber sido revisados y aprobados por el personal de la comisión correspondiente para el trabajo final.

Capítulo IV Análisis e interpretación de los resultados

Análisis e interpretación de los resultados

En el presente apartado se realiza un análisis de cada una de las categorías investigadas, además de la interpretación de cada uno de los talleres que se ejecutaron en el proyecto de investigación. Esto para identificar las repercusiones que tuvo esta propuesta en la población infantil e identificar los niveles alcanzados con los talleres desarrollados en la Escuela Barrio Guadalupe, en Liberia, Guanacaste.

La población participante en esta estrategia fueron los 26 estudiantes de VI nivel de dicha institución, los talleres fueron impartidos entre la semana del 13 de junio al 21 del mismo mes del presente año. La finalidad de cada uno de estos talleres es fortalecer el proceso de comprensión lectora de los y las estudiantes de una manera lúdica.

Figura 8. Población infantil según cantidad y sexo.

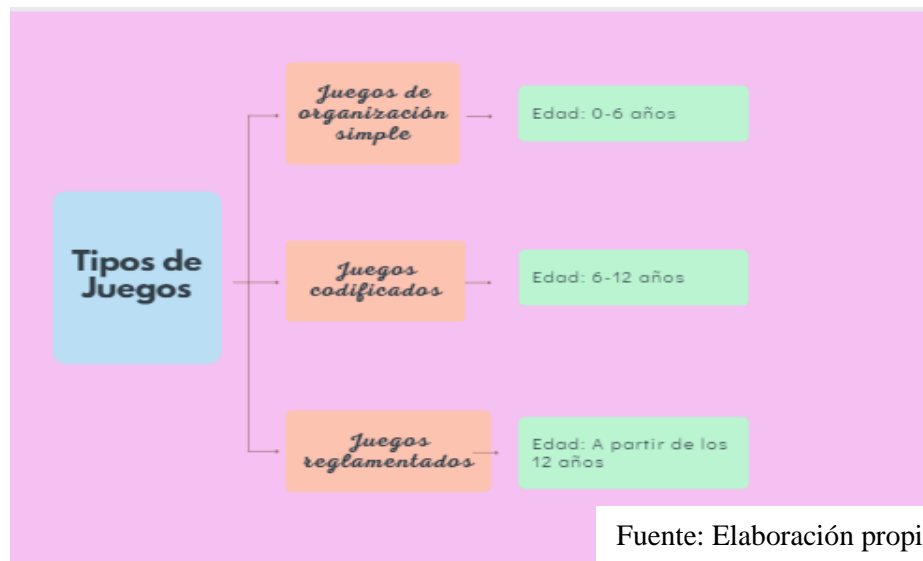


Fuente: Elaboración propia

Categoría de análisis I

Tipos de juegos que prefieren las personas estudiantes de VI nivel

Figura 9. Tipos de juegos



Existen juegos adecuados para cada etapa de vida. En este caso, para los estudiantes de sexto año, según Ortí (2004), el tipo de juego que más se adapta a estas edades son los juegos con reglas establecidas, que presenten un nivel de complejidad adecuado para los estudiantes y que sean de participación grupal. En estos juegos, se debe propiciar la colaboración, la competitividad y comunicación, un ejemplo claro son los juegos deportivos en los que los niños o las niñas son activos y competitivos entre ellos y que al mismo tiempo, trabajen en equipo.

Los juegos que propicien la competencia sana y desafíen a los participantes son los que disfrutan más a los niños y niñas de estas edades. En el diagnóstico que se realizó con el grupo de sexto año se evidenció una relación con la teoría planteada al inicio de este proyecto, ya que los estudiantes preferían juegos con ganadores, donde competían y trabajaban con sus demás compañeros y compañeras.

Figura 10. Juegos que prefieren los estudiantes de VI nivel



Fuente: Elaboración propia

Según los resultados obtenidos a raíz de los talleres diagnósticos implementados, los niños y niñas tienen un mayor gusto por juegos donde demuestren sus habilidades, aptitudes, talentos y demás. Su competitividad es clara, pero se visualiza de una forma sana que incentiva la participación. Por este motivo, se diseñaron juegos adecuados para los niños y que al mismo tiempo, generara mayor aprendizaje en el área de comprensión lectora.

Figura 11. Características generales observadas en los estudiantes de VI nivel



Fuente: Elaboración propia

Es importante mencionar que estas estrategias se realizaron tras observar el bajo nivel que presentaban los estudiantes en comprensión lectora, construcción de texto, análisis, identificación de ideas centrales, entre otros. Estas características deberían dominarse en el año lectivo en el que ellos se encuentran, así que al identificar estas deficiencias se procedió a plantear una estrategia que apoyara el aprendizaje de los estudiantes en estas áreas. Por este motivo, se plantearon juegos que fortalecen el nivel educativo; gracias a estos, se observó una mejora en las relaciones sociales de muchos de los estudiantes. Ya que algunos de los juegos presentados se realizan de manera grupal, los niños y niñas trabajaron con compañeros más que

lo usual, y al ser actividades de competencia entre grupos, todos trabajan unidos para lograr realizar cada taller de la mejor forma.

Categoría de análisis II

Plan de acción pedagógico

Después de analizar los resultados obtenidos a raíz de los talleres diagnósticos desarrollados con los estudiantes, se identificaron los tipos de juegos con los que los niños y niñas tenían mayor afinidad y con base a esto, se procedió a crear los talleres para el fortalecimiento de la comprensión lectora de los estudiantes. Para esta estrategia, se crearon un total de 13 talleres, los cuales contienen una actividad rompe hielo, inicial, desarrollo y cierre; en cada una se plantean diferentes actividades y juegos que permiten el desarrollo de habilidades como memoria, relaciones sociales, análisis y comprensión de lectura.

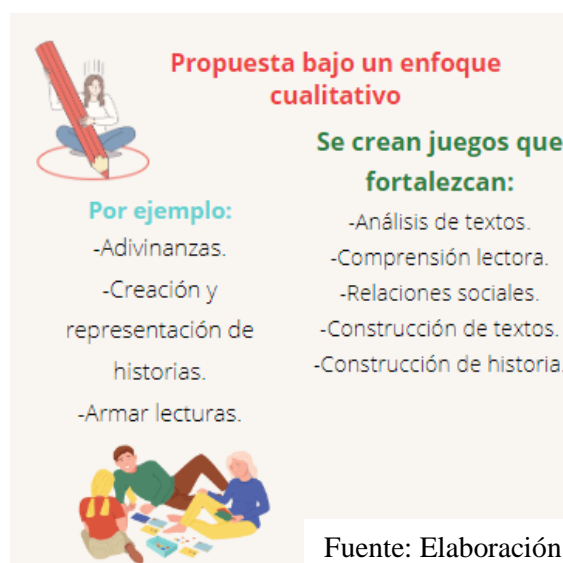
Figura 12. Juegos preferidos de los estudiantes.



Fuente: Elaboración propia

Además de los resultados del diagnóstico, también se tomaron en cuenta teorías como “el aprendizaje a través del juego” de la UNICEF, en el cual se menciona que el juego se puede adaptar para los procesos de enseñanza aprendizaje y los beneficios que estos le brindan al estudiantado. Por este motivo es que esta propuesta tiene como base el juego y sus beneficios en el proceso de comprensión lectora de las y los niños de sexto año.

Figura 13. Propuesta bajo un enfoque cualitativo



Fuente: Elaboración propia

Con las observaciones y diagnósticos realizados y la teoría analizada se determinó que el implementar estrategias lúdicas en los procesos de enseñanza genera diferentes beneficios en los y las estudiantes, desde fortalecer sus relaciones sociales hasta apoyar en el desarrollo cognitivo de ellos. Por este motivo es que los talleres desarrollados en esta propuesta implementan distintos juegos para desarrollar diferentes habilidades en los niños y niñas especialmente la comprensión lectora.

Categoría de análisis III

Estrategia pedagógica desde el enfoque del juego

En la siguiente apartado se describirá de forma detallada los datos recopilados en la aplicación de cada uno de los talleres, desde la participación de los estudiantes hasta los aprendizajes obtenidos.

El primer taller se aplicó el lunes 13 de junio del 2022, este taller lleva por nombre “Respondiendo y adivinando” cuyo propósito fue incentivar los niños y niñas habilidades cognitivas por medio de la lectura, empleando como base la comprensión lectora. Primeramente, se realizó un saludo de bienvenida con los estudiantes, el docente a cargo les mencionó que se trabajaría con ellos por unos días, ellos se mostraron entusiasmados con esta propuesta.

Para iniciar se realizó una actividad para conocer más a los estudiantes y generar en ambiente ameno para aplicar todos los talleres; en esta actividad, las facilitadoras compartieron un Jenga y unas fichas numeradas, las fichas contenían preguntas simples tales como: ¿tiene hermanos?, ¿qué le gusta hacer en su tiempo libre?, entre otras. Afortunadamente, los estudiantes estaban muy felices realizando la actividad, después decidieron realizarnos preguntas que igualmente les

respondimos.

Al finalizar esta actividad, se les explicó que las actividades que se van a plantear son con el fin de fortalecer la comprensión lectora de cada uno. Dicho esto, se procedió a formar cinco grupos; al formar estos grupos, los estudiantes querían cambiar de grupo para estar con sus amigos, se les negó ese cambio y se continuó con la actividad. Cada grupo debía leer un pequeño texto y luego, responder algunas preguntas. A pesar de ser textos cortos, a los niños y niñas se les dificultó el analizar y comprender las ideas centrales del texto, también se observó que realizan una lectura superficial del texto sin afán de comprender el texto a profundidad. Por este motivo se realizó una explicación grupal de cada texto para facilitar la comprensión.

En la aplicación de este primer taller se evidenció que los estudiantes son muy participativos; sin embargo, presentan una dificultad durante los procesos de comprensión y análisis de lectura, ya que estos no lograban identificar las ideas centrales de las lecturas presentadas; para el nivel escolar en el que se encuentran se espera que logren realizar ejercicios de comprensión lectora.

Figura 14. Aplicación del taller: Adivinando y Aprendiendo



Para la aplicación del taller número 2 llamado “En busca del

conocimiento”, se utilizaron dos lecciones y se contó con la participación de los 26 estudiantes. Este taller tiene como propósito fomentar espacios de comprensión lectora mediante actividades grupales, en las cuales el niño o la niña puede crear un aprendizaje en conjunto por medio de juegos al aire libre.

La primera actividad consiste en que los estudiantes uno a uno vayan diciendo una palabra, la persona siguiente, deberá decir una palabra que se relacione con la anterior para formar una frase u oración. De forma positiva, se percibió que los niños y niñas estuvieron participando felices, algunos ayudaban a sus compañeros si olvidaban la palabra y trabajaron muy bien en conjunto.

Luego se realiza la búsqueda del tesoro. Para esto se formaron cinco grupos, los estudiantes por su parte, debían escuchar una pista dada por la docente e ir a buscar un papelito que contiene una parte de un texto. Al obtener todas las partes, deben armar el texto, cabe destacar que cada grupo tenía un color asignado y que todas las lecturas son diferentes. Al final, todos estaban felices con la actividad, sin embargo, algunos iban a buscar las demás partes del texto sin escuchar las indicaciones, por este motivo se les señaló que solo podían salir dos integrantes de cada grupo y que estos debían cambiar en cada turno.

Con todas las piezas del juego, cada grupo podía formar un texto. En este momento se notó una gran dificultad por todos los estudiantes para identificar el orden correcto de cada texto, no leían ni comprendía el sentido de cada lectura, durante la actividad se

apoyó cada grupo a leer y analizar cada pieza para armar el texto de forma correcta. Esta actividad evidenció la gran dificultad que presentan los estudiantes en el área de comprensión lectora.

La última actividad que se realizó fue dos mentiras y una verdad, los estudiantes debían plantear dos mentiras y una verdad sobre el texto facilitado y los demás grupos debían adivinar cuál era la verdad de cada texto, a pesar de que les costó armar el texto de forma correcta, después de realizarlo lograron completar las actividades de lo mejor forma.

Los estudiantes lograron completar todas las actividades del taller, pero con mucha dificultad en algunas de ellas. Se les seguirá ayudando, siendo guías para que ellos logren llegar al aprendizaje esperado por su cuenta.

Figura 15. Aplicación del taller: En búsqueda del conocimiento



El día 14 de junio del 2022 se realizó el tercer taller que lleva como nombre “Las fichas locas” el cual constó de una duración de 80 min o 2 lecciones, en esta actividad participaron 25 estudiantes. El objetivo de este taller es fortalecer las habilidades de memoria del niño y la niña, mediante textos cortos que promuevan la comprensión lectora, a través del análisis individual de cuentos.

Para dar inicio con este taller se realizó una actividad rompe hielo para que los y las estudiantes se sintieran más en confianza, seguido a esto se procede a realizar una actividad llamada “juego de memoria”, la cual consistió en mostrarle a los y las niñas una serie de fichas que deberán agruparse, uno de los grupos contiene fichas con las portadas de algunos cuentos, y

el otro la moraleja de los mismos. Las tarjetas se colocaron boca abajo y los discentes pasaban por turnos a voltear las cartas para formar las parejas como el tradicional juego de memoria.

Cuando lograron formar las respectivas parejas se les solicitó que construyeran una pequeña historia que debía tener título, personajes, secuencia y moraleja. Esta actividad buscaba ayudar a conocer si el alumnado era capaz de identificar la relación entre la portada y la moraleja y así lograr crear una historia con secuencia lógica.

La mayoría de los niños y niñas presentaron interés en participar y se logró observar que tenían una imaginación muy creativa, por otro lado, 6 estudiantes presentaron mayores

dificultades puesto que decían que no era una tarea fácil de realizar o que no entendían de qué trataba su ilustración, no obstante se les ofreció la ayuda oportuna para completar lo solicitado.

Con esta actividad se pudo evidenciar que algunos alumnos presentaron ciertas dificultades a la hora de la elaboración de historias porque no logran identificar ideas principales que les permitan realizar secuencias lógicas. Sin embargo, cabe resaltar que con la orientación y el apoyo brindado lograron el cometido.

Figura 16. Aplicación del taller: Las fichas locas



El cuarto taller fue nombrado “Creando historias”, esta actividad dispone de 2 lecciones, cuyo propósito es desarrollar habilidades de comprensión lectora por medio de actividades que

involucren destreza motriz. Para iniciar se realizó una actividad en la que el grupo debió formar un círculo e irse desplazando hasta que la docente dijo un número del uno al seis y así ellos debían formar

grupos correspondientes a la cantidad mencionada. Al iniciar los talleres con una actividad rompehielos los niños y niñas se mostraban entusiasmados.

Seguido a esto, se colocó un Jenga en una mesa, dicho juego estaba previamente rotulado con colores que corresponden a fichas que contenían títulos de historias o cuentos. Las docentes procedieron a formar 3 grupos y a dar las indicaciones. Cada grupo eligió un representante que tomaría las fichas del jenga y así se le otorgó un título a cada grupo, aquí se percibía cierta incertidumbre y emoción. Cuando ya cada grupo obtuvo su tema se formaron y se les indicó que tenían 30min para realizar una historia en base al título que tenían y luego dramatizar.

En el momento de que los grupos se formaron hubo uno de ellos que presentó mayor dificultad puesto que inicialmente estaban inconformes con el grupo otorgado, sin embargo, las docentes lo abordaron y les explicaron la importancia del trabajo en grupo, también los mismos niños y niñas comentaron que tenían un tema muy “difícil” y que no les surgían ideas, así que se procedió a brindarles otra opción con la que se sintieran más cómodos.

El grupo se dividió en secciones donde los subgrupos se colocaron en diferentes locaciones para crear y ensayar su propuesta. Las docentes estuvieron presentes con cada grupo para preguntarles ¿Cómo iban con la elaboración? ¿Necesitan ayuda? entre otras. En algunas ocasiones se les ayudaba con pequeñas ideas y se les motiva a continuar ya que lo estaban haciendo muy bien.

Al momento de ir observando cada grupo y cuando los niños y niñas al final del taller presentaron sus interpretaciones, se logró notar que de esta forma todos lograron darles una interpretación correcta a los títulos y crearon historias con una relación. Al momento de presentar sus obras se le preguntó a los compañeros y compañeras de los otros grupos cuál creían que era el título de la interpretación y todos lograron identificarlos. Esto demostró que su comprensión es creativa.

Figura 17. Aplicación del taller: Creando Historias



El taller número 5 lleva como nombre ¡Mi libro favorito! el cual tiene como objetivo fomentar en el niño y la niña hábitos de lectura por medio de textos cortos, tomando como base la

comprensión lectora, de manera que el menor pueda ver la lectura como algo natural en su cotidianidad. Con este taller se utilizaron 2 lecciones. Para iniciar se realizó una actividad en la que los estudiantes estuvieron sumamente participativos todos pedían ser el siguiente en participar, ya que consiste en realizar preguntas exageradas, ficticias y graciosas a algún compañero, todos se reían y ayudaban a sus amigos a elegir los escenarios que se le presentan.

La siguiente actividad que se realizó fue un conversatorio sobre cuál es el libro favorito de cada estudiante, muchos mencionaron lecturas muy conocidas como los tres cerditos, pantalones cortos y demás, cada uno explica un poco los libros y porque le gustan. Con esta actividad se evidenció la poca lectura recreativa que ellos presentan.

En relación con la siguiente actividad se le presentó un texto corto con el cual deben indicar cuales son las ideas primarias y secundarias de este. Solo 4 estudiantes de los 26 lograron hacerlo sin gran dificultad, los demás estudiantes necesitan un apoyo de las docentes. Los estudiantes por sí solos no logran tener un análisis profundo de los textos, se les deben explicar y

apoyar en cada paso para que logren identificar cada las ideas centrales de las lecturas.

Después de identificar las ideas, se prepararon en forma grupal para la realización de los esquemas, al finalizar esto se realizó un

conversatorio sobre qué les pareció el texto, si fue difícil identificar las ideas, ya que anteriormente presentaron dificultades para encontrarlas, por esto se les indicó que deben leer e ir analizando lo que van leyendo no solo leerlo rápido sin prestar atención.

A pesar de que a algunos les costó un poco lograr completar las actividades, se notó un avance en la comprensión lectora de cada uno de ellos.

Figura 18. Aplicación del taller: ¡Mi libro favorito!



El siguiente taller se llama “arma tu historia” el cual tiene como objetivo integrar la expresión lectora y la expresión artística dentro de los procesos de aprendizaje de lectura de los niños y las niñas, con el fin de que el menor logre describir los textos de manera visual. Para iniciar se les presenta una actividad de mímicas, los estudiantes toman un papel que les indica una acción la cual debe representar con mímicas para que sus compañeros y compañeras lo identifiquen, los estudiantes participaron de la mejor forma y se emocionaron por adivinar la acción de sus compañeros y compañeras.

Con esta actividad los estudiantes fueron muy participativos, llamaban seguido para pedir la opinión sobre el sentido de las oraciones que estos realizaban, las cuales estaban muy bien, uno de los grupos incluso logró crear varias oraciones con las palabras que tenían. En este taller se visualizó una mejora en el análisis de los y las estudiantes, lograron completar las actividades de este taller de la forma correcta.

Figura 19. Aplicación del taller: Arma tu historia



El séptimo taller realizado se nombró “Reconstruyendo textos”, para realizarlo se tomaron 2 lecciones (80 min). La actividad inicial consistía en ir creando una historia entre todos poco a poco, en dicha actividad todos los y las estudiantes participaron de forma activa.

Seguidamente se procede a darle un rompecabezas de papel a los niños y niñas donde por un lado tiene la imagen de un personaje y por el otro lado trae una breve descripción del

personaje. Los estudiantes conforme fueron armando su rompecabezas iban leyendo las características del personaje asignado. Seguido a eso y a todos haber terminado la primera actividad las docentes fueron comentando en conjunto al grupo las características.

Después se formaron parejas donde cada participante eligió un personaje y su compañero debió adivinar cuál era describiendo poco a poco según las cualidades vistas anteriormente. Los y las discentes se mostraban emocionados y participativos en las actividades.

Para finalizar el taller se les solicitó formar grupos de 5 integrantes y elaborar una historia que incluya a los diversos personajes y sus respectivas características, idea principal y secundarias. Cuando los grupos terminaron sus historias las presentaron a los demás compañeros y ellos tuvieron que identificar las ideas y características.

Pese a que algunos grupos aún se les dificulta sacar las ideas principales de una historia, lograron desarrollar el taller satisfactoriamente.

Figura 20. Aplicación del taller: Reconstruyendo textos



Este taller se desarrolló en 80 minutos, lleva como nombre “historias creativas” y su objetivo es mostrar las destrezas del estudiante frente al proceso de comprensión lectora y la relación con la expresión oral. Inicialmente se dividió el grupo en 3 filas, las docentes le mostraron una imagen a la última persona de la fila, esa persona debía dibujar en la espalda de su compañero o compañera la imagen que se le mostró y así hasta llegar a la primera persona que debía dibujar lo que percibe en la pizarra.

Posteriormente se realizó una actividad en la cual se dividieron las y los alumnos en subgrupos de 5 participantes, a cada grupo se le entregó una imagen que debieron analizar e interpretar y así le comentaron a los demás grupos sobre estas. Para continuar, se les solicitó crear una historia corta usando solamente las analogías, donde todos los integrantes participaron.

Al culminar las historias se les brindó la oportunidad de ponerlas ante el grupo y los demás compañeros y compañeras

realizaron aportes y comentarios acerca del trabajo hecho.

Pese a que no tenían claro en qué consistían las analogías, luego de una breve explicación de los docentes los y las estudiantes despejaron sus dudas y lograron el objetivo.

Figura 21. Aplicación del taller: Historias creativas



El taller 9 lleva por nombre ¡Mi libro favorito! y tiene como objetivo identificar cuáles son los principales gustos literarios que tienen los niños y las niñas, mediante círculos de diálogo, con el fin de motivar al estudiante a tomar la lectura como un proceso natural.

Para iniciar se les presenta a los estudiantes una pequeña historieta de Mafalda y el cangrejo, se les pide que la analicen y se continúan realizando preguntas con respecto a esta. Al realizarle las preguntas se evidencia que les cuesta analizar el trasfondo de la

imagen presentada, las preguntas relacionadas con lo que se visualiza específicamente en la imagen fueron muy fáciles para todos, pero en las preguntas del ¿por qué dice eso? o ¿por qué lo hace? fueron más complicadas para ellos y ellas, sin embargo, guiándose y preguntándoles un poco más se logró que identificaran las ideas principales de la historieta.

Continuando con el taller, se les pidió que pensarán en un libro que más les gustara y que escribieran las ideas primarias y secundarias de este, para compartirlo con sus demás compañeros, si alguno ha leído o tiene el mismo libro podrán opinar sobre las ideas y acontecimientos del mismo.

Para finalizar los estudiantes forman grupos de 3 o 4 integrantes cada uno, estos eligen un libro y con la idea principal realiza una pequeña historia con un mensaje de fondo como una moraleja, que comparten con todo el grupo. Los estudiantes lograron realizar todas las actividades con un poco de ayuda, pero se nota una mejora en comparación con el primer taller realizado.

Figura 22. Aplicación del taller: ¡Mi libro favorito!



El taller número 10 lleva por nombre “la fábrica de las palabras” y el objetivo principal es diseñar estrategias lúdicas que les permitan al niño y la niña trabajar habilidades cognitivas y procesos de comprensión lectora, análisis de textos e imágenes, por medio de actividades dinámicas que fomenten la participación activa del menor.

Continuando con el análisis de imágenes, se les presenta a las estudiantes una serie de imágenes que constan de 3 emojis cada una, estos emojis describen una película popular la cual los niños y niñas identifican. Todos participaron muy bien y felices y les fue muy fácil identificar la película en cada imagen.

La siguiente actividad consiste en que los estudiantes analicen una imagen de una obra o cuento para determinar las características y en qué consiste cada una, seguidamente se realizan grupos de 4 y 5 personas cada uno, a estos se les asigna una de las obras analizadas anteriormente, para que creen una pequeña representación de esta. Esta actividad fue muy sencilla para ellos al ser obras y cuentos conocidos lograron identificar las características muy bien, también un grupo tuvo la idea de adaptar su obra, se accedió a hacerlo y todos los grupos lo hicieron, siempre manteniendo las características principales de la obra original.

Para finalizar se realiza un conversatorio grupal sobre las obras, si les gustó, ¿qué les pareció? ¿realizarán cambios? entre otros. En general el grupo realizó todo de forma correcta y se visualizó un buen aprendizaje para ellos.

Figura 23. Aplicación del taller: La fábrica de palabras



El taller se nombró “el museo de la lectura”, cuyo objetivo era desarrollar la comprensión y fluidez lectora de cada estudiante. La primera actividad que se hizo fue la rompe hielo que se llama “ir al picnic”, se trató de que una de las docentes dijo, “voy a hacer un picnic y llevaré un refresco”, la siguiente persona dijo: “La profesora Dayan va al picnic y lleva un refresco, yo llevo una canasta” y así sucesivamente con todos los estudiantes, el último debía contar toda la historia. Al realizar este tipo de actividad los niños y niñas muestran entusiasmo.

Luego se procedió a escribir oraciones incompletas en la pizarra con opciones de palabras para completarlas y se eligió de forma aleatoria a algunas personas que descifraron las palabras faltantes y le dieron sentido a la oración. En esta actividad los compañeros le ofrecían ayuda a la persona que estaba descifrando la opción correcta y esto demostró que la mayoría le encontraban el

orden lógico a las oraciones.

Posteriormente, se formaron parejas y uno de los integrantes seleccionó una oración previamente completada la ilustró de forma tal que represente la oración y se la mostró a su pareja que debió asociar y adivinar a qué oración hizo referencia. Todos y todas las parejas lograron identificar correctamente los dibujos con las oraciones, esto demuestra que ha habido un avance en su interpretación y comprensión.

Para finalizar se colocaron los y las estudiantes en 3 filas también había una mesa con oraciones volteadas donde los estudiantes tomaron una y así sucesivamente, debieron ir a pegarlas a la pizarra y crear una historia a partir de ellas. En este punto los y las estudiantes lograron el cometido y ya se les dificulta menos comprender temas y elaborar textos que ellos mismos comprenden le dan un sentido.

Figura 24. Aplicación del taller: El museo de la lectura



Este taller llamado “el coleccionista de historias” tiene como objetivo incentivar en el niño y las niñas habilidades de lectura y pensamiento crítico, por medio de actividades lúdicas

tradicionales, además de que al ser uno de los últimos talleres se pretende analizar el avance hasta el momento que presentan los estudiantes.

En la primera actividad se les indica que escribir en un papel una historia graciosa, interesante o de miedo que les haya ocurrido, los incorporan en una caja y las docentes leen una por una y todo el grupo intenta adivinar a quién le ocurrió, los estudiantes participan y se divierten intentando adivinar a quién le corresponde la historia.

La siguiente actividad del taller consistió en brindarles un texto para que identificaran las ideas centrales de cada uno, esta actividad se les dificultó mucho en los primeros talleres, sin embargo, en esta ocasión les fue más sencillo identificar cada idea. Se formaron grupos para realizarles una serie de preguntas en relación con cada texto. Todos los integrantes del grupo participan y responden las preguntas que se le realizan.

Este taller mostró un gran avance en la comprensión, análisis e interpretación de textos por parte de los estudiantes, para algunos es más sencillo que para otros, pero todos han mejorado en relación con el inicio de los talleres.

Figura 25. Aplicación del taller: El coleccionista de historias



El treceavo taller se nombró “dominando la lectura”, tiene como propósito incentivar la participación activa y dinámica del niño y la niña en los procesos de comprensión lectora. Se dio inicio con una actividad llamada “árbol de palabras”, donde las docentes dibujaron un árbol en la pizarra, ahí los y las alumnos escribieron una meta que desean cumplir a futuro y seguido a eso se procedió a comentarlas e incentivarlos a cumplirlas.

Después se procedió a formar grupos de 4 integrantes al cual se le otorgó un juego de dominó que en lugar de números tenía palabras e imágenes. La actividad consistió en colocar una ficha en el centro de la mesa, el siguiente debió de buscar una palabra que se relacione con la ficha anterior, la idea básica fue crear la mayor cantidad de oraciones posibles.

Manteniendo los grupos, las docentes llevaron a los y las estudiantes a la cancha de juegos de la escuela donde se pegó y colocó un camino numerado, en ciertos números se encontrarán sobres con textos o retos. Todos y todas iniciaron en la línea de salida, por turnos, un niño (a) lanzaban un dado y debían ver la cantidad de puntos que salió, este número será la cantidad de casillas que podían avanzar, cuando llegaron a la casilla señalada se encontraron una oración corta, la cual leyeron en voz alta o un reto que debieron cumplir.

Con la realización de este taller se contó con una participación activa de los estudiantes, donde se logra observar que en este momento presentan un mejor nivel con respecto a la comprensión lectora, es decir que logran identificar las características de oraciones y textos y de igual forma interpretarlos.

Finalmente, en este punto de la propuesta y siendo el último taller aplicado, se evidenció que se logró un avance significativo en comparación al primer taller realizado, puesto que al inicio los y las participantes carecían de la habilidad de analizar e interpretar textos.

Aplicación del taller: Dominando la lectura



Alcances o aprendizajes obtenidos

Según la investigación bibliográfica y los diversos autores consultados, mencionan los aportes y beneficios que se presentan al implementar estrategias lúdicas como el juego en los procesos de enseñanza aprendizaje. Por ejemplo, Unicef (2018) propone el aprendizaje a través

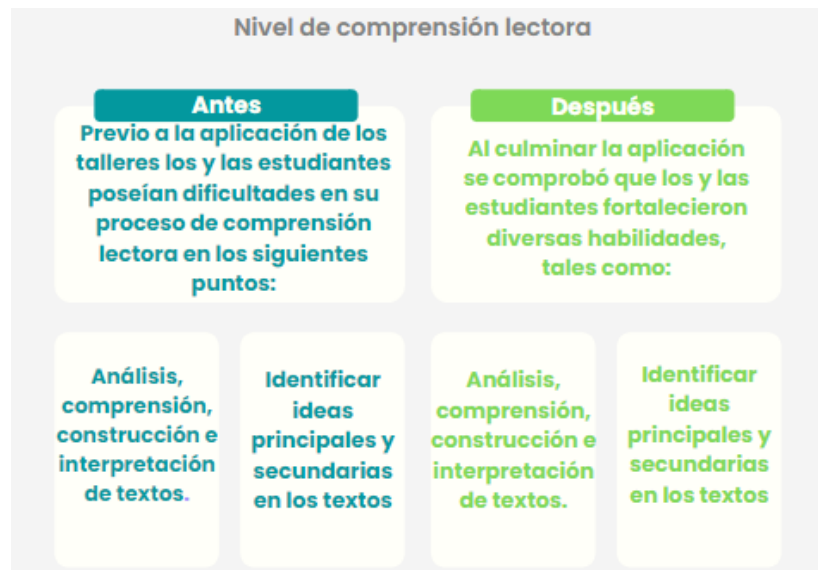
del juego en donde indica que la implementación de juegos en los procesos educativos propicia el aprendizaje. Así mismo, Castillo (2014) menciona que otros de los beneficios que ofrece el juego son la construcción de aprendizajes, el desarrollo del pensamiento crítico, autonomía y el fortalecimiento de áreas en las que presenten dificultades.

Esto permitiendo que los estudiantes potencien sus habilidades y se sientan en un entorno agradable para la obtención de aprendizajes.

Bajo esta misma línea, se realizaron los talleres y se obtuvieron resultados positivos que tienen relación con las bases teóricas estudiadas en este proyecto investigativo.

Los principales aprendizajes obtenidos fueron el progreso del análisis y de la comprensión lectora que los y las estudiantes presentaron a lo largo de la ejecución de los 13 talleres, donde se muestra un considerable avance en comparación a donde se encontraban según el diagnóstico inicial en el que detectó el bajo nivel que presentaban.

Figura 26 . Nivel de comprensión lectora de los estudiantes antes y después de la aplicación de la estrategia



Fuente: Elaboración propia

Otro de los alcances fue crear un ambiente en el cual los participantes se sintieran los protagonistas del proceso, lo cual impactó positivamente en su participación y ánimo de llevar a cabo cada tarea solicitada, en el primer acercamiento donde se les indicó que se trabajaría una propuesta didáctica con ellos se mostraron ansiosos por iniciar, aunque un poco preocupados, ya que tuvieron dificultades en análisis y comprensión lectora en las pruebas que realizaron, así que ellos no sabían que esperar.

Al aplicar las primeras actividades, además de notar que se les complicaba entender y analizar los textos, también se observó que en ocasiones no leían y solo preguntaban y pedían ayuda, esto para evitar cometer errores y fallar, Por este motivo en estos talleres se realizó una

intervención con los estudiantes para explicarles que no se estaban realizando estas actividades para juzgar lo mal o bien que están en estas áreas, por el contrario, es determinar en cuales áreas tienen mayor dificultad para ayudar a fortalecerlas.

Conforme se iban desarrollando los talleres se observaba como los estudiantes iban avanzando poco a poco, algunos de ellos más rápido que los demás, en especial 3 estudiantes presentaban un mejor nivel con respecto a análisis, comprensión identificación de ideas, construcción e interpretación de texto. Estos estudiantes eran líderes en cada actividad grupal que se realizaba así que fueron un apoyo mayor para sus compañeros.

Figura 27. Resultado de los participantes a partir de la ejecución de la propuesta



Finalmente, se evidenció que mediante el juego los y las niñas refuerzan sus habilidades tanto cognitivas, como sociales y críticas; esto permitiendo que cada estudiante saque el mejor

provecho de cada una de las actividades propuestas, así logrando que los participantes alcancen los objetivos propuestos y el aprendizaje esperado. También, permite que vean que aprender puede romper el esquema tradicional, ser divertido, dinámico y vivencial.

Figura 28. El juego y sus beneficios



Fuente: Elaboración propia

Capítulo V

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

El propósito de este proyecto de investigación fue implementar el juego como estrategia de aprendizaje pedagógico para el fortalecimiento de la comprensión lectora en la población infantil de VI nivel de la Escuela Barrio Guadalupe de la Dirección Regional Educativa Liberia, periodo 2021-2022. Esto para apoyar a los estudiantes de sexto año en un proceso en el cual presentan una gran deficiencia, en cuanto a comprensión, análisis e interpretación de textos.

El virus del COVID-19 y la pandemia causada por éste, provocó que el país y el mundo entero sufriera una serie de dificultades en diferentes áreas, en este caso específico en la educación. Estudiantes de primaria, secundaria y educación superior sufrieron un retraso en sus procesos educativos. Por este motivo es que se presenta una necesidad de apoyar y fortalecer el aprendizaje de los estudiantes, es por esto por lo que se plantea la presente estrategia.

En el presente apartado se evidenciará el cumplimiento de lo investigado, además del impacto brindado por la aplicación de la propuesta educativa en la población asignada. En relación con el primer objetivo específico: **identificar qué tipos de juegos prefieren los niños y las niñas de VI nivel para ser empleados**

dentro de su aprendizaje de comprensión lectora. Los niños y niñas presentan un mayor gusto por juegos deportivos y competitivos, como carreras, búsqueda de objetos, preguntas y respuestas, fútbol, entre otros, en los que estos desarrollen sus habilidades. Así mismo, Ortí (2004) menciona que los juegos de reglas y deportivos son los que se adaptan mejor a la edad de los estudiantes, y en la presente investigación fue lo que se logró evidenciar, tanto los niños como las niñas presentaban una preferencia en juegos competitivos y deportivos, todos y todas participaron en los juegos, como la búsqueda del tesoro, en carreras, falso o verdadero y en general en todas las actividades planteadas.

Por consiguiente, la elaboración de los talleres tomó como base la información recopilada en el diagnóstico y bases teóricas que apoyan la implementación de actividades lúdicas en los procesos de enseñanza- aprendizaje. Además, en las observaciones realizadas se identificó un escaso uso de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza de la comprensión lectora de parte de la persona docente.

En relación con el segundo objetivo específico: **diseñar un plan de acción pedagógico para el fortalecimiento de la comprensión lectora del niño y la niña desde el juego como enfoque de un aprendizaje creativo y dinámico.** Se logró cumplir con el diseño de talleres que se plantean tomando en consideración los intereses, necesidades y dificultades que presentaban los niños y

las niñas.

Se desarrollaron 13 talleres que implementan diferentes juegos en los que se tomaron bases teóricas como el aprendizaje a través del juego de la UNICEF, autores como Montero y Pers los cuales menciona la importancia y beneficios que el juego presenta en el aprendizaje de los estudiantes, tomando esto como base es que se crean juegos que fortalezcan la comprensión lectora en los estudiantes.

De igual forma para la elaboración de cada uno de los talleres se tomó en cuenta las necesidades que presentaban los estudiantes, en este caso los discentes de sexto año presentaban una gran dificultad para analizar y comprender textos, por este motivo se dio un énfasis mayor en este aspecto. En cada taller se plantearon actividades lúdicas que propiciaron estas características, basados en los autores investigados, con esto poco a poco se vio un avance por parte de los discentes, cada vez necesitan menos ayuda, es decir no requerían una constante explicación sobre como analizar o construir textos, además iban logrando completar cada actividad por ellos mismos, propiciando así su propio aprendizaje.

Con respecto al tercer objetivo específico presentado el cual consiste en la **implementación de dichos talleres en los estudiantes de VI año de la escuela Barrio Guadalupe**, el cual se pudo lograr con el apoyo de la directora y el docente a cargo del grupo, que brindaron el espacio que se requería para llevarlo a cabo. En el desarrollo de los talleres se

evidenció una gran deficiencia con respecto al análisis y comprensión lectora por parte de los estudiantes.

En los primeros talleres los discentes requerían mucha ayuda y acompañamiento para entender cada actividad, conforme se iban desarrollando más talleres la ayuda que necesitaban era menor, ya que se iba propiciando un mayor entendimiento por parte de ellos. Además, es importante mencionar la participación activa que estos presentaron en cada una de las actividades. Las actividades lúdicas deben estar presentes en sistema educativo, Acurio y Nuñez (2019) mencionan que estas actividades permiten que se cumpla con el currículum enseñando y aprendido en el aula que además se aplica en el diario vivir de cada persona, esto lo que pretende es convertir cada aula en entorno creativo, participativo dinámico y generador de aprendizajes.

Con respecto a lo anterior, se menciona que se deben implementar estrategias lúdicas en el proceso educativo de los niños y niñas, en ocasiones los docentes no implementan juegos en los procesos de enseñanza con estudiantes de grados mayores, porque pueden considerar que no son necesarios. Sin embargo, en las investigaciones realizadas y la recopilación de información del grupo en el presente proyecto se visualiza un importante aporte y grandes beneficios que la implementación de estos les brinda a los estudiantes.

Ya que el juego como se ha mencionado anteriormente

propicia y fortalece el aprendizaje de los estudiantes, así que el implementar estas actividades es de gran ayuda para los niños y niñas y los docentes, ya que estos se ven beneficiados en el desarrollo de la clase. Estos presentan un mayor deseo por aprender, fortalecen vínculos sociales y fortalecen áreas en las que presentan dificultades de una forma lúdica y entretenida para ellos.

La alfabetización a través del juego como acción importante dentro de la mediación pedagógica, desarrolla gusto y envía a los estudiantes a la escuela para acceder al conocimiento y aprender, reforzar el trabajo en grupos, habilidades de comunicación y ciudadanía, desarrollo sensoriomotor, imaginación, creatividad y a partir de ellas, experimentar entornos transformadores y practicar la formación en el aula tradicional.

En general, se puede concluir que el juego como estrategia didáctica refuerza el desarrollo de la comprensión lectora, la cual es una de las competencias esenciales en el proceso educativo de los estudiantes, puesto que les brinda la capacidad de entender lo que leen de manera literal, crítica, inferencial y apreciativa. Es ahí donde los participantes logran referenciar el significado tanto de las palabras que conforman un texto, como la comprensión global del texto, de igual forma, los y las niñas son capaces de extraer la enseñanza de la lectura, una idea a partir de la que pueden crear y crecer de forma intelectual.

Se ha demostrado que los niños y niñas de sexto nivel, a partir de interacciones con secuencias didácticas mediadas por sesiones pedagógicas demuestran una actitud positiva hacia el aprendizaje, esto mediante de la puesta en escena de equipos básicos, actuaciones significativas en la comprensión lectora y en la creación de textos creativos, logrando fortalecer sus habilidades de comprensión lector.

Por consiguiente, a través de la aplicación de los talleres se logró que los y las alumnas adquirieran las competencias y beneficios anteriormente descritos, es por esto, por lo que se incentiva tanto a los y las docentes como a las instituciones en general a implementar estrategias didácticas en las que se introduzca el juego como facilitador de los procesos educativos. Dado que el aporte fue en un espacio y tiempo determinado, es importante que se continúe dando seguimiento a la labor iniciada, por parte del mediador, se sugieren algunas recomendaciones establecidas en el siguiente apartado.

Recomendaciones

Los procesos educativos, pasan por una serie de etapas, las cuales permiten ir observando y determinando avances en los aprendizajes, no obstante, el proceso debe continuar reforzando las habilidades de comprensión que requieren las personas estudiantes, entre más se practique y profundice, mejores resultados se obtendrán. Apoyar en este lapso con ellos y ellas fue muy significativo, pero se requiere de mayor constancia y ejercicios para afianzar lo que aprenden. Por lo que, las vivencias realizadas tuvieron un fin educativo, se les deja a los encargados que les den continuidad.

Por tal motivo, se presentan algunas sugerencias para seguir fortaleciendo la lectura en los discentes, a saber;

A la Universidad Nacional de Costa Rica, Sede Chorotega, Campus Liberia

- Se le recomienda a la coordinadora de la carrera de Pedagogía con Énfasis en I y II ciclo de la Educación General Básica mantener constante relación con las escuelas públicas, esto para propiciar un acercamiento de los estudiantes de la carrera en las aulas, y de esta forma generar conocimiento sobre la realidad de las situaciones académicas en las que se encuentran los estudiantes. Para así poder implementar estrategias innovadoras

y creativas que fortalezcan el proceso de aprendizaje de los discentes y se genere un aprendizaje significativo.

- Asimismo, a los académicos de la Universidad Nacional, se le recomienda incentivar a los estudiantes de la carrera de Pedagogía desde su formación académica a desarrollar propuestas innovadoras desde el juego como enfoque pedagógico; tal como lo mencionan Campos, Chac & Gálvez (2006), sobre los beneficios de la implementación de estrategias

lúdicas que permitan enriquecer el aprendizaje de los niños y niñas del sistema educativo costarricense.

Al Ministerio de Educación Pública de Costa Rica

- Proveer los recursos necesarios a las instituciones educativas, por ejemplo, creaciones de pequeñas bibliotecas a nivel institucional o áulico de ser posible, para que los estudiantes tengan un fácil acceso a libros de lectura. De igual forma, incluir en la malla curricular lecturas que promuevan el pensamiento crítico de los y las estudiantes.
- Igualmente, se le recomienda al MEP promover continuamente concursos de lectura, creación de historias, redacción y

ortografía, realizar estas actividades desde nivel regional hasta nacional, incentivando de esta forma a los niños y niñas a involucrarse en estas actividades para que pongan en práctica y fortalezcan sus conocimientos en el área de la comprensión lectora.

- A nivel general, se le recomienda tanto a los docentes e instituciones como al MEP crear estrategias desde el enfoque del aprendizaje a través del juego para la promoción de la lectura desde los primeros años en la etapa escolar, esto para lograr que los y las estudiantes desarrollen habilidades de análisis, interpretación y comprensión de diversas lecturas. También es importante que en la educación se promuevan constantemente campañas de lectura en todos los niveles, para que los y las estudiantes logren ver esta práctica como algo cotidiano, para que de este modo tengan interés y deseo de realizarlo.

Al centro educativo Escuela Barrio Guadalupe

- A la institución, realizar capacitaciones sobre la implementación de estrategias como crear una semana dedicada a la lectura y escritura, en donde cada día

se realicen actividades, como cuenta cuentos, historias creativas, narraciones, obras de teatro y demás, Esto para que los docentes atiendan las necesidades de cada uno de los estudiantes, de igual forma, en la creación y desarrollo de nuevas estrategias didácticas que fortalezcan el aprendizaje de los niños y niñas, por ejemplo, el juego. También se recomienda ejecutar talleres con todos los y las estudiantes, llevando a cabo actividades como cuentacuentos, creación de historias, debate de lecturas entre otras, que promuevan el gusto por la lectura y que fortalezcan los niveles de comprensión lectora.

**Al personal docente del centro educativo Escuela Barrio
Guadalupe, Liberia**

- Se le recomienda que implementen estrategias lúdicas en los procesos de enseñanza que se desarrollen bajo el enfoque del aprendizaje a través del juego, tal como la propuesta que se presenta en este proyecto. Las cuales propicien el aprendizaje de los estudiantes, de igual forma, se recomienda que estimulen el deseo de lectura por parte de los niños y niñas; esto se puede realizar creando espacios destinados a la lectura, tales como, rincones de lectura dentro y fuera del aula, establecer el hábito de leer al menos 15 minutos diarios, recital de cuentos, concursos de deletreo y

creación de cuentos o historias, además de incentivar a los estudiantes a participar en actividades tanto institucionales como regionales que promuevan un adecuado desarrollo en el área de lectoescritura.

- Asimismo, a los y las profesoras, promover el análisis crítico de los estudiantes, realizando talleres creativos en los que ellos puedan crear ilustraciones, cuentos o historias, también que les proporcionen lecturas llamativas para las personas menores de edad+, y de esta forma realizar conversatorios o debates que promuevan el análisis en ellos. También la secuenciación didáctica como estrategia de organización curricular constituye una ayuda

que va a reforzar y enriquecer la práctica docente.

- Al personal docente, capacitarse sobre la implementación de juegos en los procesos de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes, dejando así de lado el enfoque de enseñanza tradicional y adentrándose en un enfoque constructivista que sea más creativo y lúdico para así de esa forma poder atender las necesidades que presentan sus estudiantes, y fortalecer los procesos educativos.

**A los padres, madres o encargados de los estudiantes de la Escuela
Barrio Guadalupe**

- Brindar un acompañamiento a sus hijos e hijas tanto en su proceso educativo como en su formación integral, ya que el aprendizaje no solo se obtiene en la escuela, sino también en el hogar. De igual forma motivar a los estudiantes a continuar con su aprendizaje, a pesar de cualquier dificultad que se les presente; dándoles un acompañamiento en la elaboración de tareas, reforzamiento de materia vista en clase, preparación para exámenes y horarios de estudio donde la participación de familia es primordial.

Referencias

Aguilar, P., Albarrán, P., Errázuriz, M., y Lagos, C. (2016). Teorías implícitas sobre los procesos de escritura: Relación de las concepciones de estudiantes de Pedagogía Básica con la calidad de sus textos. *Estudios Pedagógicos XLII*, 3, 7–26. Recuperado de: <https://scielo.conicyt.cl/pdf/estped/v42n3/art01.pdf>.

Alfaro, A., & Badilla, M. (2015). El taller pedagógico, una herramienta didáctica para abordar temas alusivos a la Educación Ciudadana. *Revista Electrónica Perspectivas*, 10, 81– 146. Recuperado de : <http://mastor.cl/blog/wp-content/uploads/2016/01/Alonso-Cap-2-Sujeto-y-Discurso-El-Lugar-de-La-Entrevista-Abierta.pdf>

Alonso, L. (2007). Sujetos y Discurso: el lugar de la entrevista abierta en las prácticas de la sociología cualitativa. Métodos y técnicas cualitativas de investigación en Ciencias Sociales. P 225-240. España. Editorial Síntesis. Recuperado de: <http://mastor.cl/blog/wp-content/uploads/2016/01/Alonso-Cap-2-Sujeto-y-Discurso-El-Lugar-de-La-Entrevista-Abierta.pdf>

Álvarez, C. (1993). Técnicas de lecturas Eficaz. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*, 18, 83- 91. Recuperado de : <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/117792.pdf>

Antoni, M. (2016). Interculturalidad: juego y metodologías de aula de primaria. *Actualidades Investigativas en Educación*, 16(3). <https://www.redalyc.org/journal/447/44746861016/html/>

Araya, J. (2019). Los Principios de la Conciencia Fonológica en el desarrollo de la Lectoescritura Inicial. *Revista de Lenguas Modernas*, (30), 163- 181. Recuperado de

:<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rlm/article/view/38981/39740>

Arteaga, E., & Torres, V. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8(16). Recuperado de

:[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672018000100267)

74672018000100267 Azoifeifa, A., & Cordero, M. (2015). El

juego como estrategia metodológica en el

desarrollo de habilidades sociales para el liderazgo en la niñez.

Revista Ensayos Pedagógicos, X (2), 85-107. Recuperado de

:<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5409462.pdf>

Barrera, N. (2009). *El juego como técnica para la comprensión de la lectura*. Recuperado de

:http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/07/07_1990.pdf

Basurto, I. (2007). El juego como estrategia en la comprensión lectora para alumnos de segundo grado de Educación

Primaria. Recuperado de : <http://200.23.113.51/pdf/24388.pdf>

Benítez. (2009). El Juego como Herramienta del Aprendizaje. *Experiencias Educativas* 16. Recuperado

:https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf

Bunge, M. (s. f.). *La ciencia, su método y su filosofía*. Recuperado de :

<https://biblioteca.org.ar/libros/6454.htm>

Campos, M., Chacc, I., & Gálvez, P. (2006). *El Juego Como Estrategia Pedagógica: Una Situación De Interacción Educativa*. Recuperado de:

https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/106519/campos_m.pdf?sequence=3&isAllowed

=y

Caviedes, J. (2013). La lectura en Paulo Freire y la competencia lectora de PISA. *Educação*, 36(2), 223–231. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/848/84827901010.pdf>

Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? *Nueva Aula*, 16. Recuperado de : <http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20-%20El%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Ense%C3%B1anza%20y%20Aprendizaje.pdf>

Chacón, P. (s. f.). *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?* Recuperado de: <http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20->

CLACSO. (2018). En Defensa de la Universidad Pública en Colombia – Pronunciamiento de CLACSO. *Entornos*, 31(2), 95–96. Recuperado de: <https://doi.org/10.25054/01247905.2271>

Contreras, R. (2016). Juegos digitales y gamificación

aplicados en el ámbito de la educación. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), 27–33. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/3314/331445859002.pdf>

Corea, G., Urroz, G. & Vega, B. (2013). *Fortalecimiento de la comprensión lectora en niños y niñas de cuarto grado de las escuelas Irigaray y Alba Ocampo Alvarado, Guanacaste, 2012-2013* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional]. Recuperado de [:https://repositorio.una.ac.cr/bitstream/handle/11056/20505/Tesis%206694.pdf?sequence=1&isAll owed=y](https://repositorio.una.ac.cr/bitstream/handle/11056/20505/Tesis%206694.pdf?sequence=1&isAll owed=y)

Coronado, E. (2010). “El Juego Como Factor Importante Para El Aprendizaje”. Recuperado de: <http://200.23.113.51/pdf/27478.pdf>

D’ Antoni, M. (2016). Interculturalidad: Juego y metodologías de aula de primaria. *Actualidades Investigativas en Educación*, 16(3). Recuperado de [:https://doi.org/10.15517/aie.v16i3.26067](https://doi.org/10.15517/aie.v16i3.26067)

De la Torre Zermeño, F. J., & De la Torre Zermeño, F. J. (2005). *12 lecciones de pedagogía, educación y didáctica* (1. edición.). México..

Edo, M., Blanch, S., & Anton, M. (2016). *El juego en la primera infancia* (5.a ed.). Octaedro. Recuperado de: <https://octaedro.com/wp-content/uploads/2019/02/13154.pdf>

Enriz, N. (2014). Juego, concepto y ordenamiento de una práctica escurridiza. *Revista de Educación Espacios Blancos*, 24, 17–33.
Recuperado de
:https://www.redalyc.org/pdf/3845/384539806003.pdf

Ferreiro, Emilia & Teberosky, A. (2005). Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño. México. Editores Siglo XXI. 22 Edición. Recuperado de: https://www.aacademica.org/000-067/173

Flórez, R. & Gómez, D. (2013). *Leer y escribir en los primeros grados: retos y desafíos*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia. Recuperado de: https://www.uneditorial.com/media/hipertexto/carpeta_6/9789587618754.pdf

Flórez, R. (2013). Estrategias de enseñanza y pedagogía. *Estrategias de enseñanza y pedagogía*, 1(61).

Gallardo-López, J & Vázquez, P. (2018). Teorías Del Juego Como Recurso Educativo. Recuperado de: https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-%20LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Garzón, D. (2018). *El juego como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de procesos de memoria, atención y percepción en estudiantes de transición*. Recuperado de: https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/33610/2/2018_P rocesos%20psicol%C3%B3gicos_Memoria_Preescolar.pdf

González, O., González, M., & Ruiz, J. (2012). Consideraciones éticas

en la investigación pedagógica: una aproximación necesaria. *EDUMECENTRO*, 4(1), 1–5. Recuperado de [:http://scielo.sld.cu/pdf/edu/v4n1/edu011112.pdf](http://scielo.sld.cu/pdf/edu/v4n1/edu011112.pdf)

Goodman, K. (1986). El proceso de lectura: consideraciones a través de las lenguas y el desarrollo. En E. Ferreiro, y M. Gómez Palacio (compiladores), *Nuevas perspectivas sobre los procesos de lectura y escritura*, (págs. 13-28). Buenos Aires: Siglo XXI.

Goyes, A. & Bravo, A. (2011). *Las estrategias lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los primeros años de educación básica de las Instituciones Educativas “Darío Egas Grijalva”, “Abdón Calderón” y “Manuel.J. Bastidas” de la ciudad de San Gabriel provincia del Carchi* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica del Norte]. Recuperado de <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/427>

Gurdián, A. (2010). *El Paradigma Cualitativo en la Investigación Socio-Educativa* (1ª ed). San José, Costa Rica. Recuperado de: <http://repositorio.inie.ucr.ac.cr/bitstream/123456789/393/1/paradigama%20cualitativo.pdf>

Hamui-Sutton, A. (2013). La técnica de grupos focales. *Investigación en educación médica*, 2(5), 55-60. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572013000100009&lng=es&tlng=es.

H.G. (2019, 9 febrero). Importancia del juego en la educación. *EDUCAR*. Recuperado de: <http://portal.educar.org/foros/importancia->

del-juego-en-la-educacion

Hernández, R., & Fernández, C. &. (2014). Metodología de la Investigación. México D.F.: *McGraw Hill Education*.

Recuperado de <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

Herrera, P. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Scielo*. Recuperado de :http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000300004

Jacquin, G. (1996).. Obtenido de Temas para la educación. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*. Recuperado de: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6955.pdf>

Jiménez, M. (2000). Competencia social: intervención preventiva en la escuela. *Infancia y Sociedad*. 24, pp. 21-48.

Lara, L (2013, 22 junio). Los Tipos De Lectura. Autores de Literatura Ecuatoriana. Recuperado de :<https://autoresdelalitaraturaecuatoriana.wordpress.com/2013/06/15/los-tipos-de-lectura/>

Leitón, E. (2018). *FACTORES PEDAGÓGICOS QUE INFLUYEN EN EL APRENDIZAJE DE LA LECTURA Y ESCRITURA EN NIÑOS DE PRIMER GRADO DEL CENTRO EDUCATIVO SAN FELIPE NERI* [Libro electrónico]. Recuperado de : <https://repositorio.uned.ac.cr/reuned/bitstream/handle/120809/1493/F>

actores%20peda

gogicos%20que%20influyen%20en%20el%20aprendizaje%20de%20

%20la%20lectura%20y%20escritura.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Leyva, E. R. M. (2009). ¿Qué es leer? ¿Qué es la lectura? *scielo*.

Recuperado de

:http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-

358X2009000100007 Lobato, C. (2006). El Estudio Y Trabajo

Autónomo Del Estudiante.

Madrid, España.

Alianza

Universitaria.

Recuperado

López, I. (2010). El Juego En La Educación Infantil Y Primaria. *Revista*

de la

Educación en Extremadura, 19–37. Recuperado de :

<http://educacioninicial.mx/wp->

[content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf](http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf)

López, J. (2018). Teorías del juego como

recurso educativo. Recuperado

de: https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_

[DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO](https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO)

López, O., Canto, H., Domingo, D. & Moreno, J. (2017).

Enseñanza de la comprensión lectora,

MINEDUC.

Recuperado

de

:

http://www.usaidlea.org/images/Libro_Compreesion_lectora_2017.pdf

f

López, V. A. (2010). La formación docente para una

educación intercultural en la escuela secundaria. *scielo*. Recuperado

20 de septiembre de 2021, de
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-16592010000100008

Lucio, E. y Villegas, R. (2011). Investigación y práctica en la educación. Valencia: NauLlibres.

Martínez, N. (2011). Reseña metodológica sobre los grupos focales. *Diálogos*, 47–53.

Recuperado de :<https://www.scribbr.es/detector-de-plagio/generador-apa/new/article-journal/>

Melo, M., & Hernández, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales.

Innovación Educativa, 14(66), 42–63.

Recuperado de
[:http://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v14n66/v14n66a4.pdf](http://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v14n66/v14n66a4.pdf)

Meneses, M. & Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 25 (2), 113- 124. Recuperado de : <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Menzala, C. (2021). Rúbrica como instrumento de evaluación en educación superior.

Dominio de las ciencias, 7(4), 1020–1034.

Recuperado de
[:https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/2145](https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/2145)

MEP. (2013). Programa de estudio de Español Primer Ciclo de la Educación General [Libro electrónico].

Básica

Recuperado

de:

<https://www.mep.go.cr/sites/default/files/programadeestudio/programas/espanol1ciclo>

Millán, R. (2010). Modelo didáctico para la comprensión de textos en educación básica. *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*, 16, 109–133. Recuperado de [:https://www.redalyc.org/pdf/652/65219151007.pdf](https://www.redalyc.org/pdf/652/65219151007.pdf)

Mimenza, O. C. (2021, 8 octubre). Los 20 tipos de lectura más importantes. *Psicología y mente*. Recuperado de [:https://psicologiaymente.com/psicologia/tipos-de-lectura](https://psicologiaymente.com/psicologia/tipos-de-lectura)

Minerva, C. (2002). El juego: Una estrategia importante. *EDUCERE*, 6(19), 289–296.

Recuperados de [:https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601907](https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601907)

Ministerios de comunicación. (2020). Proyecto De Ley Busca Dar Acceso Y Educación Digital A Estudiantes De Costa Rica. Recuperado de :

Mitjana, L. R. (2021, 12 noviembre). Técnica de observación participante: tipos y características. *Psicología y mente*.

Montero, B. (2017). 75 Experiencias Docentes Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Pensamiento Matemático*, VII(1). Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6000065.pdf>

Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la literatura. *Pensamiento*

matemático. Vol. 8, n 3. pp 75-92.

Moreno, J. (2016). El Rol Del Juego Digital En El Aprendizaje De Las Matemáticas: Experiencia Conjunta En Escuelas De Básica Primaria En Colombia Y Brasil. *Revista Electrónica De Investigación En Educación*

En Ciencias, 11(2), 39–51.

Recuperado de :

<https://ElRolDelJuegoDigitalEnElAprendizajeDeLasMatematica-5768023.pdf>

Murillo Rojas, M. (2008). La educación lingüística en la escuela primaria costarricense. *Universidad de Costa Rica*.

Recuperado de:

<http://revistas.ucr.ac.cr/index.php/kanina/article/view/4111>

Nassr, B. (2017). *El desarrollo de la autonomía a través del juego- trabajo en niños de 4 años de edad de una Institución Educativa Particular del distrito de Castilla, Piura* (Tesis de licenciatura en Educación, Nivel Inicial). Universidad de Piura. Facultad de Ciencias de la Educación. Piura, Perú. Recuperado

de

:[https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3211/EDUC_061.](https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3211/EDUC_061.pdf)

pdf

Navarro, G. M. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. Redalyc.

Recuperado 22 de septiembre de 2021, de

<https://www.redalyc.org/journal/310/31053772009/html/>

Pereira, F., & Alonso, T. (2017). Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos. *ANAGRAMAS*, 15(30), 51–64. Recuperado de : <http://www.scielo.org.co/pdf/angr/v15n30/1692-2522-angr-15-30-00051.pdf>

Pernía, H., & Mendez, G. (2017). Estrategias De Comprensión Lectora: Experiencia En Educación Primaria. *EDUCERE*, 22(71). Recuperado de: <https://www.redalyc.org/journal/356/35656002009/html/>

Pers, H. (2009). *Guía de Metodologías Participativas y Juego Educativo*. Recuperado de:

http://www.inefop.org.uy/docs/Guia_juego%20educativo_Fautapo.pdf

Pognante, P. (2006). Sobre el concepto de escritura. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 28(2), 65–97. Recuperado de : <https://www.redalyc.org/pdf/4575/457545086003.pdf>

Quintana, B. (2018). Talleres pedagógicos en el desempeño escolar. *Espirales revista multidisciplinaria de investigación*, 79–88. Recuperado de : <http://www.revistaespirales.com/index.php/es/article/view/362/268>

Real Academia Española. (2021). *lectura | Diccionario de la lengua española*.

«Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. Recuperado de: <https://dle.rae.es/lectura>

Remolina, J. (2013). La lectura en Paulo Freire y la competencia lectora de PISA. *La lectura en Paulo Freire y la*

competencia lectora de PISA, 36(2). Recuperado de:
<https://www.redalyc.org/pdf/848/84827901010.pdf>

Rodríguez, N. (2011). Diseños Experimentales en Educación. *Revista de Pedagogía*, XXXII (91), 147–158. Recuperado de :
<https://www.redalyc.org/pdf/659/65926549009.pdf>

Romo, P. (2019). La comprensión y la competencia lectora. *Universidad Central del Ecuador*, 1(377), 163–176. Recuperado de :
<https://10288.pdf>

Ruíz, M. (2016–2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. Recuperado de:
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence>

Ruiz, R., & Tesouro, M. (2013). Beneficios e inconvenientes de las nuevas tecnologías en el aprendizaje del alumno. Propuestas formativas para alumnos, profesores y padres. *Revista Educación Y Futuro Digital*, 5(7). Recuperado de :
https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/118963/EYFD_72.pdf

Sailema, M., & Sailema, A. (2018). Juegos tradicionales y populares del Ecuador. MEGAGRAF- *Ambato*. Recuperado de
[:https://revistas.uta.edu.ec/Books/libros%202019/JuegosTradicionales.pdf](https://revistas.uta.edu.ec/Books/libros%202019/JuegosTradicionales.pdf)

Salcedo, W. (2017). *Estrategias Pedagógicas Para Mejorar*

La Lecto - Escritura En Los Niños Y Niñas De Los Grados Tercero Y Cuarto Del Centro Educativo El Limón Del Municipio De San Benito Abad, En El Departamento

De *Sucre.*

Recuperado de:

<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/10100/salcedowilmar2017.pdf?sequ>

SEP (2001). Observatorio ciudadano de la educación. Programas compensatorios: ¿apoyo a la escuela ó a la familia? *En red*. Recuperado en: <http://www.observatorio.org/comunicados/comun05.html>

Tovar, R. (2009). Técnicas, tipos y velocidades de lectura tras la investigación documental. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, XXXIX (3–4), 39–78. Recuperado de [:https://www.researchgate.net/publication/321228742_Tecnicas_tipos_y_velocidades_de_lectura_tras_la_investigacion_documental](https://www.researchgate.net/publication/321228742_Tecnicas_tipos_y_velocidades_de_lectura_tras_la_investigacion_documental)

UNICEF. (2006). *Convención Sobre Los Derechos Del Niño*.

Recuperado de:

<https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>

UNICEF. (2018, septiembre). Aprendizaje a través del juego.

Recuperado de

[:https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf](https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf)

Universidad Jaen. (s.f.). El Método Observacional. *Universidad de Jaén*.

Recuperado de

:<https://uvirtual.ujaen.es/pub/es/index>

Valencia, C., & Osorio, D. (2011). *1 Estrategias Para Fomentar El Gusto Y El Hábito De La Lectura En Primer Ciclo.*

Recuperado de:

<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/6039/TESIS%20IMPRIMIR.pdf>

Valerio, E. (2004). En busca de lectores: 129 estrategias de promoción y animación de lectura. Recuperado de :

<https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2017/08/129-estrategias-de-promoci%C3%B3n-y-animaci%C3%B3n-de-lectura.pdf>

Varón, C. (2018). *Diseño de estrategias que implemente el aprendizaje cooperativo y significativo durante la lectura con el fin de mejorar los niveles de comprensión lectora aplicado en ambientes educativos para niños de 7 a 10 años involucrando su entorno.* [Tesis de pregrado, Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano].

Recuperado de

:https://expeditiorepositorio.utadeo.edu.co/bitstream/handle/20.500.12010/6019/2018FAD_PDIVaronRojasCamilaCooaprendiendoDise%c3%b1oEstrategia.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Vásquez, F. (2010). Estrategias de enseñanza: investigaciones sobre didáctica en instituciones educativas de la ciudad de Pasto.

Kimpres Universidad de la Salle. Recuperado de

:<http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20170117011106/Estrategias.pdf>

Vásquez, G., & Pérez, M. (2020). Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria. *revista de investigación educativa de la Rediech*, 11, 1–15. Recuperado de : https://www.rediech.org/ojs/2017/index.php/ie_rie_rediech/article/view/805/1029 Vega, C. (2012). *Niveles de comprensión Lectora en alumnos del quinto grado de primera de una institución educativa de Bellavista- Callao* [Tesis de pregrado, Universidad San Ignacio de Loyola]. Recuperado de :<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/d8de5fbd-4a42-48d0-add8-b1914744a244/content>

Venegas, G., Proaño, C., Tello, G., & Castro, S. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(18). Recuperado de: http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2616-79642021000200502&script=sci_arttext

Viramontes, E., Amparán, A. y Núñez, L. D. (2019). Comprensión lectora y el rendimiento académico en Educación Primaria. *Investigaciones Sobre Lectura*, 12, 65-82. Recuperado de :<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7183785.pdf>

Vygotski, L.S. (1931/1995 a). La prehistoria del desarrollo del lenguaje escrito. En L.S. Vygotski, *Historia del Desarrollo de las Funciones Psíquicas Superiores, Obras Escogidas III*, (págs. 183-206).

Madrid: Aprendizaje Visor

Yépez, M. (2011). Aproximación a la comprensión del o aprendizaje significativo de David Ausubel. *Revista ciencias de la educación*, 21(37), 43–54. Recuperado de [:http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/n37/art03.pdf](http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/n37/art03.pdf)

Zosh, J (2017). Learning through play: a review of the evidence. *Fundación LEGO*. Recuperado de [:https://www.legofoundation.com/media/1063/learning-through-play_web.pdf](https://www.legofoundation.com/media/1063/learning-through-play_web.pdf)

Apéndices

Apéndice 1: Carta lector

10 de jul. de 2022.

Sres.

Miembros de la Comisión de Trabajos Finales de Graduación

Universidad Nacional

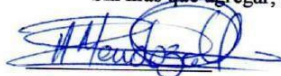
Campus Liberia

Liberia, Guanacaste

Estimados Señores y Sras.:

Me permito informarles que las investigadoras Dayan Camacho Umaña y Katherine Estrada Flores, con identificaciones 305208298 y 117210463 respectivamente; se han acercado a mi persona Rafael Alexander Mendoza Urbina, con número de cédula 8 0127 0168, con correo electrónico urbinarafamendoza@gmail.com para ser lector del trabajo de investigación que lleva por nombre: **“El juego: un enfoque pedagógico para el fortalecimiento de la comprensión lectora en la población infantil de IV nivel de la Escuela Barrio Guadalupe de la Dirección Regional Educativa Liberia, periodo 2021-2022.”** en donde mi persona se compromete como lector oficial para acompañar y brindar observaciones a las personas investigadoras, en lo concerniente a su trabajo de investigación.

Sin más que agregar, se suscribe.



M.Sc. Rafael Alexander Mendoza Urbina

8 0127 0168

Apéndice 2: Carta lectora

Liberia, 01 de agosto del 2022

Sra
Dra Margoth Miranda Rosales
Coordinadora de la carrera de Pedagogía con énfasis en I y II ciclo
Universidad Nacional
Sede Regional Chorotega

Estimada señora:

En calidad de lector del Trabajo Final de Graduación de las estudiantes: Camacho Umaña Dayan Alexandra y Estrada Flores Katherine Fabiola, con la investigación denominada: "El Juego: Un Enfoque Pedagógico Para El Fortalecimiento De La Comprensión Lectora En La Población Infantil De VI Nivel De La Escuela Barrio Guadalupe De La Dirección Regional Educativa Liberia, Periodo 2021-2022". Me permito informarle que he participado del proceso de ellas, he aportado y revisado su propuesta, considero que están listas para realizar la presentación oral como etapa siguiente. Doy mi aval para lo que procede.

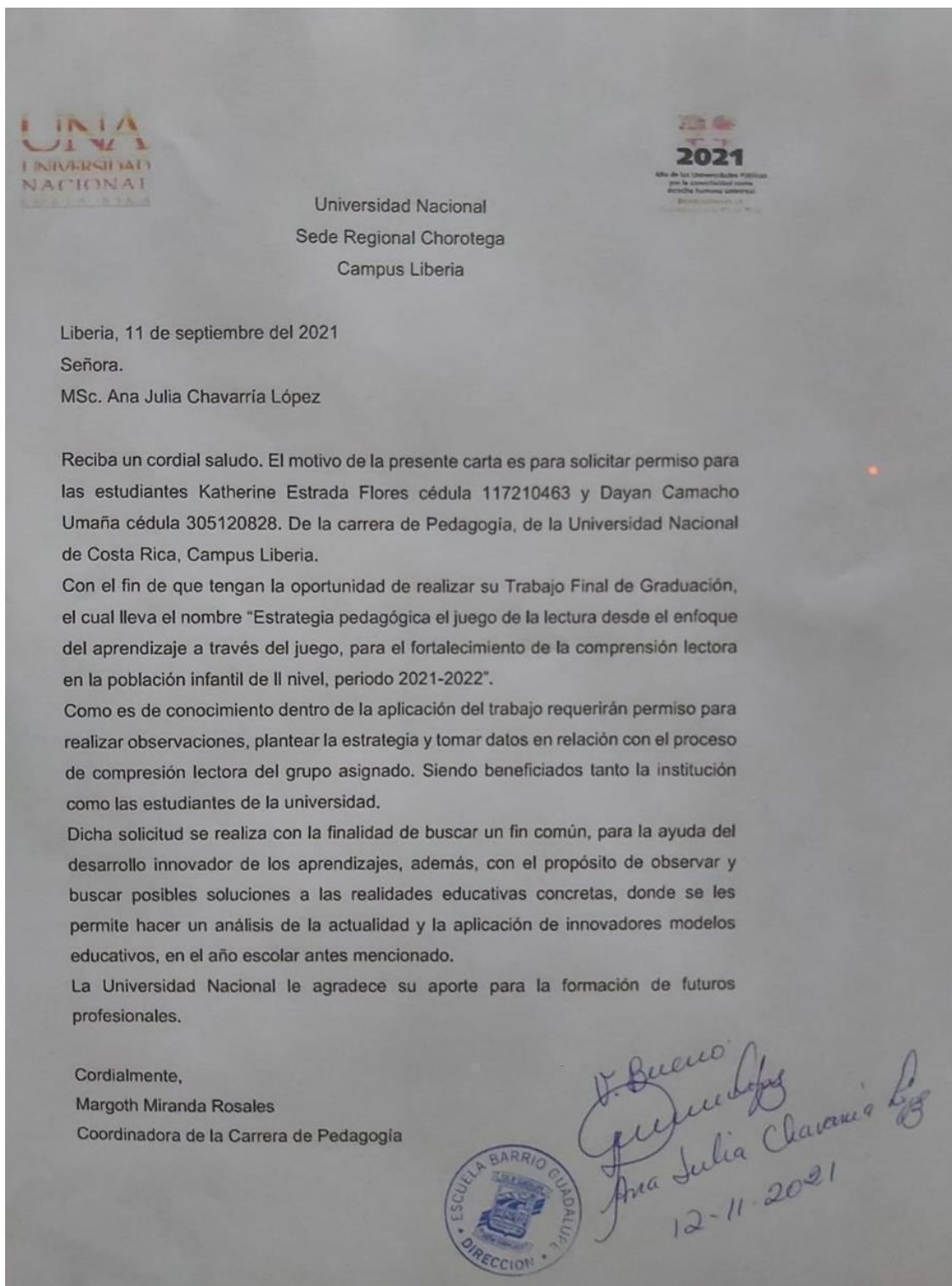
Cordialmente,



MSc. Sirsa Vega Oporto

Lectora

Apéndice 3: Carta de solicitud de aplicación del proyecto



Apéndice 4: Consentimiento informado

Consentimiento informado

En virtud de lo que dispone la Ley de Protección a la Persona, frente al tratamiento de sus datos personales Ley N° 8968 y su reglamento, lo estipulado en el capítulo II, “Derechos de Personalidad” del Código de la Niñez y Adolescencia en Costa Rica, así como toda la documentación vigente y relacionada a la materia. Por este medio autorizo de forma expresa, voluntaria, informada y libre para que con fines ilustrativos, informativos y educativos, se pueda tomar videos, fotos, grabaciones de voz, participación de talleres, aplicación de diagnóstico y post diagnóstico de mi hijo/a, sea participe en el del Proyecto Educativo “El juego: un enfoque pedagógico para el fortalecimiento de la comprensión lectora en la población infantil de VI nivel de la Escuela Barrio Guadalupe de la Dirección Regional Educativa Liberia, periodo 2021-2022”.

Con el fin de fortalecer la comprensión lectora, a cargo de las estudiantes de la Carrera de Pedagogía en la Universidad Nacional de Costa Rica: ----- Siempre que no atenten con la imagen y la dignidad humana de la persona. Una vez entendido lo anterior, otorgo mi consentimiento informado respaldado por medio de la firma del presente documento con fecha día _____, mes _____, del año _____.

Nombre del niño o niña _____.

Firma del encargado _____.

MARGOT
MIRANDA
ROSALES (FIRMA)

01114 02118 4124
por MARGOT MIRANDA
ROSALES (FIRMA)
01114 02118 4124
01114 02118 4124

Margot Miranda Rosales
Coordinadora de la carrera

Dayan Alexandra Camacho Umaña

Katherine Fabiola Estrada Flores

Apéndice 5: Diagnóstico

Diagnóstico

Escuela Barrio Guadalupe

Quinto Nivel

Nombre del estudiante: _____

Con la aplicación del diagnóstico se pretende evidenciar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes de quinto nivel de la Escuela Barrio Guadalupe.

EL GATO MICIFUZ



Micifuz es un gatito muy gracioso y juguetón, a él la leche le gusta un montón, tiene un amigo que se llama Lorenzo el ratón.

Un día Lorenzo no tenía que comer y por más que buscó y buscó no halló nada, y como tenía mucha hambre olvidó que su amigo Micifuz le había prohibido acercarse a su leche, pero no pudo más y se tomó todita.

Cuando Micifuz despertó de su siesta fue a buscar su rica leche y al no hallar nada, furioso fue a buscar a Lorenzo.

Lorenzo muy triste le contó la verdad pensando que Micifuz nunca se lo perdonaría.

Pero como eran muy amigos y porque le dijo la verdad, el gatito Micifuz le perdonó, pero con la promesa que la próxima vez que tenga hambre primero lo busque a él y nunca se asome a su leche.

Según el texto anterior, conteste verdadero o falso a las siguientes preguntas:

1. ¿El amigo de Micifuz se llama Lorenzo y es un perro?

2. ¿Lorenzo realizó una acción que pudo generar molestia en su amigo Micifuz?

3. ¿Los amigos Micifuz y Lorenzo lograron resolver la situación?

4. ¿El comportamiento que tuvo Lorenzo fue correcto?

Rúbrica de evaluación

Diagnóstico

Indicador	Logrado	En proceso	Requiere apoyo
Participa activamente de la actividad			
Analiza el texto			
Muestra fluidez ante la lectura de textos cortos			
Reconoce la relación entre el texto y la respuesta			

Lista de cotejo de observación:			
Indicadores	Lo logra	No lo logra	Observaciones
Reconoce las ideas principales del texto			
Discrimina la estructura de las oraciones			
Muestra comprensión del texto leído			
Menciona las ideas principales del texto			
Muestra fluidez ante la lectura de textos cortos			
Analiza el texto			
Expresa ideas principales mediante dibujos significativos			
Discrimina las características de personajes			
Analiza imágenes y crea una historia			
Realiza predicciones conforme a las lecturas			
Muestra dominio sobre las ideas primarias y secundarias del texto			
Analiza las imágenes			