



**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
MINISTERIO DEL PODER POPULAR PARA LA EDUCACIÓN
NÚCLEO ESCOLAR RURAL 609
LA BARINESA - EJE N° 02**

TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“USO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA FORTALECER LA LECTO-ESCRITURA DE LETRAS Y NÚMEROS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL ESPACIO RURAL DEL EJE LA BARINESA EN EL AÑO ESCOLAR 2014-2015”

Caso de Estudio: Estudiantes de 1° a 6° grado de la E.B.N.C. “Ezequiel Zamora”, E.B.E.C. “Las Doradas”, E.B.E.U. “El Cumbe”, y E.B.N.C. “Generalísimo “Francisco de Miranda”, que funcionan en el sector La Barinesa, Parroquia Barinitas, Municipio Bolívar, Estado Barinas durante el año escolar 2014 – 2015.-

Línea de investigación: Currículo



EL DOMINÓ DEL ABECEDARIO



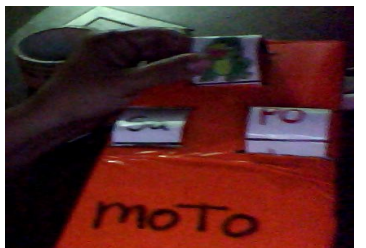
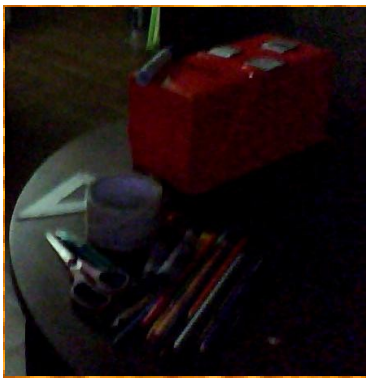
Los materiales utilizados para elaborar este recurso son: hojas blancas, lápiz, colores, marcadores, tijeras, papel con tac para empastar las tarjetas.

La aplicación de esta estrategia persigue el aprendizaje del abecedario de una forma atractiva y motivadora. está fue aplicada a niños y niñas de 1° grado con seis (6) años de edad que desconocían el abecedario. En el juego pueden participar cuatro jugadores, a cada uno le corresponden siete (7) tarjetas, inicia el niño (a) que le haya correspondido la tarjeta que tiene la letra “A”, continúa en que tiene la tarjeta con la letra “B” de bota y así sucesivamente van colocando las tarjetas de acuerdo a la figura que se va presentando, la letra esta escrita en mayúscula y en minúscula. Antes de iniciar el juego la docente explica las normas.

Los indicadores evaluados fueron:

- Identifica las vocales.
- Identifica las consonantes.
- Diferencia letras mayúsculas de las minúsculas.
- Nombra las figuras que observa.
- Menciona la letra con que inicia el nombre de la figura.

Estrategia lúdica “la caja maestra”



Esta estrategia se elaboró con los siguientes materiales: una caja de zapatos, papel contac, cartulina doble fax, hojas blancas, pega, cinta adhesiva transparente, tijeras, regla, lápiz, colores, marcadores negro y rojo.

Con esta estrategia se busca promover la lectura y la escritura de palabras formadas por dos sonidos; ésta conformada por una cinta con imágenes y dos cintas con sonidos, las cuales el niño debe buscar la figura y luego los sonidos que formen la palabra relacionada con la imagen, luego, con la ayuda de un marcador acrílico en la parte inferior escribe la palabra.

Es importante aclarar, que esta estrategia fue aplicada a niños y niñas de de 1er. Grado, con seis (6) años de edad, y ya identificaban todas las letras del alfabeto.

Mediante su aplicación se evaluaron los siguientes indicadores:

- Sigue instrucciones para hacer uso de un objeto.
- Soluciona problemas al manipular el objeto.
- Identifica y menciona el nombre de la imagen que observa en la cinta correspondiente a las imágenes.
- Demuestra seguridad al identificar las consonantes y las vocales.
- Ubica los sonidos correctos correspondientes a la imagen.
- Realiza correctamente la grafía de las letras.
- Demuestra motivación al utilizar la estrategia “La caja maestra”.



La botellita Bicentenario



Es estrategia consiste en organizar los estudiantes en forma de círculo cada uno con su libro de la Colección Bicentenario según ellos decidan o el que les indique el docente pueden escoger cualquier lectura o una específica según el tema en estudio, en el centro de la rueda se coloca una botella y se gira, le corresponderá leer al niño o niña que apunte la tapa de la botella, el estudian que realice la lectura con mucha deficiencia le dan abrazos y se le dicen palabras bonitas para subir su autoestima y así ayudarlo a mejorar, con ella se busca alcanzar la lectura fluida, la entonación, el respeto por las pausas y su comprensión al finalizar la lectura la docente hace preguntas para ayudarlos a la comprensión. Este juego fue aplicado a estudiantes de 1° a 6° grado.

Indicadores evaluados:

- Sigue instrucciones.
- Pronuncia correctamente las palabra
- Lee con fluidez diferentes tipos de textos.
- Aplica la entonación acorde con la lectura.
- Respeta las pausas al realizar diferentes tipos de lecturas
- Comprende lo que lee.

La magia de las letras



Los materiales utilizados en la elaboración de esta estrategia son: un cartón de 59 x 39 cm, papel bond blanco, letras mayúsculas y minúsculas, pega, tijeras, marcador permanente, un caja pequeña, papel contac transparente, marcador acrílico, tarjetas de cartulina del tamaño de la caja, imágenes de revistas, fichas de colores, un dado y un envase para mover el dado (puede ser el envase de palillos para dientes).

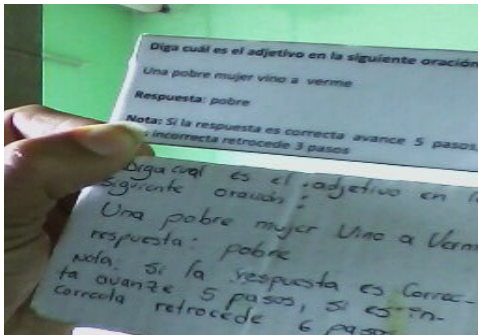
-Para jugar pueden participar de cuatro a seis jugadores (más de este número de participantes no se recomienda porque se aburren al esperar el turno), se ordenan los jugadores en forma de círculo, cada niño (a) escoge una ficha, para iniciar se le dan tres oportunidades para lanzar el dado a cada jugador y sale cuando le sale uno o seis (como en el ludo) cuando sale avanza los lugares que le indica el dado, luego, saca una tarjeta observa la figura y con el marcador acrílico escribe el nombre de la figura que está en la tarjeta cuando el jugador es de tercero, cuarto, quinto o sexto grado y escribe la palabra incorrecta retrocede dos lugares.

-Esta estrategia promueve la práctica de la escritura, con ella el docente tiene la oportunidad de orientar la forma correcta del trazado de las letras, la ortografía, el uso de mayúsculas y minúsculas (Se puede trabajar palabras aguda, graves y esdrújulas; palabras monosílabas, bisílabas y trisílabas, separación de sílabas, entre otras, sólo depende de la creatividad y disposición del docente), fue aplicada a estudiantes de 1° y 2° grado.

Indicadores evaluados:

- Sigue instrucciones al realizar la grafía de las letras.
- Usa la mayúscula al escribir nombres propios.
- Muestra interés por escribir correctamente las palabras.

Reto al conocimiento



Los materiales utilizados para su elaboración son: un cartón 44 x 36 cm. Papel bond blanco, marcador permanente, pinturas al frío, papel contac transparente, tarjetas de cartulina para escribir las preguntas, bolígrafo o computadora, tijeras, pega, un dado y un envase para mover el dado. Las tarjetas tienen preguntas alusivas a los contenido de las diferente áreas del conocimiento; cada tarjeta tiene: una pregunta con

una respuestas correcta y varias respuestas incorrecta y la siguiente NOTA: si su respuesta es correcta avanza 6 pasos, si es incorrecta retrocede 3 pasos, en todas las tarjetas la nota es diferente.

Para jugar participan hasta seis (6) jugadores, éstos se sientan en círculo, el docente asume el rol del director, el que juega de primero lanza el dado avanza los lugares que indica el dado el director toma una tarjeta lee la pregunta espera que el jugador dé la respuesta, luego lee la nota. Y continúa el siguiente jugador y así sucesivamente, el primero que llegue al final pasa a cumplir el rol del director. Este juego promueve la lectura, la expresión oral, la participación, la solidaridad y permite al docente evaluar los aprendizajes.

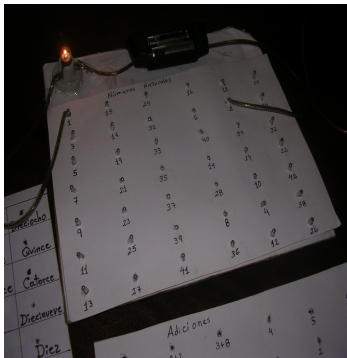
El circuito del saber



Los materiales empleados son: dos cartón del mismo tamaño, remaches, cable para cornetas de carro, estaño, cautín, sócate pequeño con su bombillo, dos baterías o pilas, cartulina, marcadores, una regla, dos terminales para la punta de los cables, grapadora y tirro.



Este es un circuito paralelo donde se presentan preguntas y respuesta las cuales deben asociar para que se produzca la conexión eléctrica, mediante el cual se propicia el aprendizaje de los números naturales en letras y números, números ordinales, adiciones y sustracciones, uso de los signos “mayor que”, “menor que”, e “igual a”, identificación de cuerpos geométricos, medidas de longitud y la hora con el reloj analógico



EL QUE TIENE EL DON DEL AMOR Y LA PACIENCIA TIENE LA FORTALEZA PARA ENSEÑAR LA LENGUA Y LAS MATEMÁTICAS.

Alis Campos 2015.



Alis campos (2015)