

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE HUMANIDADES
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BILINGÜE INTERCULTURAL

**"EFECTOS DE LOS JUEGOS LÚDICOS EN EL APRENDIZAJE DE LA LECTURA EN LENGUA
MATERNA KI'CHE' EN PRIMER GRADO PRIMARIA DE ESCUELAS BILINGÜES DEL MUNICIPIO
DE ZACUALPA DEL DEPARTAMENTO DE QUICHÉ."**

TESIS DE GRADO

CRISTOBAL HERNÁNDEZ TOJ
CARNET 24528-07

SANTA CRUZ DEL QUICHÉ, OCTUBRE DE 2017
CAMPUS "P. CÉSAR AUGUSTO JEREZ GARCÍA, S. J." DE QUICHÉ

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE HUMANIDADES
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BILINGÜE INTERCULTURAL

**"EFECTOS DE LOS JUEGOS LÚDICOS EN EL APRENDIZAJE DE LA LECTURA EN LENGUA
MATERNA K'ICHE' EN PRIMER GRADO PRIMARIA DE ESCUELAS BILINGÜES DEL MUNICIPIO
DE ZACUALPA DEL DEPARTAMENTO DE QUICHÉ."**

TESIS DE GRADO

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE
HUMANIDADES

POR
CRISTOBAL HERNÁNDEZ TOJ

PREVIO A CONFERÍRSELE
EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN BILINGÜE INTERCULTURAL

SANTA CRUZ DEL QUICHÉ, OCTUBRE DE 2017
CAMPUS "P. CÉSAR AUGUSTO JEREZ GARCÍA, S. J." DE QUICHÉ

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

RECTOR: P. MARCO TULIO MARTINEZ SALAZAR, S. J.

VICERRECTORA ACADÉMICA: DRA. MARTA LUCRECIA MÉNDEZ GONZÁLEZ DE PENEDO

VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PROYECCIÓN: ING. JOSÉ JUVENTINO GÁLVEZ RUANO

VICERRECTOR DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA: P. JULIO ENRIQUE MOREIRA CHAVARRÍA, S. J.

VICERRECTOR ADMINISTRATIVO: LIC. ARIEL RIVERA IRÍAS

SECRETARIA GENERAL: LIC. FABIOLA DE LA LUZ PADILLA BELTRANENA DE LORENZANA

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE HUMANIDADES

DECANO: MGTR. HÉCTOR ANTONIO ESTRELLA LÓPEZ, S. J.

VICEDECANO: DR. JUAN PABLO ESCOBAR GALO

SECRETARIA: MGTR. ROMELIA IRENE RUIZ GODOY

NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN
LIC. FRANCISCO MIGUEL ANGEL TAVICO REYNOSO

REVISOR QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN
MGTR. ARMANDO NAJARRO ARRIOLA

Santa Cruz del Quiché 17 de junio de 2017

Señores:

Honorable concejo
Facultad de Humanidades
Universidad Rafael Landívar
Campus Central

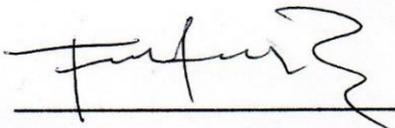
Estimados señores:

Por este medio me es grato presentar a ustedes el trabajo de tesis de licenciatura en Educación Bilingüe Intercultural, realizado por Cristobal Hernández Toj, carné 2452807, que se titula: Efectos de los juegos lúdicos en el aprendizaje de la lectura en lengua materna k'iche' en primer grado primaria de escuelas bilingües del municipio de Zacualpa del Departamento de Quiché.

Este trabajo evidencia que mediante actividades entretenidas se logran mejores resultados en el aprendizaje de la lectura en idioma k'iche'. También confirma que la preparación profesional y sistemática por parte de los docentes de primer grado primaria contribuyen a cimentar un buen comienzo en el desarrollo de las habilidades de lectura de la niñez.

Por tales motivos, solicito se sirvan nombrar revisor final de tesis para que la estudiante continúe con los demás procesos correspondientes a su proceso de graduación.

Respetuosamente:



Llc. Francisco Miguel Angel Tavico Reynoso
Código 21325



Orden de Impresión

De acuerdo a la aprobación de la Evaluación del Trabajo de Graduación en la variante Tesis de Grado del estudiante CRISTOBAL HERNÁNDEZ TOJ, Carnet 24528-07 en la carrera LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BILINGÜE INTERCULTURAL, del Campus de El Quiché, que consta en el Acta No. 051340-2017 de fecha 4 de octubre de 2017, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado:

"EFECTOS DE LOS JUEGOS LÚDICOS EN EL APRENDIZAJE DE LA LECTURA EN LENGUA MATERNA KI'CHE' EN PRIMER GRADO PRIMARIA DE ESCUELAS BILINGÜES DEL MUNICIPIO DE ZACUALPA DEL DEPARTAMENTO DE QUICHÉ."

Previo a conferírsele el grado académico de LICENCIADO EN EDUCACIÓN BILINGÜE INTERCULTURAL.

Dado en la ciudad de Guatemala de la Asunción, a los 16 días del mes de octubre del año 2017.



**MGTR. ROMELIA IRENE RUIZ GODOY, SECRETARIA
HUMANIDADES
Universidad Rafael Landívar**



Universidad
Rafael Landívar
Tradición Jesuita en Guatemala
Facultad de Humanidades
Secretaría de Facultad

Dedicatoria

- A Dios** Por iluminar, guiar y bendecirme durante el proceso de mi carrera y darme la oportunidad de alcanzar el éxito. Sin ti no hubiera sido posible cumplir este sueño.
- A mi esposa** Gracias por tu comprensión, apoyo sobre todo confianza hacia mi persona y el amor brindado.
- A mis padres** Mil gracias por enseñarme a ser fuerte y valiente como mi madrecita que en paz descansa y por el amor verdadero brindado a lo largo de mi vida.
- A mis hermanos** Por apoyarme y brindarme siempre su cariño.
- A mi Asesor, y revisor** Gracias por el tiempo brindado hacia mi persona para orientarme y las correcciones que fueron de aprendizajes.
- A la Universidad Rafael Landívar.** Formadora de nuevos seres humanos con paradigmas humanitarios impulsando la fe cristiana y valores a los profesionales.

ÍNDICE

Contenido	Pág
I. INTRODUCCIÓN	11
1.1 Lengua materna K'iche'.....	18
1.1.1 Importancia de la lengua materna K'iche'.....	18
1.1.2 Cobertura geográfica de la lengua materna K'iche'.....	19
1.1.3 Gramática del idioma K'iche'.....	20
A. Alfabeto del idioma K'iche'.....	20
B. Vocales del alfabeto K'iche'.....	21
C. Clasificación de las consonantes simples y simples glotalizadas.....	21
D. Clasificación de las consonantes compuestas y compuestas glotalizadas.....	21
1.2 Lectura.....	21
1.2.1 Importancia de la lectura.....	22
1.2.2 Momentos de la lectura.....	23
A. Antes.....	23
B. Durante.....	24
C. Después.....	24
1.2.3 Niveles de comprensión lectora.....	24
A. Literal.....	25
B. Inferencial.....	25
C. Critico.....	26
1.2.4 Tipos de lectura.....	27
A. Lectura oral.....	27
B. Lectura silenciosa.....	27
C. Lectura superficial.....	27
D. Lectura selectiva.....	28
E. Lectura comprensiva.....	28
F. Lectura reflexiva.....	28
G. Lectura crítica.....	28

1.3 Situación del rendimiento en lectura en primer grado.....	28
1.3.1 Situación del rendimiento en lectura en primer grado a nivel nacional.....	28
1.3.2 Situación del rendimiento en lectura en primer grado por departamentos.....	29
1.3.3 Situación del rendimiento en lectura en primer grado por municipios del departamento del Quiché.....	30
1.4 Juegos Lúdico para fortalecer la lectura.....	31
1.4.1 Objetivos de los juegos lúdicos en la lectura.....	32
1.4.2 Importancia de los juegos lúdicos en la lectura.....	32
1.4.3 Características de los juegos lúdicos que fortalecen el aprendizaje de la lectura...	33
1.4.4 Tipos de juegos lúdicos para fortalecer la lectura.....	33
1.4.5 Descripción de los juegos lúdicos utilizarse en la presente intervención.....	34
A. Lotería.....	34
B. Dados.....	35
C. Formando palabras con Sopa de letras.....	37
D. Palabras Picadas.....	38
1.5 Intervención.....	39
1.5.1 Juegos interactivos para desarrollar comprensión lectora en idioma K'iche' ...	40
1.5.2 Competencia del área del Currículo Nacional Base Desarrollar.....	41
1.5.3 Recursos para la implementación de los tipos de juegos interactivos.....	41
1.5.4 Plan de Implementación de los juegos interactivos.....	42
1.5.5 Evaluación de la intervención.....	43
 II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	
2.1. Objetivo.....	45
2.1.1. Objetivo general.....	45
2.1.2. Objetivos específicos.....	45
2.2. Hipótesis.....	45
2.2.1. Hipótesis de investigación.....	45
2.2.2. Hipótesis alternas.....	46
2.3. Variables de estudio.....	47
2.3.1. Variable independiente.....	47
2.3.2. Variable dependiente.....	47

2.4. Definición de las variables de estudio.....	47
2.4.1. Definición conceptual de las variables de estudio.....	47
2.4.2. Definición operacional de las variables de estudio.....	49
2.5. Alcances y límites.....	49
2.6. Aporte.....	49
III. MÉTODO	
3.1 Sujetos.....	51
3.2 Instrumentos.....	52
3.2.1 Prueba de lectura en idioma K'iche'.....	52
3.2.2 Validación de instrumentos.....	54
3.3 Procedimientos.....	55
3.4 Diseño de Investigación y Metodología estadística.....	55
IV. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS.....	57
V. DISCUSIÓN.....	65
VI. CONCLUSIONES.....	68
VII. RECOMENDACIONES.....	69
VIII. BIBLIOGRAFÍA.....	70
IX. ANEXOS.....	73

RESUMEN

Esta investigación surge a través de una observación a los docentes del nivel primario en donde laboro, especialmente primer grado primario. Los docentes no utilizan los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje a la lectura. Todo el día los niños y niñas realizando planas, con el argumento que es su estrategia para la enseñanza y que los juegos lúdicos no funcionan. De esta manera surge esta investigación cuasi-experimental, en la cual se utilizó el método de muestreo no probabilístico, ya que fue a conveniencia del investigador para la selección de los sujetos, fue ejecutada con estudiantes de primer grado primaria de la Escuela Oficial Rural Mixta Cantón San Antonio Sinaché I, municipio de Zacualpa, departamento del Quiché. El objetivo fue determinar el efecto de los juegos lúdicos en la decodificación del alfabeto de la lengua materna K'iche' para favorecer el aprendizaje de la lectura en lengua materna con estudiantes de primer grado primaria.

El estudio que se realizó fue de diseño cuasi-experimental. El grupo experimental fue de 29 estudiantes y el control de 30 estudiantes, hombres y mujeres entre edades de 7 a 8 años. Mediante la prueba de media t de Student se demostró el grupo experimental que su nivel de conocimiento al final de la aplicación del post prueba fue superior al del grupo control. La aplicación de los juegos lúdicos que fue utilizado demostró estadísticamente que es una buena alternativa para el aprendizaje de la lectura en decodificación del alfabeto K'iche'. Por los resultados obtenidos se deja asegurado por la prueba de significación t de Student, que es una estrategia confiable a través del cual se llegó alcanzar los objetivos propuestos de la investigación.

Se recomienda a los docentes que realicen un compromiso con la niñez zacualpense de implementar y producir juegos lúdicos para la enseñanza de los contenidos ya que ayuda a mejorar que los niños y niñas mejoren su lectura. De esta manera se logrará la implementación de un aprendizaje participativo y significativo.

I. INTRODUCCIÓN

La educación actual del país ha tenido avances significativos por medio de programas estratégicos que se implementan a nivel nacional para fortalecer el aprendizaje en el proceso de la lectura. Pero aún existen problemas en los niños del nivel primario en codificar las grafías según el sonido correspondiente. De esta manera los estudiantes no alcanzan el desarrollo de las competencias necesarias para fortalecer la lectura. Es común que los niños y niñas de las escuelas oficiales del nivel primario lean un texto para responder preguntas que el educador les proporciona pero no con el fin de comprender y aprender los contenidos, sino solamente para memorizar los datos de forma temporal. La lectura es un medio en la cual las niñas y niños aprenden a pronunciar los sonidos de cada una de las grafías del alfabeto K'iche'. Para lograr que los niños pronuncien correctamente los sonidos es importante crear nuevas estrategias pedagógicas y técnicas de aprendizajes. En esta tesis se toma los pasos del método fónico para el desarrollo de los juegos lúdicos con la finalidad de fortalecer la lectura del niño y niña en primer grado primaria.

Los niños y niñas tienen capacidades y habilidades para mejorar su lectura, para lograrlo se necesitan de buenas estrategias. Por lo que esta investigación busca determinar el efecto de los juegos lúdicos en la decodificación del alfabeto de la lengua materna K'iche' para favorecer el aprendizaje de la lectura en lengua materna con estudiantes de primer grado primaria de escuelas bilingües del municipio de Zacualpa del departamento de Quiché, con la efectividad de utilizar juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de la lectura iniciando con la decodificación de las fonemas. En la fase inicial del aprendizaje de la lectura, una buena base es la decodificación de los fonemas, para después leer palabras en su idioma materna K'iche'. De esta manera este estudio se enfoca especialmente en el aprendizaje de la lectura iniciando con la decodificación. Existen autores e investigadores que han realizado estudios relacionados con el tema de investigación sobre los juegos lúdicos y han tenido buenos resultados significativos. Encontraremos algunos estudios nacionales y extranjeros sobre el tema que servirá comparar las estrategias aplicadas para evidenciar los efectos de los juegos lúdicos en el sistema educativo.

Para que los estudiantes alcancen una mejor comprensión lectora es importante y fundamental aplicar buenas estrategias lúdicas para decodificar desde primer grado primaria, solo así no tendrán dificultades en los grados siguientes. Ante ello encontramos a Gutiérrez (2016) quién analizó el efecto de un programa centrado en el desarrollo de la lectura dialógica en la mejora de la comprensión lectora de estudiantes de educación primaria como objetivo. Trabajo con 355 participantes entre 8 a 9 años de edad. De los cuales el 48,3% fueron niños y el 51,7% niñas, pertenecientes todos ellos a cuatro centros educativos públicos de la provincia de Alicante en España. Dos colegios fueron asignados al azar al grupo experimental (180. estudiantes) y los otros 2 al grupo control (175 estudiantes). De los 180 participantes experimentales, el 45.6% fueron varones y el 54.4% mujeres, mientras que de los 175 participantes del grupo control, el 49.1% hombres y el 50.9% mujeres.

Para lograr el objetivo, el investigador aplicó tres evaluaciones a los participantes experimentales y control con la finalidad de medir la variable dependiente sobre la que se hipotetiza que el programa iba a tener efecto en la comprensión lectora. Posteriormente se implementó el programa de intervención (3 sesiones de 45 minutos semanalmente). En conclusión se evidencio que el programa de intervención tuvo un efecto significativo entre el grupo control y experimental. El autor recomienda utilizar diseños de programas orientados al desarrollo de las estrategias lectoras, en concreto hacia aquellas que contribuyan a la activación de conocimientos previos, a la identificación de ideas principales, la construcción de inferencias, el uso de organizadores gráficos, y a la supervisión del proceso de comprensión, a través de la creación de grupos interactivos.

El estudio se enfoca a las estrategias de comprensión lectora como los juegos lúdicos es uno de las estrategias que se puede utilizar para la comprensión lectora y enseñar a leer en los primeros años. El autor recomienda utilizar buenas estrategias para formar grupos interactivos, esto se logra aplicando la estrategia de los juegos lúdicos para fortalecer la lectura, tal como el estudio que realizó Vásquez (2014) cuyo objetivo principal, demostrar el programa “Aprendo jugando” es efectivo para el desarrollo de la comprensión lectora de textos narrativos en niños de 2do grado de Primaria del Colegio Lord Byron en Lima Perú. La

muestra estuvo conformada por 20 estudiantes de ambos sexos, de los cuales 10 forman parte del grupo experimental y los otros 10 del grupo control. El muestreo ha sido el no probabilístico e intencional. El instrumento utilizado fue una Prueba de las Competencias de la Comprensión Lectora (ECLE - 1 y 2), con una intervención de diez sesiones. La intervención concluyó que los niños del grupo experimental mejoraron su desempeño en la comprensión lectora de textos narrativos después de la aplicación del programa “Aprendo jugando” y los niños del grupo control no presentan diferencias significativas en su desempeño en la comprensión lectora entre la evaluación pre y post test. Se recomendó motivar a los estudiantes por leer y el placer que este acto conlleva, utilizando lecturas divertidas e interesantes partiendo siempre con los conocimientos previos de los estudiantes y activarlos a través de preguntas, juegos y otras estrategias. Brindar a los estudiantes el vocabulario necesario para poder comprender las lecturas a través de diferentes estrategias aplicadas en el programa “Aprendo jugando”.

En el plano nacional Banquix (2014) realizó una investigación donde implementó actividades lúdicas con docentes como recurso didáctico pedagógico a través del Baúl del juego. Acompañó a docentes del Centro de Atención Integral que atienden los niveles: inicial y preprimaria. En el área del nivel inicial, 4 docentes del grupo control y 4 del grupo experimental en el área de preprimaria. Para ello entrevistó a los sujetos de estudio, utilizó una lista de cotejo y encuestas, de la misma manera se les cuestionó a las docentes a través de una boleta que les cuestiona, que métodos, técnicas conocen y los temas que quieren conocer para reforzar su desempeño laboral. Ejecutando una capacitación de 6 horas como intervención al grupo experimental. En conclusión el personal docente del grupo experimental implementó actividades lúdicas como método de trabajo en el nivel inicial y se elaboraron materiales educativos con diversos recursos para crear herramientas que propician aprendizaje. Y recomienda el uso adecuado del Baúl del juego como método de trabajo, ya que propicia experiencias significativas a través de las actividades lúdicas, siendo un recurso pedagógico que fortalece el proceso de aprendizaje en la educación.

Para una mejor comprensión lectora es importante crear buenas metodologías adecuadas antes de llegar a la comprensión tal como el aporte de García (2013) quién realizó una

investigación con enfoque Cuantitativo con diseño cuasi-experimental. Su objetivo fue establecer si se incrementa el nivel de comprensión de lectura de los alumnos de 5° Bachillerato del Colegio Capouilliez ubicado en la ciudad capital en donde se aplicó el Método SAS para mejorar la lectura. Con una población de estudio conformada por alumnos de ambos sexos (31 hombres y 33 mujeres) inscritos durante el ciclo escolar 2012, en 5° Bachillerato, jornada matutina. Fueron educandos que oscilaban entre 17 y 18 años de edad y provenían de diferentes zonas de la ciudad de Guatemala. Asistían de lunes a viernes en un horario regular de 07:00 a 14:00 horas. Total 64 alumnos, que correspondían a los alumnos asignados en las secciones D experimental y E grupo control. Se utilizó como instrumento una prueba Serie Interamericana creada por Guidance Testing Associates en San Antonio Texas en 1962. Es un Instrumento diseñado para ser utilizado en todo el Hemisferio Occidental.

Los resultados estadísticos obtenidos muestran que la aplicación del método no fue una herramienta eficaz para el desarrollo del nivel de comprensión, debido al corto tiempo de aplicación y al grado al que fue aplicado. En conclusión no existe diferencia significativa en el nivel de comprensión en los alumnos de 5° bachillerato. Entre las recomendaciones se sugiere aplicar la metodología SAS al programa de lectura en todos los niveles, al inicio del ciclo escolar para ampliar el tiempo y la frecuencia mensual de ejercitación con el objetivo de obtener resultados positivos.

Para mejorar la fluidez en decodificar y reconocer las grafías como inicio de una buena lectura, es importante la aplicación de estrategias, métodos y programas que se han creado. Pero nunca se deja atrás que dentro de las estrategias o programas creados siempre se integran actividades lúdicas. Hoy en las escuelas realizan jornadas de lecturas, media hora diaria, de igual manera existen otros, tal como realizó Flores (2012) un estudio cuantitativo y experimental en donde determinó la incidencia de un Programa de Lectura aplicado a los estudiantes de primero y segundo grado primaria, en el rendimiento académico en el curso de Comunicación y Lenguaje. Los sujetos fueron los estudiantes de primero primaria Sección A grupo control y B grupo experimental. Como instrumento utilizó una prueba con serie de ítems, con una intervención de 20 sesiones. Concluyó que el Programa de Lectura aplicado sí aumentó el rendimiento académico de los estudiantes de primero y segundo primario dando

lectura a los fonemas, estableciendo una diferencia estadísticamente significativa. Por lo tanto, recomendó la intervención de programas de lectura debido a los beneficios que pueda traer en todas las asignaturas y en el aumento del rendimiento académico. Recomendó aprovechar el uso del programa de lectura con los estudiantes para mejorar su aprendizaje.

Otro estudio que presenta Godoy (2012) sobre una investigación realizada con el objetivo principal, determinar la eficacia de un Programa de estrategias lectoras en el nivel de lectura de un grupo de alumnos de primer grado primaria, de un colegio privado ubicado en el municipio de Santa Catarina Pínula Guatemala. Los sujetos fueron seleccionados como población a los estudiantes que cursan el primer grado de educación primaria. El grupo experimental Sección A, integrado por 23 estudiantes y el grupo control 21, de ambos sexos, comprendidos entre 7 y 8 años de edad. La mayor parte de ellos residentes en la zona 10, 15 y 14 de la ciudad de Guatemala y de los municipios de Santa Catarina Pinula, Fraijanes y San José Pínula. Al grupo experimente con quienes se aplicó el Programa de estrategias de lectura. Trabajó con una intervención de 21 sesiones, en un período de 25 minutos.

Como instrumento se utilizó la Prueba de Lectura, Serie Interamericana, creada por colaboradores, educadores hispanos y angloparlantes, para utilizarse en el hemisferio Occidental. Concluyó que el grupo experimental obtuvo resultado satisfactoriamente elevado con las diferencias significativas con el grupo control. Una de las recomendaciones importantes consiste en realizar evaluaciones periódicas a los alumnos de diferentes niveles para detectar avances o dificultades en el área de lectura y poder intervenir pedagógicamente en el momento propicio.

También Mayorga (2012) realizó una investigación de tipo experimental como objetivo principal fue establecer la efectividad de un programa para la estimulación de las funciones básicas en el aprendizaje de la lectura inicial en los niños de 6 años de un centro educativo privado del área de Fraijanes Guatemala. Los sujetos fueron 9 niños de ambos sexos de 6 años de edad, que conformaron el grado de preparatoria en un centro educativo privado ubicado en el municipio ya mencionado. Utilizó el test Básico de Lectura Inicial de Marion Monroe para medir las destrezas implicadas en la lectura inicial. Esta prueba se aplicó en dos sesiones, de

30 minutos cada una. El autor concluyó que el nivel de las funciones básicas se incrementó significativamente en la población que recibió el programa, por lo que recomendó la implementación del mismo como metodología innovadora y diferente en el centro educativo.

Por su parte Barrera (2009) realizó una investigación en una escuela nacional para evaluar el grado de comprensión de la lectura a través de juegos. El objeto de estudio fue quinto grado primario, secciones A y B de la escuela nacional para niñas No. 26, José María Fuentes ubicada en la 11 avenida 40-63 zona 8 de Guatemala. Se seleccionó una muestra para la investigación, utilizando dos grupos, (control y experimental) dando las mismas lecturas a ambos grupos y con el mismo tiempo para realizar sus lecturas, el grupo control sección A las realizó de una manera tradicional y el grupo experimental sección B utilizando juegos, se evaluó a ambos grupos con el mismo modelo de cuestionario para establecer la diferencia y obtener así los resultados estadísticos.

Mediante de juegos, dinamitas y cantos el autor utilizó como instrumento para verificar la comprensión de la lectura. El siguiente procedimiento, se realizó en cada sesión, fueron dos por semana. Se concluyó que el grupo experimental comprendió y retuvo de una mejor manera la lectura realizada y evaluada por medio de juegos, que las alumnas del quinto grado B, quienes también realizaron la lectura. Con esta evidencia se recomendó a los docentes del primer grado primario en servicio, ver con más atención el valor que presenta el juego como técnica de aprendizaje en las diferentes etapas de la vida del niño, tanto para su desarrollo. Para crear un ambiente acogedor en la escuela, sirviendo de estímulo a la lectura y evitar la apatía y el aburrimiento por parte del alumno.

A nivel centroamericano Herrera (2009) realizó una investigación tipo cuasi experimental para la cual implementó estrategias de lectura para la comprensión lectora como objetivo de investigación con una población de la comunidad estudiantil de UNITEC en su sede de Tegucigalpa Honduras que cursan la clase de un material Español 101 en el periodo académico correspondiente al trimestre 1 del semestre 1 del año 2008. Comenzó desde el ocho de enero y terminó el 13 de marzo del año en curso. Con una duración de 12 semanas. En este estudio participaron 18 secciones en recibir clases de los contenidos del material Español 101.

De las cuales sirvieron como grupos experimental y la otra sección son utilizados como grupo control.

Utilizó un cuestionario y en pre prueba y en post prueba que midió las mismas habilidades de lectura correspondientes en el nivel de complejidad. El autor destacó el incremento de la comprensión lectura en el grupo experimental como efecto de la aplicación de las estrategias. Y recomendó crear estrategias de lectura mediante textos electrónicos para fomentar la autonomía en el estudiante ya que poco a poco el maestro abandona el papel tradicional.

De tal manera Figueroa (2009) realizó una investigación de tipo experimental como objetivo principal de observar la influencia de la aplicación del programa en el desarrollo de las destrezas básicas para el aprendizaje de la lectura. Los sujetos fueron niños y niñas de entre 7 y 10 años de edad, que cursaban Segundo Primaria de dos escuelas oficiales en Antigua Guatemala. El grupo experimental contaba con 61 sujetos y el grupo control con 66 sujetos. Como instrumento aplicó el Test de Lectura Inicial de Marion Monroe, para conocer e informar al maestro sobre las destrezas y habilidades del niño y descubrir el progreso en el proceso de la lectura.

Concluyó estableciendo que el tercer nivel de lectura se incrementó significativamente en el grupo experimental antes y después de haber aplicado el programa. Las destrezas para la lectura que más se fortalecieron la discriminación y recepción auditiva y discriminación visual. Recomendó impulsar metodologías innovadoras como el programa de Pre-Gimnasia Cerebral y establecerlo como algo permanente en la institución; además, utilizarlo como herramienta para la enseñanza integrándolo a los programas de clases.

La lectura tiene procesos en su adquisición y niveles de comprensión, para llegar a la comprensión es importante tal como menciona Achaerandio (2010). En una revista, se hace mención que para llegar a una lectura comprensiva es importante iniciar desde la alfabetización que consiste en descodificación y codificación en donde el niño inicia su camino hacia la lectura y llegar a la comprensión. Tal como encontraremos en los contenidos siguientes.

1.1 Lengua materna K'iche'

La lengua materna conlleva un proceso para adquirir habilidades, tal como MINEDUC (2008) argumenta que “Aprender una lengua o idioma es aprender un mundo de significados culturales. Desde temprana edad los niños y las niñas aprenden la lengua materna (L-1) en la interacción con las personas de su entorno, no aprenden únicamente unas palabras o un completo sistema de signos, sino también aprenden los significados culturales que estos signos transmiten.” (p. 52)

La adquisición de la lengua materna se da desde el lugar, cuando el niño o niña empieza a caminar de la misma manera va aprendiendo palabras del vocabulario de los padres y no solo el idioma materno, también adquiere la cultura de sus progenitores. Tal como nos habla Chacaj (2014) de una lengua nativa que se aprende desde el hogar en forma natural sin necesidad de una intervención lingüística y todo niño o niña lo adquiere desde sus primeros años de vida en el seno de la familia. Según este autor allí inicia el aprendizaje de la lengua materna, dependiendo el idioma de los padres. Los niños y niñas recién nacidos aprenden a desarrollar sus habilidades lingüísticas cuando los padres se comunican con frecuencia en el idioma materno y la familia que le rodea. De esta manera el niño y niñas aprenden desde el nacimiento.

1.1.2 Importancia de la lengua materna K'iche'

El Ministerio de Educación- MINEDUC (2007) explica que la importancia de la lengua materna en la lectura es para darle continuidad a lo que los estudiantes lograron desarrollar en la casa o sea, la consolidación del bilingüismo para que adquieran el dominio necesario de su idioma materno, para conocer, comprender y utilizar en los contextos sociales como la escuela, la familia, la comunidad o los ámbitos de la administración pública y social. De esta manera Culmins (2012) recalca la importancia de dominar un primer idioma y a la vez que se debe desarrollar habilidades en el dominio de la lengua materna como idioma. Numerosos estudios y evaluaciones llevadas a cabo durante muchos años, han demostrado que los niños

que tienen una base sólida en su primer idioma, pueden desarrollar habilidades literarias y matemáticas en un segundo idioma en la escuela y las habilidades cognitivas de los niños que son bilingües son más agudas que las de los niños que hablan sólo un idioma.

1.1.2 Cobertura geográfica de la lengua materna K'iche'

La lengua materna K'iche' es uno de los idiomas mayoritarios a nivel nacional a través de estudios que ha hecho el Ministerio de Educación y la Dirección General de Educación Bilingüe. MINEDUC-DIGEBI (1993) argumentan que el idioma materno K'iche' es hablado en 65 municipios de siete departamentos. En 19 municipios de El Quiché, en dos municipios de Huehuetenango, en 12 municipios de Quetzaltenango, en 10 municipios de Retalhuleu, en siete municipios de Sololá, en 18 municipios de Suchitepéquez, en ocho municipios de Totonicapán, en un municipio de San Marcos y parte de Tecpán (Pacacay) Chimaltenango.

Según estas instituciones los municipios del departamento en donde se habla el Idioma K'iche' se detallan en el cuadro:

Departamentos	Municipios
Quiché	Cotzal, Chajul, Chicamán, Chiché, Chichicastenango, Chinique, Cunen, Joyabaj, Pachalum, Patzite, Sacapulas, San Andrés Sajcabajá, San Antonio Ilotenango, San Bartolomé Jocotenango, San Miguel Uspantan, San Pedro Jocopilas, Santa Cruz del Quiché, Santa María Nebaj y Zacualpa.
Huehuetenango	Aguacatán, Malacatancito,
Quetzaltenando	Almolonga, Cantel, El Palmar, La Esperanza, Olitepeque, Salcajá, San Carlos Sija, San Francisco la Unión, San Mateo, Sibilia y Zunil
Retalhuleu	Champerico, El Asintal, Nuevo Palmar, Nuevo San Carlos Retalhuleu, San Adrés Villa Seca, San Felipe, San Martín Zapotitlán, San Sebastián, Retalhuleu, Santa Cruz Mulúa y Concepción.
Sololá	Nahualá, San Juan La Laguna (tres aldeas), Santa Catarina Ixtahuacán, Santa Clara la Laguna, Santa Lucía Uatlán, Sololá.

Suchitepéquez	Chicacao, Cuyotenango, Patulul (la Ermita), Pueblo Nuevo, Río Bravo, Mazatenango, Samayac, San Bernardino, San Francisco Zapotitlán, San Gabriel, San José el Ídolo, San Lorenzo, San Miguel, Panán, San Pablo Jocopilas, Santa Bárbara, Santo Domingo Suchitepéquez, Santo Tomás La Unión y Zunilito.
Totonicapán	Momostenango, San Andrés Xecul, San Bartolo, Aguas Calientes, San Cristobal Totonicapán, San Francisco el Alto, Santa Lucía la Reforma, Santa María Chiquimula, Totonicapán, San Antonio Sacatepéquez.
Chimaltenando	Tecpán (Pacacay)

Cuadro 1. Información Según DIGEBI.

Los datos en el cuadro anterior muestra que el Idioma K'iche' tiene mucha población y su área geográfica es muy amplia tal como establece la ALMG (2012) que el área geográfica que la población tiene como lengua materna el Idioma K'iche' es muy amplia y sus límites lingüísticos colinda con la comunidad Ixil, al sur con Tz'utujil, Kaqchikel y Poqomam; al Este con el Idioma Mam y Sipakapense; al oeste, con Q'eqchi', Poqomchi y Achi. La lengua materna K'iche' tiene una extensión geográfica de 7,918 kilómetros cuadrado.

1.1.3 Gramática del idioma K'iche'

Según la ALMG (2013) ha realizado un estudio para contextualizar el uso del idioma K'iche'. De esta manera como producto se creó la Gramática Normativa del Idioma K'iche'.

A. Alfabeto del idioma K'iche'.

Según la ALMG (2014) el alfabeto del idioma K'iche' consta de 22 consonantes y 5 vocales que son: a, b', ch, ch', e, i, j, k, k', l, m, n, o, p, q, q' r, s, t, t', tz, tz' u, w, x, y, (') saltillo.

B. Vocales del idioma materna K'iche'

a, e, i, o, u

C. Clasificación de las consonantes simples y simples glotalizadas del idioma K'iche'.

14 simples: j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, w, x, y, '(saltillo)

4 glotalizadas: b', t', k', q'

D. Clasificación de las consonantes compuestas y compuestas glotalizadas del idioma K'iche'

2 Consonantes compuestos: ch, tz

2 Consonante compuestas glotalizadas: ch' tz'

1.2 Lectura

La lectura es fundamental para adquirir nuevos conocimientos y el enriquecimiento intelectual tal como menciona Delval (2014) define qué “La lectura es la llave que nos abre un mundo infinito de fantasías que nos transportan a mundo posibles en que no sólo aprendemos sobre la vida, sino que nos estimula a pensar” (p. 55)

El hábito de lectura es fundamental para el enriquecimiento del conocimiento y fluidez en el momento de la expresión ante un público. La práctica de la lectura dirige al ser humano hacia nuevos conocimientos que va adquiriendo durante el proceso. Leer es abrir la mente hacia al mundo que rodea y convierte al ser humano importante y competente en la sociedad.

En los primeros años de escolaridad el niño o niña comienza a decodificar los fonemas del alfabeto del idioma que se va aprendiendo. Tal como menciona MIDEUC (2012) que la lectura es decodificar signos para llegar a una lectura rápida y fluidez. La lectura es comprender e interpretar el mensaje que transmite el autor después de poder codificar. Considerando que decodificar los signos son importantes para interpretar los que se lee. De la misma manera MINEDUC y DICADE (2006) explican que la lectura es un proceso

complejo que implica una serie de habilidades para analizar y sintetizar información. Leer es un proceso que se convierte en una actividad especial para conocer, construir los nuevos saberes de la humanidad. El aprendizaje mediante la lectura es importante para que el ser humano se forme una visión del mundo, dándole un propósito para alcanzar el éxito.

1.2.1 Importancia de la lectura en idioma K'iche'

La lectura es importante para poder prosperar en la vida y tener futuro tal como menciona MINEDUC (2012). Un estudiante que tiene dificultades en la lectura, es porque no tuvo un buen proceso de codificación desde sus primeros días en la escuela y repercute en los otros grados altos. Porque a través de la lectura se logra el desenvolvimiento y ser una persona activa con muchos saberes que compartir y criticar. La lectura es una de los pilares en la educación y en la vida para lograr el éxito. A la vez Orellana y Roncal (1999) afirman que la práctica de la lectura es relevante para adquirir nuevos conocimientos y de esa manera incrementar el vocabulario, enseñar a organizar y expresar mejor las ideas, teniendo esas habilidades el sujeto es competente en la sociedad y en cualquier ámbito laboral. Dominar dos idiomas en la actualidad genera muchas oportunidades laborales. Una persona que habla su idioma materno es una persona que vale por dos en la sociedad. Es triste y lamentable que en la actualidad muchos docentes que son bilingües ya no quieren implementar el Idioma K'iche' en los centros educativos.

La lectura ayuda al estudiante adquirir habilidades según Barrera (2009) presenta los puntos principales a los que hace referencia.

- Aumenta el vocabulario y la ortografía.
- Facilita la capacidad de pensar y desarrollar juicios de análisis.
- Fortalece la capacidad de observación, de atención y de concentración.
- Despierta la imaginación, facilitando la recreación de la fantasía y el desarrollo de la creatividad. Es un medio de entretenimiento y de distracción.
- Por medio de la lectura se aprende a ser crítico.

1.2.2 Momentos de la lectura

Antes de iniciar una lectura es importante saber aplicar los tres momentos, tal como definen Galdames, Walqui y Gustafson (2008) que “la lectura estratégica se plantean en tres momentos: antes de la lectura, durante la lectura y después de haberla realizado la lectura. Un planteamiento pedagógico de calidad debe basarse en un claro entendimiento de lo que se quiere lograr de la enseñanza”. (p. 117)

Los educadores no realizan este proceso que es indispensable para comprender lo que se lee tal como menciona MINEDUC (2012) que los tres momentos de la lectura son indispensables para desarrollar habilidades, conocimientos y hace que el lector interactúe activamente con el texto relacionando las ideas del mismo con la experiencia para una mejor comprensión. Es importante recalcar que dejar que el estudiante sea autónomo en su aprendizaje como lector. Lo interesante que el Ministerio de Educación está implementado materiales para fomentar la lectura ya con ejemplos de cómo aplicar los tres momentos de la lectura. Pero es lamentable que los docentes no implementan la lectura, menos los tres momentos que son importantes para una mejor comprensión.

A. Antes

Al iniciar la lectura es interesante y emocionante hacer preguntas tal como menciona MINEDUC (2012) revisar la lectura, qué tipo de texto para predecir el contenido, porque existe una variedad de documentos para leer ya sea poético o narrativo tales como: fabula, cuento, leyendas e historias. A la vez el mismo autor establece cuatro aspectos muy importantes que se debe hacer antes de la lectura: identificar el tipo del texto, establecer el propósito de la lectura, activar los conocimientos previos y realizar predicciones. También argumenta Chacaj (2014) que esta primera etapa del proceso lector es muy importante, es un momento para predecir sobre el tema mediante preguntas generadoras, este proceso es una estrategia que muchos no aplican al iniciar una lectura y se evidencia actualmente en el campo educativo.

B. Durante

Durante la lectura el docente debe realizar paradas dentro de la lectura para reflexionar sobre un acontecimiento o personaje principal de la historia. Según MINEDUC (2012) hace referencia que esta etapa tiene como propósito mantener la atención del estudiante para facilitar la interacción con el texto y ejercitar estas destrezas sobre todo identificar las ideas principales, inferir, comparar, establecer causas y efectos, diferenciar hechos de opinión. Todo esto se hace con el objetivo que los estudiantes comprendan lo que leen. Esta fase es importante para mantener la atención de los niños durante la lectura tal como menciona Campos (2010) que esta fase es conocida como una lectura consciente en la cual consiste en una serie de actividades que se realizan para mantener la atención. En la actualidad muchos estudiantes inician su lectura pero no comprenden lo que leen, no hay retención de información. Por lo mismo que muchos educadores no aplican este proceso.

C. Después

Este último momento se da al final en donde se discuta del tema leído tal como menciona MINEDUC (2012) es importante realizar resúmenes de lo leído, expresar opiniones y valorar críticamente lo leído, formular preguntas, dramatizaciones y la realización de dibujos como forma de evaluación de lo leído. De la misma manera Ajanel (2016) hace mención que después de la lectura permite al estudiante extraer del texto los aspectos relevantes para tener una visión resumida e integradora del texto de manera que agilicen su comprensión y faciliten la adquisición de destrezas lectoras comprendiendo el mensaje de la lectura.

1.2.3 Niveles de lectura

Los niveles de la comprensión se relacionan con la Taxonomía de Barret del año 1968 que se sustenta en una doble dimensión: cognoscitiva y afectiva. Ambas permiten un desarrollo del pensamiento crítico y creativo. Este nivel nos indica Flores (2009) que el lector puede ir avanzando de un nivel a otro en la medida que fortalece sus destrezas y se hace un lector consciente de sus procesos para dichos autores los niveles se definen de la siguiente manera.

A. Literal

El Instituto Guatemalteco de Educación Radiofónica-IGER (2011) explica que la comprensión lectora en el nivel literal se refiere a que el lector identifica la información o las ideas que están dentro del texto tal como está. En el nivel literal, el lector identifica solamente la información superficial en el texto, lo que está explícito. Sólo reconoce las ideas, (personajes, hechos, cantidades) que están presentes. Es sinónimo de textual, puntual, exacto, fiel, o al pie de la letra. De igual manera, Flores (2009) argumenta que este nivel, el lector reconoce las frases y las palabras clave dentro de una historia dentro del texto sin una intervención muy activa de estructura cognoscitiva e intelectual del lector. Explicar el significado de una palabra o frase dentro del contexto de una oración o párrafo. DIGEDUCA (2009) presenta una lista de las destrezas que se aplican en este nivel.

- Encontrar sinónimos y antónimos de palabras.
- Hallar el orden cronológico de los eventos de una historia.
- Identificar exactamente determinada información leída.
- Localizar información específica en diferentes tipos de texto.

B. Inferencial

Este nivel de la lectura tiene una función muy importante en donde el estudiante analiza su respuesta tal como menciona IGER (2011) la comprensión lectora en el nivel inferencial como nivel figurativo, se interpreta y analiza en donde el estudiante desarrolla su habilidad en argumentar hipótesis a partir de la información explícita (literal) que se le presenta. También este proceso ayuda a desarrollar otras capacidades para hacer la inferencia, que en ello incluye el nivel literal.

Comprender en forma general la información plasmada en el texto para deducir o sacar conclusiones, hace que el alumno mejore su nivel de conocimiento. También la Dirección General de Evaluación e Investigación Educativa DIGEDUCA (2009) nombra la fase inferencial como un proceso interpretativo ya que orienta al lector al encuentro del sentido de

los textos leídos o a las diferentes situaciones que se le presenta a la vez afrontadas por el lector ya que le proporciona una comprensión más profunda y amplia de las ideas que se lee. El mismo autor presenta un listado de las destrezas que se aplican en este nivel:

- Hacer la conjetura de lo que va a suceder, según el planteamiento y contenido del texto (predicción).
- Expresar en una oración lo esencial y fundamental del texto (idea principal).
- Expresar en una frase lo esencial y fundamental del texto (tema principal).
- Encontrar la intencionalidad del autor.
- Diferenciar la intencionalidad del autor (criticar, informar, convencer, entre otras)
- Comprender y definir el significado de palabras desconocidas y usarlas correctamente en un contexto.
- Reconocer las funciones de las palabras y expresiones en los textos.
- Manejar la información literal de los textos leídos.
- Identificar y organizar los eventos de un texto de manera lógica y secuencial.
- Extraer información implícita de los textos.

C. Crítico

Este nivel es la parte última, el final de la lectura, en este nivel el lector analiza y expresa de manera crítica como resalta IGER (2011) el nivel crítico como el evaluativo porque en ella entran los niveles; literal e inferencial para emitir juicios de valor. En este proceso se logra que el lector compara el texto con otros conocidos o experiencias anteriores. En este nivel se parte de un análisis objetivo que enfoca y compara cualidades. De igual manera argumenta DIGEDUCA (2009) que el nivel crítico es conocido como propositiva ya que es un nivel más elevado en donde el lector supone haber superado los niveles anteriores de comprensión literal y comprensión inferencial. El mismo autor en lista las destrezas que se aplican en este nivel:

- Interpretar diversos tipos de textos escritos, teniendo en cuenta la intencionalidad y la organización de las ideas.
- Sustentar el punto de vista en una argumentación con razones válidas.

- Explicar el porqué, el cómo y el para qué de las situaciones presentadas.
- Establecer relaciones entre los textos presentados y otro tipo de textos manejados anteriormente.
- Analizar la intención con que el autor expresa la información para formular ideas lo más cercanas y acordes a lo expuesto (punto de vista del autor)
- Formular una suposición de algo posible o imposible para obtener de ello una consecuencia utilizando las ideas contenidas del texto (hipótesis).
- Reducir a lo más esencial las ideas en un texto, en términos breves y precisos con exclusión de otros asuntos (resumir)
- Elaborar conclusiones a partir de lo leído.

1.2.4 Tipos de lectura

Algunos aprenden leyendo en voz alta y otros no. Por su parte Ortiz (2007) considera que los tipos de lectura, son habilidades lingüísticas en donde se usa un conjunto de destrezas. Leer diferentes documentos, es tener diferentes tipos de lectura. De esa manera, cita algunos ejemplos: la lectura de una novela; no es igual leer un periódico que un anuncio y no es lo mismo leer una carta. Una carta lleva elementos destinatarios; el quién redacta y el quién recibe. De igual forma, dice que los tipos de lectura, son como ver los tipos de cultura en el mundo y tiene diferentes elementos culturales en la forma de vivir y convivir; de esa forma la lectura es: extensiva, rápida, oral, óptica, perceptiva, gramatical y significativa.

- A. Lectura Oral: Que es la forma de leer en voz alta y hacer énfasis de respetar y pronunciar los signos de puntuación.
- B. Lectura Silenciosa: Es utilizada con frecuencia; y es de uso personal. Su contenido es captar el mensaje sin pronunciar palabras. La intención de esta lectura, es comprender el texto por sí mismo.
- C. Lectura Superficial: Consiste en hacer una lectura rápida, sobre el texto que se lee, su objetivo principal, es captar la idea general del contenido. A nivel académico, es la más utilizada para tener ideas globales.

- D. Lectura selectiva: Su pretensión es obtener el mensaje del texto sin pasar la mirada por todo el documento. Permite al lector encontrar datos específicos de interés, como los nombres y las fechas importantes de actividades sociales. Hacer lectura selectiva, es leer un documento con datos importantes. Para el lector, es una lectura atractiva y motivante; la cual consigue con eficacia y rapidez la información que necesita.
- E. Lectura Comprensiva: Es donde el lector hace todas las preguntas lógicas sobre el contenido del texto.
- F. Lectura Reflexiva: Es realizada por filósofos, desencadena la mente del lector. Influye en nuevas perspectivas; y constituye el grado más elevado de abstracción y reflexión.
- G. Lectura Crítica: Se utiliza para evaluar la relevancia de sucesos. Permite conocer la verdad que el autor trató de escribir.

1.3 Situación del rendimiento o desempeño en lectura en primer grado primaria.

La evaluación tiene gran relevancia en el sistema educativo, es a través de ella que se puede tener un panorama general de la educación en las aulas. DIGEDUCA ha realizado evaluaciones nacionales en el nivel primario desde el año 2006. Para ello ha preparado muestras que son representativas a nivel de país. Para el año 2010 la muestra realizó utilizando un procedimiento por estratos y conglomerados. Se evaluó a primero, tercero y sexto grado del nivel primario, en las áreas de Lectura y Matemáticas. El Ministerio de Educación ha realizado evaluaciones en todos los centros educativos para verificar el rendimiento de los estudiantes en lectura por medio de la DIGEDUCA. En los últimos años evaluaciones a primer grado primario ya no lo ha hecho. Solo existen datos recientes de tercero y sexto grado.

1.3.1 Situación del rendimiento en lectura en primer grado a nivel nacional

En el país se han realizado esfuerzos por mejorar la lectura, la Dirección General de Evaluación e Investigación Educativa - DIGEDUCA - evidencia que en 2009 solo el 47.93 % de los estudiantes de primer grado primaria alcanzó el nivel de logro en las evaluaciones de

lectura; mientras que de los graduandos, en el 2010, solamente el 22.39% alcanzó el nivel de logro de lectura. Estos resultados reflejan la necesidad urgente de priorizar el tema de la lectura e implementar acciones contundentes que favorezcan el desarrollo de la lectura en los estudiantes de todos los niveles educativos.

El informe que presenta la Dirección General de Evaluaciones e Investigación Educativa 2012 sobre la aplicación de las pruebas en el año 2010 y la situación en lectura en primero primaria. Se evaluaron 20,347 estudiantes en forma general. Se evaluaron 20,279 estudiantes que estudian en la jornada matutina y 68 estudiantes de la jornada vespertina.

Estudiantes Evaluados a nivel nacional 2010.

Primero Primaria	
5 años	32
6 años	1,107
7 años	8,567
8 años	6,109
9 años	2,447
10 años	1,168

Tabla 1. Bases de datos 2010, DIGEDUCA.

1.3.2 Situación del rendimiento en lectura en primer grado por departamentos.

Los resultados de los departamentos ordenados en base al logro de mayor a menor. Como se puede observar el Logro Nacional en lectura es del 47.51% hay trece departamentos que superan al logro Nacional, dentro de los departamentos que alcanzaron los porcentajes mayores se encuentran el departamento de Retalhuleu y Jalapa que están 16% puntos porcentuales por arriba del logro Nacional. Totonicapán obtuvo un porcentaje de logro de 17.67% siendo éste el departamento con menor cantidad de estudiantes que alcanzan el Logro en el área de Lectura.

Desempeño en Lectura por Departamentos

Departamento	Insatisfactorio	Debe Mejorar	Satisfactorio	Excelente	Logro
Retalhuleu	10.05%	23.51%	27.35%	39.09%	66.44%
Jalapa	13.15%	22.60%	22.88%	41.36%	64.24%
Zacapa	9.66%	26.38%	34.43%	29.53%	63.96%
Sololá	12.19%	24.41%	30.81%	32.59%	63.41%
El Progreso	12.01%	24.64%	28.27%	35.09%	65.35%
Sacatepéquez	11.24%	29.24%	32.34%	27.17%	59.52%
Santa Rosa	11.14%	29.60%	34.85%	24.41%	59.26%
Chimaltenango	15.36%	25.57%	32.93%	26.14%	59.07%
Guatemala	13.58%	28.79%	39.01%	18.62%	57.63%
Jutiapa	19.76%	24.06%	28.84%	27.34%	56.18%
Escuintla	15.40%	29.80%	29.64%	25.16%	54.80%
Huehuetenango	18.97%	29.73%	26.67%	24.63%	51.30%
Ciudad Capital	14.30%	34.50%	31.51%	19.69%	51.20%
NACIONAL	19.09%	33.40%	28.25%	19.25%	47.51%
Suchitepéquez	18.11%	30.98%	31.26%	19.64%	46.26%
Izabal	16.41%	37.90%	38.36%	7.33%	45.69%
Baja Verapaz	26.06%	28.29%	22.24%	23.41%	45.65%
Quiché	19.72%	39.20%	25.34%	15.74%	41.08%
San Marcos	20.80%	39.18%	26.90%	13.12%	40.02%
Alta Verapaz	25.14%	34.93%	26.86%	13.07%	39.93%
Quetzaltenango	24.14%	38.03%	27.83%	10.00%	37.83%
Petén	26.98%	37.06%	17.81%	18.15%	35.96%
Chiquimula	24.90%	39.18%	25.20%	10.71%	35.91%
Totonicapán	24.96%	57.37%	15.87%	1.80%	17.67%

Tabla 2. Bases de datos 2010, DIGEDUCA, Ministerio de Educación.

1.3.3 Situación del rendimiento en lectura en primer grado por municipios del departamento del Quiché

Logros municipales para el área de Lectura de primero primaria de la evaluación 2010. En ellas se puede observar a cada uno de los municipios y sus respectivos logros a excepción de Playa Grande que es un municipio que se constituyó recientemente por que no se tienen datos específicos de ellos. Se evidencia en la tabla que el municipio de Zacualpa obtuvo el primer lugar en resultados. Esto implica que el municipio de Zacualpa en ese año los docentes aplicaron la lectura satisfactoriamente en los salones de clase pero son resultados de hace seis años.

Logros en lectura por municipios

QUICHÉ	Nombres de municipios	Logro en lectura primer grado
	ZACUALPA	67.63%
	SAN PEDRO JOCOPILAS	60.81%
	PACHALÚN	60.04%
	SANTA CRUZ DEL QUICHÉ	59.11%
	SAN JUAN COTZAL	54.74%
	PATZITE	53.39%
	CHINIQUE	49.54%
	CHICHÉ	48.91%
	NEBAJ	48.45%
	LOGRO NACIONAL	47.51%
	CANILLA	47.44%
	SANTO TOMAS CHICHICASTENANGO	46.50%
	JOYABAJ	43.30%
	SAN BARTOLOMÉ JOCOTENANGO	42.68%
	SAN MIGUEL USPANTÁN	40.36%
	CHAJUL	39.73%
	CUNÉN	32.28%
	IXCÁN	30.22%
	SAN ANTONIO ILOTENANGO	28.47%
	SACAPULAS	22.03%
	SAN ANDRÉS SAJCABAJA	18.46%
	CHICAMÁN	11.54%
	PLAYA GRANDE	N/A

Tabla No. 3 Bases de datos 2010, DIGEDUCA.

1.4 Juegos Lúdicos para fortalecer la lectura

Ahora bien, según Sanuy (1998) “la palabra juego significa saltar de alegría... en el mismo se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades” (p.13). De la misma manera Hernán y Gómez (2009) los juegos tienen una doble finalidad: contribuir al desarrollo de las habilidades y competencias de los individuos involucrados en los procesos andragógicos y lograr una atmósfera creativa en una comunión de objetivos, para convertirse en instrumentos eficientes en el desarrollo de procesos de aprendizaje, que conllevan a la productividad del equipo y en un entorno gratificante para los participantes” de la misma manera Chacón (2010) menciona que una actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia, bien sea para cualquier área que se desee trabajar.

Los juegos lúdicos requieren de una comunicación que provoca y activa los mecanismos de aprendizaje. La clase se impregna de un ambiente lúdico que permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje. La finalidad de los juegos lúdicos es convertir a los educadores como acompañantes y los estudiantes se convierten en el centro de la clase.

1.4.1 Objetivos de los juegos lúdicos en la lectura

El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad. El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área.

Tal como menciona Chacón (2010) Un juego lúdico debe contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los alumnos, entre los objetivos se pueden mencionar: plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad, así mismo afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa. Otro objetivo es ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria. También reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante. Así mismo educar constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas. Y finalmente, desarrollar destrezas en donde el niño posee mayor dificultad.

1.4.2 Importancia de los juegos lúdicos en la lectura

La importancia de esta estrategia radica en que no se debe enfatizar en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a alumnos y alumnas a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido.

Hernán y Gómez (2009) indican que lo lúdico es uno de los instrumentos más importantes para el desarrollo integral del niño, principalmente en los primeros años de vida ya que por este medio no solo desarrollará su aspecto motriz sino que además incrementará su capacidad intelectual social, moral y creativa. De la misma manera Chacón (2010) lo define como un “lugar e importancia del juego en el aprendizaje” refiere que el juego es fuente de desarrollo tanto socio-emocional como cognoscitivo. Esto es debido a que en el juego los niños se van a relacionar e interactuar con sus compañeros intercambiando ideas y negociando. Con respecto a lo cognoscitivo, éste facilita el desarrollo simbólico y la creatividad, además de influir positivamente en la enseñanza aumentando la motivación de los niños.

1.4.3 Características de los juegos lúdicos que fortalecen el aprendizaje de la lectura

Los juegos deben de tener diferencias y Según Chacón (2010) establece estas características para realizar los juegos de una manera práctica, sin olvidar que debe contemplar lo siguiente:

- Intención didáctica
- Objetivo didáctico
- Reglas, limitaciones y condiciones
- Un número de jugadores
- Una edad específica.
- Diversión.
- Trabajo en equipo.
- Competición.

Existen varios juegos, pero la esencia de un juego lúdico es aprender jugando o enseñando un contenido jugando.

1.4.4 Tipos de Juegos para fortalecer la lectura.

En los juegos que se utilizan para el desarrollo intelectual los educadores pueden utilizar un juguete (muñeca, títere, etc.) para que dirija la actividad. Esto hace que aumente el interés del niño y la niña.

Existen muchos tipos de juegos y diversas clasificaciones, sin embargo se puede tomar como referencia una práctica y sencilla. En primera instancia se pueden clasificar de acuerdo al número de jugadores, los cuales pueden ser individuales o colectivos.

También pueden ser de acuerdo a un director. Según la edad, para adultos, jóvenes y niños. De acuerdo a la discriminación de las formas, de engranaje y rompecabezas. Según la discriminación y configuración, de correspondencia de imagen. De acuerdo a la orientación de las formas y las imágenes invertidas. De ordenamiento lógico, de secuencias temporales y de acción. Según las probabilidades para ganar, de azar y de razonamiento lógico (Yvern, 1998).

1.4.5 Descripción de los juegos a utilizarse en la presente intervención

A. Lotería

Esta técnica se compone de varios cartones para el uso del estudiante, diseñado con el propósito de favorecer el conocimiento de las habilidades lectoras. En ellas se contemplan las grafías del alfabeto del idioma K'iche'. Este juego consiste en que los estudiantes de primer grado tendrán en sus manos un cartón de 18 por 24 centímetros con 9 divisiones y en cada cuadro la grafía. Así mismo el docente tendrá en una caja pequeña las mismas imágenes del cartón grande y la ira sacando al momento del juego, los estudiantes al ver la figura que el docente saca deben de decir en voz alta la letra inicial y el nombre completo de la imagen.

Durante la intervención se utilizará dos tipos de loterías

- Lotería de grafía
- Lotería de grafía con imagen.

Habilidad lectora que se desarrolla.

- Conocimiento de la forma de la letra
- Conocimiento fonético
- Pronunciación

Material de elaboración:

Cartón reciclable, Hojas en blanco, Lapicero, Crayones, Pegamento, Regla y Tijeras

Pasos para su utilización

- El docente explica a los estudiantes que jugarán a la lotería.
- Las normas del juego pueden ser: quien marque primero los nueve espacios gritará lotería; puede ser que solamente se marquen las palabras conformadas por vocales y la consonante “m”, entre otras normas.
- Antes de jugar el docente presenta una por una las palabras a leer partiendo del conocimiento fonético de las grafías.
- El docente entrega un cartón y nueve piedrecillas a cada uno de los tres estudiantes.
- El docente sacará al azar una tarjeta, la muestra a los estudiantes y la pronuncia el sonido en voz alta.
- Los estudiantes buscan la grafía en su cartón y colocan una piedrecilla sobre ella. Y la pronuncian dos veces. Así sucesivamente con las demás tarjetas hasta que alguien la llene primero.

Los estudiantes deben de repetir el sonido de la letra según la tarjeta que sale en el juego.

B. Dados

El desarrollo de la técnica es divertida, dinámica y participativa; porque promueve el desarrollo de conocimientos, destrezas, actitudes y la participación activa en los niños. Esta técnica permite el aprendizaje para decodificar los fonemas, iniciando con la pronunciación del sonido. Durante la intervención se aplicaron dados del alfabeto K'iche' con unas tarjetas de todas las grafías para comparar formas como primera actividad y después ya la pronunciación

Un juego de solo grafías y otro juego asociar letra con imagen.

El proceso de aplicación son los mismos.

Habilidad lectora que desarrolla.

- Formas de las grafías
- Conocimiento fonético
- Vocabulario.

Objetivo: Enriquecer los conocimientos del niño sobre las grafías del alfabeto K'iche' para fortalecer el vocabulario en expresión en idioma materno.

Materiales:

- Pliego de cartón
- Barras de silicón
- Tijera
- Imágenes
- Resistol
- Regla
- Borrador
- Lápiz
- Pistola

Pasos para la elaboración

- Buscar un cartón para elaborar los dados
- Trazar las medidas exactas con una regla de 10x10
- Unir los puntos para formar un cuadro
- Unir las pestañas cortadas, de modo que salga un cubo
- Forrar el cubo con papel china de colores
- Buscar imágenes relacionados con el alfabeto K'iche' para pegar una en cada lado.
- Escribir la grafía y la palabra completa.

Pasos para jugar:

- Organizar la clase para jugar
- Instrucciones del juego
- Se entrega dos dados a cada grupo

- Cada estudiante toma turno para lanzar el dado de seis lados, la grafía que le aparece debe de buscar en la sopa de letras el par y después se le indica el sonido de la grafía y todos la repitan en voz alta.
- Otra forma para jugar es dividir el grupo en tres e inicia el juego, el docente lanza el dado y el grupo sabe el nombre de la figura rápidamente levantan la mano para darles la palabra, gana el grupo que acierta más.

Tiempo de aplicación: 1 hora.

C. Formando palabras con sopa de letras.

Descripción: este juego consiste en elaborar cartones de 14 por 14 centímetros y forrar con papel china para trazar una grafía del alfabeto K'iche en ella y después se forra con sellador para que el material sea durable. Para este juego también se necesita la elaboración de tarjetas de 19cm x 9cm para trazar palabras de dos a tres grafías que servirá para formar las palabras que con la sopa de letras, comparando forma y sonidos de cada grafía.

Objetivo

Que el niño y la niña aprendan a asociar las formas de las grafías y a decodificar cada una de ellas, sobre todo la pronunciación y después la formación de palabras mediante las tarjetas

Materiales a utilizar:

Cartones, papel china y sellador.

Pasos sugeridos:

- En la superficie de una cartulina o cartón se trazan y se cortan cuadros de 14 x14 cms. Después de forran con papel chino u otro material y después de escribir con marcador las grafías se forran con sellador o nailon adhesivo.
- En estos cuadros se escribe cada una de las letras del alfabeto K'iche' (Es necesario que se hagan muchos cuadros con la misma grafía para formar palabras y se elaboran varios paquetes de tarjetas con silabas. Utilizando las silabas de las palabras a enseñar.

- Se elaboran varias tarjetas de 20x 9 cms. Cada tarjeta lleva escrita una palabra para que los estudiantes formen con la sopa de letras en la mesa o fuera del aula.

Recomendaciones:

Las tarjetas con la misma grafía, estarán guardadas en una sola cajita y las tarjetas de silabas en otro lado. El juego puede ser individual, en parejas o en grupos. Si fuese en grupo, el coordinador recibe las instrucciones del docente y toma las letras necesarias para formar las palabras con sus compañeros.

Realizar el juego unas dos veces por semana y con forme avance el proceso, que sean los mismos educandos quienes dirijan la actividad.

Este material se utiliza de varias maneras, tales como, formando palabras por competencias, buscando compañero con las misma grafía pronunciando el sonido, buscando la grafía que inicia el nombre de un animal. También se utiliza pescando pares.

Tiempo de duración: 1 hora

D. Palabras Picadas

El docente proporcionará a los alumnos tarjetas con la mitad de las palabras, es decir en una tarjeta va el dibujo la letra que inicia el nombre y en la otra tarjeta el resto de la palabra. Se puede hacer en grupos de 3 o 4 participantes, ganará el que logre formar mayor número de palabras

Objetivo:

Incentivar la lectura en los estudiantes de una manera divertida en el salón de clase decodificando fonemas.

Materiales:

- Cartón de cereales o cajas
- Lápiz
- Tijera
- Resistol

- Regla
- Ilustraciones (opcional digital)
- Marcador de color negro

Pasos para elaborar el material:

- Trazar varias tarjetas de 9x7 cms. La cantidad de cuadros según palabras a enseñar.
- Recortar los cuadros trazados
- Pegar o dibujar la imagen en la tarjeta con la grafía que inicie su nombre. Y en la otra tarjeta el resto de la palabra, no más de una silaba en cada tarjeta.
- Sellar las tarjetas con sellador para que dure.

Pasos para jugar:

- Se divide el grupo en tres y cada grupo debe de tener una caja o canasta con varias palabras picadas, mínimo 20 a cada grupo.
- En tres cajas grandes o canasta de plásticos se echa todas las tarjetas.
- Instrucciones del juego.
- Cada uno de los estudiantes busca sus tarjetas para forma sus palabras.
- Gana el que forma más palabras
- Cada estudiante da lectura a las palabras que formo y explica algo sobre el dibujo.

Tiempo de duración: 1 hora



Fuente imagen propias.

1.5 Intervención

La finalidad de la intervención es explorar las capacidades del estudiante con la finalidad de hacer que se desenvuelva sin ninguna dificultad por medio de juegos lúdicas para generar una

confianza entre educandos y docentes, aplicando diversos juegos lúdicos para que respondan con un buen rendimiento sobre lectura en lengua materna. La intervención se realiza tres veces por semana con una hora de duración en cada sesión. Durante dos meses con dos semanas. Esto implica una intervención de 10 semanas y 30 sesiones. En cada semana se aplica un juego lúdico enfocado a un tema. Los mismos juegos se utilizan varias veces con un enfoque diferente. Las actividades que se realizan para la intervención con los estudiantes del grupo experimental para el desarrollo de la lectura son las siguientes:

- A. Formas
- B. Decodificar sonidos
- C. Figura de la letra o grafía:
- D. Formación de palabras: Asociando fonemas.
- E. Asociación de palabra e imagen:

1.5.1 Juegos lúdicos para desarrollar comprensión lectora en idioma K'iche'.

Los juegos lúdicos son técnicas a implementar para promover un clima de clase único en donde el niño aprenda a leer jugando tal como menciona Banquix (2014) El juego es un medio en la cual el sujeto aprenda a leer mediante de insumos para lograr un aprendizaje y es considerado como un componente pedagógico. Los niños y niñas aprendan gradualmente conceptos de relaciones mediante del juego lúdico. Existen juegos lúdicos que se enfocan al aprendizaje de la lectura pero se adapta algunos juegos para fortalecer la lectura en lengua materna K'iche' en el aula con los niños y niñas de primer grado primaria. A continuación enlistamos algunos juegos lúdicos a aplicar en el proceso de la intervención.

- Loterías
- Dados
- Sopa de Letras
- Palabras picada
- La pesca de palabras y silabas
- Canciones
- Gafetes de identificación de las grafías

1.5.2 Competencia del área del Currículo Nacional Base a Desarrollar.

Los contenidos a desarrollar con los juegos lúdicos fueron extraídos en el CNB de primer grado primaria. A continuación se detallan.

No.	Competencia	Indicador	Contenidos
4	Utiliza la lectura para recrearse y asimilar información.	1. Interpreta el significado de imágenes, signos, símbolos y señales del entorno y los relaciona con textos escritos	Asociación entre objetos del entorno y la o las palabras que los nombran. Asociación de fonemas con la letra respectiva (por los menos las vocales y 12 consonantes).
6	Utiliza nociones de la estructura de las palabras al expresar sus ideas.	Indicador de logro No. 2. Forma nuevas palabras con base en la estructura del idioma.	Formación de palabras nuevas uniendo sílabas de palabras conocidas.
7	Utiliza vocabulario propio de su lengua materna abundante y pertinente en su interacción con las y los demás.	Indicador No. 1. Demuestra comprensión del vocabulario que escucha.	Utilización de claves de contexto para identificar palabras nuevas. Identificación de palabras con significado opuesto (antónimos). Uso del contexto para identificar el significado de palabras nuevas.

Cuadro 2. Contenidos tomados del CNB de primer grado primaria.

1.5.3 Recursos para la implementación de los tipos de juegos lúdicos.

- Currículum Nacional Base, Nivel de Educación Primaria, primer grado.
- Texto Educativo de primer grado.
- Recursos humanos (niños y niñas de primer grado)
- Material reciclables (cartón de cereales o cajas)
- Canastas

1.5.4 Plan de implementación de los juegos lúdicos

El plan de intervención de investigación se llevó a cabo durante 360 sesiones de una hora de duración, tres veces por semana. Los días: lunes, miércoles y viernes a partir del 13 de febrero al 19 de mayo de 2017.

CRONOGRAMA DE LA INTERVENCIÓN					
Fechas	Tema	Actividades	Recursos	Evaluación	Tiempo
13 al 17	diagnostica	Pre tés	Hojas		2 horas
20 al 24 de febrero	Creaciones de formas	lotería y memorias de formas	Mesas, tapitas y cartones del juego.	La evaluación se da durante el proceso, cada actividad es evaluada por la aplicación de los juegos, si el niño o niña. Cuando el niño o niña logra terminar el juego, implica que hubo aprendizaje.	3 horas
27 al 03 de marzo	Clasificación de formas	La pesca y sopas de formas.	Mesas y cartones del juego		3 horas
06 al 10 de marzo	Formas de los fonemas existentes.	Memorias y la pesca de formas de las grafías y sopas de grafías.	Cartones de ilustraciones y cuentos		3 horas
13 al 17 de marzo	Sonido de las fonemas	Juegos de dados con grafías del alfabeto. Y sopa de grafías	Mesas, canastas y tarjetas dl juego		3 horas
20 al 24 de marzo	Sonido de las grafías	Juego de lotería con fonemas	Dibujos, hilos, ganchos		3 horas
27 al 31 de marzo	Sonidos de las grafías asociando con imagen	Competencia Gusanito del alfabeto K'iche' con fonemas con imagen	Espacio amplio, e ilustraciones del juego		3 horas
03 al 07 de abril	Sonidos de las grafías asociando con imagen	Loterías en K'iche' y la pesca de imagen con grafías	Tarjetas, tapitas y tarjetas para la pesca		3 horas
10 al 14 de abril	Asociación de fonemas consonantes y vocales	Juego de palabras picadas con imagen y sopa de letras.	Tarjetas. Niños y niñas		3 hora
17 al 21 de abril	Asociación de fonemas consonantes y vocales	Juegos de palabras picadas y dados de fonemas.	Tarjetas		3 hora
24 al 28 de abril	Asociación de fonemas consonantes y vocales	Dados y sopa de letras.	Cubos y sopas de letras		3 hora
01 al 05 de mayo	Formación de silabas con fonemas y vocales	Gusanito mágico y dados	Cartones y los niños y niñas		3 hora
08 al 12 de mayo	Lectura de palabras de tres fonemas.	Ruleta de palabras con ilustración	Cartones de las grafías		3 hora
15 al 19 de mayo	Aplicación de Pos prueba				1 hora con 10m.

Fuente Propia: cuadro 3. Cronograma de la intervención.

1.5.5 Evaluación de la intervención

Los contenidos según competencias e indicadores de logros fueron evaluados durante el proceso en la aplicación de los juegos lúdicos. Con los juegos lúdicos se pretende decodificar las grafías del alfabeto K'iche para luego asociar las consonantes y vocales para formar palabras de tres grafías o silabas. Los juegos y las actividades se enfocan a los pasos del método Fónico. La metodología que se utiliza, antes de la intervención se aplica una prueba para verificar el nivel de lectura del estudiante y después de la intervención se aplica la misma prueba para verificar el resultado de los juegos lúdicos basado en el método fónico. Y por supuesto el aprendizaje de los niños es el avance de la lectura en distinguir, reconocer y asociar grafías para formar silabas y palabras de tres grafías.

II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Uno de los problemas educativos de las escuelas bilingües del municipio de Zacualpa consiste en que los niños y niñas año tras año pasan a segundo grado sin saber leer ni escribir y los docentes no implementan estrategias activas como los juegos lúdicos para el fortalecimiento de la lectura en lengua materna K'iche' ante la falta de aplicación de estrategias con los estudiantes en primer grado primaria, los aprendizaje de la lectura de los niños y de las niñas ha sido muy deficientes. En la investigación refleja dos problemas que se espera comprobar y justificar, sin tomar en cuenta que el idioma K'iche' es el idioma materno de los niños y niñas. Segundo, el docente desconoce los juegos lúdicos específicamente para el fortalecimiento de la lectura en el aula.

A la vez existe negatividad del docente para la búsqueda de nuevas estrategias lúdicas haciendo referencia que no funcionan. Otra problemática es la falta de preparación del docente ya que la mayoría de los casos que trabajan en áreas bilingües en primer grado primario no están preparados para la implementación de la lectura en idioma materno K'iche'. Por estas razones es necesario identificar los efectos de los juegos lúdicos en el aprendizaje de la lengua materna K'iche' en primer grado primaria para tener información comprobada sobre los efectos ya que son niños que llegan aprender sus primeras palabras.

Es importante iniciar con firmeza como sucede en Estados Unidos donde los estudiantes de kínder y prekinder incluso primer grado primaria aprenden a leer jugando. En Guatemala los docentes desconocen métodos que se utilizan para enseñar a leer, muchos solo enseñan con dictados, libros y copiar textos. Ante esta problemática se plantea la interrogante ¿Cuáles son los efectos de los juegos lúdicos en el aprendizaje de la lectura en lengua materna K'iche' en primer grado primaria de escuelas bilingües del municipio de Zacualpa del departamento de Quiché?

2.1. Objetivo

2.1.1 Objetivo general

- Determinar el efecto de los juegos lúdicos en la decodificación del alfabeto de la lengua materna K'iche' para favorecer el aprendizaje de la lectura en lengua materna con estudiantes de primer grado primaria de escuelas bilingües del municipio de Zacualpa del departamento de Quiché.

2.1.2 Objetivos específicos

- Comprobar los efectos de los juegos lúdicos en la decodificación del alfabeto de la lengua materna K'iche' en primer grado primaria para favorecer la lectura.
- Verificar si hay diferencias estadísticamente significativas sobre los efectos de los juegos lúdicos entre el grupo control y experimental

2.2 Hipótesis

Las hipótesis que se comprobarán en el presente estudio son las siguientes:

2.2.1 Hipótesis de investigación

- Ho El uso de juegos lúdicos no mejora el aprendizaje de la lectura en lengua materna K'iche' en los estudiantes que conforman el grupo experimental comparado con el grupo control, con el 95% de nivel de confianza.
- Hi El uso de juegos lúdicos mejora el aprendizaje de la lectura en lengua materna K'iche' en los estudiantes que conforman el grupo experimental comparado con el grupo control, con el 95% de nivel de confianza.

2.2.2 Hipótesis alternas

- Ho. 1. No existe diferencia estadísticamente significativa al 95% de nivel de confianza en la preprueba sobre el aprendizaje de la lectura en lengua materna K'iche' de los estudiantes del grupo experimental comparado con el control.
- Ha. 1. Existe diferencia estadísticamente significativa al 95% de nivel de confianza en la preprueba sobre el aprendizaje de la lectura en lengua materna K'iche' de los estudiantes del grupo experimental comparado con el grupo control.

- Ho. 2. No existe diferencia estadísticamente significativa al 95% de nivel de confianza en la preprueba sobre el aprendizaje de la lectura en lengua materna K'iche' entre hombres y mujeres del grupo control.
- Ha. 2. Existe diferencia estadísticamente significativa al 95% de nivel de confianza en la preprueba sobre el aprendizaje en la lectura en lengua materna K'iche' entre hombres y mujeres del grupo control.

- Ho. 3. No existe diferencia estadísticamente significativa al 95% de nivel de confianza en la preprueba sobre el aprendizaje de la lectura en lengua materna K'iche' entre hombres y mujeres del grupo experimental.
- Ha. 3. Existe diferencia estadísticamente significativa al 95% de nivel de confianza en la preprueba sobre el aprendizaje en la lectura en lengua materna K'iche' entre hombres y mujeres del grupo experimental.

- Ho. 4. No existe diferencia estadísticamente significativa al 95% de nivel de confianza en la posprueba sobre el aprendizaje de la lectura en lengua materna K'iche' de estudiantes del grupo experimental comparado con el grupo control.
- Ha. 4. Existe diferencia estadísticamente significativa al 95% de nivel de confianza en la posprueba sobre el aprendizaje de la lectura en lengua materna K'iche' de estudiantes del grupo experimental comparado con el grupo control.

- Ho. 5. No existe diferencia estadísticamente significativa al 95% de nivel de confianza en la posprueba sobre el aprendizaje de la lectura en lengua materna K'iche' entre hombres y mujeres del grupo control.
- Ha. 5. Existe diferencia estadísticamente significativa al 95% de nivel de confianza en la posprueba sobre el aprendizaje de la lectura en lengua materna K'iche' entre hombres y mujeres del grupo control.
- Ho. 6. No existe diferencia estadísticamente significativa al 95% de nivel de confianza en la posprueba sobre el aprendizaje de la lectura en lengua materna K'iche' entre hombres y mujeres del grupo experimental.
- Ha. 6. Existe diferencia estadísticamente significativa al 95% de nivel de confianza en la posprueba sobre el aprendizaje de la lectura en lengua materna K'iche' entre hombres y mujeres del grupo experimental.

2.3 Variables de Estudios

En la presente investigación tiene dos variables de estudio, una independiente y otra dependiente.

2.3.1 Variable Independiente:

- Juegos lúdicos

2.3.2 Variable Dependiente:

- Decodificación del alfabeto K'iche'

2.4 Definición de las variables de estudio

2.4.1 Definición conceptual de las variables de estudio

- Juegos Lúdicos

“ El juego es una actividad inherente a los seres humanos, es decir, naturalmente el hombre tenderá a desarrollarla y, por supuesto, también la necesitará, porque básicamente ayuda a lograr la dosis de diversión y de disfrute que cualquier ser humano requiere para lograr una estadía placentera en este mundo a veces tan complejo y lleno de momentos pocos agradables”. (Coronel Dilia, 2015, p.42).

- Decodificar

El aprendizaje es definido por: Coloma, Rosa y Tafur (2000) como un “proceso de adquisición de una disposición, relativamente duradera, para cambiar la percepción o la conducta como resultado de una experiencia”. (p. 64) la decodificación según (MINEDUC, 2012) define que “la decodificación es un proceso que pone en juego habilidades, estrategias, actitudes y conocimientos para generar significados de acuerdo con finalidades concretas y dentro de situaciones específicas. El objetivo de la lectura es hacer posible la comprensión de los materiales escritos, evaluarlos, y usarlos para nuestras necesidades. Con la práctica la mayor parte de los niños leen con creciente fluidez y comprensión” (p. 5) de la misma manera Roncal, F. y Montepeque, S. (2011) aportan sobre la importancia en aprender a leer en los primeros años de vida codificando. Si el niño logra codificar las letras, será un buen lector. Por ello es importante seguir tres pasos para mejorar: sobre todo la precisión en diferenciar la forma de las letras y sonido.

La lectura es fundamental en el aprendizaje de los niños y niñas para adquirir fluidez y comprensión, para esto se necesitan varias estrategias de como inducir al niño o niña a leer en lengua materna K'iche'. Los juegos lúdicos es una opción para inducir la lectura. Existen varios tipos de juegos y otros que depende de la creatividad del docente para crear con la finalidad de fortalecer el aprendizaje de la lengua materna K'iche'.

2.4.2 Definición Operacional de la variable de estudio

En la presente investigación cuasi experimental, se entiende: por la variable juegos lúdicos aquellos elementos que se utilizan para la enseñanza de lectura. A la vez son insumos que el docente utiliza para fortalecer y estimular las destrezas en el aprendizaje de la lectura en lengua materna K'iche' en los niños y niñas mayas hablantes de primer grado primaria. Por otro lado el aprendizaje de lectura se fortalecerá mediante la aplicación de los juegos lúdicos adaptados al idioma K'iche'. El resultado de esta variable dependerá de cómo se aplican los juegos lúdicos.

Los indicadores que serán medidos en la pos prueba son los siguientes: el nivel literal de estudiantes de primer grado primario en lengua materno K'iche' y los ítems de la prueba serán alineados al estándar educativo nacional y al Curriculum Nacional Base que se organizó de acuerdo a competencia, componente y subcomponente de Comunicación y Lenguaje (L1)

2.5 Alcances y límites

El presente estudio de investigación titulado efecto de los juegos lúdicos en el aprendizaje en lengua materna K'iche' en escuelas del nivel primario del sector oficial del municipio de Zacualpa. Los sujetos de investigación serán los alumnos de primer grado primario.

Los resultados de esta investigación serán válidos únicamente para los estudiantes de los establecimientos oficiales ya mencionados del municipio de Zacualpa, considerando que los grupos ya estaban conformados, en otras palabras, la selección del grupo control y experimental, no fue al azar.

2.6 Aportes.

Los resultados de la presente investigación se enfoca en los efectos de los juegos lúdicos en el aprendizaje de la lectura en lengua materna K'iche'. La funcionalidad de los juegos lúdicos a utilizar durante la intervención contribuirá en mejorar las prácticas que realizan los docentes

con los niños y niñas en los centros educativos del sector oficial que laboran con primer grado primario.

Asimismo para la Universidad Rafael Landívar, este estudio sea una motivación para otros estudiantes de la facultad de Humanidad. Realizar estudios cuasi experimentales sobre temas específicos de la lectura.

También modelar ante otros docentes para que asuman el compromiso de profesionalizarse para mejorar el proceso educativo tomando como punto de partida el desarrollo integral del alumno desde la lectura en su lengua materna K'iche' mediante los juegos.

III. MÉTODO

3.1 Sujetos

Los sujetos de esta investigación fueron los estudiantes de primer grado primaria de ambos sexos, correspondientes al 100% de una población maya K'iche' comprendidos de 7 a 8 años de edad, de la Escuela Oficial Rural Mixta Cantón San Antonio Sinaché I. El grupo experimental sección "A" con 29 estudiantes y el grupo control Sección "B" con 30 estudiantes. Se tomó esta escuela como muestra de estudio de la población de 43 establecimientos del distrito escolar No. 14-04- 0133-43, del municipio de Zacualpa del departamento de Quiché. Dicho establecimientos pertenece al sector oficial del área rural y de jornada matutina.

Las principales características se resumen así.

Grupo	Sujetos	sexo	Idioma	Cultura	Sostenibilidad Económica	Aspectos religiosos	Aspectos Culturales	Modalidad (esc. v. doc.)	Renglón (doc.)
Experimental	2	M = 16	K'iche'	Maya	Agricultura Comercio. Costureras	Católicos Evangélicos Costumbristas	Fiesta Patronal a San Antonio de Padua y celebración de bendición de semillas.	Bilingüe	011
	9	F = 13							
Control	3	M = 17	K'iche'	Maya	Migración en las fincas de café y caña.				
	0	F = 13							

Fuente: elaboración propia.

Para la selección de los sujetos se utilizó el método de muestreo no probabilístico, ya que fue a conveniencia del investigador por los docentes de la modalidad bilingüe. La presente investigación tomó en cuenta la sección "A" la sección "B" del establecimiento ya mencionado con una población general de 59 estudiante que serán evaluados mediante una

prueba de lectura en Idioma K'iche' por medio de una serie de ítems como muestra. La diferencia es que en el grupo experimental se realiza la intervención. Y después se evalúan los dos grupos para verificar diferencias del aprendizaje.

3.2 Instrumentos

Para esta investigación se utilizó una prueba para verificar el aprendizaje de la lectura en lengua materna K'iche' con los estudiantes de primer grado primaria.

3.2.1 Prueba de aprendizaje de lectura en lengua materna k'iche' en primer grado primaria

El instrumento a aplicar es una prueba de 31 ítems que su encabezado es solamente de forma que le sirve al aplicador que será el investigador quien lee las instrucciones y las preguntas de cada ítems inclusive colocar nombre del estudiante en la prueba porque se aplica en los primeros meses del ciclo educativo de primer grado primaria, obviamente los niños no han aprendido escribir sus nombre totalmente. Los tipos de ítems que compone la prueba todas las preguntas presentan cuatro respuestas en donde el evaluado subraya. Los ítems ayuda al estudiante a distinguir y asociar la grafía con la imagen del alfabeto K'iche' y a la vez en decodificar las vocales y consonantes que conforman palabra de tres grafías incluso cuatro. Los ítems están agrupados según su clasificación del entorno del estudiante DIGEDUCA (2008) propone que de acuerdo al nivel la distribución de contenidos debe de ser de acuerdo a lo que se especifica en la siguiente tabla,

Esta herramienta se aplicará para determinar el nivel de decodificación de las grafías asociando como guía imagen y palabras en el área de Comunicación y Lenguaje (L1, idioma materno k'iche') el Ministerio de Educación evalúa estos contenidos a finales del ciclo escolar. Esta investigación su enfoque fue en la parte literal en decodificar fonemas y palabras. Los estudiantes tuvieron una hora para contestar la prueba.

Niveles	Contenido	Cantidad de ítems	Niveles de comprensión literal			Porcentaje de ítems
			Conocimiento	Comprensión	Análisis	
Literal	Grafía e imagen	3	X			11%
literal	Palabra imagen	4	x			11%
Literal	Imagen frase	4		X		11%
literal	Antónimos	2		X		6%
Literal	Clave de contexto (palabra desconocida)	3		X		10%
Literal	Personajes principales	3		X		10%
Literal	Palabra conocida	3		X		10%
Literal	Idea principal	3			X	9%
Literal	Secuencias	4			x	11%
inferencial	Predicción	2			X	6%
inferencial	Diferencias	3			X	9%
Inferencial	Propósito	1			X	3%
TOTAL		35				100%

Tabla 4. Adaptado a Fuente: DIGEDUCA 2008.

- Pasos de aplicación del Instrumento.

NO.	PASOS	Tiempo
1	Presentación con el director	5 minutos
2	Presentación del instrumento a aplicar	5 minutos
3	Presentación con el docente	2 minutos
4	Presentación con los estudiantes en el aula.	4 minutos
5	Ordenar los estudiantes en forma adecuada (en filas)	5 minutos
6	Instrucciones del proceso de entrega	2 minutos
7	Distribución de la prueba a cada estudiante	5 minutos
8	Voltear la prueba de lectura de la prueba	1 minuto
9	Entre todos responder el ejemplo	2 minutos
10	Pedir si alguien termino se queda sentado@	1 minutos
11	Responder los ítems de la prueba	1 hora con 10 minutos
11	Recoger la prueba	3 minutos

Tabla 5. Fuente Propia.

3.2.2 Validación de instrumentos

Para esta investigación, se aplicó la validación por medio del juicio de expertos. La prueba estuvo previamente diseñada por el investigador y validada por expertos. La validación de expertos fue conformado por las personas; 1 licenciado y dos licenciadas de Educación Bilingüe Intercultural y un licenciado de trabajo social conocedor y mucha experiencia en la elaboración de instrumentos de evaluación e imparte cursos en la Universidad Rafael Landívar. Durante el proceso no se pudo reunir todos en un mismo lugar por situación laboral de cada uno de los expertos y distancia de residencia.

En cuanto a expertos uno de ellos fue visitado en su residencia en el municipio de San Antonio Ilotenango y el resto son del municipio de Zacualpa. Se visitó a cada uno en sus hogares aplicando la metodología dada por el asesor de tesis, llevando impresos los materiales que se necesitan para la revisión. Cada revisión tardó una hora y con treinta minutos. Después de la revisión de los expertos se procedió a mejorar el instrumento.

El licenciado en Educación Bilingüe Intercultural visitado en San Antonio Ilotenango aportó en la revisión; fue de redacción en idioma maya K'iche' y en español, también la estructura de las preguntas según ficha técnica y relación con el objetivo de investigación. Las dos licenciadas de Educación Bilingüe Intercultural, son maestras en función y son docentes de primer grado más de siete años impartiendo educación bilingüe. Ellas revisaron redacción y ortografía, manifestado que algunos ítems son muy elevadas, son preguntas de cuarto o sexto grado primaria por lo tanto se redujo para que los estudiantes logren leer y terminar el examen según el horario estipulado. En cada ítem para ellas son elevadas sugirieron ítems más cortos, como ejemplo y arreglar los ítems en español. Trataron que los ítems tengan respuestas claras y ver que no tengan dos respuestas en cada opción.

El licenciado de trabajo Social y con 5 años de trabajo como coordinador en un centro que brinda educación popular revisó la estructura de cada ítem, si están relacionado con el objetivo general y comparar con la ficha técnica de la distribución de los ítems según los niveles de lectura, resalto ítems que están el nivel literal pero se enfoca más en inferencial, sugirió

arreglar, dejar en inferencial o literal. Todas las preguntas se detectaron errores de ortografía y redacción de los ítems en español.

Después que los expertos sugirieron se revisó y se arregló el instrumento según dadas y el análisis de algunos casos que los expertos aportaron.

3.3 Procedimientos

Para llevar a cabo la investigación se aplicaron los siguientes pasos.

- Coordinación con el Coordinador Técnico Administrativo para pedir permiso y extender un permiso para presentar en el centro donde se realiza la investigación.
- Presentación con el director del establecimiento.
- Aplicación de la prueba de lectura a los niños y niñas de primer grado primaria del centro educativo del Cantón San Antonio Sinaché I. (pre-prueba) Proceso de la intervención.
- Aplicación de la Pos prueba.
- Tabulación y presentación de los datos estadísticos mediante la tabla T.
- Discusión de los resultados.
- Elaboración de conclusiones de la investigación.
- Redacción de las recomendaciones en base a los resultados del estudio y las conclusiones.
- Anexo.

3.4 Diseño de Investigación y Metodología Estadística

La investigación es de tipo cuasi- experimental según Cook y Campbell (1986) explica que “la investigación cuasi-experimental son experimentos de asignación aleatoria en todos los aspectos excepto en que no se puede presumir que los diversos grupos de tratamiento sean inicialmente equivalentes dentro de los límites” (p. 142).

Otra postura expresa Arnau (1995) menciona que la investigación de diseño cuasi-experimental como un plan de trabajo con el que se pretende estudiar el impacto de los

tratamientos y/o los procesos de cambio, en situaciones donde los sujetos o unidades de observación no han sido asignados de acuerdo con un criterio aleatorio. Tal como menciona Valencia, (1972) No todos los miembros de la población tiene la misma oportunidad de ser incluido en la muestra. El investigador utiliza sujetos que están accesibles o representan ciertas características. Ejemplos, estudiantes de una clase o un grupo reunido.

De la misma manera esta investigación es de diseño mixto porque en el instrumento se pide datos cualitativos y datos cuantitativos en el contenido y encabezado para obtener datos completos de los evaluados sobre todo para determinar el efecto de los juegos lúdicos en la decodificación del alfabeto de la lengua materna K'iche' para favorecer la lectura de los estudiantes.

Para analizar los resultados de los estudiantes en la pre y post prueba de aprendizaje de lectura en lengua materna K'iche' se utilizará la herramienta t de Student quien Sealey (1899) señala que se utiliza para contrastar hipótesis sobre medias en poblaciones con distribución normal. También proporciona resultados aproximados para los contrastes de medias en muestras suficientemente grandes cuando estas poblaciones no se distribuyen normalmente.

Por otro lado, se establecerá la diferencia entre las medias que será calculado por la t de Student en la cual se define como la prueba estadística para evaluar, si dos grupos tienen diferencias entre sí en forma significativa. La distribución de la t de Student se identifica por los grados de libertad, que indican qué valor se debe esperar de t, según el tamaño de la muestra (Hernández et al. (2010).

Se utilizó el programa de window Excel para la facilidad de la tabulación de los resultados del análisis estadístico que muestra la tabla t de Student para aceptar o rechaza la hipótesis nula.

IV. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS.

A continuación se presentan los resultados obtenidos en la investigación realizada con estudiantes de primer grado primaria de la EORM Cantón San Antonio Sinaché I, Del municipio de Zacualpa el Quiché. Teniendo un grupo experimental y grupo control para determinar el efecto de los juegos lúdicos en la decodificación del alfabeto de la lengua materna K'iche' para favorecer la lectura en lengua materna. Participaron 59 estudiantes en la pre prueba y en la post prueba 50 estudiantes, aplicándoles una prueba de 34 ítems de selección múltiples. Los nueve estudiantes que faltaron tres se retiraron y 6 que no llegaron ese día de la evaluación.

Presentación de resultados de la prueba pre-test.

Para determinar los resultados de ambos grupos tomados como sujetos de investigación, se presentan las tablas siguientes datos del pre prueba.

Tabla No.1. Resultados del grupo control en pre prueba, obtenidos en alumnos del primer grado primario.

No. alumnos	Nota obtenida	Sexo	
		Masculino	Femenino
1	2		1
2	5	2	
2	6		2
3	8		3
5	9	5	
3	10	3	
2	11		2
4	12	4	
1	13		1
2	16	1	1
2	17		2
2	18	1	1
1	20	1	
Total	30	17	13

Resultados de la pre prueba.

Tabla No. 2. Resultados de la pre prueba, obtenidos en alumnos de primer grado primaria tomada como grupo experimental.

No. alumnos	Nota obtenida	Sexo	
		Masculino	Femenino
1	2		1
1	6	1	
4	7	3	1
5	8	3	2
2	9	2	
3	10		3
4	12	3	1
3	13	2	1
2	14	2	
1	17		1
1	19		1
1	20		1
1	22		1
Total	29	16	13

Resultados de la pre prueba experimental

Tabla No. 3. Comparación de los resultados de la pre prueba, obtenidos en alumnos del primer grado primaria del grupo control y experimental antes de iniciar la intervención. La prueba que se aplico está integrado por 34 ítem que corresponde al nivel literal.

Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas desiguales		
	Control	Experimental
Media	10.93333333	10.93103448
Observaciones	30	29
Estadístico t	0.001987557	
Valor crítico de t (dos colas)	2.002465459	

Datos de la pre prueba aplicada al grupo control y experimental

De acuerdo con los resultados que muestra la tabla No.3 la media de ambos grupos son iguales 10.93, significa que el grupo control y experimental están en condiciones similares de conocimientos previo la aplicación de los juegos lúdicos. El valor estadístico $t = 0.001$ es mayor por lo que muestra que el grupo control obtuvo un mejor desempeño que el grupo experimental. Además el estadístico $t = 0.001$ es menor que el valor crítico de t (dos colas)

2.00. Muestra que no existe diferencia significativa en la pre prueba y es menor que el 0.05 de nivel de confianza. De esta manera se comprueba que no existe diferencia estadísticamente significativa entre el grupo experimental comparado con el control, por lo que se acepta la hipótesis nula H_0 que literalmente dice: No existe diferencia estadísticamente significativa al 0.05 de nivel de confianza en la pre prueba sobre el aprendizaje de la lectura en lengua materna K'iche' de los estudiantes del grupo experimental comparado con el control.

Tabla No. 4. Comparación de los resultados de la pre prueba entre hombres y mujeres del grupo control a través de la t de Student.

Luego de realizar la pre prueba se hizo una comparación de las medias obtenidas por las mujeres y hombres del grupo control determinando si existe diferencia estadísticamente significativa. Con el uso de la prueba t de Student se hace una comparación entre el estadístico t con el valor crítico de t (dos colas), para ello, si el estadístico t es mayor que el valor crítico de t de dos colas se rechazará la hipótesis nula y se aceptará la alterna, de lo contrario se aceptará la hipótesis nula rechazando la alterna.

Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas desiguales		
	<i>hombres</i>	<i>Mujeres</i>
Media	11	10.8461538
Estadístico t	0.090245	
Valor crítico de t (dos colas)	2.07387307	

Datos de la pre prueba aplicada al grupo control hombres y mujeres.

De acuerdo con los resultados que muestra la tabla 4, la media de los hombres y mujeres muestra una mínima diferencias. Significa que los hombres y las mujeres del grupo control lograron los mismos resultados. El grupo experimental alcanzó una media de 11 puntos, mientras que en el grupo control la media fue únicamente de 10.84 puntos, la diferencia fue mínima, menos de 1 punto en la pre prueba. Como el estadístico $t=0.09$ es menor al valor crítico t (dos colas)= 2.07, se comprueba que en la pre prueba no existe diferencia estadísticamente significativa entre el grupo experimental comparado con el control, por lo que se acepta la hipótesis nula H_0 que literalmente dice: No existe diferencia estadísticamente

significativa al 0.05 de nivel de confianza en la pre prueba sobre el aprendizaje de la lectura en lengua materna K'iche' entre hombres y mujeres del grupo control.

Tabla No. 5. Comparación de los resultados de la pre prueba entre hombres y mujeres del grupo experimental a través de la t de Student.

Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas desiguales		
	<i>hombres</i>	<i>mujeres</i>
Media	9.9375	12.1538462
Observaciones	16	13
Estadístico t	-1.2569797	
Valor crítico de t (dos colas)	2.10981558	

Datos de la pre prueba aplicada a hombres y mujeres del grupo experimental

Según los resultados en la t de Student la media refleja que las mujeres mostraron habilidades mayores que los hombres con una diferencia de 3 puntos. Esto indica que la mayoría de las mujeres de la sección A de primer grado primaria poseen habilidades en codificar las grafías. De igual manera otro dato muy importante que se evidencia en estadístico t, vemos que es negativo. Por lo tanto si existe diferencia estadísticamente significativa al 0.05 de nivel de confianza en la pre prueba sobre el aprendizaje en la lectura en lengua materna K'iche' entre hombres y mujeres. En definitiva se aprueba la hipótesis alterna que dice que “ Existe diferencia estadísticamente significativa al 0.05 de nivel de confianza en la pre prueba sobre el aprendizaje en la lectura en lengua materna K'iche' entre hombres y mujeres del grupo experimental.

1.3. Comparación de resultados de la pre prueba entre el grupo control y experimental

Al finalizar la intervención de la aplicación de los juegos lúdicos para la decodificación del alfabeto K'iche' se evaluó a los alumnos, tanto del grupo control como del grupo experimental, la prueba fue la misma para ambos grupos, los resultados o puntajes obtenidos por los alumnos fue sometido al análisis por la prueba t de Student para determinar la significancia o no significancia al comparar las medias entre ambos resultados de la aplicación de los juegos lúdicos.

Tabla No. 6. Tabla de resultados del grupo control en post prueba, obtenidos en alumnos del primer grado primario.

No. Alumnos	Notas Obtenidas.	Sexo	
		Masculino	Femenino
2	7	2	
2	10	1	1
2	11	1	1
2	12	1	1
2	13	1	1
3	14	2	1
3	15	3	
3	17	2	1
3	19	2	1
3	20		3
1	22	1	
Total.	27	16	10

Resultado de la post prueba del grupo control.

Tabla No.7. Tabla de resultados de la prueba post prueba obtenidos en alumnos de primer grado primaria del grupo experimental.

No. Alumnos	Nota obtenida	Sexo	
		Masculino	Femenino
1	7	1	
1	9		1
2	10	2	
2	16	1	1
1	18	1	
1	19	1	
1	20		1
2	24	1	1
1	25		1
4	26	3	1
3	27	2	1
3	29	2	1
1	31		1
Total.	23	14	9

Resultado de la post prueba del grupo experimental.

Tabla No.8.Comparación de resultados de la post prueba, el grupo control y grupo experimental,

Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas desiguales		
	<i>Control</i>	<i>Experimental</i>
Media	14.7407407	21.54545455
Varianza	16.1994302	54.16450216
Observaciones	27	22
Estadístico t	-3.8887243	
Valor crítico de t (dos colas)	2.03951345	

Datos de la post prueba aplicada al grupo control y experimental.

De acuerdo a los datos de la tabla No. 8, el grupo experimental alcanzó una media de 21.54 puntos, con una diferencia de 6.8 puntos comparados con la media obtenida por el grupo control que logró 14.74 puntos. La diferencia entre ambos grupos ha aumentado de 0 a 6.8 puntos, comparando los datos de la pre prueba con post prueba. De acuerdo a los valores de la prueba t de Student, cuando el valor estadístico de t es mayor que el valor crítico de t de dos colas se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna.

Cuando el estadístico t es negativo implica que el grupo experimental salió mejor que el grupo control. Como el estadístico t -3.88 es mayor que el valor crítico t (dos colas) = 2.03, estadísticamente se comprueba los efectos de los juegos lúdicos en la decodificación del alfabeto de la lengua materna K'iche' para favorecer el aprendizaje de la lectura en lengua materna por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna H_1 la que literalmente indica que “Existe diferencia estadísticamente significativa al 0.05 de nivel de confianza en la post prueba sobre el aprendizaje de la lectura en lengua materna K'iche' de estudiantes del grupo experimental comparado con el grupo control”.

Tabla No. 9. Comparación de los resultados post prueba entre hombres y mujeres del grupo control a través de la t de Students.

Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas desiguales		
	mujeres	Hombres
Media	15.9090909	13.9375
Observaciones	11	16
Estadístico t	1.26685823	
Valor crítico de t (dos colas)	2.07387307	

Fuente: Comparación de datos entre mujeres y hombres del grupo control

Según los datos en la tabla t de Student, la media indica que las mujeres obtuvieron 15.90 y los hombres 13.93, esto implica que las mujeres pueden leer mejor que los hombres. En este grupo se refleja que las mujeres aumentaron su rendimiento en lectura inicial. Además refleja que las mujeres alcanzaron una media de 15.90 puntos, con una diferencia de 2.3 puntos comparados con la media de los hombres 13.93 puntos. Según el estadístico $t = 1.26$ es menor que el valor crítico t (dos colas) = 2.07 por lo que se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula que literalmente dice: No existe diferencia estadísticamente significativa al 0.05 de nivel de confianza en la post prueba sobre el aprendizaje de la lectura en lengua materna K'iche' entre hombres y mujeres del grupo control

Se observa que el signo del estadístico t es positivo, por lo tanto las mujeres del grupo control fueron quienes obtuvieron un mejor promedio.

Tabla 10: Comparación de los resultados de la post prueba en hombres y mujeres del grupo experimental a través de la t de Student.

Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas desiguales		
	<i>mujeres</i>	<i>Hombres</i>
Media	22.5	21.2307692
Observaciones	10	13
Estadístico t	0.41560922	
Valor crítico de t (dos colas)	2.07961384	

Fuente: Comparación de datos entre mujeres y hombres del grupo experimental

Según los datos arrojados muestra que después de la intervención y la aplicación de los juegos lúdicos muestra que las mujeres aprovecharon de este recurso, en efecto fueron ellas las

que sacaron buenas calificaciones aunque la diferencia muy baja en comparación con los hombres como puede observarse en la tabla No. 10, en la pre prueba las diferencias de medias entre las mujeres y hombres fue de 1 punto. De acuerdo al signo del estadístico t (siendo negativo) indica que el mejor resultado se obtuvo en la post prueba. Como el estadístico $t = 0.41$ es menor que el valor crítico t (dos colas) $= 2.07$, se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula que indica que “ No existe diferencia estadísticamente significativa al 0.05 de nivel de confianza en la post prueba sobre el aprendizaje de la lectura en lengua materna K'iche' entre hombres y mujeres del grupo control” Por otro lado, se observa en la tabla que el signo del estadístico t es positivo, indica que las mujeres obtuvieron un promedio alto en la post prueba.

V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS.

Esta investigación nace a través de las necesidades que los niños y niñas afrontan de 6 a 7 años de edad quienes llegan por primera vez a la escuela teniendo retos para aprender, reconocer de manera rápida y de manera segura las grafías. Sobre todo aprender a leer en primer grado primaria es un logro que definirá el éxito del estudiante.

Es necesario ratificar que muchos estudiantes presentan dificultades en comprender lo que leen y otros no tienen fluidez en la lectura. Estas realidades tienen sus antecedentes en una mala inducción a la lectura. Tal como menciona MINEDUC (2012) para lograr la fluidez y comprensión lectora, es importante iniciar con una buena base codificando el alfabeto K'iche'. Las estadísticas de la tabla No.2 muestra la situación del rendimiento en la lectura en primer grado del departamento del Quiché los resultados muy bajos a nivel nacional. Esto implica que existe deficiencia en los centros educativos. Pero viendo la tabla No. 4 de la situación y rendimiento en la lectura en primer grado por municipio investigado por DIGEDUCA (2010) resalta que el municipio de Zacualpa los porcentajes son favorables, porque se encuentra arriba del resultado a nivel nacional. Aunque es preciso decir que no existen datos recientes para confirmar la sostenibilidad de dichos logros en dicho municipio, donde ya se dijo, se desarrolló la presente investigación, de primer grado en lectura.

Para la obtención de los resultados, la presente investigación fue de tipo cuasi experimental con un grupo experimental y control con pre y post prueba. Con una intervención de 30 sesiones de una hora cada una, aplicado en el grupo experimental. Al realizar la pre prueba se buscó establecer el conocimiento que poseen los estudiantes sobre la lectura del alfabeto K'iche' antes de aplicar los juegos lúdicos. Tal como menciona Achaerandio, S.J (2009) la decodificación significa conocer las letras para construir y combinar palabras sencillas descomponerlas en sonidos o fonemas y que es la base de una buena comprensión lectora, primer nivel para iniciar la lectura. Y los juegos según Sanuy (1998) el juego es saltar de alegría sobre todo aprender jugando, en el mismo se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades.

Se aplicó una prueba objetiva a dos grupos de estudiantes y se tuvieron los siguientes resultados en la pre prueba según la tabla No. 3 ambos grupos están en el mismo nivel de lectura. Después del análisis estadístico t con el valor crítico de t dos colas se aprueba la hipótesis Nula. Ho.1. En la cual se relaciona con la investigación que realizó Gutiérrez (2016) quién analizó el efecto de un programa centrado en el desarrollo de la lectura en donde los hombres y las mujeres presentaron resultados similares en la pre prueba, en esta investigación ambos grupos están en las mismas condiciones de reconocer los sonidos de algunas grafías antes de aplicar los juegos lúdicos y que el grupo control esta mejor que el grupo experimental.

En el grupo control según los resultados de la tabla No. 4 muestra que las mujeres y los hombres se encuentran en el nivel de lectura igual, esto significa que no existen diferencias de conocimientos de las grafías. Por lo tanto se aprueba la hipótesis nula de la investigación. Si nos concentramos en los resultados del grupo experimental de los hombres y mujeres según el tabal No. 5. Muestra que las mujeres obtuvieron buenos resultados en la pre prueba.

Durante la puesta en marcha se pudo observar que los estudiantes mostraron una actitud agradable y divertida en aceptar los juegos lúdicos. La aplicación de los juegos lúdicos en el proceso evidenció que muchos niños tenían dificultades en codificar los fonemas. Cada sesión los niños mostraban actitud positiva en jugar. Por otro lado, cuando no se llevan a cabo juegos lúdicos, se cae irremediamente en el aprendizaje basado en hacer planas de manera tradicional, tal como ocurrió con el grupo control. Con los juegos lúdicos los estudiantes participaban activamente sin temor ni miedo y lo que aprenden lo recuerdan al siguiente día. En cada sesión la niñez mejora su rendimiento.

Según los resultados de la post prueba que se obtuvo de los cuadros de la t de Student, el grupo experimental alcanzó un nivel superior al grupo control, en la cual se comprueba los efectos de los juegos lúdicos en la decodificación del alfabeto de la lengua materna K'iche' para favorecer el aprendizaje de la lectura en lengua materna como objetivo general de la investigación. De la misma manera se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna Hi de la investigación.

Tal como evidencio Banquix (2014) sobre la aplicación del Baúl de juegos que tuvo buenos resultados en el grupo experimental en la cual los docentes recibieron la capacitación para aplicar la réplica con los niños, teniendo al final buenos resultados aprobando la hipótesis alterna por los resultados. Los juegos son herramientas pedagógicas que se puede implementar para obtener un clima favorable y que el niño se atrae de los juegos lúdicos, siempre que cada juego tenga un objetivo y efectividad. De igual manera Barrera (2009) evidenció en su estudio evaluar el grado de comprensión de la lectura a través de juegos. Se seleccionó una muestra para la investigación, utilizando dos grupos, (control y experimental lo realizó de una manera tradicional y el grupo experimental sección B utilizando juegos, se evaluó a ambos grupos con el mismo modelo de cuestionario para establecer la diferencia y obtener así los resultados estadísticos. Mediante de juegos, dinámicas y canto, el autor utilizó como instrumento para verificar la comprensión de la lectura.

Los hallazgos importantes de la investigación, que los niños aprenden rápido jugando. Los docentes que daban otros grados se interesaron sobre los juegos ya que si se vio el resultado con los niños de primer grado primario. Pero la dificultad que los docentes no dan tiempo para elaborar juegos pedagógicos y que sean lúdicos con un fin de aprendizaje. Se detectó que interés lo tienen, solo hace falta talleres y capacitaciones de parte de las autoridades. Con los juegos lúdicos se alcanzaron los objetivos planteados satisfactoriamente según los resultados obtenidos por el grupo experimental. Al final de la investigación se concluyó que el grupo experimental comprendió y retuvo de una mejor manera la lectura realizada y evaluada por medio de juegos, que las alumnas del quinto grado “B”, quienes también realizaron la lectura

VI. CONCLUSIONES

- La pre prueba indica que no existe diferencia estadística entre ambos resultados, es decir que el grupo control y el grupo experimental al inicio del estudio presentaron condiciones similares en la codificación de los sonidos del Alfabeto K'iche'.
- Los resultados de la pre prueba indican que no existe diferencias en resultados entre hombres y mujeres. Por lo tanto se comprueba que el nivel de lectura de las mujeres y los hombres del grupo control son similares.
- La mayoría de las mujeres del grupo experimental obtuvieron mejores resultados de lectura que los hombres. Por la cual concluye que las mujeres poseen más habilidades en decodificar el alfabeto K'iche' antes de la intervención.
- El grupo experimental obtuvo mejor resultado que el grupo control. se comprueba la contribución efectiva de los juegos lúdicos en la decodificación del alfabeto del idioma Materno K'iche', base principal para una buena iniciación de la lectura. Con la efectividad positiva se comprueba la hipótesis alterna con un 95% de confianza, como resultado de una intervención de 30 sesiones.
- El grupo control demuestra que las mujeres obtuvieron mejores resultados en lectura que los hombres, mostrando una diferencia de 2.3 puntos. Por los resultados se concluye aceptando la hipótesis nula.

VII. RECOMENDACIONES

- Al usar los juegos lúdicos es necesario realizar un diagnóstico antes de la aplicación, a través de esto se perfilan los tipos de materiales a crear y posteriormente utilizar para enfocarse en las particularidades que cada grupo de estudiantes requiere.
- Adoptar la actualización e implementación de nuevas estrategias, como los juegos lúdicos, ayudan a desarrollar las habilidades en las niñas y niños, sobre todo enfocados a la decodificación del alfabeto de la lengua materna K'iche'.
- Implementar el uso de los juegos lúdicos como estrategia para fortalecer en el aprendizaje de la codificación del alfabeto de la lengua materna K'iche' ya que permite obtener resultados significativos en los estudiantes según reflejó la post prueba.
- Preparar juegos lúdicos adecuados al tema a desarrollar, aplicado al contexto para que el niño y niña relaciona los sonidos de las grafías del alfabeto K'iche' en la construcción de palabras. Así puede obtener un resultado significativo durante el ciclo escolar en la lectura.
- Que los juegos lúdicos a crear deben ser llamativos, creativos y formativos. Tomando en cuenta el tiempo de su aplicación para que no pierdan su efectividad.

VIII. REFERENCIAS

- Ajanel, T. (2016) Nivel de comprensión lectora en idioma materno K'iche' (Tesis) Universidad Rafael Landívar. Publicado en Guatemala.
- ALMG. (2013). Uk'iyal Uwachil ri Paxil, Guatemala Multicultural Editado por Prensa libre. Guatemala. C.A.
- ALMG. (2014) Gramatica Normativa del idioma K'iche'. Tercera Edición, Septiembre 2014. Guatemala. C.A.
- Alpizar, J. (2009). Elementos básicos para el estudio de la lectura y la investigación (2ª. ed.) San José, Costa Rica: Edita.
- Archaerandio, L. (2010). Iniciación de la práctica de la investigación. Guatemala. Universidad Rafael Landívar.
- Banquiaux, J. (2014). Implementación de actividades lúdicas a través del baúl del juego. Informe de Tesis para optar el título de licenciatura. Universidad Rafael Landívar. Campus de Quetzaltenango.
- Barrera, N.(2009). El Juego como tecnica para la comprension de la lectura (Tesis de Licenciatura) Universiadad de San Carlos de Guatemala. Facultad de Humanidades de departamento de pedagogia. Guatemala.
- Campos, E. (2010). Cómo dirigir la comprensión de la lectura. Publicado en México. 2da. Edición.
- Chacaj, A. (2014). Nivel de Comprensión lectora en idioma materno K'iche' (tesis de licenciatura) Universidad Rafael Landívar. Publicado en Guatemala.
- Chacón, J. (2010). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Universidad Pedagógica Experimental Libertador Instituto Pedagógico de Caracas. Departamento de Educación Especial. Revista.
- Coloma, R. y Tafur, M. (2000). Estilos de Enseñanza y de aprendizaje, Educación. Vol. IX. W 17. Marzo 2000. Costa Rica.
- Coronel, D. (2015). El juego Ludico como Estrategia Didactica para la Enseñanza de la Lectura en los niños y las niñas de primer grado (Tesis de Licenciatura) Universidad de Carabono Facultad de Ciencias de la Educacion Direccion de Postgrado Maestria en Desarrollo Curricular.

- Culmmins, J. (2012). Interdependencia lingüística y desarrollo educativo de los niños bilingües. (Artículo de Infancia y aprendizaje). De la Universidad de Alberta. Traducido por Montserrat Cortés.
- Delval y Roquel. (2014). Lecturas de psicología del Desarrollo. Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- DIGEBI. (1999). Nuestras Palabras (Lectura y Escritura). Guatemala.
- DIGEDUCA (2009) Construcción de las pruebas de lectura usadas en la evaluación nacional de primero 2008. Guatemala. Ministerios de Educación octubre 2009.
- DIGEDUCA (2010) Base de Datos nivel primario. Guatemala: Ministerio de Educación de Guatemala.
- DIGEDUCA (2013) Reporte general primaria 2010. Guatemala: Ministerio de Educación de Guatemala. Enero 2013.
- Flores, M. (2009) Los niveles de comprensión lectora como investigación educativa. Guatemala 17 de febrero de 2009.
- García, R. (2013). Incidencia del Método SAS en el nivel de comprensión lectora. Tesis de grado, En educación y aprendizaje. Universidad Rafael Landívar. Guatemala
- Galdames, V. Walqui, A. y Gustabson, B. (2008). Enseñanza de Lengua Indígena como Lengua Materna. Guatemala.
- Godoy, C. (2012). Eficacia de un programa de estrategias de lectura para incrementar el nivel de lectura. Tesis de graduación. Guatemala, junio 2012 campus central de la Universidad Rafael Landívar. Quetzaltenango.
- Gutiérrez, R. (2016). Efectos de la lectura dialógica en la mejora de la comprensión lectora de estudiantes. Universidad de Alicante Carretera de San Vicente del Raspeig, s/n, 03690. Alicante, España.
- Hernán, J. y Gómez. N. (2009). Investigación sobre la dimensión lúdica del maestro en formación (revista).
- Hernández, S., Fernández, C., Baptista, L. (2010). Metodología de la Investigación (5ª ed). Perú: Mc Graw Hill.
- Herrera. L (2009). Aplicación de estrategias de lectura. Tesis de maestrías. Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazan. Tegucigalpa, MDC
- IGER. (2011). Idioma Español. Segundo Semestre. Grupo Tacaná. Guatemala.

- Mayorga, A. (2012). Eficacia de un programa para estimular las funciones básicas para el aprendizaje de la lectura inicial. (Un estudio en niños de 6 años de 57 un centro educativo privado del área de Fraijanes). Tesis inédita, Universidad Rafael Landívar, Guatemala.
- MINEDUC. (2008). Currículum Nacional Base, Primer Grado. Guatemala.
- MINEDUC. (2012). Programa Nacional de Lectura Leamos Juntos. Guía docente para la comprensión lectora. Guatemala.
- MINEDUC-DIGEBI. (1993). Guatemala, un País con Diversidad Étnica, Cultural y Lingüística. Fuente: Tradición y Modernidad; Universidad Rafael Landívar Instituto de Lingüística, Guatemala, 1993.
- MINEDUC. (2007). Currículum Nacional Base. Ciclo Básico del Nivel Medio. Versión Preliminar. Guatemala.
- MINEDUC y DICADE. (2006). Conceptos Básicos Sobre la Lectura y Estrategias para la Comprensión Lectora. 1era. Edición. Guatemala
- MINEDUC. (2012). Guía docente para la comprensión lectora del programa “Leamos Juntos” editado en los talleres de la Tipografía Nacional. Guatemala octubre 2012.
- Moreno, A. (2003). Como diseñar actividades de comprensión lectora 3er ciclo de primaria y 1er ciclo de ESO. Serie Amarilla. Edita Gobierno de Navajo.
- Ortiz, M. (2007). Representaciones y prácticas de docentes de educación básica en el campo de la lectura y la escritura. Artículo en proceso de arbitraje en la revista letras. VENEZUELA. 223-249
- Orellana, O. y Roncal, F. (1999). Mejorando Nuestra Comprensión de Lectura. Guatemala.
- Sanuy, C. (1998) Enseñar a jugar. España: Marsiega.
- Vásquez, B. (2014). Efectos del programa “Aprendo Jugando” para la mejora de la comprensión lectora de textos narrativos en niños de segundo grado primaria del colegio Lord Byron. Tesis para optar el grado académico de Magíster en Educación con Mención en Dificultades de Aprendizaje LIMA PERÚ.
- Yvern, A. (1998). ¿A qué jugamos?. Buenos Aires: Bonum

IX.

ANEXOS

Anexo A. Prueba para pre y post para grupo control y experimental en K'iche' y Español



**Universidad
Rafael Landívar**
Tradición Iesuita en Guatemala

FACULTAD DE HUMANIDADES

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN

CAMPUS/SEDES

Campus Regional P. Cesar Augusto

Jerez García, S. J. de Quiché

Kilómetro 166.9 Aldea El Carmen Chitatal,

Santa Cruz del Quiché, carretera a Joyabaj.

Teléfono: 7963 850

K'OTOW CHI'AJ RE NAB'E JUNAB' TIJONIK

Justificación: El nivel de lectura de los estudiantes de primer ciclo, especialmente los niños de primer grado primaria ha sido muy deficiente por varios factores. La aplicación de esta herramienta de evaluación tiene como finalidad de medir el nivel literal en codificar los fonemas para el inicio de la lectura.

Ub'i' ri tinamit: _____ Ub'i' ritijob'al: _____

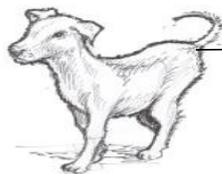
_____ Ab'i: _____

¿Jas ri nab'e ach'ab'al?: K'iche' Kaxlan ch'ab'al:
 ¿Su ri ab'antajik?: Ala: Ali: ¿Janik'apa' ajunab'?:

TAQANIK RECH AJTIJ. Rajawaxik junam kb'an ri k'amb'al no'j xuquje' kya' q'ij chike ri ak'alab' che kikchakunb'ej ri nik'aj chik ruk' kajb'al.

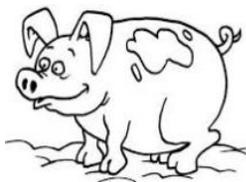
awaj rech ja k'olb'al. K'amb'al na'oj.

0. Ruk' jun juch' chanuk'u ri wachib'al ruk' ri tz'ib' che kumaj utz'ib'axik ri ub'i. .



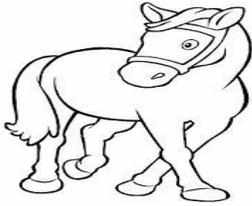
y
tz'
 ch
 u

1. Ruk' jun juch' chanuk'u ri wachib'al ruk' ri tz'ib' che kumaj utz'ib'axik ri ub'i.



k
 t
 b'
 a

2. Ruk' jun juch' chanuk'u ri wachib'al ruk' ri tz'ib' che kumaj utz'ib'axik ri ub'i.



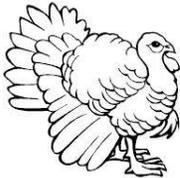
ch
w
k
i

3. Ruk' jun juch' chanuk'u ri wachib'al ruk' ri tz'ib' che kumaj utz'ib'axik ri ub'i. .



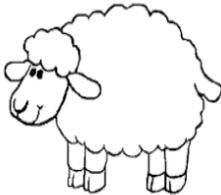
ch
m
tz'
o

4. Ruk' jun juch' chanuk'u ri wachib'al ruk' ri tz'ib' che kumaj utz'ib'axik ri ub'i.



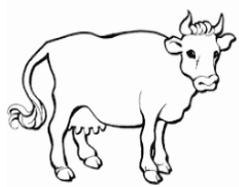
a
p
n
ch

5. Ruk' jun juch' chanuk'u ri wachib'al ruk' ri tz'ib' che kumaj utz'ib'axik ri ub'i.



ch
u
y
o

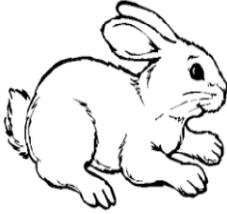
6. Ruk' jun juch' chanuk'u ri wachib'al ruk' ri tz'ib' che kumaj utz'ib'axik ri ub'i. .



w
y
x
u

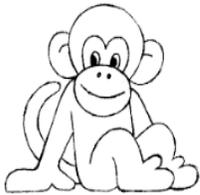
Awajib' che keqe pale jib'.

7. Ruk' jun juch' chanuk'u ri wachib'al ruk' ri tz'ib' che kumaj utz'ib'axik ri ub'i.



s
k
k
i

8. Ruk' jun juch' chanuk'u ri wachib'al ruk' ri tz'ib' che kumaj utz'ib'axik ri ub'i.



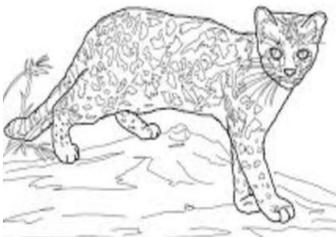
k'
s
q
l

9. Ruk' jun juch' chanuk'u ri wachib'al ruk' ri tz'ib' che kumaj utz'ib'axik ri ub'i.



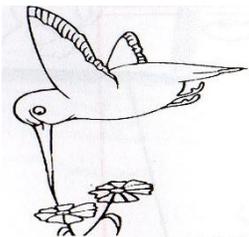
u
r
i
k

10. Ruk' jun juch' chanuk'u ri wachib'al ruk' ri tz'ib' che kumaj utz'ib'axik ri ub'i.



r
l
y
k

11. Ruk' jun juch' chanuk'u ri wachib'al ruk' ri tz'ib' che kumaj utz'ib'axik ri ub'i.



j
l
tz'
w

12. Ruk' jun juch' chanuk'u ri wachib'al ruk' ri tz'ib' che kumaj utz'ib'axik ri ub'i.



k
a
x
m

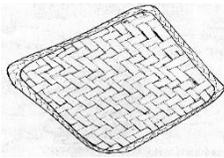
13. Ruk' jun juch' chanuk'u ri wachib'al ruk' ri tz'ib' che kumaj utz'ib'axik ri ub'i



t
l
j
s

Staq che kekoj pa le ja k'olb'al

14. Ruk' jun juch' chanuk'u ri wachib'al ruk' ri tz'ib' che kumaj utz'ib'axik ri ub'i.



ch
k
t
p

15. Ruk' jun juch' chanuk'u ri wachib'al ruk' ri tz'ib' che kumaj utz'ib'axik ri ub'i .



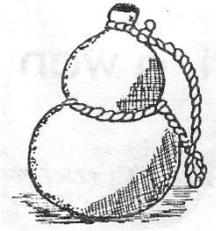
t
r
n
tz

16. Ruk' jun juch' chanuk'u ri wachib'al ruk' ri tz'ib' che kumaj utz'ib'axik ri ub'i ..



ch'
tz'
t'
b'

17. Ruk' jun juch' chanuk'u ri wachib'al ruk' ri tz'ib' che kumaj utz'ib'axik ri ub'i .



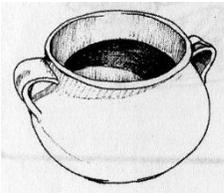
tz
tz'
j
k

18. Ruk' jun juch' chanuk'u ri wachib'al ruk' ri tz'ib' che kumaj utz'ib'axik ri ub'i.



a
r
j
l

19. Ruk' jun juch' chanuk'u ri wachib'al ruk' ri tz'ib' che kumaj utz'ib'axik ri ub'i.



t'
ch
j
l

20. Ruk' jun juch' chanuk'u ri wachib'al ruk' ri tz'ib' che kumaj utz'ib'axik ri ub'i.



n
k
o
l

21. Ruk' jun juch' chanuk'u ri wachib'al ruk' ri tz'ib' che kumaj utz'ib'axik ri ub'i.



r
k
e
r

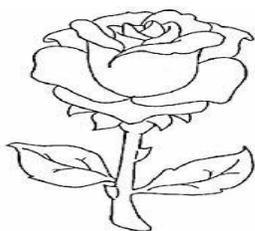
22. Ruk' jun juch' chanuk'u ri wachib'al ruk' ri tz'ib' che kumaj utz'ib'axik ri ub'i.



t
q
j
o

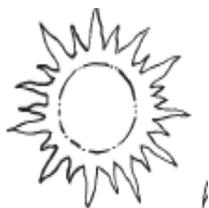
Sutaq rech Uk'ux kaj xuquje' Uk'ux ulew

23. Ruk' jun juch' chanuk'u ri wachib'al ruk' ri tz'ib' che kumaj utz'ib'axik ri ub'i.



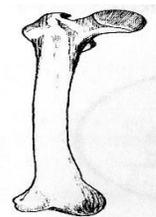
l
r
o
m

24. Ruk' jun juch' chanuk'u ri wachib'al ruk' ri tz'ib' che kumaj utz'ib'axik ri ub'i.



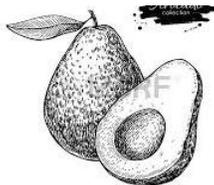
w
x
q'
r

25. Ruk' jun juch' chanuk'u ri wachib'al ruk' ri tz'ib' che kumaj utz'ib'axik ri ub'i.



u
b'
y
e

26. Ruk' jun juch' chanuk'u ri wachib'al ruk' ri tz'ib' che kumaj utz'ib'axik ri ub'i.



k
t
b'
o

Ukab' Tanaj.

We job' k'otow chi'aj we chanim xa kajuch' uxe' ri ub'i ri wachib'al. Chawala' ri k'amb'al no'j.

0. Chajuchu ub'i ri wachib'al pa le tanaj tzij keraqtajik pa le utzal..



am
ik
aj

1. Chajuchu ub'i ri wachib'al pa le tanaj tzij keraqtajik pa le utzal.



Imul
Kuk
Yak

2. Chajuchu ub'i ri wachib'al pa le tanaj tzij keraqtajik pa le utzal.



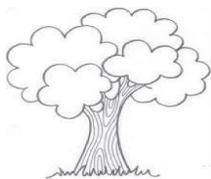
me's
chij
koj

3. Chajuchu ub'i ri wachib'al pa le tanaj tzij keraqtajik pa le utzal.



ab'aj
mexa
kexu'

4. Chajuchu ub'i ri wachib'al pa le tanaj tzij keraqtajik pa le utzal.



che'
jab'
rax

5. Chajuchu ub'i ri wachib'al pa le tanaj tzij keraqtajik pa le utzal.



Xik
Xa't
Xib'



K'OTOW CHI'AJ RE NAB'E JUNAB' TIJONIK

Justificación: El nivel de lectura de los estudiantes de primer ciclo, especialmente los niños de primer grado primaria ha sido muy deficiente por varios factores. La aplicación de esta herramienta de evaluación tiene como finalidad de medir el nivel literal en codificar los fonemas para el inicio de la lectura.

Municipio: _____ Establecimiento: _____

Nombre del estudiante: _____

Idioma materno: K'iche' Español

Sexo del estudiante: niño niña Edad del estudiante:

Instrucciones del aplicador: Antes de que los niños y las niñas empiecen a responder la prueba, todos juntos responden el ítem del ejemplo. Posteriormente, se deja que los niños y niñas trabajen el resto de los ítems tomando el tiempo.

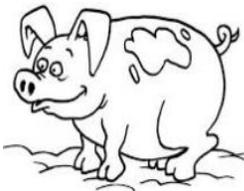
Animales Domésticos. El cero te servirá de ejemplo.

0. Une con una línea la imagen con la letra que inicia su nombre en idioma K'iche'.



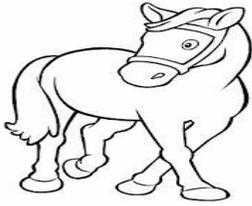
- y
- tz' _____
- ch
- u

1. Une con una línea la imagen con la letra que inicia su nombre en idioma K'iche'.



- k
- t
- b'
- a

2. Une con una línea la imagen con la letra que inicia su nombre en idioma K'iche'



ch

w

k

i

3. Une con una línea la imagen con la letra que inicia su nombre en idioma K'iche'



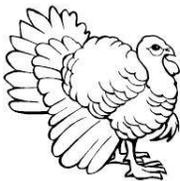
ch

m

tz'

o

4. Une con una línea la imagen con la letra que inicia su nombre en idioma K'iche'



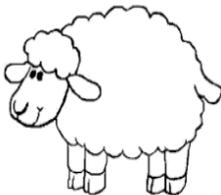
a

p

n

ch

5. Une con una línea la imagen con la letra que inicia su nombre en idioma K'iche'



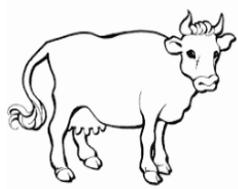
ch

u

y

o

6. Une con una línea la imagen con la letra que inicia su nombre en idioma K'iche'



w

y

x

u

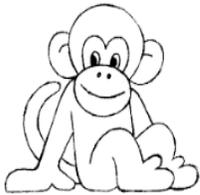
Animales salvajes.

7. Une con una línea la imagen con la letra que inicia su nombre en idioma K'iche'



s
k
k
i

8. Une con una línea la imagen con la letra que inicia su nombre en idioma K'iche'



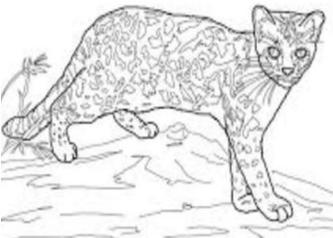
k'
s
q
l

9. Une con una línea la imagen con la letra que inicia su nombre en idioma K'iche'



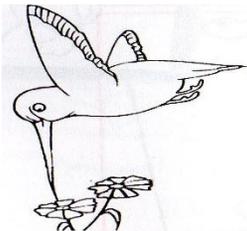
u
r
i
k

10. Une con una línea la imagen con la letra que inicia su nombre en idioma K'iche'



r
l
y
k

11. Une con una línea la imagen con la letra que inicia su nombre en idioma K'iche'.



j
l
tz'
w

12. Une con una línea la imagen con la letra que inicia su nombre en idioma K'iche'.



- k
- a
- x
- m

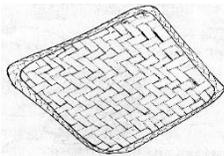
13. Une con una línea la imagen con la letra que inicia su nombre en idioma K'iche'.



- t
- l
- j
- s

Objetos de hogar

14. Une con una línea la imagen con la letra que inicia su nombre en idioma K'iche'.



- ch
- k
- t
- p

15. Une con una línea la imagen con la letra que inicia su nombre en idioma K'iche'.



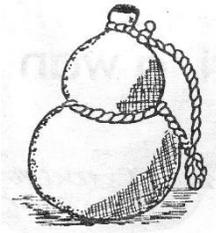
- t
- r
- n
- tz

16. Une con una línea la imagen con la letra que inicia su nombre en idioma K'iche'.



- ch'
- tz'
- t'
- b'

17. Une con una línea la imagen con la letra que inicia su nombre en idioma K'iche'



tz
tz'
j
k

18. Une con una línea la imagen con la letra que inicia su nombre en idioma K'iche'



a
r
j
l

19. Une con una línea la imagen con la letra que inicia su nombre en idioma K'iche'



t'
ch
j
l

20. Une con una línea la imagen con la letra que inicia su nombre en idioma K'iche'



n
k
o
l

21. Une con una línea la imagen con la letra que inicia su nombre en idioma K'iche'



p
r
k
e

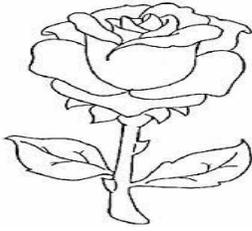
22. Une con una línea la imagen con la letra que inicia su nombre en idioma K'iche'



t
q
j
o

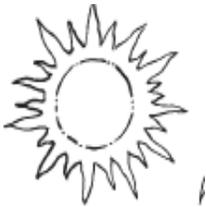
Elementos de la naturaleza

23. Une con una línea la imagen con la letra que inicia su nombre en idioma K'iche'



l
r
o
m

24. Une con una línea la imagen con la letra que inicia su nombre en idioma K'iche'



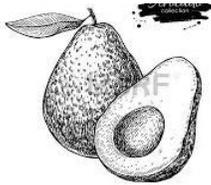
w
x
q'
r

25. Une con una línea la imagen con la letra que inicia su nombre en idioma K'iche'



u
b'
y
e

26. Une con una línea la imagen con la letra que inicia su nombre en idioma K'iche'.

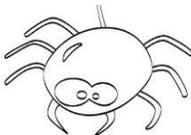


k
t
b'
o

Segunda Parte.

A continuación se te presenta 5 preguntas. Subraye el nombre del animal que aparece a la par. EL cero te servirá de ejemplo.

0. Une con una línea la imagen con la letra que inicia su nombre en idioma K'iche'.



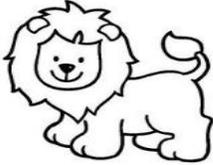
araña
chile
elote

1. Une con una línea la imagen con la letra que inicia su nombre en idioma K'iche'.



conejo
ardilla
comadreja

2. Une con una línea la imagen con la letra que inicia su nombre en idioma K'iche'.



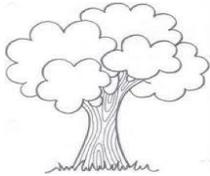
gato
oveja
león

3. Une con una línea la imagen con la letra que inicia su nombre en idioma K'iche'.



piedra
mesa
queso

4. Une con una línea la imagen con la letra que inicia su nombre en idioma K'iche'.



árbol
lluvia
verde

5. Une con una línea la imagen con la letra que inicia su nombre en idioma K'iche'.



aguila
sopilote
paloma

Anexo B. Evidencia de la validación de instrumentos por expertos



Anexo C. Metodología para la validación del instrumento.

No.	Actividades
1	Invocación a Dios
2	Bienvenida
3	Presentación del participante
4	Presentación del Objetivo de la reunión
5	Presentación del título del Anteproyecto de tesis
6	Presentación de la pregunta de investigación
7	Presentación del Objetivo de la investigación
8	Presentación de los hipótesis
9	Presentación de los indicadores que se quieren medir a base de los objetivos.
10	Revisión por ítems del instrumento
11	Sugerencias generales de parte los invitados profesionales.
12	Agradecimiento

PROPUESTA
EFFECTOS DE LOS JUEGOS LÚDICOS EN LA DECODIFICACIÓN DEL
ALFABETO DE LA LENGUA MATERNA K'ICHE'.

INTRODUCCIÓN

El juego lúdico es una de las estrategias que muchos docentes en la actualidad en los centros educativos no lo aplican, ellos facilitan el aprendizaje tradicional iniciando con el proceso de la escritura que no lo correcto, los niños necesitan están motivados en su aprendizaje para iniciar aprender a codificar sus primeras letras. Esto se logra a través de la aplicación didácticas adecuadas como son los juegos lúdicos ya que despierta el interés del estudiante a participar. En la intervención se observó que la maestra no aplica juegos. Pasa todo el día sentada calificando y asignando tareas. La mejor manera que los niños y niñas aprenden es jugando. Archaerandio (2010) menciona que la mejor manera de aprender a leer es iniciar con la codificación ya que es base para mejorar la lectura. Como se mejora, creando variedad de juegos lúdicos.

Objetivo general

Mejorar el nivel de la codificación del alfabeto K'iche' para mejorar la lectura aplicando juegos lúdicos.

Objetivos específicos

- Promover e implementar juegos lúdicos para mejorar la lectura.
- Mantener a los niños motivados por medio de juegos lúdicos.
- Crear juegos lúdicos para fortalecer la lectura.

A. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

CRONOGRAMA DE LA INTERVENCIÓN					
Fechas	Tema	Actividades	Recursos	Evaluación	Tiempo
13 al 17	diagnostica	Pre tés	hojas		2 horas
20 al 24 de febrero	Creaciones de formas	lotería y memorias de formas	Mesas, tapitas y cartones del juego.	La evaluación se da durante el proceso, cada actividad es evaluada por la aplicación de los juegos, si el niño o niña. Cuando el niño o niña logra terminar el juego, implica que hubo aprendizaje.	3 horas
27 al 03 de marzo	Clasificación de formas	La pesca y sopas de formas.	Mesas y cartones del juego		3 horas
06 al 10 de marzo	Formas de los fonemas existentes.	Memorias y la pesca de formas de las grafías y sopas de grafías.	Cartones de ilustraciones y cuentos		3 horas
13 al 17 de marzo	Sonido de las fonemas	Juegos de dados con grafías del alfabeto. Y sopa de grafías	Mesas, canastas y tarjetas dl juego		3 horas
20 al 24 de marzo	Sonido de las grafías	Juego de lotería con fonemas	Dibujos, hilos, ganchos		3 horas
27 al 31 de marzo	Sonidos de las grafías asociando con imagen	Competencia Gusanito del alfabeto K'iche' con fonemas con imagen	Espacio amplio, e ilustraciones del juego		3 horas
03 al 07 de abril	Sonidos de las grafías asociando con imagen	Loterías en K'iche' y la pesca de imagen con grafías	Tarjetas, tapitas y tarjetas para la pesca		3 horas
10 al 14 de abril	Asociación de fonemas consonantes y vocales	Juego de palabras picadas con imagen y sopa de letras.	Tarjetas. Niños y niñas		3 hora
17 al 21 de abril	Asociación de fonemas consonantes y vocales	Juegos de palabras picadas y dados de fonemas.	Targetas		3 hora
24 al 28 de abril	Asociación de fonemas consonantes y vocales	Dados y sopa de letras.	Cubos y sopas de letras		3 hora
01 al 05 de mayo	Formación de silabas con fonemas y vocales	Gusanito mágico y dados	Cartones y los niños y niñas	3 hora	
08 al 12 de mayo	Lectura de palabras de tres fonemas.	Ruleta de palabras con ilustración	Cartones de las grafías	3 hora	
15 al 19 de mayo	Aplicación de Pos prueba				1 hora con 10m.

B. CRONOGRAMA ESPECÍFICO DE LA INTERVENCIÓN.

fechas	Nombre del juego aplicado	DESARROLLO
13 de febrero	Aplicación pretes al grupo experimental	El grupo evaluado se detectó que los niveles de conocimiento del alfabeto k'iche es muy poca porque marcaron las grafías que inicie el nombre en español. Algunos sacaron buenos resultados pero la mayoría tuvo bajos resultados. Los estudiantes que sacaron buenas calificaciones son estudiantes que estuvieron en preprimaria. Al principio esta sección es asignado como control pero después se cambió porque el otro grupo hubo diferencias positivas en los resultados. De esta manera se dejó como experimental esta sección de primero "A". Los niños contestaron las preguntas en 50 minutos.
15 de febrero.	Aplicación pretes al grupo control	Los resultados obtenidos de este grupo Sección "B" se detectó que los estudiantes tienen conocimientos del abecedario del idioma español y no el alfabeto K'iche'. Los estudiantes algunos de ellos realizaron la mayoría de las opciones satisfactoriamente pero la mayoría sacó resultados similares al grupo experimental. Al realizar el análisis de los resultados se concluyó que este grupo se quedó como grupo control porque los estudiantes algunos son repitentes y otros son de nuevo ingreso. De esa razón hubo resultados factibles por los estudiantes repitentes que son la mayoría.
20 de febrero	Creación de formas con los estudiantes.	La presentación con los estudiantes de primer grado sección A. la mayoría de ellos se alegraron por la actividad. Se planteó que cada uno buscará algo que tenga en su alrededor y lo dibujara en una hoja. Todos los estudiantes alegremente buscaron y dibujaron. Se pidió que realizaran dos del mismo estilo. Unos estudiantes no encontraron algo físico lo que hicieron es dibujar algo de la naturaleza. Después pegaron en una cartulina y luego cortarla para que cada uno da a conocer su ilustración y echar en una caja y revolverlas todas. Salir al corredor para vaciar todas en el piso y los estudiantes en un lado y después se les explica que cada uno debe buscar lo que dibujo y encontrar su par. El tiempo fue suficiente para trabajar, sesenta minutos exactos. Los estudiantes exclamando ¡cuando vuelvo! para jugar. Porque la maestra solo letras nos da en el cuaderno exclamo uno de ellos. Y el maestro argumentado que los niños no saben nada, cuesta con ellos.
22 de febrero	Juego de loterías de formas	En el desarrollo los niños y niñas, algunas desconocían este juego. Inicé explicando las instrucciones del juego, los mismos niños y niñas tomaron nueve tapitas y un cartón de juego. Todos emocionados para iniciar el juego. El primero que llena su tarjeta grita ¡LOTERIA! Se lleva un premio. El objetivo del juego es que cada estudiante logra comparar las formas de las tarjetas pequeñas con las que aparecen en su cartón. La mayoría de ellos muy atentos sobre la imagen que va a parecer y lo más importante es

		que algunos se acercan para comparar sus cartones y otros lo distingue rápido y gritan ¡yo tengo! El juego se trata de sacar la tarjeta y no mencionar nombres solo mostrar la figura para que ellos lo comparan y marcan se tienen algo igual en el cartón. Los estudiantes muestran una actitud positiva y motivante durante el proceso del juego, a ver que figura sale.
24 de febrero	Juego de memorias de formas	Los estudiantes entusiasmados para jugar memoria de formas. Se evidencio durante el juego, que muchos de los estudiantes distinguen las formas iguales y otros que aún les cuesta encontrar el par de la ilustración, aun no logran asimilar color, forma y tamaño. Este juego se realizó en el corredor del salón de clase, se vació todas las tarjetas en el corredor y se forma dos hileras para que cada estudiante pasa a buscar pares. El juego concluyo satisfactoriamente porque la mayoría de los estudiantes encontraron pares.
27 de febrero	La pesca de formas	Este juego es similar a la memoria con la diferencia que todas las figuras están a la vista. Se juega al corredor del salón, primero se coloca lazo para marcar el área del pozo de la pesca y luego se vacía las ilustraciones distribuyendo en el espacio del estanque, se entrega un pedazo de pita con un gancho de ropa para elaborar un anzuelo para pescar, cada tarjeta tiene un gancho de ropa para facilitar su pesca. Los niños motivados tratando de pescar ilustraciones. Algo muy importante es pescar pares, durante el proceso, los estudiantes pescaron y luego ordenadamente pasa en medio del pozo para dar a conocer lo que pescó, por la cantidad de alumnos no alcanzo una hora de su desarrollo. Lo más importante que todos estaban atentos sentados alrededor del estanque escuchando.
01 de marzo	La pesca de formas	Este día se jugó la pesca nuevamente para que los pendientes en exponer de la clase anterior puedan pasar. Pero se tuvo que pescar nuevas tarjetas y después se socializó. Al final pasaron otros que ya han pasado porque ellos quieren pasar.
03 de marzo	Sopa de formas diferentes de los anteriores.	En clase se pidió a cada estudiante que dibuje dos veces cuatro objetos que encuentra en su aula, en una hoja adicional que el facilitador hace entrega a cada uno y luego lo recortan y depositan en una canasta. El juego consiste en formar cinco grupos de la misma cantidad y se pide a los estudiantes ordenadamente salir para ir a la cancha y allí se forman por grupo. Después se coloca en frente al otro lado de la portería de la cancha las canastas con las ilustraciones. Es una competencia de quien encuentra el par de la ilustración y la deja afuera de la canasta el par que se encontró. El primer jugar sale corriendo toma una imagen y busca su par y la deja afuera y regresa corriendo a tocar al compañero o compañera gana el grupo en unir todas las tarjetas en pares. En conclusión los estudiantes animados apoyando al compañero, más de algunos

		tuvieron la dificultad en distinguir formas iguales.
Lunes 06 de marzo	Memoria de las grafías del alfabeto K'iche'	Los niños y niñas de primer grado después de jugar en asimilar y distinguir formas se aplica los mismos juegos con el reconocimiento de las formas de las grafías del alfabeto K'iche'. Se evidencio durante el juego que la mayoría de los estudiantes lograron distinguir las formas de las grafías iguales. El juego se aplicó entregando un juego de memoria de las grafías del alfabeto K'iche' a cada grupo según las mesas formadas dentro del salón de clase. El juego concluyo satisfactoriamente porque la mayoría de los estudiantes ya conocen el proceso del juego y las reglas.
Miércoles 08 de marzo	La pesca de las formas de las grafías	Este juego ya se jugó una vez y los estudiantes estaban motivados cuando se les menciona el juego de la pesca pero con otras formas o letras que algunos ya conocen. Alguno niño y niñas exclamaron que algunas figuras ya conocen pero existe una mayoría que no. Se explica que el juego es solo se pesca los que son iguales. Lo interesantes que los niños durante el juego murmuraban el nombre y el sonido de algunas grafías conocidas.
Viernes 10 de marzo	Cubos de las grafías del alfabeto	Este juego se realizó en la cancha. Habían cuatro cubos con las grafías del alfabeto K'iche'. Esta actividad lúdica consiste en que cada estudiante toma un dado y la tira la grafía que sale tiene que buscar en una caja en donde están las sopas de las grafías en grande, al encontrar la saca y la pone encima del cubo para que todos vean si es correcto o incorrecto. La mayoría de los estudiantes participaron activos en el juego pero existen algunos que aun que tienen dificultad en reconocer la figura, porque no lograron el objetivo del juego.
13 de marzo	Lotería del alfabeto K'iche' para reconocer sonidos	El objetivo principal del juego es que los estudiantes pronuncien los sonidos de la grafía. Los niños alegres porque es otro juego de loterías con imágenes diferentes. El primer juego cada tarjeta que sale se pronuncia el sonido y se les muestra la figura de la grafía para que ellos colocan una tapita encima de la imagen que sale. El segundo juego ya solo pronunciación. En conclusión del juego se evidencia que muchos de los niños y niñas conocen el nombre de la mitad de las grafías del alfabeto K'iche' pero desconocen el sonido.
15 de marzo	Juego de pronunciación de sonidos mediante sopa de grafías.	El juego lúdico consiste en que todos los niños se le asignan un pedazo de hilo con una tarjeta de una grafía grande para colgar en el cuello. Todos en la cancha buscan su pareja pronunciando es sonido de la letra, la segunda partes todos se cierran los ojos con un trapo para buscar su pareja pronunciando el sonido de la misma grafía. Este juego se evidencio que los estudiantes confunden el sonido de la b' con la W y la dificultad el sonido de las grafías glotalizadas.
17 de marzo	Cubos con las grafías y sonidos	En este juego lúdico se utilizó cuatro cubos de treinta centímetros con las grafías del alfabeto en donde cada niño lanza el dado y la grafía que sale lo pronuncia y menciona un nombre que inicie con

	onomatopéyico	la grafía. Así sucesivamente participan todos los estudiantes
20 de marzo	Lotería de grafía e imagen	En el proceso del juego lúdico se verificó el aprendizaje de los estudiantes que la mayoría conocen formas de las letras y los sonidos de las grafías. Al principio se pronuncia el sonido y se les muestra, durante una hora solo se jugó dos veces. Se verificó que los estudiantes que les constaba al principio ya conocen algo, pero existen dos estudiantes que les dificultan pronunciar y reconocer las grafías.
22 de marzo	Lotería de grafía e imagen	En esta intervención no se jugó el mismo juego y las mismas tarjetas pero la diferencia es que: cada tarjeta que sale solo se pronuncia el sonido de la grafía, ya no se muestra, ya solo se da pista un animal que inicie el nombre. Al finalizar el juego se verifico que la mayoría de los estudiantes logran reconocer la grafía mediante su sonido.
24 de marzo	Formar palabras mediante de sopa de letras.	Este juego consiste en que debe haber varias tarjetas largas de 14 por 8 centímetros con palabras completas y esas mismas palabras deben estar en la sopa de letras. Cada estudiante se le asigna una tarjeta y se forman en círculos en la cancha y se coloca todas las letras en el centro y cada estudiante debe de buscar y formar su palabra que le correspondió al formar cada estudiante le da lectura de su palabra. En conclusión se evidencio que todos los niños lograron formar las palabras en el piso que les correspondió exitosamente y la pronunciación de los grafemas.
27 de marzo	Cubos de palabras para formar con sopa de letras	Es similar con el juego lúdico anterior, la diferencia esta, que cada niño o niña lanza el cubo y la palabra que le sale debe formar con las mismas sopas de letras y debe de dar lectura. Sucesivamente sigue el turno. Los niños y niñas mostraron interés de su turno y emocionadamente tiran el cubo y rápidamente forman su palabra son las letras en tarjetas.
17 de abril	Buscando la grafía que inicie el nombre de la imagen. Mediante una sopa de imagen y grafía.	Los niños y las niñas mostraron interés y motivación en el proceso del juego en la cancha. Lo que se observó que la mayoría de los niños lograron el objetivo del juego porque a cada niño se le entrego una imagen y tiene que buscar la grafía que inicie su nombre, algunos lo hacen rápido y otros les cuesta un poquito pero lo logran, después cada uno debe de mencionar el sonido de la grafía. De los 26 niños que asistieron ese día tres niños no lograron el objetivo. Se detectó que aún hay que trabajar con ellos. Y la maestra argumenta que son especiales porque no se les queda nada.
18 de abril	Lotería de grafía, imagen y nombre.	El proceso de este juego de mesa es que los niños ya conocen el desarrollo porque ya han jugado. La diferencia es que ahora solo se menciona el nombre de la grafía y el nombre de la ilustración, se repite dos veces. Los niños y niñas todas atentas porque el que gana recibe un dulce como premio. Todos los niños logran reconocer excepto un varón que se distrae mucho y no escucha la pronunciación de la grafía y la palabra. El objetivo del juego que

		los niños y niñas logran asociar el sonido de la grafía con el nombre de la imagen.
19 de abril	Loterías de grafías e imagen y nombre	Se juega el mismo juego de lotería, se juega dos veces y los niños los que les costaba, ya mejoraron. Solo se logra jugar dos veces durante una hora.
21 de abril	Juego gusanito del alfabeto K'iche'	Este juego lúdico su uso fue muy divertido porque los estudiantes querían pasar todos juntos. El desarrollo del juego fue en la cancha en donde los niños hicieron un círculo y cada niño tira un dado, el número que le sale el dado el estudiante tiene que ir caminando hacia el número del círculo del gusanito, primero el niño tiene que formar el nombre completo de la figura que aparece en ese círculo utilizando sopas de letras. En conclusión la mayoría de los niños lograron formar el nombre de la figura que les correspondía en el piso a la par del juego, 5 de ellos aún tienen dificultades.
24 de abril	Juego de palabras picadas	El juego de las palabras picadas consiste en que los niños mediante de tarjetas partidas en medio igual las palabras, en donde el niño toma una y luego busca su otra parte para formar la palabra completa. La aplicación de este juego para los niños es nuevo, igual que la maestra muy curiosa paso observando el proceso que se realizó en el campo. Los estudiantes al principio les costaban encontrar la parte pero con ayuda de todos logran armar la palabra. Los estudiantes formados en círculos y pasan 5 para formar las palabras y así sucesivamente sigue el juego hasta que todos pasen.
26 de abril	Dando lectura con las palabras picadas	Segundo día de la aplicación del juego. Consistió que los estudiantes ya sabían el juego. Primero se les pidió que realicen un círculo y en el centro se vació todas las tarjetas que son partes de las que cada uno tiene, cuando se les diga todos tienen que buscar la otra mitad, si la encuentran la colocan en el piso y se espera que todos terminen. El segundo paso, cada uno tiene que leer su palabra
28 de abril	Dados de sílabas para pronunciar palabras sonidos	Se evidencio que los niños han avanzado, porque ya pueden leer palabras en su idioma materno.
03 de mayo	Dados de sílabas para formar palabras	Se juega el mismo juego, la diferencia que el niño utiliza dos dados, uno de las vocales y otros de las consonantes. El niño lo lanza y da lectura lo que sale de la ruleta.
05 de mayo	Juego de palabras picadas (competencia)	En este juego que la segunda vez. El juego inicio partiendo el grupo en dos, un grupo se le asignó la primer parte de la tarjeta y los integrantes del otro grupo la segunda parte de las tarjetas. Después se colocan en extremos de la cancha, cuando se diga parejas, todos tienen que buscar su pareja formando la palabra en el pavimento. Lo deletrean juntos. Y así sucesivamente termina el

		juego. En esta fase los niños mostraron interés y dominio del juego logrando formar las palabras. Durante el juego se cambian las tarjetas.
08 de mayo	Ruleta de las grafías e imagen del alfabeto K'iche'	La aplicación de este juego lúdico consistió en que todos los niños y niñas sentados. Pasan por turnos a girar la ruleta y pronunciar el sonido de la grafía que les corresponde según la ruleta y el nombre de la imagen y pronunciar una palabra más con la letra. Y todos la pronunciar en voz alta.
09 de mayo	Ruleta para formar palabras	Los niños y niñas jugaron a la ruleta nuevamente para formar palabras. Daban vuelta a la ruleta y la grafía que sale tienen que ir a la sopa de letras para formar el nombre de la imagen aparece en la ruleta en el piso. Y luego lo leen.
12 de mayo	Sopa de palabras y silabas para formar pequeñas oraciones	En el desarrollo de este juego los estudiantes lograron formar varias palabras utilizando sopas de letras de silabas. En la cancha realizan un círculo y se les asigna una imagen. Para formar el nombre. Pasan en cinco en cinco. Después se menciona una silabas y todos la forman. Todos los niños y niñas lograron formar las palabras. Menos dos estudiantes.

C. FOTOGRAFIAS DE APLICACIÓN DE ALGUNOS JUEGOS LUDICOS.

Estudiantes del grupo Experimental.



1. Aplicación de la ruleta de grafías con imagen



2. Aplicación de los cubos con las grafías asociando con las sopas de letras.



3. LOTERIA DE GRAFÍAS DEL ALFABETO K'ICHE' CON IMAGEN.

a	b'	ch	t	t'	tz	q	q'	s	K	r	n
ch'	e	i	tz'	u	w	t	tz	tz'	p	q'	s
j	k	k'	x	y	a	w	x	a	t'	tz'	w

l	m	n	a	ch	ch'	a	ch'	i	y	a	ch'
o	q	q'	i	j	k'	k'	l	o	j	l	o
q'	r	s	l	n	o	b'	u	i	q'	t	tz'

x	k	n	a	i	l	b'	e	k	r	q'	tz'
q'	t'	w	q	t	w	m	r	p	a	l	t
a	j	o	tz'	k'	b'	t'	u	y	k	t'	j

a	ch'	j	k	p	t'	ch	j	n	ch'	o	tz'
l	o	q'	y	j	q'	q'	tz	x	i	t	k'
t	tz'	x	x	a	l	ch'	l	u	p	j	a

TARGETAS PARA JUGAR: Con estas tarjetas se juega la pesca y memorias.

a	b'	ch	o	p	q
ch'	e	i	q'	r	s

j	k	k'	t	t'	tz
l	m	n	tz'	u	w