

LA LÚDICA CONDICIÓN DE POSIBILIDAD PARA LA LECTOESCRITURA

SOLANGELLIE ARANGO NIETO

MARÍA MILENA GONZÁLEZ ASPRILLA

NANCY CRISTINA RAMÍREZ HERNÁNDEZ



**Universidad Católica de Manizales
Facultad de Humanidades
Ciencias Sociales y Educación
Maestría en Educación
Manizales
2013**



LA LÚDICA CONDICIÓN DE POSIBILIDAD PARA LA LECTOESCRITURA

SOLANGELLIE ARANGO NIETO

MARÍA MILENA GONZÁLEZ ASPRILLA

NANCY CRISTINA RAMÍREZ HERNÁNDEZ

ASESOR: Mgr. HENRY ANTONIO MESA IDÁRRAGA

**Universidad Católica de Manizales
Facultad de Humanidades
Ciencias Sociales y Educación
Maestría en Educación
Manizales
2013**

Agradecimiento

SOLANGELLIE ARANGO NIETO

En el primer lugar quiero agradecerle al todopoderoso por la vida y permitirme cada día ascender más en mi escala profesional. A mi mamá por confiar en mis capacidades y apoyarme en cada uno de uno de los escalones pisados, a mi tía Lila por su acompañamiento en cada mañana, a mi hijo por tener que esperar por una mamá, y por último a Víctor Hugo mi esposo, por su apoyo, comprensión, amor y sobre todo por creer en mí.

Son muchas las personas que han formado parte de mi vida profesional a las que les encantaría agradecerles su amistad, consejos, apoyo, ánimo y compañía en los momentos más difíciles de mi vida. Algunas están aquí conmigo y otras en mis recuerdos y en mi corazón, sin importar en donde estén quiero darles las gracias por formar parte de mí, por todo lo que me han brindado y por todas sus bendiciones.

AGRACECIMIENTO MARIA MILENA GONZALEZ ASPRILLA

Agradezco inmensamente a Dios todo poderoso por haberme puesto todo a mi alcance para llevar a cabo esta meta propuesta, y lograr salir adelante. A mi madre, mis hijos, mi esposo, y a mis hermanas quienes en todo momento se preocuparon, me ayudaron y creyeron en mí y en cada uno de los pasos que di durante el trayecto en esta ardua labor.

A todos mis compañeros de trabajo, al señor rector de mi institución, a los padres de familia y estudiantes por la colaboración, y apoyo que recibí de cada uno de ellos en cuyas manos está el cambio que Colombia necesita.

AGRACECIMIENTO

NANCY CRISTINA RAMIREZ HERNANDEZ

Mi agradecimiento infinito a Dios, por iluminarme, guiarme y permitirme conquistar este nuevo éxito en mi vida.

A mi esposo Alberto por su paciencia y apoyo incondicional.

A mi cuñado Gustavo por estar siempre allí expectante a orientarme con su sapiencia infinita.

A mis hermanas, por apoyarme y ser mi punto de apoyo durante este recorrido.

A familia en general por su acompañamiento perenne, y por creer siempre en mí.

A la universidad y a los profesores por que sin su experticia no hubiera sido posible atravesar el umbral de este trayecto recorrido.

A mis compañeros inseparables, que me brindaron sus conocimientos y amistad tan oportuna.

TABLA DE CONTENIDO

TABLA DE CONTENIDO.....	3
A LA LUZ DE LA LÚDICA.....	6
INTRODUCCIÓN.....	7
RESUMEN.....	10
ABSTRACT.....	11
PROPUESTA DE LA INVESTIGACIÓN.....	12
LA ACTITUD LÚDICA.....	17
VALIDACIÓN CONTEXTUAL DE LA INVESTIGACIÓN.....	20
CONTEXTO.....	22
CONTEXTO JURÍDICO.....	25
CIMENTOS DE LA LÚDICA.....	26
TRAYECTO HOLOGRAMÁTICO.....	29
MÉTODO: EVOLUCIÓN POR EL PUENTE.....	32
ESCALONANDO PUENTES LÚDICO-ESCRITURALES.....	34
FORJANDO APRENDIZAJES DESDE EL PUENTE LÚDICO HACIA LA LECTOESCRITURA.....	36
LA LÚDICA COMO PUENTE EN ACTITUD FRENTE A LA VIDA Y HERRAMIENTA HACIA EL APRENDIZAJE EN DIALOGICIDAD CON LOS AUTORES.....	39

POSIBILITANDO LA LÚDICA COMO PUENTE ENTRE LA COTIDIANIDAD DEL NIÑO Y EL APRENDIZAJE ESCOLAR.....	42
TENDIENDO PUENTES PARA EL CONOCIMIENTO.....	51
EL ENCUENTRO: CRUCES Y TEJIDOS	58
LÚDICA -JUEGO-DESARROLLO DEL PENSAMIENTO.....	59
LÚDICA- PRETEXTO PARA EL APRENDIZAJE –LECTO ESCRITURAL..	62
LÚDICA–JUEGO-DESARROLLO HUMANO	65
CONEXIÓN PASADA Y PRESENTE DE LA LÚDICA. CONTEXTUALIZACIÓN HISTÓRICA.....	68
PUENTES TRAYECTADOS EN CONJUNCIÓN DE OBRA DE CONOCIMIENTO.....	75
IMPACTO DE MEDIACIÓN PEDAGÓGICA	76
IMPACTO ORGANIZACIONAL.....	77
CIERRE APERTURA	79
BIBLIOGRAFÍA	81
ANEXOS	84
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	101

LISTA DE IMÁGENES

Imagen 1. Lúdica como posibilidad fundante.....	6
Imagen 2 La lúdica como instrumento potenciador y posibilitador de transformación de realidad.....	12
Imagen 3 La lectoescritura y la lúdica puente en el desarrollo integral del ser humano	29
Imagen 4. Lo lúdico como puente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana.....	38
Imagen 5. Las habilidades comunicativas como puente formador de personas creativas, innovadoras, capaces de descubrir a lo largo de la vida	39
Imagen 6. La construcción del currículo ayuda a la construcción de ideales Trayecto tomado de González (2007, pág. 115)	58
Imagen 7 La lúdica construye el saber.....	62
Imagen 8 Apuntando a una formación integral	70

A LA LUZ DE LA LÚDICA



Imagen1. Lúdica como posibilidad fundante¹

¹ . Fuente: <http://ladiespet.deviantart.com/art/Angel-264265875>

INTRODUCCIÓN

En andadura de la educación, en un mundo globalizado como el nuestro que va dando muestra de mayor exigencia en los ámbitos de la vida individual y social, resulta de especial relevancia que se puedan dinamizar procesos integradores desde la lúdica y la lectoescritura, como elementos emergentes en los procesos formativos de las presentes generaciones.

Pensar en estas realidades individuales y sociales ha de llevarnos a la investigación seria, pausada y continua de cada uno de los aspectos que atañen al contexto objeto de esta investigación.

El proceso investigativo que se relaciona a continuación se desarrolló en varias etapas dando como resultado soportes valiosos en el desarrollo intelectual, volitivo, psicológico de los estudiantes y, además, aportes al desarrollo de las habilidades comunicativas e integradoras que permiten hacer una lectura nueva en los contextos individuales, locales y sociales.

Es importante considerar y valorar el acompañamiento de la familia y de los docentes como agentes que aportan a la construcción de patrones de comportamiento y formación integral de los estudiantes.

Redescubrir la importancia de la lectura como elemento social aportante a la cultura, que integra al individuo en la familia y la sociedad y que le da una visión nueva de mundo y grandes posibilidades de desarrollo e interacción con otras culturas, con otros estilos de vida, de ser e interactuar poniendo en evidencia las potencialidades individuales y los valores familiares y sociales, es una tarea que vale la pena asumir desde el escenario de la escuela, entendida como la extensión de la vida de familia en donde se vivencia las

primeras experiencias que determinan el estilo de estudiante, que debe moldearse para la sociedad actual.

Lograr espacios de integración genuinos desde los contextos lúdicos y dinamizadores del juego, como elemento de aprendizaje intelectual y estimulante de las habilidades comunicativas y de competencias sociales, requiere por parte del equipo investigador un esfuerzo adicional dado el auge de las tecnologías de la información que le han quitado en cierto sentido el protagonismo a los elementos lúdicos que eran tan elementales en la formación de otrora. Es un reto que se debe asumir valiéndose de todos los insumos que ofrece la tecnología en estos tiempos presentes y el uso de elementos que han cambiado la dinámica de la enseñanza y de los procesos integradores en los estudiantes.

Pero entonces este esfuerzo se ve compensado cuando se hace uso de esos elementos que atraen a los niños y a partir de allí se logra canalizar los intereses individuales y colectivos a fin de que se suplan las necesidades individuales y las pongan al servicio de sus pares, familiares, vecinos y, en términos generales, a la sociedad en donde tiene lugar su relación como individuo inmerso en una comunidad.

Este ejercicio que se hace desde el trabajo investigativo debe realizarse de una manera sistemática, para obtener los resultados deseados y lograr los propósitos de redescubrir y revalorar la lúdica como posibilidad de desarrollo para la lectoescritura integradora y dinamizadora de procesos que ayuden a potenciar las habilidades comunicativas, sociales y los niveles de competencia cada vez más exigentes.

Si bien es cierto que el propósito de esta investigación se da en un ámbito socioeconómico difícil, pues en la mayoría de los casos los estudiantes son de hogares disfuncionales, sin patrones de autoridad, con escasos recursos económicos o con focos de

violencia intrafamiliar o social, esto no es pretexto para negarse a la posibilidad de estimular, aun en circunstancias adversas, las múltiples posibilidades que desde estos contextos se pueden potenciar, para generar un impacto positivo en cada individuo, familia y sociedad. En la medida en que estos avances se vayan socializando en la escuela y multiplicando en la familia se estará provocando un cambio de mentalidad y descubriendo las habilidades propias puestas al servicio de la familia y la sociedad.

Finalmente, como fruto de este trabajo investigativo, se presentarán avances de lo que se puede lograr desde la lúdica como elemento integrador y socializador en el contexto educativo y dimensionado en los contextos individuales, locales y regionales. Además de dar unas estrategias lúdico-didácticas que propicien un desarrollo de las competencias y habilidades comunicativas a través del juego y la dinámica, que a la vez conlleven a los niños y niñas del grado tercero y cuarto de los Colegios Nuestra Señora del Rosario, Neira, la I.E. Gimnasio de Risaralda y República de Israel, de Santiago de Cali, a un aprendizaje significativo, y que de esta manera se fomente el gusto por la lectura a través de visitas a la biblioteca, maletines literarios, concursos de cuento, de lectura y periódico mural que les permitan a los estudiantes expresarse libremente. Que los estudiantes puedan realizar actividades como la construcción de cuentos, lectura de imágenes y participación en encuentros literarios, para fortalecer la escritura, propiciando el mejoramiento del nivel intelectual y académico de los estudiantes. Construir y manipular material didáctico como rompecabezas, sopas de letras, dominó de palabras, fichas, paletas del saber para fortalecer y facilitar el aprendizaje de los estudiantes.

RESUMEN

La presente obra de conocimiento está orientada a la puesta en marcha de una propuesta lúdico-pedagógica que fortalezca el desarrollo de la producción escrita y comprensión lectora, al tiempo que el estudiante proponga, argumente, deduzca posibles soluciones a problemas presentados en el aula de clase y en su vida cotidiana, partiendo de un enfoque cualitativo de investigación, de tipo hermenéutico, a través de la cual se ha desarrollado un sentido de construcción, a partir de lo lúdico como categoría fundante

Palabras clave: Lúdica, desarrollo, competencia, lectoescritura, cognición y convivencia

ABSTRACT

In this research work has developed a way of building knowledge work by starting from a complex with a qualitative research approach, hermeneutic type, through this research we have tried to develop a sense building permits, from the category foundational as it is playful, empowering. Competition evaluative, cognitive and expressive in our students, through support in the journey of desired situations possibility of cognition, communication and reading and writing

Key Words: Playful, development, competition, literacy, cognition and coexistence

PROPUESTA DE LA INVESTIGACIÓN



Imagen 2 La lúdica como instrumento potenciador y posibilitador de transformación de realidad².

La Lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. Es la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje que se genera específicamente entre maestros y estudiantes, docentes y discentes, entre facilitadores y participantes, de esta manera es que en estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción, contrario

² Imagen tomada de: Fuente: <http://lepersabstain.deviantart.com/art/The-Bridge-41910907>

a un viejo adagio "la letra con sangre entra. Actividades Lúdicas, George Bernard Shaw. (Echeverri & Gómez, 2012, pag 67)

Esta andadura por el puente potenciador y posibilitador de transformación de realidades se inició hace dos años con tres sujetos investigadores venidos de la I.E. Nuestra Señora del Rosario, de Neira, Caldas; el I.E Mixta Gimnasio de Risaralda y el colegio República de Israel, de Santiago de Cali. Todos inmersos en un contexto similar, la escuela urbana, en los grados tercero y cuarto de básica primaria, y que dan cuenta de niños que presentan deficiencias en sus procesos de desarrollo psicológico, biológico, intelectual y de habilidades comunicativas, para lo cual resulta relevante hacer aplicable las estrategias pedagógicas a partir de la lúdica, es allí perentorio la intervención de los docentes como puentes mediadores, para encaminar, guiar y conducir a ese aprendiz autónomo por el valle del conocimiento, que le permitirá irse forjando metas, formándose como ser racional, crítico y abierto; que justifique su actuar en una sociedad compleja con miras a evidenciar avances significativos en las metas que a través del presente trabajo se quieren potenciar, para que sus niveles de desarrollo alcancen toques acordes a los procesos normales correspondientes a su etapa psicológica.

Se evidencia en estos niños posiciones desfavorables para la lectura silenciosa, bajo nivel léxico, poco fomento de lectura, olvido rápido de lo leído.

No es nueva, ni de ahora, la problemática que se presenta en las instituciones relacionada con la lectura y la escritura como el bajo nivel en comprensión reflejado en las pruebas Saber e ICFES, falta de ortografía, el léxico pobre, la deficiente redacción y caligrafía, es consecuencia quizás de la falta de una práctica constante y la poca motivación que se ha generado a través de los tiempos en los estudiantes, por no implementar

estrategias que traten de elevar estos niveles de competencias comunicativas y al tiempo cambien su mentalidad negativa, sobre todo en sus primeros años de escolaridad que son la base para toda una vida.

Durante varias ocasiones, se han realizado actividades para mejorar estas habilidades, pero los estudiantes se han mostrado apáticos y, en realidad, resultan pocos los que realmente se comprometen, ocasionando que el profesor se desmotive y no se generen avances en las aulas de clase. Evidenciado en los resultados obtenidos en las pruebas Saber y Saber 11 entonces, se hace entonces necesario buscar nuevas estrategias que ayuden a cambiar este panorama tan desolador en dos procesos tan esenciales como la lectura y la lectoescritura, para un buen desenvolvimiento en las otras áreas del conocimiento.

De otro lado, la educación propende por un desarrollo integral del ser humano mediante la integración conjunta de actividades lúdico-pedagógicas que fortalezcan el aprendizaje, las relaciones del estudiante con su contexto y la relación de problemas cotidianos. Uno de los aspectos más importantes dentro del proceso de comunicación lo constituye la lengua oral y escrita, mediante la cual los individuos adquieren conocimiento en la interacción y reciprocidad con los otros. La escuela desempeña un rol facilitador de espacios de comprensión de los mundos, a través del lenguaje escrito, por medio del cual el niño adquiere la habilidad para expresarse regido por metas, al tiempo que se genera un proceso de retroalimentación durante el proceso de escritura.

La obra de conocimiento propende por la puesta en marcha de una propuesta lúdico-pedagógica que fortalezca el desarrollo de la producción escrita y comprensión lectora, al tiempo que el estudiante propone, argumenta y deduce posibles soluciones a problemas presentados en el aula de clase y en su vida cotidiana. De esta manera, por las características e intereses de los estudiantes de tercero y cuarto grado de básica primaria,

los programas de todas las áreas deben ser fundamentados en la lúdica, de tal forma que el maestro y alumno se proyecten como sujetos activos en el proceso de aprendizaje.

En razón de todo lo anterior, y con base en el diagnóstico realizado por los sujetos investigadores del presente trabajo, se procedió a estructurar un proyecto para el área de Lengua Castellana orientado al desarrollo de la comprensión lectora y producción textual. Se tomaron como elementos básicos las habilidades comunicativas: Hablar, Leer, Escribir, Escuchar. Finalmente, se tomó en cuenta la relación maestro-alumno que permite al educando expresarse libremente, estando en capacidad de comprender lo que se le dice, al tiempo que es capaz de argumentar, proponer y exponer sus ideas.

Teberoski en sus investigaciones sobre el proceso de asociación de la lengua escrita, encuentra que los niños y niñas pasan por una serie de niveles y subniveles en el proceso de aprendizaje. Al ingresar a la escuela, poseen concepciones sobre la escritura, es decir, que desde edades muy tempranas los párvulos se han apropiado de la información escrita transmitida a través de diversas fuentes: todo tipo de empaques, propaganda visual, periódica y revista entre otros materiales. Es así como el proceso de aprendizaje de la lectoescritura donde interviene en gran medida el contexto sociocultural y la función serial que tiene la lengua escrita para comunicar significados ya que por medio de ésta se transmite lo que la persona piensa, cree, conoce, y siente.

Alfonso Reyes menciona que nadie aprende a hablar su propia lengua en manuales y, en su opinión, nadie la puede enseñar. De acuerdo con lo anterior, y sintetizando la idea de Reyes, la lengua, como los códigos, no se enseña sino que se aprende desde la interacción de los usuarios en la necesidad de su uso, en la práctica y la participación en contextos auténticos.

Esto no implica de ninguna manera que los hablantes de un idioma deban obtener conocimiento científico acerca de cómo funciona la lengua, sino solamente un conocimiento tácito de las reglas que le constituye. Por consiguiente, teniendo en cuenta que el primer contacto del niño con los demás y el mundo exterior es a través del juego, como una actividad innata que nace de una necesidad vital propiciadora de interacciones que favorecen el crecimiento y desarrollo como la lúdica, dimensión de desarrollo humano y parte constitutiva del hombre que empobrece o enriquece el desarrollo cognitivo. Sin embargo, siendo el juego, lúdico, no toda lúdica es juego.

Considerar entonces la lúdica como una posibilidad de aporte al desarrollo de los procesos lectoescriturales ha de convertirse para nosotros en este proceso investigativo como una herramienta valiosa que apunte a ese ideal de avanzar en la comprensión lectora, y la motivación por la escritura.

Como proceso innovador, la lúdica debe ser dinámica abierta al desarrollo del pensamiento y motivadora del despertar por la habilidad de la lectura y la escritura.

La lúdica se siente y se reconoce en nuestras prácticas culturales, de igual manera los juegos tradicionales transmitidos de generación en generación forman parte del legado cultural. La lúdica es la necesidad que lleva a toda persona a ser creativa para recrear de una manera particular ese vivenciar significados que es la contemplación gozosa y propositiva de múltiples aprendizaje, fomentado la adquisición de saberes en una gama de actividades que estimulan el placer, comunicando sentimientos, emociones, espontaneidad, el optimismo y el buen sentido del humor.

La capacidad lúdica fomenta el desarrollo psicosocial y el desarrollo de las estructuras psicológicas, (cognitivas, afectivas y emocionales). Según Carlos Jiménez, la

lúdica es más bien una actitud, como una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad.

La metodología lúdica genera espacios pedagógicos, dinámicos e interactivos en situaciones espontáneas como comentarios jocosos, exploración y aplicación de los elementos del medio los cuales representan simbólicamente vivencias, y actividades extracurriculares. Todas esas acciones que están circundadas continuamente en la realidad educativa, siendo en muchas ocasiones ignoradas por los maestros en su afán de innovar, cayendo en lo tradicional, desconociendo aquello que hace parte de la verdadera esencia y responde a los cuestionamientos que hace del aprendizaje algo significativo.

LA ACTITUD LÚDICA

La actitud del docente frente a la lúdica requiere de una constante reflexión pedagógica del maestro, cualidad humana relacionada con el saber y el saber hacer, creando un ambiente de empatía amable, dinámico y afectivo para corregir sin amenazar, sugerir sin obligar, aconsejar sin regañar, proponer sin imponer, fortaleciendo valores de convivencia, sensibilizando ante las necesidades que se integran a los intereses del estudiante.

Aún se observa un acentuado manejo del método tradicional que obstaculiza, en muchos casos, el logro y desarrollo de habilidades por lo que se plantea a manera de solución la clase lúdica como estrategia didáctica dinámica y creativa. Se busca que el docente guíe a sus estudiantes a la participación autónoma, creativa y al sentido crítico, conduciéndolos a ser parte de los cambios que demanda la educación y la sociedad actual.

La tesis de Huizinga es pionera al afirmar que el hombre es un animal que ha hecho de la cultura su juego y que está agradablemente condenado a jugar. En su análisis sobre los rasgos del juego aporta un nuevo elemento: la dualidad del juego, en donde el juego es más que un fenómeno fisiológico o una reacción psíquica condicionada, es también, una función llena de sentido. Todo juego significa algo, y esto se cumple sin base en alguna conexión racional.

Nosotros jugamos y sabemos que jugamos. Somos, por tanto, algo más que seres de razón, puesto que el juego es irracional. Y es irracional porque, según Huizinga, el juego abarca tanto al mundo animal como al humano y en definitiva, la existencia del juego se corrobora constantemente en la vida.

La lúdica se reconoce como una dimensión del humano y es un factor decisivo para su desarrollo en tanto que a mayores posibilidades de expresión lúdica, corresponde mejores posibilidades de aprendizaje.

La capacidad lúdica de un estudiante se desarrolla articulando estructuras psicológicas cognitivas, afectivas y emocionales, mediante la socialización; elementos fundamentales que el profesorado debe aprovechar para elevar los resultados académicos de su cátedra.

Es necesario no confundir lúdica con juego, ya que el juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego, es también imaginación, motivación y estrategia didáctica.

Lo lúdico se encamina más a la creatividad, al derroche de imaginación, a la puesta en marcha de diversas habilidades que subyacen en el interior del estudiante y que pueden generar novedad en el proceso de motivación dentro de sí y de sus pares, mientras que el juego puede estar preestablecido y sujeto a ciertas normas que pueden llegar a limitar la creatividad máxima que puede despertar el niño como sujeto innovador.

Cuando el maestro encamina por el puente a sus estudiantes, siempre tiene en su pensar y en su actuar grandes retos, que lo llevan a la construcción de aprendizajes significativos , cuando se cierra un ciclo es el inicio para abrirse al mundo, logrando una participación activa en una sociedad como modelo social e integral.

VALIDACIÓN CONTEXTUAL DE LA INVESTIGACIÓN

Analizando la historicidad moderna, el hombre ha estado siempre sometido a un complicado proceso de transformación y de esclavitud una transformación no esperada que está perturbando el estilo de vida como se organizan, cómo se desempeñan. Cómo interactúa, y cómo se aprende. Una de las características de la sociedad a través de todos los tiempos tiene que ver con la esclavitud desde diferentes ámbitos.

Iniciando esta mirada crítica, la esclavitud en la antigua Grecia fue un elemento primordial en el avance económico y social. Viene a colación la famosa máxima del sociólogo Carlos Marx “la explotación del hombre por el hombre”, que nunca se ha aceptado lo mismo la explotación del Estado hacia el hombre, pero que es una realidad que ha estado inmersa en el cotidiano vivir.

Por tal motivo, cuando se tiene presente la historicidad crítica en la escuela moderna, se concluye que la escuela se creó no para el ser humano, sino para el mercado; aunque desde tiempos remotos ha estado inmersa la lúdica en la educación, siempre prima el aspecto mercantil invisibilizando a ese ser humano, su sentir, y su pensar.

La realidad es que no se está educando al hombre para que transforme realidades, ni contribuya a su desarrollo integral, sino que produzca para una sociedad mercantil y consumista. Las políticas neoliberales cada vez más acaparadoras y menos interesadas en invertir en el campo educativo están opacando a esos seres que se educan para mejorar su calidad de vida, ellos mismos se sienten utilizados y explotados por personajes de la vida política. Se exige mucho en los claustros educativos, pero es poca la inversión.

Todos estos aspectos son las causas del creciente número de estudiantes que presentan poca motivación e interés en lectura y escritura, ocasionado por el estado de pasividad del estudiante, obligados a estar sólo escribiendo y /o leyendo

Además, reconociendo que la educación inicial presenta características específicas en donde es el centro de interés de niños y niñas, se pretende buscar estrategias de carácter lúdico con la finalidad de mejorar la participación e interés de ellos en las actividades lectoras y escritoras, potenciar el aprendizaje visual, táctil y motriz, enriquecer los imaginarios infantiles proponiendo diversos tipos de literatura poética, literaria, de entretenimiento, científica e informativa. Estas acciones se lograrán mediante el cruce o andadura de puentes lúdicos, donde en cada peldaño recorrido se dejarán huellas de conocimiento que perdurarán por siempre.

La presente obra de conocimiento adopta un carácter de intervención ya que se pretende que los docentes asuman una posición de implementación de estrategias que posibiliten el mejoramiento de la labor educativa, generando así alternativas didácticas que animen los procesos lectores y escritores en los estudiantes de tercero y cuarto de básica primaria. Por tanto, la investigación en el quehacer pedagógico debe convertirse en una práctica constitutiva de la cotidianidad académica, cuyas técnicas, valores e intencionalidades y aplicaciones se deben aprender.

Por ende, se deben generar espacios propicios que permitan poner en juego la investigación educativa como una actividad reflexiva y sistemática toda vez que brinda la posibilidad de realizar un trabajo direccionado desde la reflexión y posterior aplicación de elementos generadores de cambio en lo referente a lo cognitivo y lo humano.

CONTEXTO

El colegio Nuestra Señora del Rosario, está ubicado en el área urbana del municipio de Neira, Caldas, cuenta con tres sedes: la sede 1, de bachillerato; sede 2, anexa primaria y la sede 3, primaria, Abraham Montoya. En las sedes 2 y 3 se manejan dos jornadas. En el Proyecto Ondas se maneja en cada sede un grupo de investigación de 5 estudiantes, para un total de 15 estudiantes, provenientes de los estratos 1, 2 y 3. Con condiciones de vida precarias, vienen de grupos familiares disfuncionales, con problemas económicos marcados, ausencia de padres de familia, madre-solterismo, tienen poco acceso a la tecnología y tienen pocos hábitos de lectura y escritura, por lo que sus procesos de aprendizaje no van al ritmo de los demás compañeros, en ocasiones son retraídos, se distraen con facilidad y es difícil concertarlos en los procesos de clase, sienten gusto por el juego, la lúdica y las dinámicas dentro de la escuela en la que sienten gusto de pertenecer.

La I.E. Gimnasio de Risaralda está ubicada en la ciudad de Pereira, cuenta con dos sedes, que trabajan en las jornadas de la mañana y tarde, para un total de 24 grupos, conformados cada uno por 45 estudiantes, en su mayoría provenientes del estrato 2. Con características similares este grupo de estudiantes, también es de escasos recursos, inestables en la conformación de sus hogares, ausencia de madres o padres lo que hace dispendioso el acompañamiento de los estudiantes en todos los procesos formativos. Tampoco tienen acceso a la tecnología y sienten poco interés por los hábitos de lectura y escritura, aunque también manifiestan agrado de estar en la escuela y se vinculan en los procesos de juego, donde participan con buena disposición, se dispersan fácilmente cuando el proceso de la clase exige concentración

El Colegio República de Israel está ubicado en el Municipio Santiago de Cali. Cuenta con tres sedes: San José y Vallecilla, de primaria, y la sede central en el barrio Las Delicias, se trabaja con estudiantes de básica secundaria y los Ciclos Lectivos Especiales Integrados, CLEIS; los estudiantes son de estratos 1 y 2. Marcados por la escasez de recursos económicos, carencias afectivas, desempleo de sus padres, malnutrición, lo que desemboca en déficit de atención, bajo rendimiento académico y poco gusto por el aprendizaje en la escuela.

Los grupos objeto de la propuesta pedagógica están ubicados en el Colegio Nuestra Señora del Rosario en 4C y 3A, con 31 estudiantes cada uno, con edades que oscilan entre los 9 y 12 años; en la I.E. Gimnasio de Risaralda en el grado 3A, 31 estudiantes, entre 8 y 11 años y en el República de Israel, 4A, 35 estudiantes con edades entre 9 y 10 años.

El siguiente cuadro diagnóstico muestra la realidad concreta que viven los estudiantes objeto de estudio y que da aprobación para emprender las tareas tendientes a la solución de las diversas deficiencias que se presentan en los distintos campos del conocimiento y del desarrollo. Esta información se extrajo del análisis de las fichas de matrículas, observador del estudiante, de la información que arroja la plataforma Zetti y de la observación hecha por los sujetos investigadores.

La observación fue directa y personalizada, en cada clase se analizó al estudiante de manera detallada, se observó su estado de ánimo, sus actuaciones, sus sentires, su léxico y la participación con los temas tratados; se tiene muy presente el día a día, para llegar a concluir lo siguiente:

Tabla 1 Caracterización de la población estudiantil objeto de estudio. Construcción propia

INSTITUCIÓN	REALIDAD SOCIAL	NIVELES COGNITIVOS	NECESIDADES Y AFECTACIONES
Nuestra Señora del Rosario, Neira, Caldas	violencia intrafamiliar, hogares disfuncionales, desempleo, subempleo, Madresolterísimo, necesidades básicas insatisfechas	Bajos, con déficit de atención, impulsividad, desadaptación en la escuela, relación conflictiva con pares y superiores	Desnutrición, carencias afectivas, ambientes difíciles generadores de violencia Pobreza
Mixta Gimnasio, de Risaralda	violencia intrafamiliar, hogares disfuncionales, desempleo, subempleo, Madre solterísimo, necesidades básicas insatisfechas	Bajos, con déficit de atención, impulsividad, desadaptación en la escuela, relación conflictiva con pares y superiores	Desnutrición, carencias afectivas, ambientes difíciles generadores de violencia Pobreza
República de Israel, de la ciudad de Santiago de Cali.	violencia intrafamiliar, hogares disfuncionales, desempleo, subempleo, Madresolterísimo, necesidades básicas insatisfechas	Bajos, con déficit de atención, impulsividad, desadaptación en la escuela, relación conflictiva con pares y superiores	Desnutrición, carencias afectivas, ambientes difíciles generadores de violencia Pobreza

El cuadro anterior resume la situación real y concreta que se vive en cada una de las instituciones en donde tiene lugar este trabajo investigativo.

Una de las marcadas situaciones que viven está dada por la desintegración familiar y los hogares disfuncionales, que delegan en la escuela toda la responsabilidad formativa de los estudiantes, siendo los padres los grandes ausentes en el acompañamiento de los procesos formativos de los hijos, lo que corrobora en parte el hecho de que estas comunidades no son ajenas al proceso de desintegración social que vive nuestro país,

Por otra parte, existe una marcada violencia intrafamiliar que impacta negativamente a los pequeños, haciéndolos generadores de conflicto en la escuela.

Sumado a esta problemática está la escasez de recursos económicos que las más de las veces no alcanzan a cubrir las necesidades básicas como alimentación, vestido, salud,

recreación y que sumergen a las familias y a los niños en una situación de constante tensión y angustia. El rol que debe asumir en la escuela se ve notoriamente afectado por esta carga inmensa de conflictos que lleva en su interior y que pocas veces manifiesta.

De repente, para ellos, la escuela se convierte en un refugio, en una especie de escape que le permite esconder el dolor interno que se lleva, ese drama social que en muchas ocasiones no encuentra solución en una sociedad cada vez más individualista, que cierra posibilidades y deja sin opción a muchos individuos

El rol que se debe cumplir como docente, tiene que ir más allá de esa responsabilidad que instrucción, que llena de contenidos, pero que no llega a la esencia del ser, de su contexto, de sus posibilidades de desarrollo y de realización y ahí es donde la pedagogía y el currículo tienen que armonizarse para que se den respuestas a unos cuestionamientos que emergen desde las necesidades más elementales y que requieren ser atendidas con respuestas contundentes, para encontrar la acción concreta donde se ponen en juego las habilidades, las competencias individuales y colectivas.

Las instituciones objeto de estudio requieren que se aborden temas urgentemente innovadores que desde las situaciones difíciles que afectan a las familias y por consiguiente a los niños emerjan soluciones reales que dinamicen procesos transformantes, que motiven y generen cambios de impacto positiva en los contextos concretos.

CONTEXTO JURÍDICO

La propuesta de esta obra de investigación está fundamentada en:

La Constitución Política Colombiana de 1991 (Barreto & Sarmiento, 1997) en su artículo 44, donde se explicita que la educación es un derecho fundamental de los niños y

por ende los procesos de aprendizaje de la lectura y la escritura como base para acceder al contexto educativo

La ley General de Educación Ley 115 de 1994 (Congreso de la República, 1994) en la cual se contempla dentro de las áreas obligatorias del currículo la enseñanza de la Lengua Castellana.

Los estándares básicos de competencias del Lenguaje. Constitución Política.

CIMIENTOS DE LA LÚDICA

La lúdica, condición de posibilidad para la lectoescritura, permite que desde los contextos escolares se implementen estrategias lúdico-didácticas que propicien un desarrollo de las competencias y habilidades comunicativas a través del juego y la dinámica con miras a lograr en los estudiantes a un aprendizaje significativo.

Como categoría fundante, la lúdica permite observar cambios significativos en el desarrollo integral de los estudiantes que transitan por este camino de alegría vivencial y los conduce por puentes que los convierten en seres dinámicos, responsables, participativos, y los provoca a desarrollar su capacidad de asombro en tanto se reconocen en otredad.

Cada autor convocado aporta a la obra de conocimiento herramientas que sirven como mediación cognitiva para consolidar el propósito investigativo de esta obra. Ellos apuntan en paridad de conceptos que ningún cerebro estático aprende de igual forma como aquel que tiene estímulos placenteros y atrayentes.

La pregunta crucial de conocimiento *¿Qué condiciones emergen desde la lúdica para el desarrollo de competencias lectoescriturales?*, siempre va encaminada a que cada docente se ubique en contextos reales y pueda encaminar a sus pupilos por senderos

encantadores donde sientan que son valorados, es de esta manera como se deben utilizar en las aulas de clase estrategias, metodologías y currículos recursivo.

Carlos Alberto Jiménez, autor que se interesa en el desarrollo de la lúdica y el juego, acota que:

La lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana. (Jiménez, 2001, pág 36)

Es necesario resaltar que los procesos lúdicos, como experiencias culturales, son una serie de actitudes y de predisposiciones que fundamentan toda la corporalidad humana. Podríamos afirmar que son procesos mentales, biológicos, espirituales, que actúan como transversales, fundamentales en el desarrollo humano.

Huizinga ubica al juego en los comienzos de la cultura. El hombre primitivo crea y juega con figuras y metáforas. El marco de la cultura primitiva es un campo de juego, Arte, ciencia y religión son, a menudo, campos de juegos. Este autor acota que “El juego se considera como el rasgo dominante de este mundo”.

En tal sentido, es válido considerar que en el contexto real de cada una de las instituciones, Nuestra Señora del Rosario, de Neira; I.E Mixta Gimnasio, de Risaralda y el República de Israel, de Santiago de Cali, ha de irse implementando esta metodología de la lúdica, que puede ofrecer mejores resultados en el proceso de aprendizaje y de inmersión en el campo social, actitudinal y de perspectiva de la vida.

Cuando se dan posibilidades de interactuar a través del juego el niño se va descubriendo la importancia de asumir metas tareas, responsabilidades y de *competir* para alcanzar dichos propósitos.

Un referente teórico de gran validez y utilidad será el autor Macías Zuluaga, en su libro acota que:

El aprendizaje es tan profundo como el afecto asociado a la vivencia de la que se desprende. Nuestra labor pedagógica consiste en proporcionar vivencias y dar afecto a nuestros niños. El juego es una forma íntima de vivencia.” El autor, además propone que “la poesía nos entrena para ver la realidad para percibir, el mundo más completamente en toda su grandiosidad y belleza (Macías, 2003, pág. 104)

Este invitado a dialogar en esta obra nos incita a romper paradigmas, a desafiar el mundo cambiante y con nuestra experticia hacerle frente a la complejidad encaminando a los estudiantes hacia la otredad, la alteridad utilizando la poesía como ese puente mediador, que posibilita el encuentro individual y colectivo buscando un constructor de relaciones desde el plano del conocimiento al plano de la acción en diálogo constructivo del otro y desde la emergencia del otro

TRAYECTO HOLOGRAMÁTICO



Imagen 3 La lectoescritura y la lúdica puente en el desarrollo integral del ser humano ³

La lúdica misma propicia las condiciones de apertura para todo tipo de desarrollo como la expresión de emociones, encuentros individuales y colectivos, que llegan a desplegar grandes habilidades, capacidades en el campo de la lectoescritura y promueve el desarrollo de destrezas para interpretar, aumentar y relatarse a sí mismo. Es indudable que el juego es liberador y propiciador de nuevos estilos de vida, nuevos paradigmas, nuevas oportunidades educativas y de nuevos e imaginados puentes de unión entre los hombres, donde sin distingo de alguna naturaleza se crea y recrea la vida de los estudiantes de las instituciones educativas.

³ Imagen tomada de: <http://ratakol.deviantart.com/art/The-Bridge-148275378>

El mejor puente hacia un aprendizaje significativo es aquel donde el docente es tan competente como lo exige el siglo actual, afronta los retos, se exige y se prepara a priorizar la lúdica dentro de sus aulas de clase.

Como categoría fundante, la lúdica permite observar cambios significativos en el desarrollo integral de los estudiantes que transitan por este camino de alegría vivencial, que los lanza a ser creativos, dinámicos, responsables, participativos, a desarrollar su capacidad de asombro y esto visibiliza en el reconocimiento de la otredad.⁴

Pretendiendo dar rigor académico al trabajo que se desarrolló, se encontró que el imaginario lúdico de los niños se transformaba en realidades de mil colores plasmadas en escritos sublimes nunca percibidos, incluso para algunos adultos que no se atreven a cruzar por estos vericuetos misteriosos, que atemorizan incluso a algunos conservadores de lo pedagógico. El trayecto que se asume por este camino siempre hará competentes a quienes estén dispuestos a liberarse.

Las situaciones placenteras que emergen son para fortalecer la lectoescritura como plataforma conceptual para el perfeccionamiento cultural del individuo. Será el puente que se desea caminar con nuestros estudiantes, esperanzados y confiados en la obtención de excelentes resultados, que a la larga deberán ser imitados por la comunidad educativa y plasmados en los respectivos proyectos institucionales, para garantizar a futuro la permanencia en la visión y misión institucional de este trabajo investigativo.

Ciertamente, se pretende despertar o desarrollar competencias valorativas sobre la base o seguridad que lo cognitivo vendrá de la mano de una excelente y armoniosa convivencia entre los distintos actores educativos, que más temprano que tarde reconocerán

⁴ Otredad: En la medida que yo me reconozco, reconozco al otro desde cualquier contexto

este camino de la lúdica como alternativa de construcción de una nueva sociedad, de la cual se anhela ser protagonistas.

MÉTODO: EVOLUCIÓN POR EL PUENTE

El método como creación propia, parte de la experticia personal, colectiva en coherencia con el campo de acción que ha sido objeto de estudio, establece el puente que trayecta la andadura en construcción.

Esta obra investigativa se ha construido en condición de posibilidad de la lúdica para la lectoescritura, la cual se ha forjado desde la metáfora del puente hacia la emergencia, la posibilidad, el desarrollo humano y la lectoescritura. Allí se pueden justificar varios momentos, desde la hermenéutica, lo epistemológico; conquistando un mundo poésico y una praxis integral.

Teniendo presente lo anterior, nuestro método surge a partir de una sensibilización personal, que nos obliga a crear una estrecha relación entre la parte humana, el contexto, y lo social, priorizando la formación humana desde los ámbitos de enseñabilidad, deducibilidad y las afectaciones con el sujeto educable. Las afectaciones que se presentan en los estudiantes de las instituciones educativas de: Normal Nuestra Señora Del Rosario de Neira, Institución Educativa Mixta de Risaralda y República de Israel, de Santiago de Cali, son muy notorias en su cotidiano vivir, su extremada pobreza, la disfuncionalidad de sus hogares y la descomposición psicosocial. Es en esa parte de sensibilización que lleva a trasegar por puentes que van develando procesos de formación, de valores sociales, éticos y morales, que permite visibilizar los estudiantes, desde la otredad y la alteridad, mediante la construcción del diálogo.

En estas movilidades, valorativas, cognitivas, y expresivas se establecen, de acuerdo con la metáfora de esta obra de conocimiento, el puente, todas las actividades que el

mediador despliega para facilitar una plataforma compacta al marco donde se desplegarán los escalones de la andadura.

Cada movilidad tendrá un propósito que será el de implementar estrategias lúdico-didácticas que propicien un desarrollo de las competencias y habilidades comunicativas a través del juego y la dinámica, que encaminen a los estudiantes a un aprendizaje significativo, donde se potencie la construcción de un puente sólido que contribuya al desarrollo sostenible de la educación, donde la enseñanza esté basada en la valoración del individuo, en su complejidad, redundando en el bienestar colectivo.

El mediador trasega, fortalece, encamina y orienta al estudiante construyendo los primeros peldaños que serán la plataforma del puente trayectado en creación emergente. Es aquí cuando las categorías fundantes inician su recorrido crítico y constructivo, apoyadas en autores para cimentar el pasadero de discernimiento que se proyecta en la obra de conocimiento.

Es aquí cuando el estudiante sigue huellas, atraviesa el umbral gestando conocimiento con un alto sentido de responsabilidad ético –social, visibilizándose en contextos de aplicación en torno a las emergencias educativas.

En tanto este contexto, cabe preguntarse ¿Qué condiciones emergen desde la lúdica para el desarrollo de competencias lectoescriturales en los estudiantes de 3A y 4C de las I.E. Nuestra Señora del Rosario, de Neira, Gimnasio de Risaralda y República de Israel, de la ciudad de Santiago de Cali?

ESCALONANDO PUENTES LÚDICO-ESCRITURALES

Apoyados en los argumentos del Dr. Carlos Alberto Jiménez Vélez

La lúdica, es un proceso Inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad⁵ psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana que, visto desde esa mediación hacia la lectoescritura, permite desarrollar en los educandos expresiones de su cotidianidad representadas a través de símbolos. (Jiménez, 2001).

Se puede afirmar que la lúdica es interdisciplinar, porque toca todos los desarrollos que atañen con el crecimiento del niño, desde los componentes volitivos, intelectivos, de manejo de lenguajes, de procesos de adaptación e integración, que va más allá de lo establecido en las disciplinas académicas y en los conocimientos, y es multidisciplinaria porque permite una visión global de las diversas áreas del conocimiento aplicables en la práctica cotidiana. La lúdica tiene muchísimo que aportar a los procesos pedagógicos dentro y fuera del aula. Por eso, aparte de ser un ejercicio interesante, debe ser una práctica siempre dinamizadora que despierte en el niño las motivaciones necesarias para su desarrollo y sus procesos de aprendizaje, partiendo de la adquisición de habilidades de la comunicación escrita pues es la que sienta las bases para poder expresarse con creatividad.

La lúdica, en un trabajo responsable, donde se potencie desde la casa la lectoescritura, en la familia como punto de apoyo para desarrollar en el niño esa habilidad y amor por la lectura, ayuda a que los cuentos infantiles aporten como pretexto para la lectura. Esta actividad les estimulará y les ayudará a desarrollar sus competencias

⁵Dimensionalidad : Entendido como el desarrollo integral de los educandos

lingüísticas, pero además de fuente para adquirir nuevos conocimientos y como herramienta para progresar en todos sus aprendizajes. Pero esta tarea ha de estar acompañada de los padres ya que el niño imita sus comportamientos y actitudes, que son puntos de referencia..

FORJANDO APRENDIZAJES DESDE EL PUENTE LÚDICO HACIA LA LECTOESCRITURA

Teniendo en cuenta que la lúdica, su teoría y su praxis resultan ser una contribución optimizadora en los ámbitos escolares, se hace pertinente en estos tiempos de contemporaneidad enfatizar en la lúdica como estrategia facilitadora en nuestro que hacer educativo.

Se parte de manera concreta, forjando aprendizajes desde los puentes lúdicos hacia la lectoescritura contextualizando el proceso pedagógico en las Instituciones Educativas mencionadas, en las cuales, sus estudiantes, presentan algunas limitantes en los procesos de aprendizaje, dadas las realidades socioculturales, económicas, familiares y del entorno que afectan el desarrollo cognitivo, la integración, la socialización, la capacidad de liderazgo, la atención y concentración, la lectoescritura y el desarrollo de actividades lúdicas dirigidas.

Rescatar la lúdica como actividad existencial del ser humano y convertirlo en la mejor estrategia didáctica es el objeto de esta investigación, sin omitir que la lectoescritura es punto de apoyo para procesos de desarrollo intelectivos, integradores y potencializadores de habilidades de lenguaje dinámico e integrador

Elia Bianchi Zizzias (s.f.), acota que:

(...) el juego es la primera trama donde, la madre acaricia a su bebé, lo acoge en un ámbito de ternura. Así se teje, sutilmente, la urdimbre maternal que es, al mismo tiempo, situación existencial y proyecto de vida. Hay un juego primigenio, el diálogo gestual permite percibir una primera relación.

La lúdica es una estrategia que ayuda a los estudiantes a ser competentes para la vida; es decir, el juego tiene la magia de desarrollar roles que le permiten asumir responsabilidades en los procesos lúdicos y centrar la atención en objetivos realizables y las habilidades para alcanzarlos.

La lúdica como herramienta de la pedagogía lúdica, según el autor Carlos Alberto Jiménez, (2000) es clave porque a través de él el niño empieza a generar procesos integradores, se desarrollan las posibilidades de un lenguaje y la interacción con los demás niños. Se aprende jugando experiencia vivencial, entendida como aquella donde el niño es más participativo, creativo y genera aprendizajes significativos. Es un hecho que los niños aprenden mucho más jugando que estudiando.

Como lo aporta Albert Einstein “los juegos son la forma más elevada de la investigación” ya que desde estos espacios los educandos se motivan a indagar y se inquietan por los problemas del conocimiento de la realidad a la vez desarrollan conciencia histórica con la necesidad apremiante de reformar su propio pensamiento.



Imagen 4. Lo lúdico como puente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana.⁶

⁶ Imagen Tomada de: <http://honosuke.deviantart.com/art/The-bridge-182654677>

**LA LÚDICA COMO PUENTE EN ACTITUD FRENTE A LA VIDA Y
HERRAMIENTA HACIA EL APRENDIZAJE EN DIALOGICIDAD CON LOS
AUTORES**

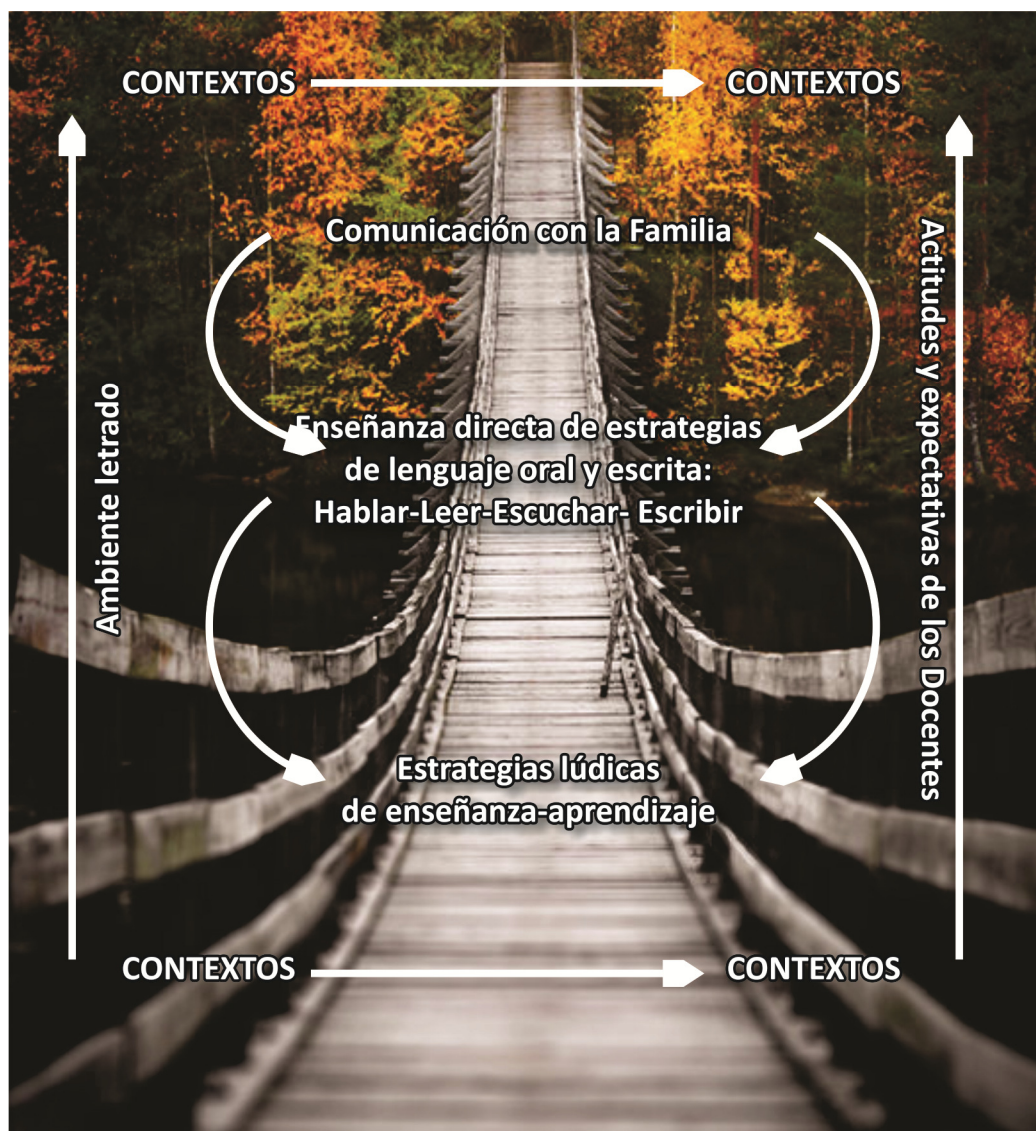


Imagen 5. Las habilidades comunicativas como puente formador de personas creativas, innovadoras, capaces de descubrir a lo largo de la vida⁷

⁷ Imagen Tomada de Fuente: <http://jjjuuhhaa.deviantart.com/art/Bridge-into-Autumn-44722359>

Huizinga, ubica al juego en los comienzos de la cultura. El hombre primitivo crea y juega con figuras y metáforas. El marco de la cultura primitiva es un campo de juego, Arte, ciencia y religión son, a menudo, campos de juegos. Este autor acota que “El juego se considera como el rasgo dominante de este mundo” (Huizinga, 2000, pág 2).

Cuando se dan posibilidades de interactuar a través del juego el niño se va descubriendo la importancia de asumir metas tareas, responsabilidades y de “competir” para alcanzar dichos propósitos.

Jean Piaget estudió el comportamiento natural y lo relacionó con las formas espontáneas de construcción de estructuras de conocimiento, interpretando y explicando el origen del juego. La acción lúdica del niño supone una forma placentera de jugar con los objetos y sus propias ideas, de tal manera que jugar, significa tratar de comprender el funcionamiento de las cosas. Las reglas de los juegos suponen una expresión de la lógica con la que los niños creen que deben regirse el intercambio y los procesos interactivos entre los jugadores. (Bianchi, s.f.)

Esta construcción se revela en toda su complejidad (multidimensional) a partir de un método de abordaje vivencial-conceptual. Es Piaget quien considera que el sujeto se desarrolla porque construye sus propias estructuras cognitivas en un proceso interno basado en la dinámica de asimilación y acomodación de las estructuras.

El juego, es una actividad muy importante para el desarrollo del ser humano a través de estos también se va desarrollando la inteligencia y van cambiando los diferentes juegos en cada etapa. Todo aprendizaje debe iniciarse con una experiencia global, integral, motivadora y significativa a partir de la cual puedan elaborarse racionalmente esquemas de contenidos, pues todo juego es creador de campos de posibilidades, abre caminos.

“Toda pedagogía activa apunta a que el niño desde sus primeros albores lo motiva lo dinámico, llamativo y por consiguiente el juego, la pasivo no encaja en la mente de ningún ser humano” (Dinello, 2005 pág 32)

Algunos descubren la relación con el niño en el juego, otros el valor protagónico en las actividades de expresión en cuestión de la identidad cultural, pero ciertamente esa realidad ocurre cuando hay encuentros creativos para su aplicación a través de nuestras experiencias. Esto se confirma en la necesidad de abrir un espacio de expresión ludo creativa para todos los niños y niñas.

El docente es la persona encargada de mediar en el crecimiento y desarrollo en la implementación de la lectoescritura para las nuevas generaciones, por lo tanto se hace necesario elaborar una nueva estrategia de aprendizaje donde se hilvane la lúdica, desde la perspectiva anotada anteriormente, como estrategia pedagógica.

El ser humano se puede transformar en un ser inteligente al construir sus propias expresiones a través de la lectoescritura, sin percatarse de que pueden crecer mejor cuando se ensayan como protagonistas, cuando tienen la posibilidad de expresarse, descubrirse y experimentarse. Si se quiere brindar un porvenir a cada niño hay que habilitar un espacio para expresarse y crecer unos con otros, aprender en el respeto por las diferencias y saber crecer con el protagonismo compartido. Las áreas de expresión lúdicas son aprendizaje de convivencia donde todos poseen un valor, se afirman en las posibilidades de aprendizaje y donde se necesita una articulación entre la expresión del sujeto y el objeto de conocimiento entre lo emocional, lo cognitivo y lo social, lo cual representa todo un esfuerzo por aprehender; es decir, comprender y resituarse en el contexto.

POSIBILITANDO LA LÚDICA COMO PUENTE ENTRE LA COTIDIANIDAD DEL NIÑO Y EL APRENDIZAJE ESCOLAR

No aprendemos solamente en los años de escolaridad, sino a lo largo del caminar por puentes de la vida y en diferentes contextos, de manera incidental o dirigida, explícita o implícita. Es por ello que una meta fundamental de la educación es fomentar en las personas la capacidad para realizar aprendizajes independientes y autorregulados, de manera permanente en su vida.

Al mismo tiempo, el aprendizaje descansa sobre premisas evolutivas que influyen en cada momento o etapa del desarrollo de la vida, en las posibilidades, condiciones y características del mismo.

Dinello, (2005 pag. 56) acota que la sociedad evoluciona y los individuos son confrontados a mayores adversidades, planteando múltiples preguntas con respecto al funcionamiento de la enseñanza de la lectoescritura en las instituciones y en referencia a las diversas formas de educación; ha sistematizado el análisis de muchos innovadores los cuales concluyen en las propuestas pedagógicas de la expresión ludo creativas que fundamentan en las experiencias.

Se debe valer en lo posible de todas las herramientas válidas y necesarias para que los resultados en los procesos de enseñanza aprendizaje y dinamismo de la lúdica se vayan dando acorde con lo esperado en el proceso investigativo.

Toda iniciativa tendiente a la construcción de ese ideal imaginario de alcanzar la máxima comprensión lectora y la articulación de la lúdica en esa dinámica que comunica, que forma el puente, que enlaza/acerca lo teórico y lo práctico y que involucra las posibilidades de desarrollo intelectivas, volitivas y lectoescriturales. No se puede escatimar nada porque todo aporte por sencillo que parezca hace parte del engranaje de la educación.

Es importante pues, desde nuestro propósito inicial, dimensionar el proceso que sirve de hilo conductor en nuestro trabajo investigativo y que parte precisamente de la lúdica como posibilidad de conocimiento y desarrollo de las habilidades y destrezas en un mundo cambiante, dinámico y abierto a un sinnúmero de posibilidades, en donde el contraste, la comparación, la metáfora se convierten en elementos concomitantes con todo el quehacer desde el aula y en el contexto local, dimensionado a un mundo más amplio que ofrece más y mejores oportunidades para los educandos y sus familias.

El desarrollo de las tecnologías modernas son, sin duda, un soporte valioso en ese proceso de integración e interacción entre el niño de la escuela y su posibilidad de ser un agente protagónico en la sociedad que ejerce un liderazgo positivo, porque en la escuela se le brinda la posibilidad de vivir un modelo de sociedad aunque pequeña, abierta a ese mundo más grande y complejo al que debe enfrentarse en un futuro.

En tal sentido, el trabajo investigativo es ambicioso porque se conoce de primera mano la realidad social, económica, cultural y étnica de cada uno de estos niños y se nota que aún en circunstancias adversas pueden responder muy bien a los retos que les presenta la sociedad y el mundo de hoy.

Si se logra que se inserte ese proceso dinámico y abierto a la mentalidad del mundo de hoy, que permita conservar lo esencial de los valores, de lo humano, se habrá ganado gran terreno en bien de las comunidades concretas objeto de esta investigación, pues se estará dejando que los niños desde su espontaneidad, creatividad y pensamiento sean agentes de cambio positivo en el ambiente familiar y escolar.

Se trata de llegar a conciliar en este mundo cambiante y moderno el juego con el conocimiento y el aprendizaje de roles y desempeños de calidad y competitividad en la sociedad.

Cabe anotar que la tarea es lograr que exista ese puente que emerge desde la lúdica y que fortalece el proceso de lectoescritura desde la metáfora como elemento integrador entre ambas y que ejerce un dinamismo en la estimulación de habilidades individuales colectivas, comunicativas y de nuevos lenguajes expresivos, que aportan al desarrollo del estudiante y le permiten estimular sus potencialidades de integración y participación en la comunidad determinada.

Una de aquellas a las que se enfrenta hoy, para afianzar la lectoescritura, es la creación de una conciencia social que ayude a recuperar y rescatar el juego y la actividad creadora en los niños, creando alternativas dinámicas con la implementación de actividades lúdicas en todo el contexto escolar y comunitario. Por eso, es un papel fundamental de los educadores tener presente encaminar de una manera óptima el buen desarrollo de los educandos.

Desde la complejidad, se trabaja como una construcción de relaciones desde el plano del conocimiento al plano de la acción desde la emergencia del otro. Desde las aulas, los docentes abren brechas y sirven de mediadores para que los educandos despierten el interés hacia el plano cognitivo, fortaleciendo su sentir, su actuar y expresividad dentro de la sociedad. Pero cuando el docente ha decidido trajar los puentes de cognición con sus estudiantes, siempre debe tener presente que ese ser humano antes que nada necesita ser valorado como persona, y es allí donde juega un papel muy importante, su familia, su contexto y conocimientos previos.



En la frase contenida en la imagen anterior se puede afirmar que esa tarea mediadora del docente constituye un papel preponderante en el proceso de desarrollo humano y cultural del estudiante, y es en ese contexto, en ese escenario, en donde se le brindan los elementos necesarios para que el estudiante se abra a un mundo de relaciones y posibilidades de desarrollos individuales y colectivos

De allí la importancia de que en el proceso formativo se respeten las individualidades y se valoren los esfuerzos de construcción del proyecto de vida de cada quien, asumiendo los roles y habilidades acordes a sus propias capacidades.

Ahí, en ese proceso, el docente es un acompañante, guía orientador, animador y dinamizador del proceso formativo, pero en últimas el responsable de su propia formación es el estudiante que si hace un buen proceso tendrá éxito no sólo en los resultados académicos, sino en la vida social, familiar, en donde pondrá en juego todas sus habilidades, conocimientos y competencias.

Los educadores deben ser forjadores de nuevos paradigmas que generen rupturas que los conduzcan a la educación soñada, imaginando cambios conceptuales, rompiendo

con todos los prototipos existentes y constituyendo un cambio tan revolucionario que forme a los estudiantes como *Ciudadanos del mundo* “Ninguna sociedad puede funcionar si sus miembros no mantienen una actitud ética, Ningún país puede salir de la crisis si las conductas inmorales de sus ciudadanos y políticos siguen proliferando” (Cortina, 1998), ese es el sueño de todo maestro, por eso es menester de los educadores el estar actualizados para enfrentar este mundo cambiante

De acuerdo con el enfoque constructivista, en cada persona existe un esquema conceptual o estructuras previas del pensamiento que entran en desequilibrio frente a una información nueva; después establece relación entre los tipos de información hasta conformar una red de conceptos que la persona guarda en su memoria a largo plazo.

María Montessori, maestra pionera de la creación de ambientes de aprendizaje, utilizó los ejercicios lúdicos como actividades con intencionalidad definida, en la percepción táctil, en la discriminación perceptiva, en la seriación, coordinación sensorio-motriz. En esa andadura se abre la brecha para incrustarla mediación armónica entre la lúdica, el aprendizaje, y la sana convivencia (Montessori, 1997, pág 19)

Al encaminar la lúdica como mediación de experiencia de los educandos, los lleva a reflexionar sobre sus actuaciones físicas y mentales estableciendo relaciones entre los conceptos adquiridos o enseñados con la meditación sobre las acciones y los resultados de las mismas

Cuando los docentes intervienen en la prevención de los conflictos se deben comprometer todos los miembros de la comunidad educativa para mejorar tanto los recursos materiales como humanos.

El propósito principal que se gesta en nuestra andadura será el desarrollo donde se integre con la intencionalidad de establecer una estrategia desde la lúdica como puente para llegar al aprendizaje especialmente el de la lectoescritura.

Desde el que hacer educativo se pueden desarrollar varias competencias puntuales como las comunicativas, toda vez que desde allí el estudiante aprenderá a expresar sus puntos de vista sin herir al otro y respetando a quienes están en su entorno. En el caso real y concreto de las tres instituciones objeto de estudio, se debe enfatizar mucho en estas habilidades comunicativas ya que desde el hogar existen limitaciones que impiden la socialización de los niños o una comunicación mal enfocada, donde se agrede con palabras al otro, donde no existe la posibilidad del diálogo o no se construyen relaciones armónicas nacidas desde el respeto mutuo.

En este punto se evidencia la emergencia de la construcción a partir de experiencias poco alentadoras, direccionantes de procesos positivos y, desde esa perspectiva, de lo negativo, de lo que no está permitiendo el crecimiento y desarrollo del niño, tiene que emerger una nueva propuesta que permita un rumbo diferente pero aportarte a los procesos de desarrollo en todos los ámbitos de la vida del niño y de su entorno.

Uno de los propósitos que se generan al transitar desde la lúdica hacia la lectoescritura y finalmente hacia una óptima convivencia es el tener presente que:

“Educar para la convivencia no es renunciar a la existencia de conflictos, sino Saber enfrentarlos y superarlos de manera eficaz y positiva” (Centros Territoriales de Recursos para la Orientación, 2006, pag. 32) Procurando suscitar unos valores, actitudes y conductas positivas para la interacción social, cimentados en los principios de los derechos humanos y el rechazo de toda actitud violenta o separatista; suministrar una buena herramienta para

construir una sapiencia democrática, interactiva, tolerante con las discrepancias y cimentar compromisos y prácticas positivas de toda nuestra comunidad educativa.

Se tomará como referente la filoterapia⁸ en tanto método para construir una educación con sentido, buscando un hombre nuevo, donde se fortalezcan las relaciones interpersonales y se busque construir una educación con sentido hacia lo nuevo y hacia la búsqueda de la transformación de vida.

Estos referentes deben ser aplicados inicialmente a quienes ejercen la labor de docentes, para urdir un camino exitoso con sus estudiantes.

Una experiencia desde la lectoescritura es crítica, abierta y compleja, en correlación de la postura de Edgar Morin, ya que este autor quiere romper con todo axioma o paradigma de los conocimientos que sean estáticos e inmodificables. Este autor introduce al ser humano en el más gratificante de la crítica y la duda para partir de aquí repensar en la construcción de cualquier conocimiento (Morin, 2001, pag. 42)

Acota que debemos entender que el destino de los seres humanos tiene la faceta del destino de la especie humana, el individual y el social entrelazado e inseparables como habitantes de la tierra.

La complejidad, desde la postura de Morin, es volver a trabajar la condición humana en una nueva reingeniería⁹, es decir, ver al ser como un trinomio de la realidad humana, en donde el ser tiene sentido si se toma desde una identidad individual, pero asociada a una identidad como especie y una identidad como ser social. Por lo tanto, cuando asumimos una posición crítica, abierta y compleja, la condición de una convivencia armónica es entonces volver a mirar al mundo, un mundo destruido por nosotros mismos, porque no

⁸ Método para abrir un gran campo de búsqueda y construcción hacia el encuentro de sí mismo.”

⁹ Estrategia destinada a aumentar las capacidades de gestión actividades complementarias de las apuestas estratégicas.

hemos entendido la condición humana, ni tenemos la conciencia de una interdependencia que nos una a nuestra tierra para considerar quizás nuestro único espacio vital.

Se ha tomado el puente como mediador, ya que desde la lúdica se irá gestando en las aulas de clase conocimiento, el cual conducirá a romper paradigmas, adquiriendo un horizonte de conceptualización y discursividad que lo vayan encaminado hacia una potestad formativa y a la vez con una mirada globalizada que se reflejen en su accionar y en su existencia.

Cuando se marcan huellas, se da sentido a lo complejo, construyendo a ese sujeto con capacidad de asombro, capaz de crear rupturas expandiendo su parte crítica, reflexiva, conduciéndolo a su propia producción. Para cerrar, Gadotti (2000, pag. 31) bosqueja en expresiones positivas las particulares de este nuevo contexto: estos rodean los bienes de la diversidad, la valía de la cooperación y del equilibrio, las necesidades y derechos de los participantes, y la necesidad de sostenibilidad dentro del sistema.

Por eso, vale la pena reflexionar sobre el sentido en el que apunta la pregunta problematizadora y que busca desde la lúdica dar respuestas enriquecedoras a procesos comunicativos y lectoescriturales desde la fundamentación teórica y desde lo práctico, a la urgente necesidad de desarrollar competencias y habilidades comunicativas que despierten en ellos la inquietud generadora de respuestas y que los lleve a la transformación del entorno y a la potenciación de sus capacidades cognitivas además de sus relaciones con el contexto.

Bien cabe entonces considerar la posibilidad de que a partir de la pregunta central se puedan generar otras igualmente válidas y que requieran igual atención. ¿Qué aportes significativos se dan desde la construcción pedagógica del currículo para la mediación de un camino de posibilidad hacia la lectoescritura?

En este sentido, en referencia al desarrollo local, podemos formular el siguiente cuestionamiento

- ¿Cómo implementar estrategias lúdicas desde las aulas, a través de la lectoescritura para una educación en valores?

TENDIENDO PUENTES PARA EL CONOCIMIENTO

La obra de conocimiento se urdirá con mayor potencia desde el campo de la pedagogía y el currículo ya que desde allí se trabajará a partir de una ruta emergente, teniendo presente como propósito único la problematización del conocimiento impartido que gira alrededor del ser humano, en este caso de los estudiantes de 3C y 4C, resaltando las particularidades del quehacer educativo, vistas desde una racionalidad crítica, abierta y compleja, que conlleve a gestar una ruta educativa renovadora, desde el sentido pedagógico y curricular.

Como docentes activos, se tiene la responsabilidad de desafiar con dinamismo y conciencia planetaria todos los retos que emergen día a día.

Aplicar la pedagogía y el currículo en las aulas de clase, desde la lúdica, será esta la tarea como docentes crear una situación posible deseada de cognición, comunicación y convivencia, a través de un currículo recursivo, donde se posibilite el conocimiento de los contextos reales y ante todo se prioricen las competencias valorativas que conduzcan a lograr la educación soñada, donde se transformen los contextos intervenidos desde el campo educativo con la tarea pedagógica, curricular y desde allí la democracia individual-colectiva para el desarrollo local de las comunidades intervenidas y para los procesos de razonamiento crítico que lleven a persona a involucrarse y a transformar la realidad.

Para lograr esta educación soñada, se dará apertura al campo investigativo de Educación y Democracia, pues es a partir de estas disciplinas que se contribuye a la formación integral de los educandos, develando procesos, productos y saberes en los cuales se vislumbran los pasos dados mediante el desarrollo de la lógica del campo investigativo, como los acuerdos y la participación democrática y comprometida de los integrantes de la comunidad escolar es la mejor alternativa para la prevención y resolución de conflictos.

Cuando desde el contexto escolar se van generando procesos de participación que estimulen el liderazgo positivo, de establecer mesas de trabajo, de exponer diversos puntos de vista que faciliten acuerdos en bien de la comunidad; cuando se va creciendo en el proceso de ir adquiriendo criterio frente a las propias ideas y las ajenas no sólo se está fortaleciendo la participación democrática, sino la resolución de conflictos y la participación en lo que concierne al contexto en el que ellos se mueven, para dinamizar, como dice Morin, el pensamiento complejo que consiste en que ante la emergencia de hechos u objetos multidimensionales, interactivos y con componentes aleatorios o azarosos, el sujeto se ve obligado a desarrollar una estrategia de pensamiento que no sea reductiva ni totalizante, sino reflexiva, entonces allí adquiere sentido el andamiaje conciliador y dinámico de los procesos democráticos que nace de personas razonables. (Morin, 2001, pág 72)

De ahí la importancia que en el contexto educativo el docente sea un agente de conocimiento que transmita seguridad en los procesos de enseñanza, que cuente con unas herramientas pedagógicas bien desarrolladas y una didáctica que llegue a lo más profundo de cada niño y le permita desarrollar procesos lectoescriturales satisfactorios.

Acá radica la importancia de la lectoescritura porque desarrolla habilidades con procesos cognitivos y meta cognitivos a los que el docente debe hacerle seguimiento y acompañamiento cercano, en la dinámica de relación docente-estudiante. Es allí, precisamente, en la comprensión de la lectura en donde entran en operación procesos cognitivos cuando el estudiante lector relaciona el contenido de un texto con las ideas previas que él tiene sobre su contenido, cuando compara ideas principales entre sí, cuando infiere hipótesis o supuestos, cuando hace predicciones y detecta las dificultades en el

proceso de comprensión; tal es la enumeración que hace Poggioli, (citado por Rojas, 2009, pag. 38)

También se desarrollan procesos cognoscitivos cuando se atiende y se activan procesos de la memoria, requeridos para la comprensión lectora. De este modo, los esquemas cognitivos del lector que hacen posible elaborar inferencias de un texto que no suministra toda la información explícitamente:

Hay informaciones implícitas que el lector tiene que inferir... Las inferencias permiten por su parte, establecer relaciones entre los diversos elementos del texto, con los conocimientos previos y el esquema cognitivo del lector
(García, 2004, pag. 53)

Entre los procesos y esquemas cognitivos que intervienen en la lectura están los esquemas cognitivos sensorio-motrices, conceptuales, analógicos y procedimentales, según Paradiso (citado por Rojas, 2009, pag. 35)

Así, es posible considerar cada uno de estos campos de manera particular y la forma cómo estos se articulan de manera sistemática en este proceso investigativo.

Abordar de tal forma una fundamentación teórica que afirma esa condición lúdica que afecta positivamente todo el quehacer humano pues no hay actividad humana que no esté ligada a estos procesos lúdicos, y por eso, en la formación cívica de los estudiantes se debe potenciarlas habilidades que poseen a fin de canalizarlas de tal forma que ellas se enfoquen no sólo al desarrollo humano, sino también a la interacción lúdica con sus pares y superiores, de esta forma estará adquiriendo hábitos, acciones repetitivas que lo van formando en la conciencia ciudadana y participativa.

El asignar roles de participación y responsabilidad desde la lúdica va creando en el niño un sentido de pertenencia y de apropiación frente a las designaciones dadas.

La democracia, considerada así, abre la posibilidad de nuevas formas de participación de la misma manera como la concepción de un estilo de vida y de sociedad para que el estudiante adquiera un sentido que realmente lo comprometa con su entorno, metas, aspiraciones y posibilidades de realización. Es por eso importante considerar que desde el proyecto de democracia que se maneja en las instituciones vale la pena abordar este tema de relevancia en el proceso formativo, para que desde allí se den las iniciativas de formación que permitan que los estudiantes vayan adquiriendo la sensibilidad sobre temas que los afectan en lo personal, familiar y social.

Por esencia, reconocemos que el hombre es un ser político por naturaleza y en tal sentido es agente transformador de las realidades sociales. Cuando desde el inicio de la formación escolar se va realizando el ejercicio de que el niño vaya asumiendo roles de activa participación de responsabilidades políticas y democráticas, asumidas desde la lúdica pero direccionadas a una tarea responsable del ejercicio político, se va creando en él un hábito positivo que de igual forma va a repercutir en su contexto, cuando se dan posibilidades de participación a los estudiantes, orientando los procesos de manera correcta, haciéndoles ver que aunque es un ejercicio dirigido desde la lúdica tiene la importancia y relevancia que tienen los organismos políticos en la vida social de su comunidad concreta.

Una visión así concebida del individuo como sujeto político y democrático ayudará a este proceso investigativo porque se pueden direccionar procesos interesantes desde la conciencia ciudadana, la activa participación y la sensibilidad frente a temas sociales que afectan el núcleo familiar y social.

El juego implementado en las responsabilidades políticas puede resultar un ejercicio bien interesante para generar en ellos acciones positivas como el despertar de la creatividad, la realización de proyectos, pequeños o grandes que favorezcan la convivencia ciudadana.

No se puede perder de vista la importancia de la pedagogía y el currículo que en este proceso investigativo aportan significativamente, direccionando al sujeto como agente educable. Para eso, es necesario valerse de la implementación de una pedagogía que esté al alcance comprensivo de los niños y que el maestro educador, acompañante de ese proceso formativo, facilite la apropiación de esas pedagogía, la haga dinámica, activa y participativa y se quiere lúdica para que vaya incluyendo al niño en el juego de la educación, que él sienta que es algo importante pero dinámico, divertido, que aporta a sus expectativas y que lo encamina al alcance de sus metas.

En el mismo sentido, el currículo debe estar contextualizado y debe igualmente responder a las expectativas del estudiante. No se trata de *vaciar* contenidos curriculares a los cuadernos de los estudiantes, sino darle vida y transformación a esos contenidos que reclaman ser asimilados desde la comprensión intelectual y que requieren ser vinculados de manera concreta en el contexto.

Para eso, el docente hoy en día cuenta con un sinnúmero de herramientas que le ayudan a su quehacer formativo y pedagógico, allende la implementación de juegos didácticos y de software educativos, pues hay que tener en cuenta que el niño de hoy se deja impactar mucho por la imagen, por los colores llamativos, elementos que captan su atención y que favorecen su proceso de aprendizaje, y el docente no puede ser indiferente a tal realidad.

Si bien es cierto que los currículos vienen determinados desde el MEN, en últimas, la responsabilidad de darles vida recae sobre el docente que conoce la realidad concreta de cada uno de sus estudiantes y que tiene la obligación ética de darles un giro impactante en la vida de cada uno de ellos. De ahí que se utilicen las herramientas pedagógicas, la

creatividad, el dinamismo, la innovación en la práctica docente para que el aprendizaje en los niños se convierta en algo lúdico, atrayente de impacto.

Es una tarea difícil de lograr mas no imposible, dadas las actuales circunstancias que vive el sistema educativo en Colombia, que propende por el desarrollo de un currículo flexible, adaptable a las necesidades de cada contexto y a la implementación de nuevas pedagogías que buscan atender los desafíos que la era tecnológica que tanto impacto ha tenido en nuestro medio real y concreto. De allí la importancia que el docente esté presto a los avances que en tecnología, pedagogía y currículo se van generando porque de ello dependerá en gran parte del éxito de su quehacer pedagógico. De todo lo anteriormente expuesto se tienen que generar unas preguntas que ayuden en este proceso investigativo y que enruten hacia la meta que nos hemos propuesto.

¿Cómo desde la lectoescritura y la lúdica se puede llegar a formar espíritu democrático y participativo en los estudiantes? Si se logra la formación democrática desde la lúdica y la lectoescritura ¿cómo lograr que se genere en los estudiantes principios sólidos que los lleven a tener una conciencia cívica? ¿Cómo el currículo y la pedagogía ayudan a ese sujeto educable para que desde la lúdica y la lectoescritura se genere cambios positivos en su proceso de educabilidad?

Corresponde ahora centrar la atención en la familia, la escuela y sociedad en el proceso de la lectoescritura y la lúdica como agentes formadores.

Desde hace un tiempo para acá el tema de la lectoescritura ha tomado particular centralidad en el proceso educativo, quizá porque la sociedad misma fue descubriendo los inmensos vacíos que había en este aspecto y desde los gobiernos comenzó a reglamentarse la cátedra de lectoescritura como elemento aportante en el proceso de desarrollo cognitivo de los estudiantes.

En nuestra cultura, en nuestras familias promedio, el hábito de lectura no es muy común, porque hay otras motivaciones, como la falta de interés para hacerlo, pocos lugares públicos que ofrezcan salas de lectura, los niveles de cultura y los socioeconómicos, entre otras, lo que hace que cuando el niño llega a la escuela encuentra este ejercicio como algo difícil, tedioso y aburrido. Es allí donde corresponde al docente generar una gran motivación hacia este hábito de lectura, para que desarrolle en él el gusto y la posibilidad de descubrir las habilidades comunicativas y de lenguaje.

Por eso es tan importante desde muy temprano iniciar esta tarea con la lectura de cuentos, fábulas, poemas, que pueden ser representados por ellos después de ser leídos, despertando así el interés por lo lúdico y lo didáctico.

Este proceso investigativo requiere de atención en particular porque el sujeto, el estudiante, será abordado desde una perspectiva que nos dé la posibilidad de conocerlo como persona, con sus limitaciones, dificultades, temores, frustraciones, deseos, posibilidades de desarrollo, integración con su contexto, lo que se convertirá en el insumo indispensable de nuestra investigación, para iniciar las tareas pertinentes que lleven a la conducción del proceso en mención.

EL ENCUENTRO: CRUCES Y TEJIDOS



Imagen 6. La construcción del currículo ayuda a la construcción de ideales Trayecto tomado de González (2007, pág. 115) ¹⁰

La construcción de un currículo que atienda los retos y desafíos del mundo de hoy es una tarea bien compleja, dadas las diversas manifestaciones pluriculturales y de desarrollo del pensamiento que van en notable incremento, por lo que la tarea formativa puede verse limitada por el avance de la ciencia y la tecnología. Estos aspectos hacen en muchas ocasiones mermar el estudiante el interés por el proceso auto formativo generador de incertidumbre, duda e inseguridad, y es allí donde la tarea del maestro se precisa para dinamizar esos contextos individuales, armonizarlos con los contextos sociales y enrutarse

¹⁰ Imagen tomada de: <http://geograpcics.deviantart.com/art/Stone-bridge-297395849>

en la búsqueda de esa autoformación, con disciplina, rigurosidad y posibilidades de transformación del entorno, a través de la participación dinámica y activa de los estudiantes.

Se debe entonces, impulsar una educación que trascienda el conocimiento por la comprensión y la humanización del género humano, siendo más conscientes con nuestro destino común, no se trata de dar las orientaciones básicas para la vida, sino de ellas de la opción de trascender los límites.

Se propone una serie de retos para todos los actores involucrados en el hecho educativo, nosotros los profesores debemos revisar la forma cómo hemos aprendido, cuestionarnos sobre nuestros conocimientos y buscar un auto aprendizaje y autoformación, que nos permita participar en los cambios que requiere la educación.

LÚDICA -JUEGO-DESARROLLO DEL PENSAMIENTO

Carlos Alberto Jiménez, autor que se interesa en el desarrollo de la lúdica y el juego, acota que:

La lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana. (Jiménez, 2001, pág. 67)

Es necesario resaltar que los procesos lúdicos, como experiencias culturales, son una serie de actitudes y de predisposiciones que fundamentan toda la corporalidad humana.

Podríamos afirmar que son procesos mentales, biológicos, espirituales, que actúan como transversales fundamentales en el desarrollo humano. Por otra parte, estos procesos son productores de múltiples cascadas de moléculas de la emoción, que invaden toda nuestra corporalidad, produciendo una serie de afectaciones cuando interactuamos espontáneamente con el otro, en cualquier tipo de actividad cotidiana que implique actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura, el arte, el descanso, la estética, el baile, el amor, el afecto, las ensoñaciones, la palabrería. Inclusive, todos aquellos actos cotidianos como “mirar vitrinas”, “pararse en las esquinas”, “sentarse en una banca”, son también lúdicos. Es necesario aclarar al respecto que lo que tienen en común estas prácticas culturales, es que en la mayoría de los casos actúan sin más recompensa que la gratitud y la felicidad que producen dichos eventos. Es en este sentido que la mayoría de los juegos son lúdicos, pero la lúdica no sólo se reduce al juego. El desarrollo sociocognitivo y valorativo de los miembros de una comunidad vinculan distintos aspectos que durante la configuración del ambiente educativo lúdico se vuelven propiedades constitutivas de éste.

Motivación: Este aspecto implica al sujeto en la búsqueda de sentido, ya que le permite contextualizar su experiencia en relación con los otros (alteridad) y con los objetos que lo circundan.

Autocreación: O *autopoiético*, es decir, que se levanta por sus propios límites, que es emergente resultado de la interacción sujeto-medio y las mutuas afectaciones que permiten el acoplo estructural.

Autoconfianza: El reconocimiento de sí mismo como artífice de las producciones de significados socialmente compartidos y consensualmente aceptados. El ser para sí y el ser con otros.

Creatividad: Los procesos de creación y sus productos son sociales y refieren la historia individual y colectiva de los sujetos en las culturas en que se encuentran. En esta dirección, los distintos lenguajes (ciencia y arte) y la vida mental de los creadores (fecundidad en la producción de ideas) vienen a constituir el entramado social de la producción de nuevos conocimientos. Son para Bruner (1995), los instrumentos culturales o mediadores culturales

Las experiencias culturales ligadas a la lúdica, a nivel biológico, son las que producen mayor secreción a nivel cerebral de sustancias endógenas como las endorfinas, la dopamina y la serotonina. Estas moléculas mensajeras, según las neurociencias, se encuentran estrechamente asociadas con el placer, el goce, la felicidad, la euforia, la creatividad, procesos fundamentales en la búsqueda del sentido de la vida por parte del sentido del humor hace parte del desarrollo humano, de la cultura y del conocimiento, porque es una emoción de base cognitiva, en la cual detrás de la risa que ésta produce no sólo existen sensaciones de agrado, sino que la parte socio-afectiva de la misma está ligada de múltiples formas con la parte cognitiva de los sujetos. Es decir, la risa no es únicamente como se creía antes, hija de los instintos, de las emociones o de las regiones más profundas del cerebro humano (reptílico)¹¹ sino que la risa tiene bases cognitivas.

Ugas, (2006, citado por Balza, 2009) dice que “el pensamiento se desarrolla completamente con la orientación hacia la comprensión que articula lo desarticulado, sin desconocer a la vez las distinciones”. Es la comprensión que sostiene la concurrencia, el antagonismo y la complementariedad de los contrarios, pero no simultáneamente.

¹¹ REPTÍLICO entendida como la parte de nuestro cerebro que es más primitiva es el hoy llamado cerebro básico, instintivo, Esta parte del cerebro está formada por los ganglios basales, el tallo cerebral y el sistema reticular. Es esa parte en la que estoy mientras me ocupo de cosas puntuales: fregar, lavar o coser. Alojado en el tronco cerebral, es la parte más antigua del cerebro y se desarrolló hace unos 500 millones de años.

LÚDICA- PRETEXTO PARA EL APRENDIZAJE –LECTO ESCRITURAL



Imagen 7 La lúdica construye el saber¹².

Desde la lúdica, como pretexto de aprendizaje, se van dando los canales que fortalecen la tarea educativa, porque desde ella se van generando procesos dinámicos y abiertos al conocimiento y desarrollo de habilidades que potencian no sólo el conocimiento,

¹² Imagen tomada de: [http://leonidafremov.deviantart.com/art/GOLDEN-GATE-BRIDGE-](http://leonidafremov.deviantart.com/art/GOLDEN-GATE-BRIDGE-113449709)

sino la puesta en escena de los elementos necesarios para saber hacer en contexto y asumir roles y responsabilidades dentro de la escuela la familia y la sociedad

Es importante considerar la trascendencia de la lúdica en los procesos de aprendizaje en el aula e inclusive en cualquier actividad humana. La lúdica se convierte en el pretexto ideal para desarrollar esas habilidades del aprendizaje, aprender jugando y jugar aprendiendo; de allí la importancia de integrar los procesos de lectoescritura en esa dinámica de juego- aprendizaje, porque desde allí se despierta el interés por el hábito de la lectura, y la contextualización de los saberes.

Ernesto Yturalde Tagle¹³, investigador, conferencista y facilitador precursor de procesos de aprendizajes significativos utilizando la metodología del aprendizaje experiencial en entornos lúdicos, comenta que

Es impresionante lo amplio del concepto lúdico, sus campos de aplicación y espectro. Siempre hemos relacionado a los juegos, a la lúdica y sus entornos así como a las emociones que producen, con la etapa de la infancia y hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación que derive en aspectos serios y profesionales, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad, pues que el juego trasciende la etapa de la infancia y sin darnos cuenta, se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples como el agradable compartir en la mesa, en los aspectos culturales, en las competencias deportivas, en los juegos de video, juegos electrónicos, en los juegos de mesa, en los juegos de azar, en los espectáculos, en la discoteca, en el karaoke, en forma de rituales, en las manifestaciones folklóricas de los pueblos, en las expresiones culturales tales como

¹³ Ernesto Yturalde recibió el reconocimiento como International Speaker of the Year 2012 (Conferencista Internacional del Año 2012) por LAQI | Latin American Quality Institute.

la danza, el teatro, el canto, la música, la plástica, la pintura, en las obras escritas y en la comunicación verbal, en las conferencias, en manifestaciones del pensamiento lateral, en el compartir de los cuentos, en la enseñanza, en el material didáctico, en las terapias e inclusive en el cortejo de parejas y en juego íntimo entre estas. Lo lúdico crea ambientes mágicos, genera ambientes agradables, genera emociones, genera gozo y placer. (Montilla, 2010)

El estudiante va sintiendo estimulada la imaginación y otras habilidades que favorecen el desarrollo de otras, que van concatenadas y se convierten en puentes que comunican la actividad humana corriente con el aprendizaje significativo y que aporta para el desarrollo humano y social del educando. Tiene que apropiarse de lo histórico-cultural, del conocimiento que ya otros descubrieron, la institución educativa existe para lograr la socialización, el profesor existe para dirigir el proceso pedagógico, para orientar y guiar al estudiante, no para hacer lo que debe hacer éste.

Como se puede observar, el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo.

Entre estas actividades técnico-creativas pueden figurar el diseño de juegos y juguetes, reparación de juguetes rotos, perfeccionamiento de juegos y juguetes y pruebas de funcionamiento de juegos y juguetes.

Entendido así este engranaje de lúdica-aprendizaje-lectoescritura será un elemento clave en el desarrollo de los estudiantes en sus avances cognitivos y de integración y actuación con los demás, poniendo en evidencia sus habilidades comunicativas, integradoras y lectoescriturales.

Este proceso educativo, desde la lúdica como posibilidad de conocimiento y desarrollo de habilidades lectoescriturales, se hace más dinámico y abierto a un sinnúmero de posibilidades que favorecen al ser y saber hacer en el contexto determinado.

Siguiendo a Díaz Rivera, en el documento 'La enseñanza de la lectoescritura' acota que:

El lenguaje es el vehículo por el cual se trasmite el pensamiento y también es el que le permite al ser humano satisfacerla necesidad de comunicarse con lo demás. Los educadores deben relacionarse con las teorías de lectoescritura con el propósito de aplicar aquellas que le sean más eficaces en el proceso de enseñanza aprendizaje. La meta de la enseñanza de la lectoescritura en los grados de básica primaria es desarrollar las competencias básicas de comunicación, o sea desarrollar dominio de las cuatro artes del lenguaje, hablar, escuchar, leer y escribir sin perder de vista que estos componentes son interdependientes entre si y deben ser enseñados simultáneamente. (Díaz, 2000, pág 55)

LÚDICA–JUEGO-DESARROLLO HUMANO

Hoy en día la concepción de la educación se basa en el desarrollo de competencias que están en función del saber (conocimientos), saber hacer (habilidades y destrezas) y el ser (valores y actitudes), la aplicación se fundamenta en la interacción docente-alumno, pero esto todavía en un grado mayor en función del docente como un mediador, como facilitador como puente, pero, ¿Qué tan eficaz es este método? ¿Realmente es lo mejor? Desde el punto de vista de las investigadoras, estos programas están muy bien fundamentados; sin embargo, el error surge en la aplicación, en el supuesto de que estos juegos se tornen cada vez más complejos y argumentativos en la medida del crecimiento y

desarrollo del niño, que se despierte en el niño la creatividad por aprender y solucionar problemas, que pueda aplicarlos a elementos de su vida diaria, que los patrones de juego que lleva a cabo durante el día sean orientadores jerárquicos y que le permitan al niño aprender que hay normas y reglas las cuales se deben de seguir y si estas no se cumplen el juego no puede llevarse a cabo.

Zemelman argumenta que:

Se podría postular que, en la medida en que el movimiento de la realidad sirve de fundamento a la articulación de los procesos reales, el criterio de inclusividad fundamenta el criterio de lectura articulada pues, de no ser así, la única posibilidad lógica de lectura articulada sería realizable mediante un sistema de hipótesis” En la realidad existente siempre se funda un sin número de posibilidades, de hipótesis que puede direccionar el futuro de determinado grupo o sociedad (Zemelman, 1992, pág 82)

Es ahí donde entra el juego el mundo de posibilidades para comprender la realidad concreta y direccionar aquellas que puedan ofrecer mejores posibilidades de cambio para nuestro proceso investigativo.

(...) la reconstrucción articulada delimita la realidad como contexto del problema para, dentro de su marco, definir un campo de opciones a partir del cual sea posible elegir la o las alternativas viables que concreten el interés de un sujeto social. De acuerdo con lo anterior, la reconstrucción articulada sirve de base para la selección de los conceptos ordenadores más apropiados para llegar al conocimiento del problema, puesto que ayuda a determinar la naturaleza específica que éste asume. La reconstrucción opera mediante relaciones capaces de establecer entre sí el conjunto de niveles articulados de la realidad, a partir de la exigencia

planteada por el problema eje, también llamado punto de partida (Zemelman, 1992, pág 76)

Lo anterior nos ubica en nuestro contexto real y las posibilidades de desarrollo que se pueden emprender desde ese contexto inicial de la escuela que se proyecta a otros campos sociales como la familia, la comunidad, la región

Enfocar el desarrollo en los términos aquí propuestos, implica un cambio de la racionalidad económica dominante. Obliga, entre otras cosas, a una revisión profunda del concepto de eficiencia. Esta suele asociarse a nociones de maximización de productividad y de utilidad, a pesar de que ambos términos son ambiguos. Tal como Taylor la entendía –para ilustrar con un caso, conspicuo–, al llevar el criterio económico al extremo más alienado de la razón instrumental, la productividad se nos aparece como bastante ineficiente (Max-Neef, 1986, pág 84)

El juego como espacio liso y plegado (Deleuze), o como jugar ligado a la vida y a un lugar (Winnicott), asociado a la interioridad con situaciones imaginarias, para suplir demandas culturales (Vigotsky), sometidas a un fin (Dewey); de tipo libre, separado, incierto, improductivo, reglado y ficticio (Callois) o como lo plantea Huizinga como "una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijados de tiempo y lugar, según una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa y provista de un fin en sí, acompañada de un sentimiento de tensión y de alegría y de una conciencia de ser de otra manera que en la vida ordinaria". En otros sentidos, para potenciar la lógica y la racionalidad (Piaget), o para reducir las tensiones nacidas de la imposibilidad de realizar los deseos. (Freud) (citados por Jiménez, 1999)

CONEXIÓN PASADA Y PRESENTE DE LA LÚDICA. CONTEXTUALIZACIÓN HISTÓRICA

Desde el vientre se teje ingeniosamente la urdimbre maternal, construyéndose al mismo tiempo su proyecto de vida. Cabe entonces resaltar el proceso histórico que ha tenido la lúdica como aportante al desarrollo cognitivo de las personas y se puede observar que en el transcurso del tiempo se han trabajado diferentes terminologías y entre ellas “juego” y “lúdica”. Juego viene de raíz latina *iocar*, *ioucus*: significa divertirse, retozarse, recrearse, entretenerse, le precede del latín *ludicer*, *ludicruz*; del francés *ludique*, *ludus* y del castellano de *lúdico* o *lúdico* que significa diversión, chiste, broma o actividad relativa al juego.

Para los hebreos, por ejemplo, era conceptualizado como broma y risa, para los alemanes, placer.

En el siglo XVI la pedagogía toma la lúdica como su medio de enseñanza y principio fundamental.

Según Bernan Mason, “la lúdica desde el punto de vista biológico cumple una función como órgano activo y vivo delimitada por los fenómenos naturales” (citado por Ramírez, 1998, pág. 76)

A nivel sociocultural se habla del juego como acciones pasadas de generación en generación. Estas conceptualizaciones han posibilitado que se comprenda que la lúdica va mucho más allá del mismo juego del hombre en ganar goce y placer y llega a otros estados del ser que busca un desarrollo más integral, tanto a nivel individual como colectivo.

La lúdica busca la positividad, produciendo beneficios biológicos, psicológicos, sociales y espirituales entre otros, busca un hombre hacia la integralidad de ser, pensar y actuar en un constante proyecto de mejorar sus condiciones de vida.

En este mismo sentido, cabe resaltar la historia de la lectoescritura y su aporte en el proceso del conocimiento. Este estudio por lo general se hace siguiendo la aparición de la escritura que, sin lugar a duda, marca una época trascendental para la humanidad como es su entrada a la historia precisamente su uso.

Pero, como la escritura es indisociable de la lectura, hay que suponer que su aparición es casi simultánea, ya que es lógico que los antiguos ideólogos de los primeros sistemas de escritura tuvieran a su vez discípulos a quienes instruían de modo que estos puedan interpretar los mensajes que dejaban escritos en diferentes formas.

Existen casos de escrituras que cayeron en desuso y luego fueron interpretados gracias al esfuerzo de eruditos de épocas totalmente diferentes, como los jeroglíficos egipcios, cuyo método de lectura se perdió en el tiempo y sólo hasta las primeras décadas del siglo XIX pudieron ser interpretados.

Si bien lo mencionado es parte de la historia de la lectoescritura también lo es el hecho de que la enseñanza de la lectura ha sido de transmisión generacional, de modo que los alfabetos que utilizamos en la actualidad son el resultado de miles de años de enseñanza y evolución lingüística.



Imagen 8 Apuntando a una formación integral¹⁴

Las condiciones epistémicas conllevan a la formación del hombre, para que sea integral. A manera de ejemplo, en la antigüedad, los griegos entendieron el componente lúdico como fundamento antropológico del hombre y posteriormente en la modernidad con los avances científicos y tecnológicos se viene fortaleciendo y recreando el aspecto lúdico en todas las esferas. Desde la sociología, se ha demostrado que el hombre recrea su vida en la experiencia en el compartir con otros y es indispensable en el campo educativo y sociológico realizar procesos lúdicos desde la primera infancia, toda vez que son garantes del aprendizaje. De hecho, los procesos educativos siempre inician con los juegos en la

¹⁴ Imagen tomada de: <http://agivega.deviantart.com/art/Bridge-Into-Autumn-142073604>

primera infancia y se continúan durante cada etapa de la vida, en algunos casos son fundamentales para constituirse sociológicamente como factor determinante de integración de los pueblos.

Los mayores aprendizajes del hombre se han obtenido a través del juego, que aunque puedan ser individuales, siempre tendrán mayor apogeo los grupales, generando metas o sueños como patrimonio colectivo.

En tal sentido, las neurociencias son un conjunto de disciplinas científicas que estudian la estructura y la función, el desarrollo la bioquímica, la farmacología y la patología del sistema nervioso y de cómo sus diferentes elementos interactúan, dando lugar a las bases biológicas de la conducta. El estudio biológico del cerebro es un área multidisciplinar que abarca muchos niveles de estudio, desde el puramente molecular hasta el específicamente conductual y cognitivo, pasando por el nivel celular (neuronas individuales), los ensambles y redes pequeñas de neuronas (como las columnas corticales) y los ensambles grandes (como los propios de la percepción visual) incluyendo sistemas como la corteza cerebral o el cerebelo, y, por supuesto, el nivel más alto del sistema nervioso.

En el nivel más alto, las neurociencias se combinan con la psicología para crear la neurociencia cognitiva, una disciplina que al principio fue dominada totalmente por psicólogos cognitivos. Hoy en día, la neurociencia cognitiva proporciona una nueva manera de entender el cerebro y la conciencia, pues se basa en un estudio científico que une disciplinas tales como la neurobiología, la psicobiología o la propia psicología cognitiva, un hecho que con seguridad cambiará la concepción actual que existe acerca de los procesos mentales implicados en el comportamiento y sus bases biológicas.

Actualmente, se han producido los hallazgos de nuevos neurotransmisores, llamados neurohormonas¹⁵, nuevas sustancias bioquímicas que producen un tipo especial de moléculas de la emoción. También la existencia de nuevos genes productores de péptidos esenciales para ciertos procesos nerviosos, el encuentro de zonas funcionales específicas determinantes de varios comportamientos, el descubrimiento de zonas de placer como el séptum¹⁶ productor de grandes cantidades de endorfinas, denominadas por los científicos las hormonas de la felicidad, permiten abrir nuevos caminos para la construcción de un discurso alrededor de la Neuropedagogía.

Todo lo anterior permite deducir la gran importancia que pueden tener estos descubrimientos para comprender mejor los procesos pedagógicos, de una forma diferente a como actualmente se hace. Las neurociencias tienen un método muy riguroso (método científico), que difícilmente acepta conceptos como aprendizaje, mente, intención, espíritu, alma, y otros conceptos de carácter subjetivo. Al respecto, se puede afirmar que para la Neurociencia sólo existen procesos físicos, químicos y biológicos medibles, y todo lo relacionado con el cerebro humano debe explicarse a partir de mecanismos físico-químicos que se producen en estos procesos.

La pedagogía, por el contrario, tiene otros métodos (fenomenológicos, hermenéuticos, etc.), para abordar la complejidad humana con los campos relacionados con la enseñanza, el aprendizaje y el desarrollo humano. Por consiguiente, consideramos pertinente establecer procesos mediadores y complejos que nos permitan introducir un nuevo paradigma en construcción, denominado Neuropedagogía.

¹⁵ Neurotransmisores que actúan en la emoción y en el placer

¹⁶Séptum :es una región cerebral que forma parte del sistema límbico y que está implicada en funciones tales como el aprendizaje y la memoria, las emociones, el miedo, la agresión y el estrés, morfo funcionales del septum cerebral y, por tanto, en el declive cognitivo que suele acompañar a la senescencia

Ahora bien, se hace necesario trazar líneas divisorias entre la Neurociencia y la Neuropedagogía, debido a sus métodos y a sus objetos de estudio, pero lo anterior no significa que no se puedan tejer o hilvanar relaciones entre estos dos paradigmas, para entender que los contrarios no son opuestos, sino complementarios. De lado a lado, desde las investigaciones en Neurociencias y en Pedagogía pueden adquirirse conocimientos válidos y significativos. Al respecto, nadie duda que el hombre es un ser biológico y también un producto social y cultural.

Para la Neuropedagogía, al igual que para las Neurociencias, en el proceso de evolución cerebral tuvo prelación el aumento y desarrollo de los núcleos vinculados al placer, al afecto, a la lúdica (Séptum, núcleo caudado, *Locus coeruleus*), con respecto a los núcleos relacionados con la agresividad y la violencia. De hecho el ser humano reorientó la animalidad (cerebro reptílico), hacia actitudes constructivas como las que se refieren a la adquisición de saberes y de conocimientos, especialmente, a la convivencia social y cultural, donde los procesos Neuropedagógicos alrededor del juego son indispensables para la formación de actitudes solidarias, compasivas y axiológicas, base fundamental del desarrollo humano.

“Lo primero que debemos de tener claro es que el juego es una función elemental de la vida humana” (Gadamer, 1991, pag. 66), hasta el punto de que no se puede pensaren absoluto la cultura humana sin un componente lúdico.

En síntesis, la Neurociencia tiene como objeto de estudio el cerebro, incluyendo sus variaciones o disfunciones, mientras que para la Neuropedagogía el objeto de estudio es el desarrollo humano, y en especial, el cerebro del mismo, entendido no como una computadora, sino como un órgano social que necesita del abrazo, de la recreación y del juego para su desarrollo.

Para esta apuesta epistémica, se ha convocado al autor Carlos Alberto Jiménez Vélez, con dos de sus textos *Diálogo con mi cerebro. Nuevos hallazgos desde la neuropedagogía lúdica* (2001, pág. 57) y *la neuropedagogía y los comportamientos violentos*. escrito en colaboración con Jaime Robledo, (2010, pag. 39)

PUNTES TRAYECTADOS EN CONJUNCIÓN DE OBRA DE CONOCIMIENTO

La metodología en el proceso investigativo se realizó partiendo del análisis del contexto social, familiar y escolar de cada una de las sedes educativas objeto de nuestra investigación. Se procedió posteriormente a implementar un diseño metodológico investigativo que respondiera a las necesidades y a la intencionalidad de nuestra investigación y a través de varias herramientas que ayudaban a los procesos se implementó la metodología desde la pedagogía, la lúdica y la posibilidad de desarrollar habilidades individuales y el afianzamiento del conocimiento de los contenidos básicos.

Se realizaron análisis de casos, seguimiento a padres, estudiantes y personal vinculado a los procesos formativos y se hizo un registro riguroso de los avances que se iban generando en el proceso investigativo

IMPACTO DE MEDIACIÓN PEDAGÓGICA

Cuando se ha transitado por puentes de conocimiento, en este caso los lúdico escriturales, el punto de llegada es el de potenciar en los educandos una movilidad en el conocimiento, transformando contextos y encaminándolos hacia una convivencia pacífica que es lo que en últimas se pretende en las aulas de clase.

El hombre, como ser humano inteligente, se encuentra constituido desde diferentes ámbitos o dimensiones los cuales tienen su importancia según el proceso a desarrollar y todas deben ser trabajadas y estimuladas, sobre todo en la edad escolar, la más propicia.

Sin restarle importancia a las demás dimensiones del desarrollo humano en este plan tendrá primacía la dimensión comunicativa dado el contenido y los objetivos propuestos para alcanzar en el plan. Es necesario e importante trabajar dicha dimensión ya que el lenguaje es algo universal que está constituido por signos, símbolos y señales que permiten una mejor comunicación con los demás y comprensión de su entorno. El desarrollo de las cuatro habilidades comunicativas: Hablar, escribir, leer y escuchar se convierten en el centro de los desarrollos de dicha dimensión, a la vez que se desarrollan como un conocimiento en la práctica ya sea en el plano individual como en la interacción con su contexto social. La dimensión corporal también entra a jugar un papel importante en la ejecución del plan ya que hace referencia a la actividad lúdica que adquiere pleno sentido y se puede expresar y recrear una cultura adquirida de una actividad realizada en dicho momento. La experiencia lúdica comprende la realización del juego como sus implicaciones con la vida del hombre en la vivencia, la representación, la regla, la relación consigo mismo, con los otros y con los símbolos. Estos procesos se dan a través de

diferentes manifestaciones y son la base de la actitud recreativa fundamental para la creación y la expresión humana.

También es importante precisar y tener en cuenta la relación entre las características anatómo-fisiológicas, psicológicas y pedagógicas que prueban la necesidad de integración de actividades lúdicas al proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en el tercer o cuarto grado de la Escuela Primaria, porque las mismas propician placer y satisfacción por aprender, estimula el espíritu de superación personal frente a los demás, expresa sentimientos, desarrolla la capacidad creativa, además de desarrollar habilidades motrices, cognitivas y afectivas, contribuyendo al enfoque desarrollador del proceso de enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura y a la educación integral de los niños.

IMPACTO ORGANIZACIONAL

La ejecución de este proyecto será de gran impacto positivo tanto para las Instituciones como para la región y demás instituciones cercanas, toda vez que logra instituirse como eje central donde se pueden integrar varias instituciones. La meta es ambiciosa ya que se pretende cambiar la mentalidad negativa que han tenido de tiempos atrás los estudiantes hacia la lectura, todo esto ha sido por múltiples factores como la cultura del pueblo y la carencia de recursos e implementación de estrategias apropiadas para generar el cambio en ellos a través de actividades lúdicas que conlleven a un aprendizaje significativo. Las pruebas Saber serán el resultado positivo del desarrollo de múltiples actividades para ayudar a la comprensión de textos que es lo que allí necesita mayor atención. El logro adquirido en los estudiantes será relevante y se verá reflejado en el desenvolvimiento que muestren en cuanto a la capacidad de realizar buenos escritos, al

comunicarse verbalmente con otra persona y al interpretar fácilmente los textos y su entorno en general.

CIERRE APERTURA

La experticia que ha brindado este caminar por puentes del conocimiento, ha permitido concluir sobre la importancia de dos temas que aquí se tratan: las estrategias de aprendizaje en la lectoescritura y la utilización de lo lúdico como herramienta para lograrlo. Las estrategias de aprendizaje deben ocupar un papel importante a la hora de diseñar unidades didácticas, materiales o manuales para la enseñanza de la lectoescritura en los estudiantes. El objetivo de esta obra ha sido demostrar que la estrategia lúdica es una fuente inagotable de recursos para poner en práctica las estrategias de aprendizaje, en las que hemos incluido las de comunicación. A través del juego se llevan a cabo técnicas que refuerzan la memoria, tareas cognitivas para el aprendizaje, formas de solventar los problemas comunicativos, así como actividades que posibilitan una asimilación de los contenidos de manera eficaz, gracias a la creación de un ambiente favorable, al compañerismo y a la cooperación entre los alumnos.

El principal objetivo, sin embargo, ha sido mostrar cómo pueden ser llevados al aula contenidos estratégicos con el fin de entrenar a los alumnos en su uso y capacitarles de los medios necesarios para enfrentarse al reto de aprender y desarrollar habilidades en la lectoescritura de una forma lúdica, creativa y significativa para ellos. Se ha elegido la lúdica como el medio más eficaz para llevar a cabo este objetivo, considerando que a través del juego se activan un mayor número de estrategias, siendo un elemento motivador de gran atracción para los alumnos de todas las edades. Es así como podemos concluir que la diversión genera una mayor disposición para el trabajo, capta el interés y la atención hacia el objeto de estudio. Además, como se ha mencionado, los juegos son fácilmente adaptables en la mayoría de los casos y esto los convierte en una herramienta útil para el

profesor, quien ha de realizar los cambios necesarios para asegurar la eficacia de las diferentes actividades y el aprendizaje de los estudiantes en el aula de clase. A partir de lo anterior, se pueden generar algunos interrogantes en posibilidad de apertura de nuevas investigaciones en pertinencia:

- ¿Qué competencias lógico - matemáticas puede generar la lúdica en el escenario escolar?
- ¿Qué posibilidades puede generar la lúdica en contextos escolares donde la convivencia es difícil?
- ¿Cuáles son los retos del docente contemporáneo frente a la creación de nuevas estrategias que hagan posible aprendizajes significativos?

BIBLIOGRAFÍA

- Balza, A. M. (2009). Pensar la investigación postdoctoral desde una perspectiva transcompleja. *Investigación y Postgrado*, 24(3), 45-66.
- Barreto, M., & Sarmiento, L. (1997). *Constitución política de Colombia comentada por la Comisión Colombiana de Juristas*. Bogotá: Comisión Colombiana de Juristas.
- Bianchi, E. A. (s.f.). *Pedagogía Lúdica. Teoría y Praxis. Una contribución a la causa de los niños*. Obtenido de Proyecto Ludoniño:
http://www.proyectoludonino.org/Pedagogia_Ludica/
- Centros Territoriales de Recursos para la Orientación. (2006). *Educación para la convivencia. Familias*. Castilla-La Mancha : Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha.
- Congreso de la República. (1994). *Ley 115 de Febrero 8 de 1994. Por la cual se expide la ley general de educación*. Bogotá: El Congreso.
- Cortina, A. (1998). *Ciudadanos del mundo: hacia una teoría de la ciudadanía* (2 ed.). España: Alianza Editorial.
- Díaz, I. (2000). *La enseñanza de la lecto escritura*. Obtenido de
<http://home.coqui.net/sendero/lectoescritura.pdf>
- Dinello, R. (2005). *Tratado De Educología*. Montevideo: Editorial Nuevos Horizontes.
- Echeverri, J. H., & Gómez, J. G. (julio de 2012). *Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana*. Obtenido de BLOG Universidad Tecnológica de Pereira:
<http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>
- Gadamer, H.-G. (1991). *La actualidad de lo bello: el arte como juego, simbolo y fiesta*. España: Paidós.

- Gadotti, M. (2000). Perspectivas atuais da educação. *São Paulo em Perspectiva*, 14(2), 3-11.
- García, E. (2004). Estrategias cognitivas y metacognitivas en la lectura y la escritura . En M. d. Ciencia, *Leer y escribir desde la educación infantil y primaria* (págs. 89-136). España: Secretaría General Técnica.
- Huizinga, J. (2000). *Homo ludens*. España: Alianza Editorial.
- Jiménez, C. A. (1999). Lúdica, Creatividad y Desarrollo Humano. *I Simposio de Investigación y Formación en Recreación*. Pereira, Colombia: Vicepresidencia de la República / Coldeportes / FUNLIBRE. Obtenido de Centro de Documentación Virtual en Recreación, Tiempo Libre y Ocio: CARLOS ALBERTO JIMENEZ
- Jiménez, C. A. (2000). *Cerebro creativo y lúdico: hacia la construcción de una nueva didáctica para el siglo XXI*. Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Jiménez, C. A. (junio de 2001). *Diálogo con mi cerebro*. Obtenido de Neuropedagogía Colombia: <http://www.neuropedagogiacolombia.com/libro.html>
- Jiménez, C. A., & Robledo, J. (2010). *La neuropedagogía y los comportamientos violentos. Nuevos hallazgos desde la neurociencia*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Macías, L. F. (2003). *El juego como método para la enseñanza de la literatura a niños y jóvenes*. Colombia: Biblioteca Pública Piloto.
- Max-Neef, M. (1986). *Desarrollo a escala humana: una opción para el futuro*. Chile: CEPAAUR.
- MEN. (7 de junio de 1998). *Serie Lineamientos Curriculares*. Obtenido de Ministerio de Educación Nacional: http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-89869_archivo_pdf8.pdf
- Montessori, M. (1997). *La mente absorbente del niño*. México: Diana.

- Montilla, M. (15 de mayo de 2010). *¿Qué es la lúdica?* Recuperado el 18 de mayo de 2013, de maritzamontilla.blogspot: <http://maritzamontilla.blogspot.com/2010/05/que-es-la-ludica.html>
- Morin, E. (2001). Los siete saberes necesarios para la educación del futuro. Barcelona: Paidós Iberica.
- Piaget, J. (1999). *La psicología de la inteligencia*. España: Crítica.
- Ramírez, J. A. (1998). la lúdica como proyecto de vida. *5 congreso nacional de recreación*. Manizales: COLDEPORTES Caldas / Universidad de Caldas / FUNLIBR.
- Rojas, I. O. (2009). Concepción epistemológica y didáctica de los docentes sobre lectura inferencial. *Revista Perspectivas Educativas*, 1(2), 177-195.
- Teberoski, A. (diciembre de 2000). *Los sistemas de escritura*. Recuperado el 30 de enero de 2013, de http://www.oei.es/inicial/articulos/sistemas_escritura_desarrollo_nino.pdf
- Zemelman, H. (1992). *Los Horizontes de la Razón II*. Barcelona : Anthropos.

ANEXOS
UNIVERSIDAD CATÓLICA- MAESTRIA EN EDUCACIÓN
ENCUESTA A DOCENTES

INSTITUCIÓN

GRADO

FECHA:

Tu opinión cuenta.

Por favor, dedica unos minutos a completar este pequeño cuestionario, la información que nos proporciones será utilizada para evaluar el concepto de la lúdica en los maestros.

INSTRUCCIONES: Coloca una x en el espacio que consideres pertinente.

1. ¿Qué problemas consideras se presentan más en tu grupo?
 - Déficit de atención
 - Problemas de Aprendizaje
 - Discapacidad

2. ¿Cuál es la mayor motivación de sus estudiantes en la adquisición de su proceso de aprendizaje?
 - Materiales Concretos
 - Juegos
 - Método Tradicional

3. ¿En qué momento de la clase se deberían usar juegos?
 - Durante toda la clase
 - Al principio
 - Al finalizar la clase

4. ¿Utilizas juegos didácticos para explicar su asignatura?
- Sí
 - No
 - Algunas veces
5. ¿Consideras que el uso de actividades lúdicas aplicadas a la educación dentro del aula promocionan la motivación y el logro del aprendizaje de calidad?
- Sí
 - No
 - Algunas veces

Muchas gracias por sus respuestas.

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE MANIZALES, MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES

INSTITUCIÓN

GRADO

FECHA

Para mejorar tu aprendizaje y guiarte hacia el camino del éxito, debes responder con mucha sinceridad las siguientes preguntas.

1) ¿Qué tipos de juego te gusta que utilicemos dentro de la clase?

- | | |
|----------------|------------------------|
| a) crucigramas | c) juegos en grupo |
| b) loterías | d) juegos individuales |

2) Señala con una X cuál consideras la respuesta correcta. ¿Qué es para ti el juego?

- a) Hacer lo que se quiera
- b) Seguir instrucciones para alcanzar una meta
- c) Es competir con otro

3) ¿Crees que puedes aprender jugando?

- Sí
- No

4) ¿El juego y las lúdicas permiten mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje en las clases?

- Sí
- No

5) ¿Te gustan las clases donde el profesor es el único que habla en clase?

Sí

No

6) ¿Te gustan las clases donde participas, juegas y aprendes a la vez?

Sí

No

Muchas gracias por tu participación.

UNIVERSIDAD CATÓLICA- MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

INSTITUCIÓN

GRADO

FECHA

Para mejorar el aprendizaje de tus hijos (a) y guiarlos hacia el camino del éxito, debes responder con mucha sinceridad las siguientes preguntas.

- 1) ¿Cree usted que el juego en el aula ayuda a los niños a obtener un mejor aprendizaje?
 Sí
 No
- 2) ¿Cuenta su hijo(a) con el suficiente apoyo de su parte para realizar un buen proceso de lectoescritura?
 Sí
 No
- 3) ¿Regala libros o materiales didácticos que motiven a su hijo(a) a realizar lecturas y escrituras?
 Sí
 No

4) ¿Cree que su hijo podría obtener mejores resultados si recibe una enseñanza acompañada con actividades lúdicas?

Sí

No

5) Considera que los medios de comunicación como la televisión y la prensa son ayudas que le brindan a los niños (a) un mejor hábito en la lectoescritura?

Sí

No

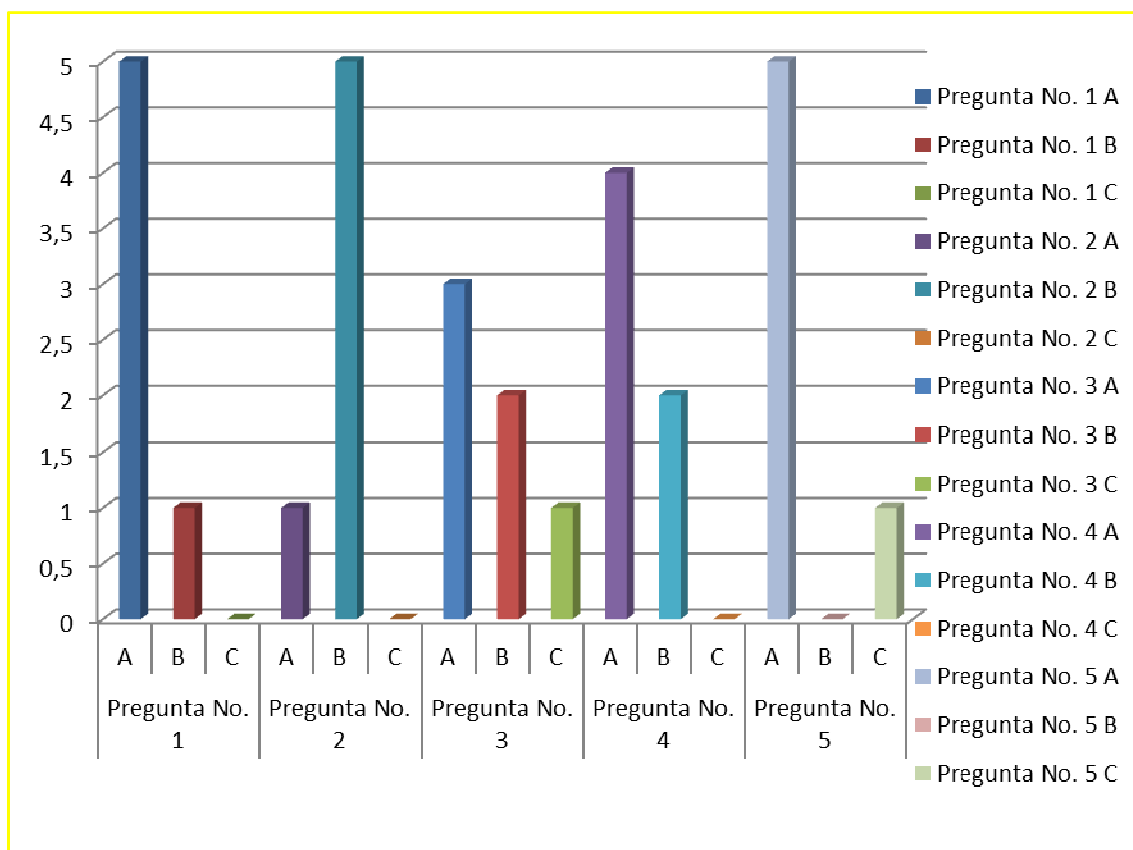
Muchas gracias por tu participación.

PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Cuadro resumen de las entrevistas. (Docentes, estudiantes y Padres de Familia)

Dirigido A	Pregunta No. 1			Pregunta No. 2			Pregunta No. 3			Pregunta No. 4			Pregunta No. 5		
	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C
Docentes	5	1	0	1	5	0	3	2	1	4	2	0	5	0	1
Estudiantes	2	2	2	1	3	2	3	3	0	6	0	0	5	0	1
Padres de Familia	3	2	0	5	0	0	5	0	0	5	0	0	5	0	0

ENCUESTAA DOCENTES



Pregunta No. 1:

Es evidente que para la mayoría de los docentes encuestados, el mayor problema que se les presenta en el salón de clase es un marcado déficit de atención por parte de los estudiantes.

Pregunta No. 2:

Los docentes consideran que la mayor motivación que tienen los estudiantes para adquirir su aprendizaje en el aula son los juegos

Pregunta No. 3:

Los docentes consideran que las estrategias como los juegos para la enseñanza-aprendizaje deben estar presentes en toda la hora de clase.

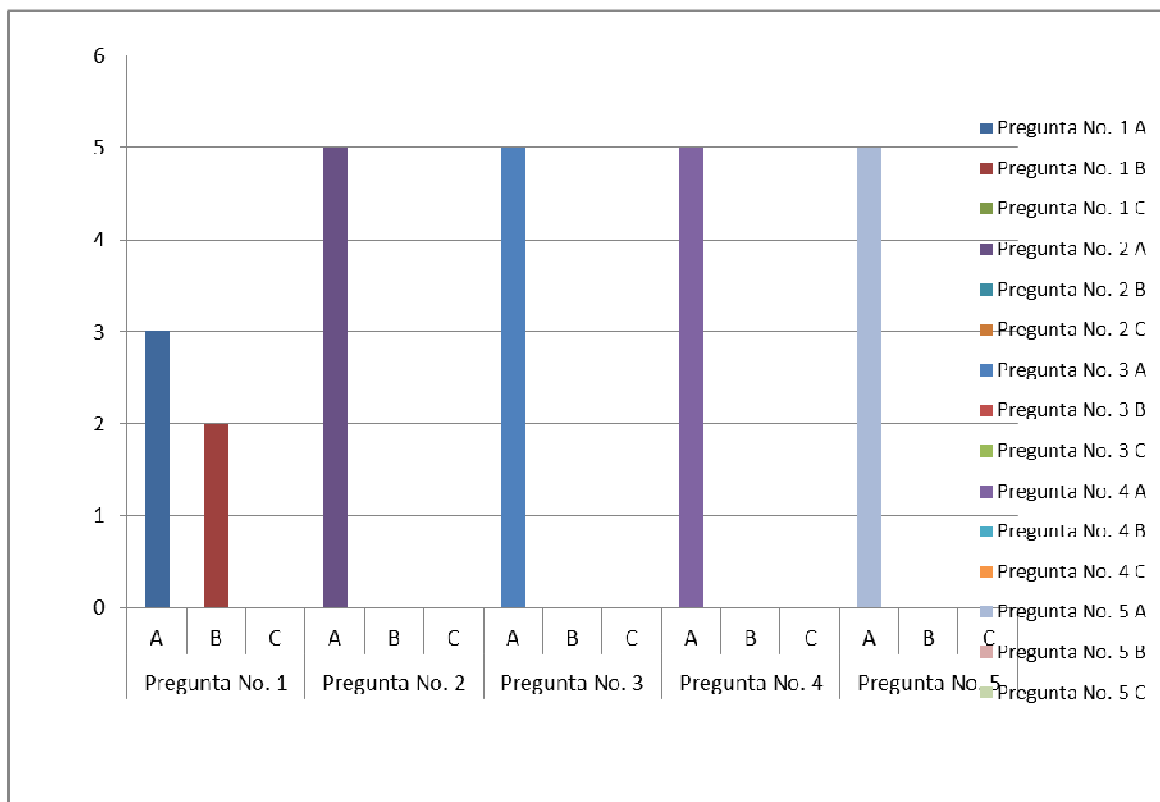
Pregunta No. 4:

La mayoría de los docentes utilizan juegos didácticos como herramientas en el momento de dictar su clase.

Pregunta No. 5:

Los docentes consideran que estas estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje promueven un alto interés de los educandos por el estudio y se obtiene un aprendizaje de calidad.

ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA



Pregunta No 1.

Para la mayoría de los padres de familia encuestados consideran que el juego ayuda a los niños a obtener un mejor aprendizaje.

Pregunta No 2.

Según las respuestas obtenidas, los padres de familia les brindan un gran apoyo a sus hijos en el proceso de lectoescritura.

Pregunta No 3.

Según respuestas obtenidas de los padres de familia, se evidencia que todos regalan por lo menos un libro y material didáctico que le ayuden al aprendizaje de la lectura.

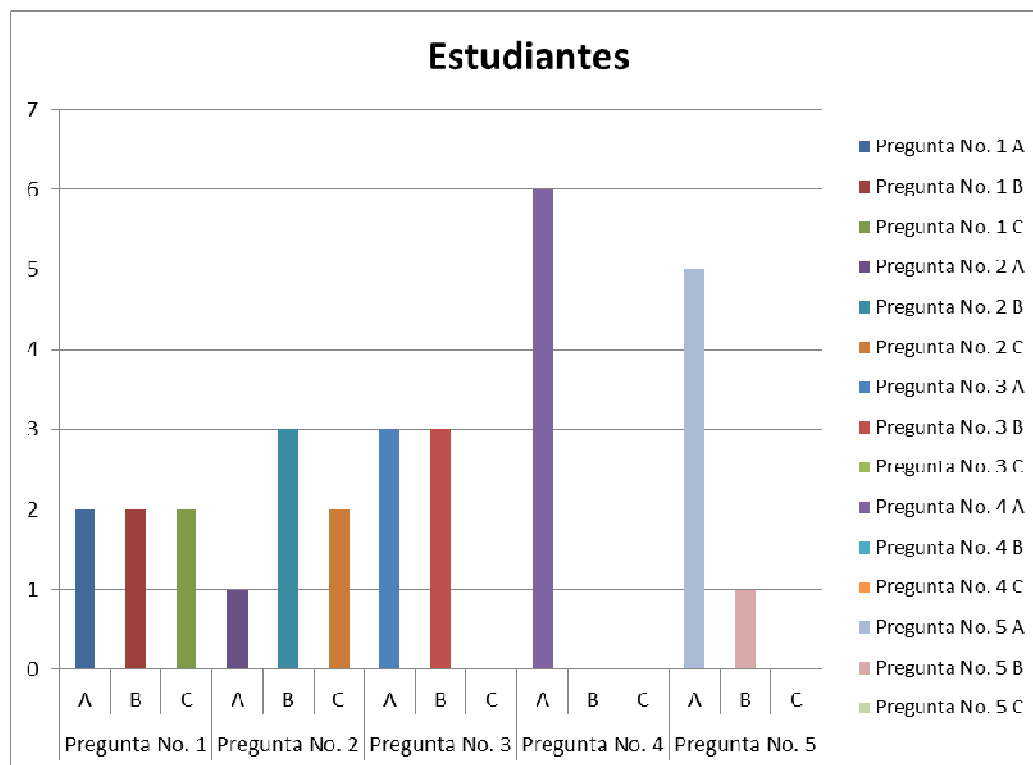
Pregunta No 4.

Todos los padres de familia están de acuerdo a que si sus hijos reciben una enseñanza acompañada de actividades lúdicas podres obtener mejores resultados.

Pregunta No 5.

Los padres de familia consideran que los medios de comunicación ayudan a mejorar el hábito por la lectura.

ENCUESTA A ESTUDIANTES



Pregunta No 1

Según la respuesta dada en la pregunta 1 los estudiantes apuntan a que sus clases sean lúdicas.

Pregunta No 2.

En respuesta dada en esta pregunta los estudiantes tienen claro que el juego es seguir instrucciones para realmente alcanzar una meta.

Pregunta No 3.

Los estudiantes tienen claro que si se puede aprender jugando.

PreguntaNo4.

Los estudiantes sienten gran motivación dentro del aula de clase cuando el docente utiliza la lúdica para mejorar su aprendizaje.

PreguntaNo5.

Aún los estudiantes conservan su idea que el docente es el que manda.

Es evidente que el alumno se siente muy motivado cuando el docente hace posible una situación deseada de cognición, comunicación y convivencia

ENTREVISTAS:

La entrevista, es la comunicación interpersonal establecida entre el investigador y el sujeto de estudio a fin de obtener respuestas verbales a los interrogantes planteados sobre el problema propuesto. Se considera que este método es más eficaz que el cuestionario, ya que permite obtener una información más completa.

Se realizaron las siguientes entrevistas a estudiantes y Padres de Familia con las siguientes preguntas:

PADRES DE FAMILIA

¿Sabe leer y escribir?

De diez padres de familia nueve saben leer, así sea solo un poco, lo cual es de gran importancia para el acompañamiento que el niño requiere en sus procesos, sobre todo en los primeros años de escolaridad.

El niño cuyos padres son iletrados, estaría de cierto modo en desventaja en cuanto a un acompañamiento por parte de la familia en su proceso de lectura y escritura.

¿Acompaña a su hijo en actividades de lectura y escritura programadas por los docentes de la Institución?

Las respuestas a esta pregunta evidencian una problemática preocupante a la cual se enfrentan a diario los niños, dado que el acompañamiento por parte de sus padres es mínimo, al mismo tiempo muestra el poco interés que tienen por el progreso de sus hijos. Sólo el 40% está pendiente de sus hijos. Es grande el porcentaje de padres de familia que se encuentra totalmente desconectado de lo que pasa con sus hijos en la Institución, es aquí donde nuestro proyecto toma su mayor interés al querer sensibilizar, motivar y vincular a los padres de familia al proceso de lectoescritura de su hijo.

Ese 40% que no se vincula a la educación de sus hijos deben ser prioridad en este proyecto para poder alcanzar los objetivos propuestos

¿Se practica la lectura y la escritura en tu casa?

En los hogares de nuestros estudiantes no es común la práctica de actividades que tengan que ver con la lectura y la escritura, por lo tanto no se ha adquirido un hábito de estas competencias que son importantes tanto en el ámbito familiar como escolar, ya que no es la escuela la única responsable de la educación.

Nuestra meta con esta propuesta es elevar aún más ese 40% de los que practican la lectura y la escritura en casa, dando importancia y aprovechando el material brindado sobre historias y lugares proporcionado a todas las familias con el fin de tener padres e hijos con conocimientos más amplios sobre lo nuestro. Aquí se aplica la práctica de la lectura y la escritura en familia.

Si su hijo es apático a la lectura ¿Cuál cree que es la razón?

Nuestros hijos realmente no poseen un hábito de lectura, porque prefieren realizar otras actividades diferentes en su tiempo libre. Esto tal vez sea causa de la poca motivación que reciben de su entorno, falta de ilustraciones que llamen su atención o de espacios oportunos y propicios entre otros.

PARA ESTUDIANTES

Piensas que leer es:

Las respuestas de los estudiantes son muy coherentes con la realidad que se vive actualmente en la institución; aunque a muchos le parezca bueno no practican la lectura, otros en realidad no le ven ningún beneficio y por lo tanto no se motivan y a los que les gusta es muy poco lo que se hace para que cada día cultiven su práctica.

Esta propuesta busca con sus actividades lúdicas sensibilizar el 20% que se encuentra apático o tiene una mentalidad errada sobre lo que es leer y para el otro porcentaje motivarlos a que cultiven la práctica de la lectura y cada día se evidencie más.

Cuando lees ¿qué horario prefieres?

El horario de la mañana es el momento más propicio para leer porque la mente se encuentra relajada, despejada y ha tomado descanso, esto brinda la facilidad para captar y comprender más fácil lo que se ha leído.

Aquí es preocupante tanto el 20% que lee al medio día como el que no encuentra ningún horario para leer por lo tanto los conocimientos que adquieren son mínimos y la misión de este proyecto es crear un ambiente propicio y oportuno para la buena lectura.

¿Te gustaría que en tu Institución se implementaran actividades que promuevan la lectura y la escritura?

El 100% de los estudiantes está de acuerdo en que se realicen actividades en pro de la lectura y la escritura y es importante aprovechar que los estudiantes están abiertos a la posibilidad de mejorar sus competencias comunicativas y de apoyar, aprovechar y participar de los talleres para ser mejores y contribuir a la buena calidad académica de la Institución

¿Tus padres te acompañan en horas de lectura?

El acompañamiento por parte de los padres es muy poco no ven la importancia del progreso de los niños por lo tanto no se interesan. El 70% no acompañan a sus hijos y esta es una cifra grande que se tratará de disminuir a través de la sensibilización y la motivación

¿Qué opinas sobre la biblioteca de la institución?

La biblioteca debe ser un espacio agradable y llamativo que los estudiantes no se sientan castigados cuando entran allí, sino que lo tomen como un espacio agradable y de conocimiento, esto lo hace sentir la decoración del lugar con colores vivos y carteles que

inciten a leer, la dinámica que se presente, los contenidos de los libros y que se les permita elegir la clase de lectura que más les guste.

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Taller Número Uno: LA BIBLIOTECA UN PUENTE HACIA LAS MARAVILLAS DEL SABER



PROPÓSITO

Identificar las instalaciones de la biblioteca, sus funciones y su importancia.

ACTIVIDADES

DINÁMICA: Jugo de Limón

RESPONDE EN FORMA VERBAL

- ¿Qué haces cuando quieres ampliar tus conocimientos o saber algo sobre un tema especial?
- ¿Dónde o con quién investigas?
- ¿Conoces una ficha bibliográfica?*
- ¿Sabes qué es un fichero bibliográfico

ESCOGE UN TEMA SOBRE EL CUAL TE GUSTARÍA CONOCER MÁS

- Cómo construir títeres
 - Juegos Divertidos
 - Pequeñas Historietas
 - Cómo puedo ser un buen lector
 - Cómo puedo ser un buen escritor
-
- Prepara preguntas concretas sobre el tema escogido
 - Ingresa a la biblioteca en compañía del profesor, observa sus divisiones y la forma como se encuentran organizados los libros. cuéntale al profesor todas tus dudas.
 - busca la dependencia adecuada para investigar tu tema, lee y prepara un resumen
 - Sé creativo y expone tu trabajo en el periódico mural, utilizando material como imágenes y gráficos del periódico o revistas.

RESPONDE EN TU CUADERNO

- ¿En la biblioteca de tu Institución hay ficheros o bases de datos?
- ¿Qué sabes del manejo de los ficheros en las bibliotecas?
- Elaboremos fichas bibliográficas

REFLEXIONEMOS:

- Escribe una definición corta de la palabra biblioteca
- ¿Desde cuándo crees que existen las bibliotecas?
- ¿Para qué se inventaron
- ¿Quiénes la inventaron?
- ¿Cuáles son sus funciones?
- ¿Por qué es importante visitar la biblioteca
- ¿Cómo debo comportarme en la biblioteca?

PROPONGAMOS:

- ¿Qué actividades crees que deberían practicarse en la biblioteca de tu Institución para que los estudiantes se acerquen más a los libros?
- ¿Qué propones para mejorar la presentación de tu biblioteca?
- ¿Cómo se podrían adquirir nuevos libros? Cuéntanos tus propuesta

LA BIBLIOTECA TAMBIÉN ES PARA TUS PADRES



- Presta un libro en la biblioteca, llévalo a casa, muéstraselo a tus padres y comparte con ellos una lectura
- Cuéntale a tu profesor y compañeros la experiencia vivida

ACTIVIDAD EVALUATIVA

- Elaborar un cartel que motive a las personas a donar libros y a visitar más a menudo la biblioteca.

RECURSOS FÍSICOS

- Aula de clase y biblioteca de la Institución

DIDÁCTICOS:

- Cuaderno, libros, cartulina, marcadores, láminas, lápiz

HUMANOS:

- Docentes, estudiantes y padres de familia

EVALUACIÓN

En la ejecución de este primer taller nos sentimos un poco preocupadas ya que los estudiantes se encontraban con la atención muy dispersa, totalmente desubicados, sin mucho conocimiento sobre el tema y se mostraron poco interesados debido a la apatía que sienten hacia los libros y la lectura. Comenzamos con actividades dinámicas con el fin de motivar a los niños, compartir con ellos el espacio de la biblioteca sus divisiones, la importancia que ésta representa y el uso adecuado que se le debe dar, realizamos un sondeo con diferentes preguntas sencillas e interesantes como ¿Cuáles son los libros que más llaman tu atención? ¿Qué es lo que más te gusta de ellos? La duda y la inseguridad que demostraron fueron bastante notorias.

Se les permitió libre exploración con el fin de que por parte de ellos también surgieran interrogantes que podían ser de gran utilidad para la realización de la actividad.

TALLER NÚMERO DOS

LEYENDO Y CONSTRUYENDO CUENTOS, APRENDO Y ME DIVIERTO

PROPÓSITO:

Motivar una lectura comprensiva de cuentos mediante actividades lúdicas y didácticas.

ACTIVIDADES:

- Canción: “Los esqueletos.”
- LEE MENTALMENTE EL SIGUIENTE CUENTO

UN NIÑO DE PAN

El viejo prepara algo especial para hoy. Es un pan en forma de niño. Tiene cabeza, brazos y piernas. Los ojos son dos uvas pasas; la nariz, una ciruela y los labios, dos chorritos de salsa de mora. El viejo está feliz con su obra de arte. Quiere darle un regalo a su esposa. Ellos no tienen hijos. Tú serás, piensa el hombre mi pequeño hijo. ¡Ahora te voy a hornear! El viejo abre el horno y mete la lata. Un rato después, escucha una vocecilla que sale del horno. Abre la puerta dice la voz ¡yo quiero salir!

El viejo abre la puerta del horno y, sorprendido, ve como el pan empieza a moverse. ¡OH! Grita el viejo. El pan se para en los dos pies y salta. ¡Detente hijo! dice el viejo ¡regresa! Pero el niño no se detiene. Salta del horno a la mesa y de la mesa a la puerta. La anciana entra a la cocina en ese momento, muy preocupada por los gritos. ¡Espera! le grita

la anciana al pan y sale corriendo detrás de él. El niño de pan corre más rápido que los ancianos. ¡Si no corren, no me van a atrapar! Cuando el niño llega a la carretera, se encuentra con una vaca. ¡Detente! dice la vaca. ¡Hueles muy rico, niño de pan! El niño de pan no escucha a la vaca. Sigue corriendo. La vaca, la anciana y el viejo lo persiguen. ¡Si puedo escapar de la vaca puedo escapar de cualquier animal! Dice el niño y sigue corriendo.

Adaptado de Sue Aran. Doctora en Comunicación Audiovisual

2. ESCRIBE LOS PERSONAJES DEL CUENTO Y COMENTA CUAL
TEGUSTA MÁS Y POR QUÉ.

3. UBICA LAS PALABRAS QUE HACEN FALTA Y COMPLETA LAS
ORACIONES:

*El pan en forma de niño tiene: _____, _____ y _____.

*El viejo está: _____ con su _____ de _____.

*Los ojos del niño son dos: _____, la nariz una _____ y los
labios dos _____ de salsa de _____.

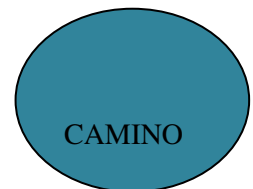
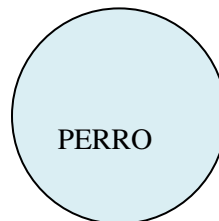
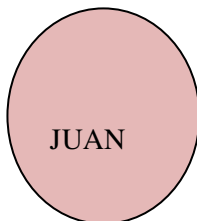
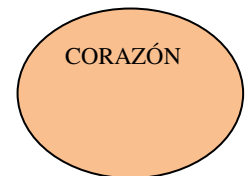
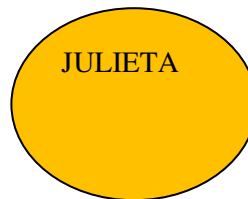
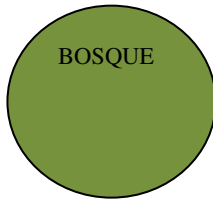
*El viejo _____ darle una _____ a su _____:

*El niño de pan puede: _____, _____ y _____.

4. Diviértete jugando y encuentra muchas palabras en la sopa de letras.

5. Escribe cada palabra encontrada y realiza con ella una oración corta.

6. Constrúyete un final coherente al cuento.
7. Realiza el dibujo del cuento, luego compártelo con tus compañeros.
8. Observa las siguientes palabras, escoge cinco y realiza con ellas un cuento, el cual vas a colocar en el periódico mural con su respectiva ilustración.



AXVYMPPLATAGBRAZOSC
SNPANSLTNDFHVACAUH
LTIDFN NY SORPRESAPO
KVL MSTPIUNCKDZCZIR
VONMALCKÑVIEJOLLER
ZCXVZLP QTOQUIERORI
YANCIAN ASCTNVDKCNT
VRKXLTYZPEDBOCAAAO
KRLLEFT NDCZXYVDBSS
SEKWFQONXIL AZRDET N
M TFTVOJOSLZ NARIZWX
O EVMKPMONL BPD CAAIE
VRJON RO HHAAAJFD SSI
R AIAQ POMSYKMTWOSO U
S Y XSDNEVO HSNSIKVW
E W O CIRUELATLAYXPTQ

ACTIVIDAD EVALUATIVA:**SEÑALE LA RESPUESTA CORRECTA**

El pan que allí se construía era en forma de:

*Niño

*Niña

*Corazón

*Sol

El pan es un regalo para:

*Su madre*Su hija

*Su esposa

Los ojos del niño de pan son:

*Dos bolas de cristal

*Dos uvas pasas

*Dos ciruelas pasas

RECURSOS FÍSICOS:

Salón de clases y corredor de la Institución.

DIDÁCTICOS:

Cuaderno, fotocopias, lápiz, colores, hojas de bloc.

HUMANOS:

Estudiantes y profesoras.

BIBLIOGRAFÍA

MCKEE, David. TUS SUEÑOS. Editorial Norma. 23p

EVALUACIÓN

Para el segundo taller implementamos la actividad por medio de un cuento donde nuevamente tratamos de “venderle” al alumno la magia que se puede hacer con las letras las palabras los textos y los libros. Los estudiantes cuando se les trabaja por medio del juego y la dinámica demuestran más interés, claro que en las actividades que se realizaron se notó más motivación en la solución de la sopa de letras, aunque participaron de todas ellas no les llamó mucho la atención la construcción del cuento con las palabras que escogieran, por eso en la ejecución de este taller tratamos de darle mucho más a los niños y realizar un acompañamiento muy personalizado, para que los ellos fueran adquiriendo la confianza de preguntar, expresar sus necesidades y superarlas frente a la ejecución de las actividades e ir mejorando esta difícil situación. Aunque no se puede decir que fue todo un éxito pero sí se obtuvo un poco más de interés y participación que la vez anterior.

TALLER NÚMERO3

ACTUAR ES DISFRUTAR Y APRENDER



PROPÓSITO

Explorar la capacidad creativa a través de la actuación y el lenguaje corporal.

ACTIVIDADES

1. Dinámica: “El conde buchibuchense”
2. Identificación de grupos de trabajo de 4 personas.
3. Lectura del cuento por grupos de trabajo

DOÑA CLEOTILDE

Cuando Clotilde, la cerdita loca, se lanza al agua, convencida de que ella también es una rana, como Blanca, siempre se le oye exclamar: ¡Wu, Wu! Eres una completa loca,

Clotilde le dice Blanca y agrega: La semana pasada te creías flor como Mari flor y la antepasada te creías plátano como Pablo. ¿No eres feliz siendo cerdita? ¡Claro que sí! contesta Clotilde y continúa: Pero quiero ser una notable rana como Blanca, una linda flor como Mari flor, un rico plátano como Pablo y una cerdita loca como yo. ¡Flotar sobre el agua, volar como un globo y correr como la mejor atleta de todo el planeta!

4. Socialicemos. Cada alumno comenta algo relevante del cuento.
5. ¿Has escuchado o leído algún cuento parecido? En qué libro?
6. Realicemos vestuarios con material reciclable.
7. Dramaticemos el cuento (cada grupo). En el aula múltiple de la Institución



ACTIVIDAD EVALUATIVA

*Cada alumno realiza un escrito corto diciendo como fue su experiencia al actuar frente a sus compañeros.

Llena el cuadro.

MIS FORTALEZAS AL ACTUAR MIS DEBILIDADES AL ACTUAR

1.1.

2.2.

3.3.

4.4.

RECURSOS HUMANOS:

Estudiantes del grado tercero, cuarto y docentes.

FÍSICOS:

Aula de clase, aula múltiple de la institución.

DIDÁCTICOS

Fotocopias, cuaderno, vestuario, lápiz, colores, material reciclable.

EVALUACIÓN

Estos talleres permiten al alumno explorar sus habilidades y destrezas y son de suma importancia ya que les ayuda a comprender que no solo con pegarse en un libro se lee y con la boca se habla, sino que también nuestro cuerpo puede hablar con sus movimientos y actuaciones el cual nos brinda un lenguaje maravilloso. En el taller anterior se les habló sobre lo que se trabajaría para que fueran trayendo material reciclable para los disfraces y

desde ese momento se sintió el ánimo y en el día de la actividad. Algunos se mostraron un poco tímidos, pero con deseos de participar, finalmente se integraron a la actividad. Se pudo notar el trabajo realizado en la ejecución de este taller, y nos sentimos muy satisfechas por la respuesta que los niños dieron y la satisfacción por la creatividad con la que participaron y las ganas que le pusieron a la actividad.

TALLER NÚMERO 4

JUGANDO APRENDO Y ME DIVIERTO MUCHISIMO



PROPÓSITO

Ejercitar la curiosidad, la observación y la imaginación de los niños a través de diferentes actividades.

ACTIVIDADES

1. Creación libre de una cometa y escribirle una palabra relacionada con el español.
(Leer, escribir, biblioteca....)
2. Cada alumno habla abiertamente de lo que conoce sobre dicha palabra.
3. Lectura individual del cuento.



TRINIDAD FRESCO

Francia Juega la brisa era una cometa de muchos colores. Como todos los meses de septiembre, se encontraba triste, porque agosto se había ido y no podría volar sino hasta el año siguiente. Pero este año su tristeza era mayor, había perdido tres colores: el negro, el magenta y el gris. Trinidad fresco era la brisa y sintió mucho pesar por Francia, entonces, decidió ayudarla. Buscó un sombrero mágico, pidió un deseo, metió su mano en el sombrero y sacó un papel que decía “Si los colores quieres encontrar, coloca entre un cofre, un cristal, un timbre y una raya de tigre; revuelve todo, cierra el cofre y colócalo bajo el arco iris a la madrugada; cuenta hasta tres y los colores, en el fondo, hallarás”. Así lo hizo Trinidad y aunque era septiembre, Francia y Trinidad jugaron muy felices.

4. Salida al patio escolar a compartir, observar las cometas y elevarlas con sus compañeros.

5. Trabaja en el cuaderno.

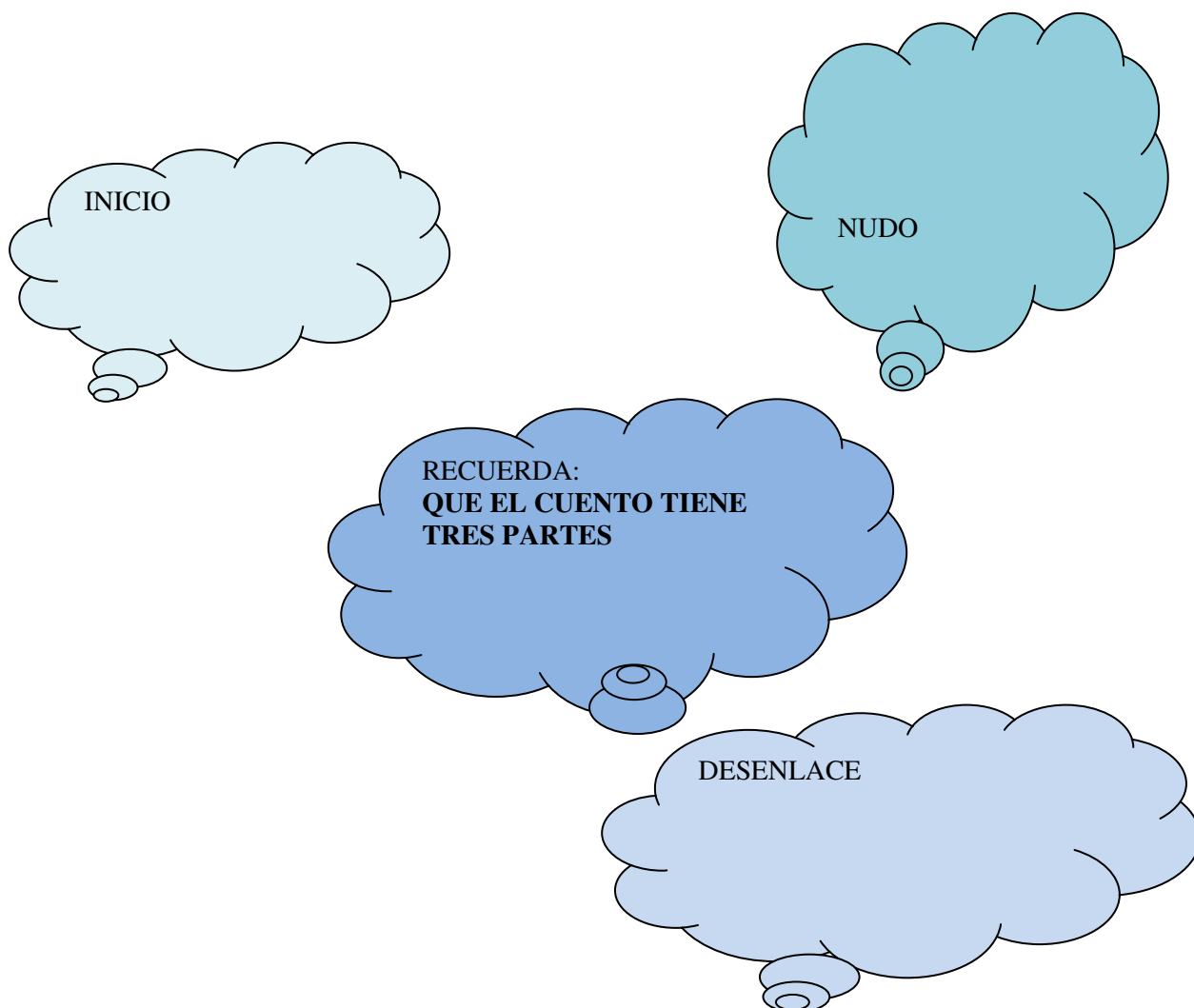
Busca en el cuento anterior verbos, sustantivos, adjetivos y completa el cuadro

SUSTANTIVOS VERBOS ADJETIVOS

16. Analiza el siguiente gráfico, investiga con tu profesor en que consiste cada una

De las partes del cuento y luego debes identificarlas y señalarlas en el cuento:

“Trinidad fresco”.



ACTIVIDAD EVALUATIVA

Observa detalladamente la siguiente imagen. Luego reúnete con un compañero y a partir de ella construyen un cuento con inicio, nudo y desenlace.



RECURSOS

HUMANOS:

Estudiantes, padres de familia y docentes.

FÍSICOS:

Cancha, aula de clase y un espacio al aire libre.

DIDÁCTICOS:

Papel de seda, colores, colbón, colores, hilo, palillos, fotocopias, marcadores, lápiz.

EVALUACIÓN

La motivación del trabajo realizado en la clase anterior puso en alerta las antenitas de los estudiantes y para ellos es un aliciente cuando vamos a realizarlos talleres, podemos observar la mejoría, la asistencia y el interés de los niños por las actividades. Se pudo notar la creatividad, la imaginación y la participación en la realización de las cometas y la habilidad con la que expresaron su significado, también podemos notar la dificultad que se les presenta al momento de construir, producir texto, buscar sustantivos, verbos y adjetivos, de igual manera la identificación de la introducción, el nudo y el desenlace dentro de un cuento. Es evidente que la ejecución de estos talleres ha llamado la atención y la concentración de los estudiantes, que les agrada más la lectura de cuentos, y de imágenes a los cuales eran totalmente apáticos.

TALLER NÚMERO CINCO
LEO, COMPRENDO Y ME DIVIERTO



PROPÓSITO

Motivar la comprensión lectora por medio del concurso alcanza la estrella.

Actividades

1. Dinámica La Canasta de Frutas
2. Traslado a la biblioteca.
3. Lectura en voz alta de la fábula:



“LA REUNIÓN DE LOS RATONES SABIOS”

Rodilardo era un gato que desayunaba, almorzaba y comía con ratones bien escogidos entre los más tiernos y sabrosos. Muy molestos los ratones decidieron convocar a todos los ratones sabios de la región para que pensarán en la mejor forma de solucionar el problema. Del norte y del sur, de oriente y occidente, y de todos los rincones y agujeros llegaron ratones sabios, los más sabios entre los sabios. Cuarenta días con sus cuarenta noches duraron pensando y a esta sabia conclusión llegaron: Cuanto antes y en el acto hay que poner un cascabel al gato. Se levantó un murmullo entre la ratonesca reunión y una joven vocecita, de un ratoncito que no era sabio, ni era nada, preguntó: ¿Y por qué? El ratón representante de los sabios entre los sabios respondió: Para que el sonido del cascabel nos avise que el gato se acerca. Así podremos buscar rápidamente un refugio seguro. Otro

murmullo de admiración se levantó entre la ratonesca reunión y la joven vocecita preguntó:

¿Y quién le pone el cascabel al gato?

(Adaptado de La Fontaine)

4. Desarrollo del concurso

“Alcanza la estrella”

(Se colocan estrellas pegadas al tablero, cada una contiene una pregunta acerca de la fábula y debe ser respondida correctamente por el que la elija, así hasta que todo el grupo participe. Quien responda correctamente será merecedor de un dulce y un aplauso).

5. TRABAJA EN TU CUADERNO

Cuenta con tus propias palabras de que se trataba la fábula.¿Te gustaría ser como los ratones sabios?¿Eran realmente sabios los ratones? Justifica tú respuesta*¿Que aprendiste de la fábula?¿Cómo aplicas lo aprendido a tu vida cotidiana?¿De qué forma relacionas la fábula con la vida de las personas?



ACTIVIDAD EVALUATIVA

*Amplía tu vocabulario y busca las palabras desconocidas en el diccionario.*Escojo dos animales con cualidades diferentes y escribo una fábula en mi cuaderno. Recuerdo escribirle la moraleja.

RECURSOS HUMANOS

Estudiantes y docentes

FÍSICOS:

Cancha y biblioteca de la Institución Educativa.

DIDÁCTICOS

Cartulina, libros, colores, marcadores, lápiz, cuaderno, cinta.

BORJA ALARCÓN, Isabel. Madrigal 5. Editorial Norma. Bogotá 1996. 16p.

EVALUACIÓN

En el taller alcanza la estrella se trabajó la comprensión lectora aunque hubo buena participación y motivación por parte de todos los estudiantes, algunos niños no fueron coherentes con sus respuestas pero fue un aspecto positivo ya que con las respuestas de sus demás compañeros lograron darse cuenta de sus errores por sí mismos, logrando de esta manera un aprendizaje significativo. Motivar la comprensión lectora en los niños por medio de preguntas cortas y sencillas se les hace más fácil para expresar sus puntos de vista y realizarlo en forma de socialización en el grupo. Observamos la falencia que presentan los estudiantes en el manejo del diccionario y esta clase de dificultades hace que ellos pierdan la motivación y el interés por la actividad Es notorio el avance que los niños han demostrado durante la ejecución de estos talleres y como lo dice uno de los títulos “jugando también se aprende”

TALLER NÚMERO SEIS

YO PUEDO CREAR

PROPÓSITO

Incentivar la observación, creatividad, la imaginación y análisis a través de juegos de palabras.

ACTIVIDADES

1. Compartamos ¿Qué es una adivinanza?
2. Contemos adivinanzas

Dibuja la respuesta de las adivinanzas.

Te doy mi leche y mi lana

Y para hablar digo, ¡bee...!,

si no adivinas mi nombre

Yo nunca te lo diré.

Zumba que te zumbarás,

Van y vienen sin descanso,

De flor en flor trajinando

Y nuestra vida endulzando.

ADIVINA ADIVINADOR

Sin tener alas yo vuelo.

Tengo cola y no soy ave,
y como usted muy bien sabe,
sin viento me voy al suelo.

¿Qué será?

Tengo duro el corazón
pulpa blanca y
liquido en mi interior

¿Qué será?

Adivina, adivinanza
Vuela entre las flores
con sus alas de colores

¿Qué será?

Es un mamífero que vuela por la noche
cuando salen los mosquitos ¿qué es?

¿Qué será?

Tiene escamas pero no es un pez
tiene corona pero no es un rey ¿qué es?

¿Qué será?

¿Qué hay en el centro de Jerez?

¿Qué será?

Reúnete con dos compañeros e inventa dos adivinanzas para tus compañeros.

3. ¿TE GUSTAN LOS TRABALENGUAS? APRENDE Y RECITA LOS SIGUIENTES HASTA QUE NO TE EQUIVOQUES.

Trabalenguas con “como”

Si yo como como como,
y tú comes como comes.
¿Cómo comes como cómo?
Si yo como como como.

Trabalenguas de El Cielo Enladrillado

El cielo está enladrillado
¿quién lo desenladrillará?,
el desenladrillado que lo desenladrille
buen des enladrillador será.

Trabalenguas de Los Tres Tristes Tigres

Tres tigres trigaban trigo,
tres tigres en un trigal.
¿Qué tigre trigaba más...?
Los tres iguales.

*Inventa un trabalenguas, escríbelo y publícalo en el periódico mural.

*Busca en el diccionario: Discurre y perdiguero.

4. “LOS REFRANES SE UTILIZAN PARA ACONSEJAR O DAR ADVERTENCIAS”

OPINO

* ¿Que es un refrán?

INTERPRETO

* ¿Que significa el refrán, nunca es tarde para aprender? * Camarón que se duerme se lo lleva la corriente.* Agua que no has de beber déjala correr.

AVERIGUO

Pregunto a un familiar un tralenguas y un refrán, los escribo en el cuaderno, los memorizo y comparto con mis compañeros.

ESCRIBO

¿Cuáles son los cinco refranes más populares en mi región?

5. LAS COPLAS

Son pequeñas composiciones que expresan las costumbres, creencias humor y forma de pensar de un pueblo”.

* Interpreta las coplas y realiza el dibujo correspondiente.

Me dijiste que fue un gato el que entro por tu balcón,

Yo no he visto gato prieto con sombrero y pantalón.

Anoche me mordió un perro,

Mi caballo me pateo,

Mi negra se fue con otro,

Mi suegra me garroteo.

Tus ojos son dos corozos,

Tu nariz es una olleta, tu boca es una atarraya,

Tus orejas dos chancletas

VALORO

¿Me gustaron las coplas? ¿Por qué? Recuerdo otras coplas y las digo en clase

CREO

*Con la ayuda de mi profesor invento una copla.

ACTIVIDAD EVALUATIVA

*Escribe que juego de palabras te gustó más, luego pregúntale a tus compañeros.

RECURSOSHUMANOS:

Estudiantes y docentes

FÍSICOS

La biblioteca de la Institución, aula de clase.

DIDÁCTICOS:

Cuaderno, lápiz, colores, libros, revistas.

BIBLIOGRAFÍA

GODOY DE MONDRAGÓN, Marina. Madrigal 2. Editorial, norma. Bogotá

1996.170p.

EVALUACIÓN

Este taller lo realizaron con mayor facilidad ya que los estudiantes han adquirido un grado de madurez y aprendizaje, se puede notar el orden del salón, la concentración, la disposición la imaginación, la creatividad y el punto de observación que los niños demuestran para ejecutar los talleres. Los niños con su participación aportaron más actividades al abrir un espacio para explorar sus conocimientos frente a la socialización de adivinanzas, refranes, coplas, trabalenguas y dichos curiosos propios de la región, esto demuestra la facilidad que presentan los estudiantes para expresar, preguntar y realizar las actividades. Es satisfactorio para nosotros como docentes percibir que los niños se sienten interesados en la lectoescritura ya que no manifiestan un límite de tiempo para la finalización del trabajo y también el interés y el adecuado manejo que le han dado a los libros

TALLER NÚMERO SIETE

MI EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA LOGRO

PROPOSITO

Conocer, aplicar e identificar las funciones de la lectura a través de actividades que permitan obtener una mejor expresión oral y escrita.

MOTIVACIÓN O AMBIENTACIÓN:

1. Cantemos y brinquemos:

“Hace mucho tiempo los hombres eran malos; Dios se enojó y mandó un chaparrón (se salta alto); como los animales no tenían la culpa Dios dijo a Noé construye una embarcación: y están los cocodrilos y el orangután, un par de serpientes y el águila real, un tigre, un topo y un elefante loco, loco (a medida que se nombra un animal se hace la imitación con movimientos del cuerpo)”.

“Allá en mi ranchito yo tengo un marranito, que cuando me mira venir ahí mismo me hace gua, gua, gua (se imita sonido del marrano). También tengo un patito allá en mi ranchito y cuando me miran venir el marrano me hace guagua gua, el patito me hace cua, cua, cua. También tengo una vaca allá en mi ranchito y cuando me miran venir el marrano me hace gua, gua; el pato me hace cuá, cuá y la vaca meeee, meee (así sucesivamente con todos los animales que se quiera).”

2. Hablemos de animales e imitémoslos:

* ¿Que animales conoces?

¿Que animales hay en tu región? ¿Que animal te gustaría tener de mascota?
 ¿Porque?* ¿Que comen un tigre, un hipopótamo y una gallina?*Imita un conejo, un gato,
 un caballo y un perro.

Nota:

Toda la ambientación será realizada en un espacio al aire libre aledaño a la Institución Educativa, con el fin de tener mucha más libertad de movimiento y más expresividad por parte de los estudiantes.

ACTIVIDADES DE INICIACIÓN:

1. Explicación y presentación de la actividad a realizar.
2. Organización de grupos de a tres personas.
3. Lectura en voz alta de la fábula
 “El león y el ratón” por parte de la profesora.
4. Lectura con voz baja en cada grupo.

EL LEÓN Y EL RATÓN

Estaba un león durmiendo y, sobre la panza de la fiera, saltaba un ratoncito. Rebotaba en su barriga como una pelota de ping - pong. Era tan pequeño y delgado que el león se despertó por las horribles cosquillas que sentía. Lo cogió con su inmensa garra y lo llevó a la boca para devorarlo. ¡Perdóname rey de la selva y te ayudaré cuando estés en problemas! -prometió el ratoncito. El león lo dejó en libertad, porque le pareció gracioso, pero nunca pensó que fuera a necesitar de él. Un día, el león fue capturado por unos cazadores que lo amarraron con una gruesa cuerda. Entonces apareció el ratón y se dedicó a

romper la cuerda con sus filudos dientes. Liberó al rey de la selva y, al despedirse dijo:

“Cumplí con la promesa. Ahora, los dos nos hemos salvado la vida”.

Esopo (adaptación)

ACTIVIDADES DE DESARROLLO:

Socialicemos (mesa redonda):

*¿Porque deduces que es una fábula?

*¿Quiénes son sus personajes?

*Habla de lo que conoces a cerca de cada personaje según tu contexto.

*Si bien el dibujo del final de la página ilustra la fábula. Cuéntanos que más le agregarías para dinamizarlo y hacerlo más real.



NOTA: Dichas actividades serán realizadas en la biblioteca como un espacio más propicio al tema.

1. Función cognoscitiva:**Señala la respuesta correcta:****El león es un animal:**

- a. Doméstico
- b. Felino
- c. roedor

El ratón come:

- a. Leche y cebolla
- b. Fríjol y azúcar
- c. Maíz y arroz

El león también es llamado:

- a. El rey de la selva
- b. El devorador de la selva
- c. El mandón de la selva.

2. Función personal:

Analiza y comenta con tus compañeros de grupo lo que te dice o enseña el siguiente

mensaje

HAY HISTORIAS DONDE LOS ANIMALES Y LOS OBJETOS
HABLAN, ALLÍ SE VIVEN Y SE APRENDEN MUCHAS COSAS PARA
LA VIDA

Responde:

¿Cuál es la enseñanza o el mensaje que te deja para la vida ésta fábula?

3. Función Imaginativa y creativa:

Crea un dibujo mediante el cual puedas expresar el sentir emocional del ratoncito en estos dos momentos, de alguna manera contrarios:

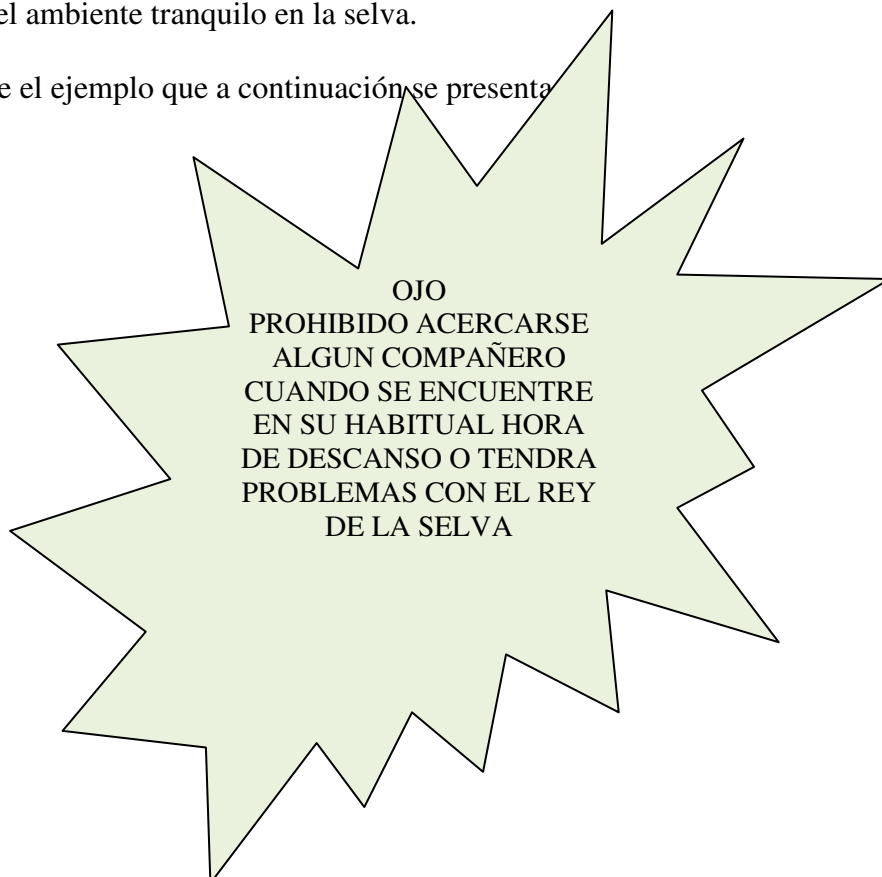
* Cuando el león lo lleva a su boca dispuesto a comérselo.

* Cuando el león cambia de opinión y decide dejarlo libre.

4. Función apelativa: Normativa:

Realiza con tu grupo de trabajo un pequeño aviso que supuestamente realizó el león como rey de la selva para evitar contratiempos como el que tuvo con el ratón y así evitar la alteración del ambiente tranquilo en la selva.

Sigue el ejemplo que a continuación se presenta



Interaccional:

Crea un escrito llamativo y con estética dirigido a un amigo tuyo donde lo invites a leer una fábula contigo y a practicar la enseñanza obtenida.

Instrumental:

En una hoja de bloc realiza un plegado con figuras de muchos animales que compartan el bosque con el león y el ratón

Dramática:

Únete con un compañero, inventa un traje con materiales reciclables y demuestra tus habilidades teatrales representando la fábula del león y el ratón.

5. Función metalingüística:

Léxica: Recuerda que las palabras sinónimas son aquellas que tienen significados parecidos.

Coloca al frente de cada palabra los sinónimos que le encuentres.

Si es necesario busca ayuda en un diccionario.

*Panza _____

*Fiera _____

*Devorar _____

*Rey _____

*Libertad _____

*Cazador _____

*Filudo _____

*Promesa_____

Ortográfica:

Observa detenidamente los siguientes dibujos, escribe debajo su nombre correctamente y luego construye una oración corta con cada uno de ellos.



Morfosintáctica:

Recuerda que las oraciones son frases con sentido completo y deben tener sustantivo verbo y adjetivo.

- * Señala con color verde el sustantivo.
- * Con color rojo el adjetivo
- * Con color amarillo el verbo.
- * El león peludo come animales.
- * El bosque es verde.
- * Los animales pequeños son peligrosos.

*La selva húmeda alberga enfermedades.

ACTIVIDAD EVALUATIVA

La actividad evaluativa será tomada desde los procesos, es decir; la participación activa y responsable en todas las actividades propuestas, de igual forma se tendrán en cuenta los productos que entreguen al final del taller.

RECURSOS: HUMANOS:

Estudiantes del grado, cuarto y profesora.

FÍSICOS:

Espacio al aire libre, biblioteca y aula de clase.

DIDÁCTICOS:

Libros, cuaderno, lápiz, colores, hojas de bloc, materiales reciclables, colbón, pinturas.

BUSTAMANTE ZAMUDIO, Guillermo. Lenguaje 2. Fundación Escuela Nueva.

Guías de aprendizaje. Bogotá, 1996. 41p

EVALUACIÓN

La ejecución de este taller fue un poco extensa, ya que ameritaba que se trabajara despacio por el motivo de que aquí se aplicarían las funciones de la lectura por medio de diferentes actividades. Reconocer, aplicar e identificar las funciones de la lectura no se les dificultó mucho a los niños por que las estrategias lúdicas que se implementaron fueron de gran ayuda para su comprensión y asimilación, los estudiantes demostraron su creatividad y facilidad para expresar y plasmar sus ideas, hubo muy buen ambiente de trabajo tanto individual como por equipos. Esto nos da una muestra de que la propuesta que presentamos está aflojando resultados no sólo en el grado tercero, sino además en los demás grados ya que hemos compartido la experiencia con todos los compañeros y han tratado de implementarla en toda la institución.



REPUBLICA DE ISRAEL
EN CALI



GIMNASIO DE
RISARALDA EN PEREIRA



NUESTRA SEÑORA
DEL ROSARIO EN
NEIRA





Taller No. 2

3. UBICA LAS PALABRAS QUE HACEN FALTA Y COMPLETA LAS ORACIONES:

- *El pan en forma de niño tiene: cabeza, brazos y piernas.
- *El viejo está: feliz con su obra de arte.
- *Los ojos del niño son dos: unos pasas, la nariz una cuvela y los labios dos chavitos de salsa de mayo.
- *El viejo quiere darle un regalo a su esposa.
- *El niño de pan puede: correr, saltar y reír.

4. DIVIÉRTETE JUGANDO Y ENCUENTRA MUCHAS PALABRAS EN LAS OPA DE LETRAS.

5. ESCRIBE CADA PALABRA ENCONTRADA Y REALIZA CON ELLA UNA ORACIÓN CORTA.

6. CONSTRÚYELE UN FINAL COHERENTE AL CUENTO.

7. REALIZA EL DIBUJO DEL CUENTO, LUEGO COMPÁRTELO CON TUS COMPAÑEROS.



8. OBSERVA LAS SIGUIENTES PALABRAS, ESCOGE CINCO Y REALIZA CON ELLAS UN CUENTO, EL CUAL VAS A COLOCAR EN EL PERIÓDICO MURAL CON SUS RESPECTIVA ILUSTRACION.

BOSQUE
JULIETA
CORAZON

Julia
 Fue al
 bosque
 y se
 encontro
 unas
 flores
 y luego
 paso
 por
 un
 camino

FLORES
AMIGOS
MAMA

JUAN
PERRO
CAMINO

y se
 encontro
 unos
 amigos

A X V Y M P B R A Z O S C

Taller No. 3

ACTIVIDAD EVALUATIVA

*Cada alumno realiza un escrito corto diciendo como fue su experiencia al actuar frente a sus compañeros. *muy chevre pero me distraje a momentos*
Llena el cuadro.

MIS FORTALEZAS AL ACTUAR

1. me se los guiones
2. me alegra
3. nunca le doy les doy la espalda
4. los alegra

MIS DEBILIDADES AL ACTUAR

1. me distraigo A veces
2. no sonrío a veces
3. me dan nervios algunas veces y después
4. cojo confianza

RECURSOS HUMANOS:

Alumnos del grado tercero, cuarto y docentes.

FÍSICOS:

Aula de clase, aula múltiple de la institución.

DIDÁCTICOS

Fotocopias, cuaderno, vestuario, lápiz, colores, material reciclable.

Taller No. 4

Cali, Abril 2 del 2013

el sapito triste

→ INICIO

Habia una vez un sapito que vivia solo y era muy triste. Cuando llegaba la noche se acostaba solo y en su casa un buo tocaba y el pobre sapito le dava mucho miedo un dia, salio a dar un paseo y se encontro con una sapita que era muy bonita y le pregunto cual es tu nombre ella dijo me llamo lusi y estoy sola y mi familia se perdio ando sola yo te puedo ayudar buscaron a la familia y la encontraron y vivieron felices

desentace FIN

Taller No. 5



"LA REUNIÓN DE LOS RATONES SABIOS"

Rodilardo era un gato que desayunaba, almorzaba y comía con ratones bien escogidos entre los más tiernos y sabrosos. Muy molestos los ratones decidieron convocar a todos los ratones sabios de la región para que pensarán en la mejor forma de solucionar el problema. Del norte y del sur, de oriente y occidente, y de todos los rincones y agujeros llegaron ratones sabios, los más sabios entre los sabios. Cuarenta días con sus cuarenta noches duraron pensando y a esta sabia conclusión llegaron: Cuanto antes y en el acto hay que poner un cascabel al gato. Se levantó un murmullo entre la ratonesca reunión y una joven vocecita, de un ratoncito que no era sabio ni era nada, preguntó: ¿Y porque? El ratón representante de los sabios entre los sabios respondió: Para que el sonido del cascabel nos avise que el gato se acerca. Así podremos buscar rápidamente un refugio seguro. Otro murmullo de admiración se levantó entre la ratonesca reunión y la joven vocecita preguntó: ¿Y quién le pone el cascabel al gato?

(Adaptado de la fontaine).

Taller No. 6

ADIVINA ADIVINADOR

Sin tener alas yo vuelo.
Tengo cola y no soy ave,
y como usted muy bien sabe,
sin viento me voy al suelo.

La cometa



¿Qué será?

Tengo duro el corazón
pulpa blanca y
líquido en mi interior

¿Qué será?

Adivina, adivinanza
Vuela entre las flores
con sus alas de colores

La mariposa



¿Qué será?

Es un mamífero que vuela por la noche
cuando salen los mosquitos ¿que es?

el sapo



¿Qué será?

Tiene escamas pero no es un pez
tiene corona pero no es un rey
¿que es?

La Piña



¿Qué será?

¿Qué hay en el centro de Jerez?

La r F

¿Qué será?