

**LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICO-PEDAGÓGICA PERTINENTE
PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL ÁREA DE LENGUA
CASTELLANA Y LITERATURA, CON LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 4º
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL AURELIO ARTURO
MARTÍNEZ SEDE SAN RAFAEL.**

**WILSON MOISÉS CUATIN CUASES
LIZZETH CAROLINA GUERRERO TIMARAN
MIRYAM ALEXANDRA MARTÍNEZ PAZMIÑO
JONNY STIVEN ROBLES BASTIDAS**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA
SAN JUAN DE PASTO
2008**

**LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICO-PEDAGÓGICA PERTINENTE
PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL AREA DE LENGUA
CASTELLANA Y LITERATURA, CON LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 4º
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL AURELIO ARTURO
MARTÍNEZ SEDE SAN RAFAEL.**

**WILSON MOISÉS CUATIN CUASES
LIZZETH CAROLINA GUERRERO TIMARAN
MIRYAM ALEXANDRA MARTÍNEZ PAZMIÑO
JONNY STIVEN ROBLES BASTIDAS**

**Trabajo de Investigación, realizado como requisito para optar al título de
Licenciados en Lengua Castellana y Literatura.**

**ASESORA
Mg. MARTHA ALICIA LÓPEZ LASSO**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA
SAN JUAN DE PASTO
2008**

Las ideas y conclusiones aportadas en el trabajo de investigación es responsabilidad exclusiva de sus autores.

Artículo 1º del Acuerdo 324 de Octubre 11 de 1966 emanada del Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.

NOTA DE ACEPTACIÓN

GIRALDO JAVIER GOMEZ GUERRA

Presidente del Jurado

ALVARO TORRES MESIAS

Jurado

NELSON TORRES VEGA

Jurado

San Juan de Pasto, Octubre de 2008

AGRADECIMIENTOS

A DIOS, por habernos guiado a lo largo de esta carrera y darnos la fuerza para alcanzar nuestra meta.

A NUESTROS PADRES Y HERMANOS, por el apoyo incondicional que nos brindaron para poder culminar nuestro objetivo.

A LA Mg. MARTHA ALICIA LÓPEZ LASSO, por su excelente orientación y colaboración en la construcción de este proyecto.

A LA INSTITUCIÓN MUNICIPAL AURELIO ARTURO MARTÍNEZ SEDE SAN RAFAEL, por permitirnos el ingreso y poder desarrollar este trabajo.

A LOS DOCENTES DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN, por habernos acompañado en la formación profesional.

A LOS HONORABLES MIEMBROS DEL JURADO, por sus recomendaciones oportunas para mejorar la calidad de este trabajo y por valorar nuestro esfuerzo y dedicación

DEDICATORIA

A Dios por ser mi guía y respaldo en los momentos más difíciles y llenarme de valor para seguir adelante con mi propósito..

A mis padres Gilberto y Cecilia quienes con su esfuerzo me han impulsado para continuar el camino que me he trazado.

A mis hermanas por brindarme su ayuda y colaborado en la lucha para alcanzar mi sueño.

A la asesora Martha Alicia López Lasso quien con su valioso conocimiento y colaboración hizo que culminara una meta en mi vida.

A mis amigos que me han comprendido y todos aquellos que de una u otra forma son claves para conseguir este triunfo.

JONNY ROBLES.

DEDICATORIA

A Dios por darme la vida, por ser la luz que ha alumbrado siempre mi camino, llenándome de fortalece y constancia día a día para alcanzar mi ideal.

Con todo amor y cariño a mis padres Fabio y Alba quienes hicieron posible que alcanzara este éxito con su apoyo, su comprensión incondicional y por brindarme la oportunidad de demostrarles que los sueños se hacen realidad con esfuerzo y dedicación.

A mis hermanas Verónica y Fabiola quienes con su ternura, cariño y apoyo constante supieron guiarme por el camino correcto, brindándome su mutua ayuda.

A mis sobrinos Emmanuel y Laurita quienes con su amor y ternura llenan mi corazón de felicidad.

A mis familiares, compañeros de práctica y a todas aquellas personas que de una u otra forma contribuyeron al alcance de esta meta.

LIZZETH GUERRERO.

DEDICATORIA

A mis padres quienes hicieron posible que alcanzara este éxito con su apoyo y comprensión incondicional.

A mis hermanos quienes con su sabiduría supieron brindarme su ayuda en los momentos más difíciles.

A mis compañeros de proyecto de grado porque con su esfuerzo y dedicación fue posible que se culminara satisfactoriamente este trabajo.

A nuestra asesora Martha Alicia López Lasso por su paciencia y colaboración en el desarrollo de este trabajo.

A todas las personas que me ayudaron para alcanzar mi objetivo.

ALEXANDRA MARTÍNEZ.

DEDICATORIA

A mis padres por brindarme su apoyo incondicional en todas las instancias de mi carrera.

A mi hermano Carlos por su motivación para poder alcanzar este título.

A la Mg. Martha Alicia López Lasso por su asesoría y dedicación que hizo posible el logro de este objetivo.

A mis compañeros de práctica por su colaboración y a quienes de alguna manera contribuyeron para lograr esta meta.

WILSON CUATÍN.

RESUMEN ANALÍTICO DEL ESTUDIO R.A.E.

CÓDIGO: 23123277
23123254
23123265
23123239

PROGRAMA ACADÉMICO: Licenciatura en Lengua Castellana y Literatura.

AUTORES: Jonny Stiven Robles Bastidas
Lizzeth Carolina Guerrero Timaran
Miryam Alexandra Martínez Pazmiño
Wilson Moisés Cuatín Cuases

TÍTULO: LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICO-PEDAGÓGICA PERTINENTE PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL AREA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA, CON LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 4º DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL AURELIO ARTURO MARTÍNEZ SEDE SAN RAFAEL.

AREA DE INVESTIGACIÓN: Innovaciones Educativas para el mejoramiento cualitativo de la Educación.

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: Enseñanza de la Lengua Castellana y Literatura.

PALABRAS CLAVE: Didáctica, Estrategia, Enseñanza-aprendizaje, Lúdica, Pedagogía.

DESCRIPCIÓN: Trabajo de Grado en el que se propone plantear la Lúdica como una estrategia didáctico-pedagógica pertinente para la enseñanza-aprendizaje del área de Lengua Castellana y literatura con los estudiantes del grado 4º de la Institución Educativa Municipal Aurelio Arturo Martínez Sede San Rafael, tiene como propósito diagnosticar el ambiente de trabajo, las dificultades que presentan los estudiantes, las estrategias que presenta el profesor, para estructurar una propuesta didáctico-pedagógica para desarrollar la creatividad, la imaginación y la comunicación de los estudiantes, puesto que es necesario buscar estrategias lúdicas que ayuden a dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La investigación es de tipo cualitativo, descriptiva, etnográfica y propositiva, ya que la información se obtiene a través de la observación directa, encuestas y entrevistas, con lo que los autores concluyen que la lúdica puede ser utilizada dentro de la educación, porque con ella se plantean propósitos y objetivos, utilizada por el maestro como una estrategia para la enseñanza permitiendo de esta manera que los estudiantes se interesen por aprender. No es jugar por jugar, sino jugar para favorecer la enseñanza-aprendizaje.

Se recomienda que los maestros deben incluir actividades lúdicas en el aula de clase para desarrollar las potencialidades de los estudiantes.

CONTENIDOS: El trabajo de grado consta de cinco capítulos.

PRIMERO: ASPECTOS GENERALES. Contempla el título del proyecto, el tema, descripción del problema, formulación del problema, preguntas para la investigación, objetivos y justificación sobre la lúdica dentro del ámbito educativo.

SEGUNDO: MARCO REFERENCIAL. Su contenido muestra los antecedentes históricos sobre la lúdica, los antecedentes investigativos dentro del contexto departamental, el marco teórico que trata temas sobre metodología tradicionalista, lúdica, ambiente educativo, dificultades de los estudiantes como la dislexia y dentro de ella la disortografía, el marco conceptual en el que se definen los términos utilizados en el trabajo, el marco legal que expresa los referentes normativos en los cuales se apoya el trabajo de investigación, el marco contextual describe la identificación y ubicación del plantel, reseña histórica y el aspecto teleológico.

TERCERO: ASPECTOS METODOLÓGICOS. Presenta el proceso para la recogida de información: enfoque del estudio, paradigma de investigación cualitativa, de tipo IAP, etnográfico y propositivo, unidad de análisis y unidad de trabajo, los criterios para seleccionar la unidad de análisis, los momentos, y técnicas e instrumentos para la recolección de información.

CUARTO: SISTEMATIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN. Visualiza los hallazgos registrados en el Diario de Campo: lectura comentada, analizada y confrontada con los teóricos, se crea una intertextualidad en los diferentes ensayos, punto de referencia para plantear una propuesta alternativa.

QUINTO: EL TALLER DIDACTICO UN ESPACIO LÚDICO. Presenta la propuesta “El taller didáctico un espacio lúdico”; con sus respectivos aspectos: los principios que sustentan la investigación, el modelo didáctico-pedagógico, los propósitos del proyecto de área y las experiencias narradas en forma de historietas.

METODOLOGIA: La investigación está inscrita en el paradigma cualitativo IAP de tipo etnográfico y propositivo.

Dada la naturaleza del estudio en concordancia con los momentos de la Práctica Pedagógica Integral e Investigativa se realiza el trabajo de campo a través de experiencias de aula para detectar las condiciones del trabajo pedagógico enseñanza-aprendizaje del área de Lengua Castellana y Literatura, reconocer las dificultades del aprendizaje, metodología implementada por la maestra para intervenir con el plan de acción como alternativa y posibilidad de trabajo diferente a la tradicional y de esta manera superar las dificultades presentadas por lo niños y niñas en su aprendizaje.

Se desarrolla los cuatro momentos iniciales de la práctica con visitas de observación, entrevistas y trabajo de aula para identificar el problema-objeto de intervención.

Toda esta experiencia se registra en el Diario de Campo y permite construir una propuesta que se deja a la Institución como una opción de trabajo didáctico-pedagógico en el aula para el área de Lengua Castellana y Literatura.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES:

CONCLUSIONES:

A lo largo del proceso de la Práctica Pedagógica Integral e Investigativa se aprende a relacionar con estudiantes y profesores, teniendo la oportunidad de conocer el rol de ser maestro, pues hay acercamiento directo con los actores de la comunidad educativa.

La metodología tradicionalista limita al estudiante en su capacidad creadora, realizando sus actividades de forma mecánica, con la lúdica se plantea una nueva forma de enseñar y aprender, pues ésta produce imaginación, fantasía, juego y goce.

Con la lúdica los estudiantes pueden expresarse de distintas formas como producir cuentos, dibujos, historietas, fábulas, contribuyendo así a desarrollar sus potencialidades y aptitudes, ya que por medio de ésta los niños se recrean y se motivan.

A través de la observación que se realiza con los estudiantes del grado 4º de la Institución Educativa Municipal Aurelio Arturo Martínez Sede San Rafael, se

evidencia que la lúdica es una alternativa que contribuye a la solución del problema detectado.

La implementación de nuevas estrategias didáctico-pedagógicas es esencial para el docente, quien puede aprovecharlas para que su trabajo sea satisfactorio para él, como para los estudiantes, logrando de esta manera salir de la monotonía.

Con la estrategia didáctico-pedagógica pertinente se valida el taller didáctico un espacio lúdico, con el cual se motiva a los niños para que pongan en juego su imaginación y creatividad volviéndose más activos. Con el taller, el conocimiento perdura mejor que el aprender de manera mecánica y memorística.

El taller didáctico un espacio lúdico, al emplearlo en el aula de clases, no sólo se cambia de actividad, sino que se sale del tradicionalismo y se aprende jugando, ya que facilita la comprensión de los contenidos y se potencia la agilidad y destreza de los estudiantes.

RECOMENDACIONES:

Crear escenarios para integrar la lúdica como una nueva metodología para la enseñanza-aprendizaje, involucrando así a los estudiantes y maestros, quienes deben darle la importancia necesaria para aplicarla en la formación educativa.

El profesor al emplear la lúdica necesita cambiar de actitud, pues para desarrollarla debe permanecer activo, aprovechando la oportunidad de enseñar a los estudiantes y aprender mutuamente.

A la hora de realizar una actividad lúdica, es necesario tener en cuenta unos propósitos y requerimientos que se deben cumplir para que el estudiante tome conciencia de que el juego está siendo utilizado para un fin educativo, de tal manera, el maestro se constituye en un facilitador y orientador.

Si bien es cierto el producto del trabajo es un estudio de caso con el 4º grado, la idea es válida para los demás grados y áreas, en consecuencia se recomienda a la Institución Educativa incluir la propuesta en el componente curricular del P.E.I no solamente para el grado 4º sino en los diferentes grados y con los ajustes pertinentes para todas las áreas.

BIBLIOGRAFÍA:

ACEBEDO IBAÑEZ, Alejandro (2005): *Aprender jugando dos dinámicas vivenciales para la capacitación, docencia consultaría*. Limusa Noriega.

JIMENEZ VELEZ, Carlos Alberto (2004): *Lúdica y juego*. Santa Fe de Bogotá. MEN. (Ministerio de Educación Nacional)

JIMENEZ VELEZ, Carlos Alberto (2001): *Lúdica cuerpo y creatividad*, Bogotá Colombia. MEN (Ministerio de Educación Nacional).

NUNES DE ALMEIDA, Paulo (1973): *Educación Lúdica*. San Pablo.

TORIL, Nuria y BONDRA Nuria (2006): *Juega, ríe y aprende. La aventura de enseñar y divertirse*. Océano.

ARIAS, Juan de Dios (2003): *Problemas de aprendizaje*, Universidad pedagógica Nacional, Facultad de Educación, D.C.

ANALYTICAL STUDY RESUME A.S.R

CODE: 23123277
23123254
23123265
23123239

ACADEMIC PROGRAM: Licensing Castilian & Literature

STUDENTS: Jonny Stiven Robles Bastidas
Lizzeth Carolina Guerrero Timaran
Miryam Alexandra Martínez Pazmiño
Wilson Moisés Cuatín Cuases

THEME: PLAY AS A DIDACTIC PEDAGOGICAL STRATEGY FOR THE INSTRUCTION OF THE AREA OF THE CASTILIAN LANGUAGE, WITH THE STUDENS OF THE 4TH GRADE OF THE EDUCATIONAL INSTITUTION KNOWN AS “LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL AURELIO ARTURO MARTÍNEZ SEDE SAN RAFAEL”.

RESEARCH AREA: Educational innovations for the qualitative improvement of education.

LINE OF INVESTIGATION: Castilian language and Literature teaching

KEY WORDS: Didactic, Strategy, Teaching-learning, Ludic, Pedagogy.

DESCRIPTION: This research project seeks to propose ludic games as a pedagogical and didactic strategy to the teaching and learning of Spanish and Literature With Students from 4th grade in the school Aurelio Arturo Martínez sede San Rafael, it also has the purpose of diagnosing the work environment, the difficulties students have, the strategies the teacher shows to structure a didactic and pedagogical proposal in order to foster students' creativity, imagination and communication since its important to look for ludic strategies that help to improve the teaching and learning process.

This research has a qualitative, descriptive, ethnographic an propositive focus since the information gathering is obtained through direct observation, survey and interviews, which we use to conclude that ludic games may be used with educational purposes, since this allows to propose goals and abjetives which are used by the teacher as a teaching strategy; thus, allowing students to be

interested in learning. It's important for teachers to include ludic activities in the classroom to develop students' abilities.

CONTENS: This research project is composed of five parts.

FIRST: GENERAL ASPECTS. It regards the title of the project, the theme, the description of the problem, the formulation of the problem, questions for the investigation, objectives and justification about the role of ludic the educational environment.

SECOND: TEORETICAL FRAMEWORK. It's related to the historical backgrounds of ludic, research background in the department context, a theoretical framework that deals with traditional methods, ludic, educational environment, common problems for students like dyslexia and inside this "disortografia", the theoretical framework in which this research is supported, the contextual framework describes the identification and location of the school and finally a historical contribution and a theological aspect.

THIRD: METHODOLOGICAL ASPECTS. It shows the process for the information gathering: research focus, qualitative research paradigm, of IAP type, ethnographic and propositive, analysis and work development, the criteria to choose the analysis unit, the moments, techniques and instruments for the information gathering.

FOURTH: THE DIDACTIC WORKSHOP, A LUDIC ENVIRONMENT. It shows the discoveries registered in the Teaching Diary: spoken, analyzed and confronted with authors, there is a connection among the information gathered which is the key to pose an alternative.

FIFTH: DISCOVERIES AND MEANINGFUL CHANGES. It shoes the proposal "the didactic workshop, a ludic environment", with its respective aspects, the principles which explain this research, the didactic and pedagogic model, the purposes of the area project and the experiences told like stories.

METHODOLOGY: This research is inscribed in the IAP qualitative paradigm, which is also of a propositive and ethnographic type.

Bearing in mind this research nature and in concordance with the researching and integral pedagogic practice the field work is done through classroom experiences to detect the conditions of the teaching-learning pedagogic job in the area of Spanish and Literature, to identify the learning difficulties, the methodology implemented by the teacher to intervene by using an action plan as a different work alternative and thus to overcome the difficulties students have in the learning.

The four starting moments of the practice are developed with observation visits, interviews and classroom work to identify the problem of intervention.

This whole experience is registered in the teaching diary and it allows to construct a proposal which goes to institution as a didactic and pedagogic work option in the classroom to the Spanish and Literature area.

CONCLUSIONS & RECOMENDATIONS

CONCLUSIONS:

In the Integral Investigative Pedagogic Practice people can be related with students and teachers, having the opportunity to play the role of the teacher because of the direct interaction with the actors of the educative community.

The traditional methodology limits students on their creator capacity. Thus, students do their activities in a mechanic way. Therefore, a new way of teaching and learning is the ludic. It produces imagination, games and entertainment.

Using the ludic students can express in different ways stories, draws, comics, tales, contributing in this way to develop their aptitudes and potentialities. With the ludic, children have motivation and fun.

Through the observation which is realized with students of 4th level of the Municipal Educative Institution Aurelio Arturo Martínez San Rafael sede. It is evident that the ludic is an alternative that contributes to the solution of the detected problem.

The implementation of new didactic-pedagogic strategies is essential to the teachers.

Teachers could apply them to improve their work and making it for them and for their students. Then, teachers could abandon the routine.

With the concerning strategy didactic-pedagogical validates the didactic task a playful space, with which motives to children to become in game and creativity their imagination and turn in active children. With the task, the knowledge last better than learning in a mechanic and memorize way.

Using the task a playful space in the classrooms not only change of activity, but also it goes beyond that the traditionalism because children learn playing,

because it makes easy the comprehension of the contents and encourages the agility and ability of the students.

RECOMENDATIONS:

Create stages to integrate the ludic like a new methodology to teaching-learning process involving in this way, students and teachers involved and teachers must give the ludic in the educative process.

Teachers when apply the ludic need to change their attitude. Teachers have to be active.

In the teaching process they have the opportunity to learn from their students.

At the time of doing a ludic activity is necessary to take into account some requirements and purposes that the teacher have to fulfill.

Thus, students are conscious that the play is being used with an educational purpose.

In consequence the teacher becomes a person who helps and direct.

It is a fact, that the product of this work is a case study with the 4th grade. The main idea is also workable with the other levels and subjects. In consequence, the application of the ludic is a proposal in the curricular component of the PEI not only for the 4th level. It could be useful for different levels with some changes to all the subjects.

BIBLIOGRAPHY:

ACEBEDO IBAÑEZ, Alejandro (2005): *To learn Playing two dynamics of life for preparation, docencia consultoria*. Limusa Noriega.

JIMENEZ VELEZ, Carlos Alberto (2004): *Play & game*. Santa Fe de Bogotá. MEN (Ministerio de Educación Nacional).

JIMENEZ VELEZ, Carlos Alberto (2001): *Play body & creativity*. Bogotá Colombia. MEN (Ministerio de Educación Nacional).

NUNES DE ALMEIDA, Paulo (1973): *Playful education*. San Pablo.

TORIL, Nuria (2006): *Play, laugh & learn. The adventure of teaching & having fun*. Océano.

ARIAS, Juan de Dios (2003): *Learning Problems Nacional Universtity, Education faculty*. D.C.

CONTENIDO

		Pág.
	INTRODUCCIÓN	
1	ASPECTOS GENERALES	27
1.1	TITULO	27
1.2	TEMA	27
1.3	DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	27
1.4	PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	28
1.5	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	28
1.6	OBJETIVOS	29
1.6.1	Objetivo general	29
1.6.2	Objetivo específico	29
1.7	JUSTIFICACIÓN	29
2	MARCO REFERENCIAL	32
2.1	ANTECEDENTES	32
2.1.1	Historia de la Lúdica	32
2.1.2	Antecedentes investigativos	33
2.2	MARCO TEORICO-CONCEPTUAL	35
2.2.1	Ambiente educativo, espacio de formación en la escuela	35
2.2.2	Dificultades de aprendizaje	35
2.2.3	Metodología tradicionalista: orden y castigo	37
2.2.4	Características de la lúdica que interesan ala enseñanza	37
2.2.5	El juego y desarrollo integral del sujeto	38
2.2.6	Definición conceptual de términos	38
2.3	MARCO LEGAL	41
2.3.1	Constitución Política de Colombia	41
2.3.2	Ley General de Educación	42

2.3.3	Lineamientos Curriculares de Lengua Castellana	43
2.3.4	Estándares Curriculares de Lengua Castellana	43
2.4	MARCO CONTEXTUAL	45
2.4.1	Contexto externo	45
2.4.2	Contexto interno	47
2.4.2.1	Identificación y ubicación de la Institución	47
2.4.2.2	Reseña histórica de la institución	48
2.4.2.3	Aspectos teleológicos	48
3	METODOLOGÍA	51
3.1	ENFOQUE DE ESTUDIO	51
3.2	TIPO DE ESTUDIO	51
3.3	UNIDAD DE ANÁLISIS Y UNIDAD DE TRABAJO	52
3.3.1	Unidad de análisis	52
3.3.2	Unidad de trabajo	52
3.4	MOMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN	53
3.4.1	Acercamiento a la realidad	53
3.4.2	Fundamentación teórica	53
3.4.3	Formulación Planes de acción	53
3.4.4	Implementación planes de acción	53
3.4.5	Construcción Teórica (sistematización y socialización de trabajo de grado)	53
3.5	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN	54
4	SISTEMATIZACIÓN D ELA INFORMACIÓN	55
5	EL TALLER DIDÁCTICO UN ESPACIO LÚDICO	70
5.1	PRESENTACIÓN	70
5.2	PROPÓSITOS	71
5.2.1	Propósito general	71
5.2.2	Propósito específico	71
5.3	JUSTIFICACIÓN	71

5.4	OPERATIVIZACIÓN DE LA PROPUESTA	72
6.	CONCLUSIONES	132
7.	RECOMENDACIONES	133
	BIBLIOGRAFÍA	134
	ANEXOS	137

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura Nº 1 Barrios aledaños a la Institución Educativa Municipal Aurelio Arturo Martínez sede San Rafael	45
Figura Nº 2 Institución Educativa Municipal Aurelio Arturo Martínez sede San Rafael	47
Figura Nº 3 Ambiente Interno de la Institución Educativa Municipal Aurelio Arturo Martínez sede San Rafael	56
Figura Nº 4 Estudiantes de grado 4 recibieron clases tradicionales donde los niños juegan	61
Figura Nº 5 Encuentro con profesores	64
Figura Nº 6 Encuentro con estudiantes	67

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
Anexo A. Ejercicio de planas. Mayúsculas y Minúsculas	138
Anexo B. Ejercicios de ortografía	139
Anexo C. Encuesta dirigida a estudiantes: conocer el contexto externo e interno en donde se desenvuelve el estudiante	140
Anexo D. Encuesta dirigida a estudiantes: identificar características del ambiente de trabajo	142
Anexo E. Encuesta dirigida a estudiantes: detectar las dificultades se presentan en los estudiantes	143
Anexo F. Encuesta dirigida a profesores: reconocer las estrategias que utiliza el profesor para animar los procesos didáctico-pedagógicos	144
Anexo G. Entrevista a profesores: indagar sobre las estrategias didáctico- pedagógicas con enfoque lúdico	145
Anexo H. Categorización: encuesta a estudiantes. Ambiente de trabajo e el área de Lengua Castellana y Literatura	146
Anexo I. Categorización: encuesta a estudiantes. Detectar las dificultades que se presentan en los estudiantes	148
Anexo J. Categorización: reconocer las estrategias que utiliza el profesor APRA animar los procesos didáctico- pedagógicos	149
Anexo K. Categorización: entrevista. Indagar sobre las estrategias didáctico- pedagógicas con enfoque lúdico	151

INTRODUCCIÓN

Las experiencias que se comparten en esta investigación son producto de la Práctica Pedagógica Integral e Investigativa, la cual se realiza en espacios educativos, puesto que el proceso de investigación se ejecuta en la escuela, para la ejercitación del maestro, en donde aplique sus conocimientos disciplinares y pedagógicos con el propósito de formar docentes investigativos, activos y participativos (IAP), ya que se trabaja con una pedagogía por proyectos, práctica que se hace en el aula de clase desde el inicio de la carrera, permitiendo una aproximación al contexto educativo para conocerlo e innovar con alternativas de solución a las dificultades detectadas.

Desde esta perspectiva, la Práctica Pedagógica está conformada por cinco momentos, los cuales se llevan a cabo en la Institución Educativa Municipal Aurelio Arturo Martínez sede San Rafael. En el primer momento, se hace un acercamiento a la realidad a través de la observación directa, entrevistas, encuestas, información que se registra en el Diario de Campo, el cual es una herramienta primordial para la investigación porque permite la consignación permanente de vivencias, y éste toma valor en el momento en que aporta en la sistematización, análisis e interpretación de los hallazgos, para luego proponer una alternativa de solución al problema detectado. En el caso que compete a esta investigación, las dificultades evidenciadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua Castellana y Literatura en el grado 4^o son, la dislexia y la disortografía, originadas por la metodología tradicional empleada por la maestra.

Al descubrir la problemática se procede a desarrollar el segundo momento, que consiste en la fundamentación teórica. Se investiga a teóricos que respalden las temáticas presentes en el trabajo como ambiente educativo, dificultades de aprendizaje, metodología tradicionalista y características de la lúdica que interesan a la enseñanza.

Una vez obtenidas las bases teóricas, se las apropia para continuar con el tercer momento que radica en construir un Plan de Acción para solventar las necesidades que presentan los estudiantes. En este Plan se elabora una serie de actividades que se las ajusta al currículo de la Institución, empleando estrategias didáctico-pedagógicas como la lúdica, la cual es poco utilizada en la educación, pues ésta es entendida únicamente como simple recreación y pasatiempo sin unos propósitos definidos, por esta razón es alejada de las actividades académicas ignorándose que desde el punto de vista pedagógico la lúdica trae consigo muchos beneficios en el campo educativo, ya que al ser

aplicada como una estrategia facilitadora del conocimiento permite desarrollar procesos de enseñanza-aprendizaje de modo significativo, y por lo tanto la escuela se constituye en el espacio donde se centra la atención de este estudio.

Creado el Plan de Acción, se hace uso de él para intervenir en el aula de clase, siendo éste el cuarto momento. El plan de aula corresponde al cómo desarrollar las estrategias propuestas, por tanto se enfatiza en proponer la lúdica como una alternativa de enseñanza-aprendizaje con el propósito de intervenir los problemas detectados de manera creativa y dinámica, empleando talleres didácticos con los que se aborda los contenidos básicos del área de Lengua Castellana y Literatura en donde los estudiantes se sienten interesados y motivados por aprender, por tal razón, es necesario nuevas formas de orientar la clase, de hacerla significativa y eficaz para desarrollar en los estudiantes todas sus competencias propendiendo por mejorar la educación en la Institución Educativa.

Como quinto momento es la sistematización de la información, se recopila toda la información recolectada y se la organiza para presentarla como producto final, al mismo tiempo esta investigación intenta dejar la semilla para que nuevas investigaciones cultiven los nacientes frutos de este proyecto con miras al empleo de estrategias didáctico-pedagógicas con enfoque lúdico, ofreciendo a los maestros una herramienta con las cuales pueda desempeñarse de forma adecuada en su contexto escolar.

Por último, se concluye que la labor que se realiza es gratificante porque hay satisfacción personal y profesional, porque se esboza una propuesta novedosa que se desarrolla durante cinco años, la cual es una experiencia placentera tanto para los practicantes como para los estudiantes y la profesora titular quienes acogen la propuesta y brindan apoyo en el proceso.

1. ASPECTOS GENERALES

1.1 TÍTULO DEL PROYECTO

La lúdica como estrategia didáctico-pedagógica pertinente para la enseñanza-aprendizaje del área de Lengua Castellana y Literatura, con los estudiantes del grado 4° de la Institución Educativa Municipal Aurelio Arturo Martínez sede San Rafael.

1.2 TEMA

La lúdica como estrategia didáctico-pedagógica pertinente para la enseñanza-aprendizaje del área de Lengua Castellana.

1.3 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

A través de los registros del Diario de Campo y las observaciones que se realizan en el trayecto de la Práctica Pedagógica Integral Investigativa con los estudiantes del grado 4° de la Institución Educativa Municipal Aurelio Arturo Martínez sede San Rafael, se ve la ausencia de espacios lúdicos y emotivos dentro del aula escolar, espacios en los cuales el estudiante sólo se limita a recibir clases monótonas; el método la transmisión de conocimientos, el estudiante el receptor y el maestro el transmisor. Sobresalen órdenes dirigidas a los estudiantes como: "saque el cuaderno de caligrafía", "siéntense bien", "escriban bonito", "sólo escriban con un color de lapicero", dichas ordenes son acompañadas casi siempre de mandatos: "deben portarse bien", "nadie se mueva del puesto", "hagan silencio", todos éstos son impuestos por el profesor y ejecutados por los estudiantes y cumplidos de forma rígida y mecánica. (Ver anexo A)

En ninguna oportunidad se opta por utilizar estrategias activas, como son los talleres para llevar a la práctica lo aprendido, sólo se tiene en cuenta la caligrafía y la ortografía como algo aislado del área y de lo lúdico, que si bien es importante, no es lo único para el aprendizaje.

El niño necesita nuevas metodologías para su aprendizaje y no necesariamente las clases deben ser en ambientes cerrados, rígidos y bajo presión de órdenes y amenazas. Es necesario aplicar estrategias didáctico-pedagógicas, dinámicas, recreativas y motivantes como lo es la lúdica como parte fundamental del desarrollo armónico humano.

"La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de las relaciones con ella, en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute y goce"¹.

En este contexto, el presente trabajo pretende hacer de la lúdica una estrategia didáctico-pedagógica pertinente para la enseñanza-aprendizaje del área de Lengua Castellana, de donde surgen las siguientes preguntas.

1.4 PREGUNTAS PARA LA INVESTIGACIÓN

- ¿Cuáles son las características del ambiente de trabajo en el área de Lengua Castellana y Literatura, grado 4° de la Institución Educativa Municipal Aurelio Arturo Martínez sede San Rafael?
- ¿Qué dificultades presentan los estudiantes del grado 4° en el área de Lengua Castellana y Literatura?
- ¿Qué estrategias didácticas utiliza el profesor para animar los procesos didáctico-pedagógicos en el área de Lengua Castellana y Literatura en el grado 4° de la Institución Educativa Municipal Aurelio Arturo Martínez sede San Rafael?
- ¿Qué implica una estrategia didáctico-pedagógica con enfoque lúdico para la enseñanza-aprendizaje del área de Lengua Castellana y Literatura en el grado 4° de la Institución Educativa Municipal Aurelio Arturo Martínez sede San Rafael?

1.5 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo hacer de la lúdica una estrategia didáctico-pedagógica pertinente para la enseñanza-aprendizaje del área de Lengua Castellana y Literatura, con los

¹ JIMENEZ VELEZ, Carlos Alberto. *Recreación, lúdica y juego*. Santa Fé de Bogotá: Editorial MEN. 2004. p. 15

estudiantes del grado 4° de la Institución Educativa Municipal Aurelio Arturo Martínez sede San Rafael?

1.6 OBJETIVOS

1.6.1 Objetivo general

Diseñar y validar una estrategia didáctico-pedagógica con enfoque lúdico para la enseñanza-aprendizaje del área de Lengua Castellana y Literatura con el grado 4° de la Institución Educativa Municipal Aurelio Arturo Martínez sede San Rafael, con el propósito de intervenir las dificultades de aprendizaje detectadas.

Objetivos específicos

- Identificar las características del ambiente de trabajo en el área de Lengua Castellana y Literatura en el grado 4° de la Institución Educativa Municipal Aurelio Arturo Martínez sede San Rafael.
- Averiguar las dificultades que presentan los estudiantes del grado 4° en el área de Lengua Castellana y Literatura.
- Identificar las estrategias que utiliza el profesor para animar los procesos didáctico-pedagógicos en el área de Lengua Castellana y Literatura.
- Reconocer las implicaciones de una estrategia didáctico-pedagógica con enfoque lúdico para la enseñanza-aprendizaje del área de Lengua Castellana y Literatura en el grado 4° de la Institución Educativa Municipal Aurelio Arturo Martínez sede San Rafael.

1.7 JUSTIFICACIÓN

En el sistema educativo colombiano, no se le da demasiada importancia a la metodología para la enseñanza-aprendizaje, pues su atención está enfocada en cumplir con un plan de aula, aunque los docentes conocen las diferentes estrategias que existen, no las ponen en práctica, ya que su único objetivo es enseñar contenidos sin ver las necesidades e intereses de los estudiantes.

El trabajo surge a partir del problema detectado en el grado 4° de la Institución Educativa Municipal Aurelio Arturo Martínez sede San Rafael, debido a la falta de una metodología adecuada para la enseñanza-aprendizaje del área de Lengua Castellana y Literatura y contribuir a la solución de éste con una propuesta lúdica para brindar a docentes y estudiantes la oportunidad de mejorar su formación, puesto que trae consigo cambios en las actitudes de los actores, en sus relaciones, objetivos y procesos, potenciando sus capacidades y enriqueciendo sus conocimientos.

Para la Institución, la lúdica como estrategia didáctico-pedagógica es algo novedoso, aunque los docentes conocen la teoría y piensan que es importante dentro del ámbito educativo, no la aplican porque creen que genera indisciplina y requiere más tiempo para la preparación de las actividades que se van a realizar, y optan por una clase magistral donde el grito y el regaño son elementales para mantener “el buen comportamiento” de los estudiantes.

Por el contrario, con la lúdica se crean espacios para la libre expresión, ya que su importancia radica en producir actividades como el juego, el humor, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la fantasía y el trabajo en equipo que ayudan a adquirir nuevos conocimientos de manera significativa, pues con esta estrategia se tiene en cuenta los procesos cognitivo, afectivo, psicomotor, evolutivo y comunicativo.

El aspecto cognitivo porque con la lúdica se desarrolla la atención, la memoria, la percepción y el uso del lenguaje que son indispensables en el proceso de aprendizaje; afectivo porque el ser humano es sociable, la afectividad es fundamental en el desarrollo de la vida humana ya que con ella facilita la interacción con los demás; psicomotor porque el estudiante a través de los juegos pedagógicos ejercitan su cerebro y ponen en movimiento su cuerpo; evolutivo porque el estudiante mediante actividades innovadoras tiene acceso al conocimiento de manera recreativa y comunicativa porque para el estudiante es importante la expresión oral y escrita; donde la comunicación entre las personas se da de acuerdo a sus criterios de pensamiento.

De este modo, para desarrollar dichos procesos se debe tener en cuenta las competencias (argumentativa, interpretativa, propositiva). Concibiendo la competencia argumentativa como una de las manifestaciones cuya principal finalidad es la de convencer mediante razonamientos; la competencia interpretativa está orientada a encontrar el sentido de un texto o discurso, de una imagen, de un esquema, de un problema y de argumentos; la competencia propositiva implica hipótesis, construcción de mundos posibles, y alternativas de solución.

La propuesta beneficia a estudiantes quienes por medio del juego se motivan e interesan por participar e integrarse, apropiándose de manera “entretenida y

coherente de los conocimientos impartidos por la escuela”². Además contribuye a la enseñanza del maestro porque la lúdica como estrategia permite no imponerle al niño un mundo instruccional, pues según Piaget “el juego es uno de los principales mecanismos de aprendizaje en la infancia”³.

² JIMENEZ VELEZ, Carlos Alberto. *Pedagogía lúdica. El taller cotidiano y sus aplicaciones*. Santa Fé de Bogotá: Editorial Kinesis. 2001. p. 16

³ JEAN, Piaget. *Psicología y pedagogía*. Barcelona: Editorial Ariel. 1983. p. 98

2. MARCO REFERENCIAL

2.1 ANTECEDENTES

Al analizar las diferentes teorías sobre lúdica, se conoce cuál ha sido su evolución, su importancia en la vida humana y cómo se ha ido integrando en el ámbito educativo. Por tal razón es necesario indagar su origen.

2.1.1 Historia de la lúdica. Para poder entender claramente la historia de la lúdica se tiene en cuenta el proceder de su terminología, su significado y su relación con el concepto de juego en el transcurso del tiempo, posteriormente se explica cómo estos dos conceptos trascienden históricamente dentro de la educación, lo cual se logra a partir de los estudios efectuados por filósofos, psicólogos, catedráticos pedagogos que han propuesto diferentes teorías que han servido como base para esta investigación.

El juego viene de la raíz latina iocar, iocus, que significa divertirse, recrearse, entretenerse, que le precede al concepto lúdica que proviene del latín ludus, que significa diversión, chiste, broma o actividad relativa al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. Estas conceptualizaciones y otras que existe, presentan la posibilidad de 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, porque la lúdica se proyecta como una dimensión del desarrollo del ser humano, busca pensar y actuar en un constante proyecto de mejorar sus condiciones de vida.

El juego no siempre ha sido considerado como un medio educativo ya que ha tenido diferentes y numerosas acepciones a lo largo del tiempo que se puede resumir en una “actividad placentera con un fin en si misma”⁴, luego aparecen autores que defienden la idea de utilizar el juego dentro de la educación, precursores de los nuevos métodos de la educación, afirma Rebeláis que hay que “enseñarles por medio de juegos”⁵ en el proceso lúdico de los niños.

⁴ VELARDE PALOMINO, Analy Jenny. Disponible en [online]
<http://www.monografias.com/trabajos18/juegos-educativos/juegos-educativos.shtml#juegoescuela> - juegos educativos en primaria

⁵ NUNES DE ALMEDIDA, Paulo. *Educación lúdica, Técnicas y juegos pedagógicos*. Colombia: Editorial San Pablo. 1973. p. 15

Otros autores como Rousseau, afirma que “nada se aprende sino es a través de una conquista activa”⁶, según Pestalozzi el fracaso de las técnicas abrió un nuevo rumbo a la educación moderna, en donde el juego es un factor decisivo que enriquece el sentido de responsabilidad y favorece las normas de cooperación, para Froebel se debe fortalecer los métodos lúdicos en la educación para despertar la creación productiva del niño, para Claparede, el juego es una etapa indispensable para la adquisición del sentido del trabajo, Maria Montessori exalta en los juegos la educación de cada uno de los sentidos, para Piaget el juego no es simplemente una forma de deshago o entretenimiento para gastar energías en los niños, sino medios que contribuyen y enriquecen el desarrollo intelectual, “el juego es más significativo en la medida en que el niño se va desarrollando”⁷, Celestin Freinet valoriza el juego como actividad educativa, al definir su práctica relativa al trabajo-juego, para Paulo Freire el juego es una actividad seria, es una acción activa, indagadora, reflexiva, socializadora y creativa.

A pesar de la evolución del juego y de su sentido educativo, en la actualidad aún se sigue manejando la enseñanza tradicionalista, sumiendo a los niños en la rigidez escolar y la pasividad. Frente a esta realidad, la Escuela Nueva que tiene sus inicios en el Renacimiento, brinda alternativas posibles oponiéndose a la educación autoritaria y dogmática en donde el niño es el eje de la acción educativa.

Por consiguiente, el planeamiento de la propuesta de investigación, es hacer de la lúdica una estrategia didáctico-pedagógica pertinente para la enseñanza-aprendizaje para aportar a docentes y estudiantes una nueva mirada a la educación.

2.1.2 Antecedentes investigativos. Estudiando algunos proyectos de grado realizados en el Departamento de Nariño se aprecia que tratan temas como; la creatividad, la lúdica, la didáctica y otros, los cuales sirven como referencia para esta investigación.

- En el año de 1998 los estudiantes: Servio Tulio Calderón Toledo, Jenny Lourdes Coral Delgado, Gloria Amparo Jaramillo Bastidas y Oscar Orlando Patiño Albornoz, diseñan una propuesta basada en *la actividad lúdica como estrategia pedagógica en el proceso de aprendizaje en el nivel B de pre-escolar de la escuela rural mixta de Mocondino del municipio de Pasto*, de la cual concluyen que el juego requiere de muchos estudios donde participan todos los estamentos educativos: estudiantes, padres de familia, maestros, directivos y la misma comunidad, para que se optimicen mas los procesos de aprendizaje.

⁶ Ibíd p. 16

⁷ Ibíd p. 19

- En el 2002 se realiza el trabajo "*Propuesta lúdico-creativa para el área de Lengua Castellana en el grado 3° de Básica Primaria de la escuela Integrada Anganoy*" por Mónica Viviana Benavides Nieto, Norma Constanza Rondón Riascos, quienes afirman que es importante que el maestro asuma en cambio de actitud frente a la formación integral del niño, ya que está en sus manos modificar la pedagogía tradicional. Los niños a través del desarrollo de cada uno de los talleres logra fortalecer su pensamiento creativo y satisfacer su curiosidad poniendo en juego su imaginación y originalidad.

- En el año 2003 se registra el trabajo "*El juego como estrategia Pedagógica para el mejoramiento en el aprendizaje de la Lecto-escritura con los estudiantes del grado tercero de la escuela Santa Bárbara jornada de la tarde del Municipio de Pasto*", elaborado por Mabel Mireya Lasso y Juan Carlos Narváez, con el objetivo de adoptar el juego como estrategia Pedagógica para el mejoramiento del proceso Lecto-escritor en los estudiantes del grado tercero de la escuela Santa Bárbara jornada de la tarde, a fin de elaborar una propuesta Pedagógica que facilite el aprendizaje en los niños.

Con la anterior propuesta se implementan nuevas estrategias Pedagógicas, por que son factores esenciales e indispensables que el maestro pueda emplear para que su labor educativa sea de mayor agrado y salga de la rutina.

- Del año 2003 se conoce el trabajo "*El juego creativo como estrategia para desarrollar la expresión oral y escrita en los estudiantes de los grados tercero y cuarto de la escuela rural mixta de "San Isidro" Municipio de Ricaurte*", elaborado por: Maria Nella Rosero Guerrero y Maria Cleotilde Zúñiga Noguera, con el objetivo de detectar a través de talleres y otras actividades las principales fallas en la expresión oral y escrita de los niños y a partir de ellas trazar estrategias de mejoramiento.

Con lo anterior se concluye que al desarrollar la propuesta se implementa metodologías activas logrando motivar y despertar el interés por la construcción de textos, sobre todo cuando se desarrollan actividades lúdicas, es decir, cuando se aprovecha el campo de acción directa del niño, el juego y la creatividad.

2.2 MARCO TEORICO-CONCEPTUAL

2.2.1 Ambiente educativo, espacio de formación en la escuela. Las condiciones físicas, sociales, económicas, etc., son algunas circunstancias que se encuentran dentro del ambiente educativo, específicamente en el ambiente

de trabajo, las cuales se entretajan con interrelaciones entre los actores escolares junto con el currículo, metodologías utilizadas para la enseñanza-aprendizaje, entre otros.

Por tanto, no se debe desconocer que dentro de este espacio que es el aula escolar, puede generar una convivencia de confianza o un sendero de pocas posibilidades de transformación, de tal forma que entre estas relaciones profesor-estudiante y currículo hay muchas más situaciones intrínsecas que intervienen dentro del ambiente de trabajo, las cuales el maestro debe interpretar y analizar para poder actuar de la manera más adecuada y tomar decisiones que aporten a solucionar las dificultades que presenten, como lo es implementar una metodología para el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que la actitud que adopte el profesor frente a la realidad inmediata de los estudiantes, dependerá de su intervención en el aula.

El ambiente de trabajo es un espacio en el cual se generan experiencias, conocimiento y circunstancias, el maestro tiene un papel fundamental dentro de este escenario, pues con él y desde él se proponen acciones frente a las necesidades que los estudiantes poseen, empezando por reconocer cuáles son los resultados que obtiene con las estrategias que utiliza y buscar otras alternativas más favorables en el proceso de enseñanza-aprendizaje, desde allí el maestro puede “construir un camino con múltiples posibilidades de transformación escolar.”⁸

Es por eso que el maestro debe estar alerta sobre las manifestaciones del comportamiento de los estudiantes en el aula escolar para identificar las dificultades de aprendizaje y asimismo intervenir de la manera más adecuada en el proceso educativo.

2.2.2 Dificultades de aprendizaje. Muchos autores que han investigado sobre dificultades de aprendizaje tienen diferentes puntos de vista en cuanto a la definición.

Para J.A. Chiaradia y M. Turner “las dificultades no están en el niño, sino en la catalogación que el docente suele dar al estudiante. Se toma el tiempo como un elemento de medida, como el promedio de un niño llamado culturalmente normal. Muchos de estos niños reúnen cualidades destacables intelectuales.”⁹

⁸ LANDINEZ, Fanny, MORA Janneth y otros. Disponible en [online] <http://ensimo.univates.br/-4iberoamericano-4iberoamericano/trabalhoas/trabalho243.pdf> - Ambiente educativo

⁹ TELLEZ, Luís Eduardo. *Problemas de aprendizaje lecto-escritura y ortografía*. Universidad del Quindío. Facultad de Educación Abierta y a Distancia. Colombia: Editorial Uniquindio. 1987. p. 2

Según Luís Bravo Valdivieso “los trastornos específicos de aprendizaje son alteraciones propias del desarrollo infantil, que pueden producirse desde temprana edad, y que posteriormente inciden en el rendimiento escolar. A los niños con trastornos de aprendizaje se les ha definido como aquellos que tienen dificultades para seguir el ritmo escolar normal y no presentan retardo mental, ni deficiencias sensoriales o motoras graves, ni de privación sociocultural o trastornos emocionales como causas primarias de sus problemas escolares.”¹⁰

Las teorías anteriores son suficientes para deducir que no se puede dar una definición específica de lo que es un problema de aprendizaje, ya que no existe un modelo etiológico preciso.

En la Práctica Pedagógica se identifican dificultades de aprendizaje como la dislexia, entendida como una deficiencia para leer y escribir con facilidad y dentro de ésta se encuentra la disortografía, a veces también denominada como disgrafía dislexia, es un trastorno del lenguaje específico de la lectura que puede definirse como el conjunto de errores de la escritura que afectan a la palabra y no a su trazado o grafía.

La Organización Mundial de la Salud (OMS) define a la dislexia como “trastorno específico de la lectura”¹¹. Las personas que padecen de dislexia tienen dificultades en la memoria a corto plazo, problemas de coordinación y organización, esto no quiere decir que su conciencia intelectual sea deficiente, ni tampoco que padezcan problemas físicos y psicológicos.

Las personas que presenta este problema pueden aparecer con diferentes niveles de intensidad, tal es el caso en el proceso de aprendizaje de la lectura. Algunas veces este trastorno del lenguaje es detectado desde la niñez, no obstante, esta enfermedad puede ser detectada en cualquier etapa de la vida.

Muchas de las personas que sufren de esta dificultad desarrollan otras habilidades como la capacidad auditiva, visual y artística.

De lo anterior se puede decir que la dislexia puede ser tratada desde diferentes ciencias, ya que si el caso es detectado dentro de la escuela y éste es muy grave el maestro debe dejar el problema en manos de los expertos. Pero no se logra superar las dificultades de aprendizaje si se enseña con una didáctica déspota porque empeorará el problema, no van a haber cambios favorables sino miedo y apatía.

¹⁰ Ibíd. p. 3

¹¹ "Dislexia" Microsoft® Student 2008 [DVD]. Microsoft Corporation, 2007.

2.2.3 Metodología tradicionalista: orden y castigo. Si la enseñanza en la escuela debe facilitar los medios y recursos para el crecimiento y desarrollo del estudiante, porqué lo que reina es el autoritarismo limitando la espontaneidad natural del niño, ya que el regaño, los reproches, el grito, las órdenes, el maltrato físico, psicológico y verbal van castrando las habilidades y aptitudes para imaginar, crear y producir.

La disciplina y el castigo son la base fundamental del tradicionalismo, el cual considera al maestro como la base para el éxito de la educación, dejando de lado el protagonismo del estudiante puesto que el profesor “es el modelo y el guía, es a quien se debe imitar y obedecer”¹², por lo tanto el estudiante tiene que repetir lo que el maestro dice, quien ignora por completo las necesidades e intereses de los alumnos y las estrategias que pueden satisfacerlos, porque lo único que hace es evaluar para medir el grado de fidelidad en la reproducción de la información porque lo importante es que la acumule y la reproduzca.

Para que haya un cambio en el proceso educativo se debe comenzar por la forma de enseñar para desarrollar en el estudiante el espíritu de iniciativa y la creatividad.

Una alternativa para el maestro es utilizar instrumentos y estrategias innovadoras para la enseñanza-aprendizaje como la lúdica, y así solventar las dificultades que presentan los estudiantes.

2.2.4 Características de la lúdica que interesan a la enseñanza. La lúdica tiene en cuenta a quien aprende, el campo pedagógico en donde los sujetos creativamente “se expresan y asumen la interacción con los objetos y otros sujetos”¹³.

La psicología y las investigaciones hechas hasta el momento demuestran en un gran número que el juego es una valiosa herramienta para el desarrollo del niño.

El juego como una actividad que orienta al niño, para que él pueda por sí mismo crear su propia imaginación y le permite crear diversas soluciones a casos difíciles sin el miedo de salir mal, procediendo por encima de sus potencialidades. El escenario imaginario le posibilita al niño desplegar el significado real de las cosas, dejar a un lado lo real para mirar una alternativa en la construcción del conocimiento.

¹² CRUZ GONZALES, Roberto Edu. Disponible en [online] <http://monografías.com/trabajos>

¹³ JIMENEZ VELEZ, Carlos Alberto. *Lúdica cuerpo y creatividad*. Santa Fé de Bogotá: Editorial MEN. 2000. p. 146

Todos los participantes del juego deben entender que lo que se presenta no es la realidad y que por medio de esta ficción construyan realidades distintas de la percepción inmediata, o sea crear y entender invenciones.

El juego es una herramienta que presenta un camino nuevo en la educación y la pedagogía con el fin de solucionar los problemas educativos de una manera más creativa y dinámica.

Por esta razón, para lograr claridad en el proceso de investigación se utilizan términos esenciales en el desarrollo del trabajo.

2.2.5 El juego y desarrollo integral del sujeto. El juego al ser una actividad inherente al ser humano, se necesita de él para que el sujeto sienta goce y felicidad en una zona de distensión, además desde el punto de vista pedagógico, se lo incluye en los trabajos escolares, en donde la enseñanza-aprendizaje apasionen a los niños por situaciones que anteriormente eran consideradas tediosas y vistas con fastidio, llegando de esta forma a asimilar realidades intelectuales, Piaget afirma “Los juegos no son simplemente una forma de desahogo o entretenimiento para gastar energía, sino que son el medio que contribuyen y enriquecen el desarrollo intelectual”¹⁴.

De igual manera, el juego produce creatividad, exploración, imaginación y despliegue de la realidad, permitiendo “un estado de libertad en el cual el sujeto se abandona al sentido, al sin sentido, a la imaginación, a la fantasía, a la tensión, a la incertidumbre, a la divagación, a la ensoñación y a la alegría sin límite”¹⁵.

2.2.6 Definición conceptual de términos

- **Lúdica:** Es una nueva sistemática metodológica que incluye los nuevos conceptos de protagonismo de quien aprende, la noción del campo pedagógico donde los sujetos pueden expresarse creativamente y asumir la interacción con los sujetos.

¹⁴ NUNES DE ALMEIDA, Paulo. *Educación Lúdica. Técnicas y juegos pedagógicos*, Colombia: Editorial San Pablo. 1973. P. 18

¹⁵ JIMENEZ VELEZ, Carlos Alberto. Disponible en [online] http://www.geocities.com/ludico_pei/la_integralidad_del_juego.htm

La lúdica es una jugada que sobrepasa lo esperado, que hace sentir fuera de los límites, de lo conocido, es una actitud en otra dimensión que aquello esperado.

La actividad lúdica constituye el potenciador de los diversos planos que configuran la personalidad del niño. El desarrollo psicosocial como se denomina al crecimiento, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, son características que el niño va adquiriendo o apropiando a través del juego. Lo lúdico es un nuevo cultivo en el campo pedagógico, no es un recoger lo sabido, se siembra lúdico y se recoge creatividad, pues ambos están unidos.

- **Creatividad:** No es un concepto simple, sino que es algo complejo en el sentido de que contiene tres elementos relacionados. En primer lugar, es una característica de personalidad, una actitud hacia el mundo y uno mismo que se caracteriza por la flexibilidad mental, la espontaneidad, la comunidad y la perseverancia, altos niveles de energía, autoconfianza, juicio independiente, flexibilidad, apertura a nuevas experiencias, tolerancia a la ambigüedad y un buen sentido del humor. Además parecen estar conscientes de sus propios sentimientos y de aceptarlos; así mismo, muestran una curiosidad juguetona en torno al mundo.

- **Juego:** Contribuye al más alto grado del desenvolvimiento del niño durante esa época; porque el juego es una manifestación espontánea de lo interno, inmediatamente provocada por una necesidad del interior mismo. El juego es el más puro y espiritual producto de esta fase del crecimiento humano. Es a un mismo tiempo y reproducción de la vida total, de la íntima y misteriosa vida de la naturaleza en el hombre y en todas las cosas. Por eso engendra alegría, libertad y paz, armonía con el mundo. Del juego nace las fuentes de todo lo bueno. El niño que juega tranquilamente, con espontánea actividad, resistiendo la fatiga, llegará a ser un hombre también activo, resistente, capaz de sacrificarse por su propio bien y por el de los demás, no es pues, la más hermosa manifestación de la vida infantil en este periodo la del niño que juega, la del niño entregado enteramente a su juego.

- **Estrategia de enseñanza y de aprendizaje:** Las estrategias de enseñanza son las utilizadas por el maestro, es un diseño, son recursos o procedimientos tendientes a modificar el aprendizaje significativo de los contenidos conceptuales y mejorar su comprensión.

En cuanto a las estrategias de aprendizaje, es un conjunto de pasos o habilidades que el alumno adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas.

- **Didáctica:** Es entendida como un campo de acción, reflexión y recontextualización de los saberes pedagógicos y disciplinares cuyo objeto de estudio es el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo tanto no puede ser considerada como algo neutro que se ajusta a cualquier dinámica de interacción en el aula, sino que su concreción depende de la concepción que se tenga de dicho proceso, de la intencionalidad que lo orienta, del contexto en que se da y del campo disciplinar al que va dirigido.

La didáctica desde este marco es entendida como un campo de investigación y en este sentido tiene modalidades propias de la investigación acción, en tanto que el maestro como investigador es a la vez actor y observador del campo que investiga y orienta sus acciones hacia la transformación de sus prácticas. De esta forma la didáctica forma parte del reconocimiento, interpretación y reflexión permanente de una realidad para comprenderla y transformarla a través de acciones intencionales.

Los parámetros de conceptualización en la didáctica se refieren a la forma de conocer o de aprender del hombre, a los objetos de enseñanza, a los procedimientos para enseñar, a la educación, y a las particularidades, condiciones o estrategias bajo las cuales debe ser enseñado un saber específico.

- **Pedagogía:** Teoría de la enseñanza que se impuso a partir del siglo XIX como ciencia de la educación y que actualmente estudia las condiciones de recepción de los conocimientos, los contenidos y la evaluación, el papel del educador y del alumno en el proceso educativo y de forma más global, los objetivos de este aprendizaje, indisociables de una normativa social y cultural. En un sentido amplio la pedagogía es un conjunto de saberes que se ocupa de la educación como fenómeno típicamente social y específicamente humano.

Es una ciencia de carácter psicosocial que tiene por objeto el estudio de la educación con la finalidad de conocerlo y perfeccionarlo. A su vez es una ciencia de carácter normativo, porque se dedica a establecer las pautas o normas que se han de seguir para llevar a buen término el fenómeno educacional.

- **Enseñanza-Aprendizaje:** Se dan en un contexto sociocultural específico. Desde este principio, no es posible estudiar ningún proceso de desarrollo psicológico al margen del contexto-histórico cultural en el que está inmerso.

En el proceso de enseñanza y aprendizaje el educador y los niños colaboran en formas de organización conjunta. Los papeles que desempeñan el niño y el educador están entrelazados.

- **Dislexia:** Perturbación de la adquisición de la capacidad de leer, no provocada por dificultades musculares, sino por causas psicológicas o neurológicas que obstaculizan la adquisición de las estructuras lingüísticas: el reconocimiento de los sonidos y de las grafías, y la relación de estos dos hechos.

2.3 MARCO LEGAL

El estudio se fundamenta en las siguientes normas:

2.3.1 Constitución Política de Colombia, artículo 70 que reza: "El estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos en igualdad de oportunidades, por medio de la educación permanente y la enseñanza científica, técnica, artística y profesional en todas las etapas del proceso de creación de la identidad nacional. La cultura en sus diversas manifestaciones es fundamento de la nacionalidad. El estado reconoce la igualdad de dignidad de todas las que convienen en el país. El estado promoverá la investigación, la ciencia, el desarrollo y la difusión de los valores culturales de la Nación"¹⁶.

En la misma Constitución Política de Colombia, en su artículo 71 expresa "La búsqueda del conocimiento y la expresión artística son libres. Los planes de desarrollo económico y social incluirán el fenómeno a las ciencias y, en general, a la cultura. El Estado creará incentivos para personas e instituciones que desarrollen y fomenten la ciencia y la tecnología y las demás manifestaciones culturales y ofrecerá estímulos especiales a personas e instituciones que ejerzan estas actividades"¹⁷.

Según estos dos artículos de la Constitución Política de Colombia, en el ámbito general el Estado debe apoyar de manera indiscriminada a toda persona o grupos institucionales que estén en capacidad de optar por algo nuevo al ámbito nacional; de esta forma se está invitando a todas las personas no sólo a estudiantes a ser creativos, a idear algo nuevo y dejar a un lado el método de copia y reproducción que se está volviendo común en todos los grados educativos.

¹⁶ REPUBLICA DE COLOMBIA. Constitución Política de Colombia. Santa Fé de Bogotá: Editorial Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. 1991. p. 27

¹⁷ COLOMBIA. MINISTERIO DE EDUCACION. Disponible en [online] [http:// Ministerio de Educación Nacional. Revolución Educativa Colombiana – Colombia aprende](http://Ministerio de Educación Nacional. Revolución Educativa Colombiana – Colombia aprende)

Decreto 0230 del 2002, en su artículo 2 reglamenta “Orientaciones para la elaboración del currículo. El currículo es el conjunto de criterios, planes de estudio, metodologías y procesos de estudio que contribuyen a la formación integral y a la construcción de la identidad cultural nacional, regional y local, incluyendo también los recursos humanos, académicos y físicos para poner en práctica, las políticas y llevar a cabo el proyecto educativo institucional.”¹⁸ Se hace referencia a la autonomía en la medida en que los métodos de enseñanza y organización de actividades formativas deben estar de acuerdo con los lineamientos curriculares que establezca el Ministerio de Educación Nacional.

Por lo expresado, la presente propuesta no se sale de los parámetros establecidos por el Ministerio; por el contrario, aplica las diferentes políticas con nuevos métodos de enseñanza-aprendizaje, donde al estudiantes se lo mira como un ser social, a quien hay que brindar las mejores ayudas didácticas y pedagógicas en su aprendizaje.

En el mismo decreto 0230; los artículos 3 y 4, establecimiento de planes de estudio y una evaluación que forma parte del currículo de las Instituciones Educativas.

2.3.2 Ley General de Educación de 1994, en el Decreto 18/60 reglamenta parcialmente los aspectos pedagógicos, organizacional y generales en su artículo 36, en el cual se hace referencia a los proyectos pedagógicos, en el que expresa “el proyecto pedagógico es una actividad dentro del plan de estudios de manera planificadora, ejercida al educando por la solución de problemas cotidianos seleccionados, por tener relación directa con el entorno social, científico y tecnológico del estudiante”¹⁹.

La relación esta dada por cuanto la intervención del problema detectado se realiza a través del proyecto pedagógico “el taller un espacio lúdico” que cumple la función de correlacionar, integrar y hacer activas las habilidades, destrezas, actitudes, valores, logrando el desarrollo de las diversas áreas, así como la experiencia acumulada. Los proyectos pedagógicos también podrán estar orientados al diseño y la elaboración de un producto, al aprovechamiento de materiales y equipos a la adquisición de dominios sobre la técnica, a la solución de cursos de vida académica, social, política, económica y en general al desarrollo de interés de los educandos que promueven su espíritu creativo e investigativo y cualquier propósito, que cumpla con los fines y objetivos del Proyecto Educativo Institucional.

¹⁶ *Ibíd.*

¹⁹ COLOMBIA. MINISTERIO DE EDUCACION. *Ley General de Educación 115*. Santa Fé de Bogotá. 1994

2.3.3 En los Lineamientos Curriculares de Lengua Castellana, en el capítulo sobre los "ejes alrededor de los cuales pensar propuestas curriculares dice que hay un eje referido a los procesos culturales y estéticos asociados al lenguaje. En los indicadores de logros, se manifiesta la relevancia de tres aspectos fundamentales en el estudio de la Literatura"²⁰.

- La literatura como presentación de las culturas y su citación de lo estético.
- La literatura como lugar de convergencia de las manifestaciones humanas, de la ciencia y de los otros artes.
- La literatura como ámbito testimonial en el que se identifican tendencias, rasgos de la oralidad, momentos históricos, autores y obras.

En la base de estas tres dimensiones se hallan los paradigmas desde los cuales puede profundizarse en el estudio de la literatura, en este caso se lo profundiza desde la estética.

Hay quienes abordan la literatura en el aula a partir de un Juego, como inventar el orden de las partes de un poema que le ha gustado al estudiante, continuar y completar la historia que se narra en un cuento, cambiar los nombres y los roles de un personaje, escribir un texto ficticio según se considere lo más emocionante del texto leído, enviarle una carta al personaje que más le ha llamado la atención, o al autor etc. Se trata de lo que podríamos llamar recreación del texto, en el enfoque estético; en estos casos se halla un énfasis en la dimensión estética.

2.3.4 Estándares Curriculares de Lengua Castellana del grado 4°, para llevar a cabo el desarrollo de la propuesta "El taller didáctico un espacio lúdico" se tiene en cuenta los siguientes estándares básicos de competencias del lenguaje: en lo que respecta a la producción de textos escritos se elaboran estrategias didácticas mediante las cuales los estudiantes sean capaces de elaborar sus propios escritos poniendo en práctica las estructuras gramaticales (tiempos verbales, nombres, pronombres y reglas ortográficas) y los tipos de textos (descriptivo, informativo y narrativo).

Por su parte, en literatura se trabaja mitos, leyendas, cuentos y fábulas en donde se reconoce elementos como: tiempo, espacio y personajes a partir de figuras y textos escritos. Además se aborda el tema de los medios de comunicación y otros sistemas simbólicos que menciona el estándar (señales de tránsito, banderas, colores y códigos no verbales). "Con esta organización

²⁰ COLOMBIA. MINISTERIO DE EDUCACION. *Lineamientos Curriculares. Lengua Castellana y Literatura*. Área obligatoria y fundamental. Santa Fé de Bogotá.1998

de los estándares se recoge de manera holística los ejes propuestos en los Lineamientos para el área y se fomenta el enfoque interdisciplinario y autónomo”.²¹

A partir de los Estándares Curriculares del grado 4° se crea el plan de aula ajustándolo a la lúdica como estrategia didáctico-pedagógica pertinente para la enseñanza-aprendizaje de Lengua Castellana y Literatura proponiendo así el taller didáctico como un espacio lúdico.

²¹ COLOMBIA. MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL. *Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y ciudadanas*. Revolución educativa Colombia aprende. Santa Fé de Bogota. 2006. D. N° 3. p. 29

2.4 MARCO CONTEXTUAL

2.4.1 Contexto externo

Figura 1. Barrios aledaños a la Institución Educativa Municipal Aurelio Arturo Martínez sede San Rafael.



Fuente: Esta investigación.

✓ **Procedencia de los barrios:**

Quintas de San Pedro
Altos de la Colina
La Colina
Remansos del Norte
Figueroa
San Pedro
Laureles

✓ **Actividades laborales de los padres**

PADRE

Albañil
Vendedor de frutas
Vendedor de bolsas plastitas
Panadero
Comerciante
Trabajo independiente
Carretillero
Seguridad Privada
Celador
Obrero
Vendedor de electrodomésticos

MADRE

Vendedora de comidas rápidas
Ama de Casa
Trabajo domestico
Comerciante
Vendedor de frutas y verduras
Enfermera

✓ Escolaridad de los Padres

NIVEL ACADEMICO	PADRE	MADRE
PRIMARIA	9	11
SECUNDARIA	8	9
UNIVERSITARIO	1	1

2.4.2 Contexto interno. El estudio tiene como escenario la Institución Educativa Municipal Aurelio Arturo Martínez, sede San Rafael.

Figura 2. Institución Educativa Municipal Aurelio Arturo Martínez Sede San Rafael.



Fuente: Esta investigación.

2.4.2.1 Identificación y ubicación de la Institución. La institución Educativa Municipal Aurelio Arturo Martínez Sede San Rafael se encuentra ubicada en la calle 16 carrera 43 esquina, en el Barrio Quintas de San Pedro del municipio de Pasto cuya resolución de funcionamiento es el 8 de octubre de 2003, código de DANE 152001000297, y NIT 814.000.5385, prestando una educación de tipo formal y ofrece los niveles de pre-escolar y educación básica primaria, en la jornada de la mañana, calendario escolar B perteneciente al sector oficial.

2.4.2.2 Reseña histórica de la Institución. El 5 de septiembre de 1985 el Señor Hugo López, entregó la escuela a la profesora Rosaura Mera Campo y empieza a funcionar con 22 niños, 9 en preescolar, 13 en primero.

En 1986-1988 comienza a funcionar los grados primero, segundo y tercero de primaria, con la profesora Rosa Mera Campo y Elida Benavides de Velasco hasta 1991.

En 1992 se nombra a los docentes Ligia del Carmen Oliva Rosero, Gladis Quenan, Gladis Córdoba, Miriam del Rosario Muñoz, Zoila Salazar de Agreda.

En 1996 se nombra directora a Alba Sofía Jurado por un año, ya en 1997 se nombra directora a Alba Isabel Rojas hasta octubre 8 de 2003.

En el 2002 el municipio comienza el proyecto de la Nueva Escuela que funciona el 8 de octubre del 2003 como Institución Educativa Aurelio Arturo Martínez, Sede San Rafael. La directora Alba Isabel Rojas es reemplazada por el Licenciado Gerardo Guerrero, Rector general de la Institución con Sede en Pandiaco.

En diciembre, se hace la inauguración con los estudiantes, padres de familia, el señor Alcalde Eduardo Alvarado y el secretario de Educación Jorge Hidrovo.

En julio del mismo año sale la primera promoción de acelerado del aprendizaje, programa que fue creado en marzo de 2003 a cargo de la profesora Ana Lucia Eraso Romano.

2.4.2.3 Aspecto teleológico

- **Filosofía.** La filosofía de la Institución Educativa Aurelio Arturo Martínez, se la expone sucintamente con la interpretación de su lema: DIOS, PATRIA Y HOGAR.

Para pretender lograr algo, es necesario plantearse las situaciones que se encuentran en el medio, para desarrollar las acciones pertinentes que lleven a encontrar los recursos más eficaces y obtener resultados satisfactorios para toda la comunidad.

Por lo anterior, se busca el conocimiento de un ser superior que ilumine nuestro camino para que se obre de acuerdo con los principios cristianos, para encontrar la realidad verdadera de las cosas, teniendo una actuación honrada para bien de la sociedad de nuestro medio y la felicidad de nuestro hogar. Sólo

así teniendo un conocimiento de Dios, se buscará nuevos horizontes en el camino del conocimiento.

Se conceptualiza con el siguiente fragmento: "Antes de informar debemos educar". Este pensamiento es la parte principal del pensar, sentir y actuar de la Comunidad Educativa Aurelio Arturo Martínez sede San Rafael.

Se busca integrar al estudiante al medio donde actúa, como un ser útil para el mejor desarrollo de la sociedad, para que pueda ejercer influencias en el progreso de su comunidad.

El Proyecto Educativo Institucional -PEI- de la Institución Educativa Aurelio Arturo Martínez, característica esencial la de operacionalizar a plenitud los derechos humanos, de cada uno de los miembros de la comunidad educativa. Su elaboración es fruto de la participación democrática de la misma comunidad.

La Filosofía Institucional es la parte esencial de toda institución ya que ésta hace que el alumno se rija por aspectos muy importantes, en el caso de la Institución Educativa Aurelio Arturo Martínez sede San Rafael, el lema está conformado por tres principios fundamentales como son: Dios, Patria y Hogar, que además de educar al alumno debe fomentar estos aspectos, teniendo una identificación en la parte católica, de la pertenencia a la patria y al hogar para tener buenas relaciones entre todos los miembros de la comunidad educativa y con la comunidad en general.

• **Visión.** Lograr a través de su ejecución y evaluación permanente la formación integral del estudiante, como lo es en el campo físico, intelectual, espiritual y moral, "el alumno o educando es el centro del proceso educativo y debe participar activamente en su propia formación integral".

La visión es un aspecto importante porque hace que el alumno pueda desarrollar sus capacidades intelectuales, personales, físicas y además para lograr un proceso educativo satisfactorio.

• **Misión.** La institución Educativa Aurelio Arturo Martínez Sede San Rafael, tiene una misión fundamental, lograr la participación democrática de los estudiantes que los vincula en el desarrollo de los procesos administrativos, organizativos, pedagógicos, comunitarios y de inversión de la institución, con ésto se propone obtener reconocimiento mutuo, de poder de decisión, dirección compartida que potencia la capacidad de autorregulación de la institución, aprovechar al máximo el grado de autonomía que confirió la Ley General de la Educación a las instituciones, relación abierta con el conocimiento que permite reconocer los saberes de los estudiantes, donde haya espacio de búsqueda, investigación y consulta colectiva del aprendizaje para llegar al éxito.

Otros aspectos importantes son el lenguaje en sus diferentes manifestaciones, el amor y el afecto, fundamentales para una verdadera convivencia social.

La misión de esta institución hace que el alumno participe en todos los procesos pedagógicos, de administración y de organización para que el estudiante logre una mayor identificación respecto al plantel para que pueda ejercer sus derechos y deberes como alumno de la institución.

• **Perfil del estudiante.** El plantel aspira que los estudiantes al terminar los niveles de preescolar, los niveles de primaria y secundaria tengan las siguientes características:

- ✓ Que sea un hombre ó una mujer amante de la formación de su personalidad.
- ✓ Estudiantes creativos, participativos, autónomos, analíticos, capaces de pensar para aplicar lo aprendido en la escuela.
- ✓ Estudiante practicante del sentido y responsabilidad de valores, en sus diferentes gradaciones.
- ✓ Estudiantes que puedan tener su libertad respetando los derechos del otro.
- ✓ Estudiantes que se preocupen por la conservación de medio natural.
- ✓ Estudiantes honrados en su actividad cotidiana.
- ✓ Personas que sean útiles a una sociedad que espera una transformación para encontrar la paz.

• **Perfil del docente.**

- ✓ Orientador de un proceso de formación, enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, acorde con las expectativas sociales, culturales, éticas y morales de la familia y la sociedad.
- ✓ Trabajador ético, quien hace uso conveniente de la preparación adquirida en los diferentes niveles de formación.
- ✓ Seguro de si mismo para proyectarse hacia los demás.
- ✓ Cultivador de sus habilidades profesionales.
- ✓ Investigador en los diferentes tópicos del conocimiento humano.
- ✓ Estimulador de las creaciones de sus estudiantes y de la continuidad.

3. METODOLOGIA

3.1 ENFOQUE DE ESTUDIO

La presente investigación se inscribe en el paradigma cualitativo IAP dado que la información proviene de preguntas abiertas, observación participación. Esta investigación permite estudiar un grupo pequeño, en el cual es posible la observación directa por parte de los investigadores. Su función final es la de explicar situaciones analizadas, se enmarca en un proceso holístico ya que el objeto de estudio es considerado como totalidad.

3.2 TIPO DE ESTUDIO

Es una investigación Etnográfica puesto que se trabaja con un grupo humano etnos, (Estudiantes y maestros de la Institución Educativa Municipal Aurelio Arturo Martínez sede San Rafael grado 4º), para identificar las características, comportamientos, experiencias y vivencias con el fin de reconocer sus expectativas necesidades e intereses.

Esto permite enterarse sobre cómo se desenvuelven los niños en el trabajo individual y colectivo dentro del aula y fuera de ella, de esta manera se puede detallar con claridad los hechos reales que se observan en los estudiantes, recolectando información a través de distintos instrumentos.

La investigación es propositiva dado que a partir del análisis de la información obtenida se diseña y valida una propuesta didáctico-pedagógica basada en lo lúdico para la enseñanza-aprendizaje de Lengua Castellana y Literatura, y se interviene las dificultades de aprendizaje detectadas.

3.3 UNIDAD DE ANÁLISIS Y UNIDAD DE TRABAJO

3.3.1 UNIDAD DE ANÁLISIS

RELACION CON LA INSTITUCIÓN	PROFESORES		ESTUDIANTES		TOTAL	
UNIDAD DE ANALISIS	NÚMERO	%	NÚMERO	%	NÚMERO	%
	8	100	113	100	121	100

3.3.2 UNIDAD DE TRABAJO

Se define por criterios, intencionada, no probabilística

RELACION CON LA INSTITUCION	PROFESORES		ESTUDIANTES		TOTAL	
UNIDAD DE ANALISIS	NÚMERO	%	NÚMERO	%	NÚMERO	%
	1	12	21	18	22	19

- **CRITERIOS:**

Ø Se integra a la profesora orientadora del grado 4°, quien muestra disponibilidad y colaboración al permitir que se trabaje con los estudiantes de su curso.

Ø Estudiantes del grado 4°, con quienes se inicia y desarrolla el proceso de Práctica Pedagógica Integral e Investigadora.

Ø Cuando el grado cuarto culmine la primaria se concluya la Práctica Pedagógica, lo cual permita observar el proceso y los hallazgos significativos de la investigación.

3.4 MOMENTOS DE INVESTIGACION

3.4.1 Primer momento: Acercamiento a la realidad. Se inicia el proceso de la Práctica Pedagógica Integral e Investigativa, en jornadas sucesivas de visitas a los diferentes escenarios escolares con el apoyo y diligenciamiento de medios e instrumentos para recoger la información (encuestas no estructuradas, diálogos informales con miembros de la comunidad educativa y entrevistas a profesores), hallazgos registrados en el Diario de Campo. Estas vivencias permiten identificar diferentes necesidades sentidas y detectar el problema objeto de la intervención.

3.4.2 Segundo momento: Fundamentación teórica. Gira en torno a la consulta estudio y profundización de los paradigmas de investigación científica: cualitativa y cuantitativa.

Por otra parte, se construye un esbozo del Marco Teórico que fundamenta el proceso del presente estudio; de igual manera se diseña el anteproyecto de la Investigación como protocolo inicial del trabajo de investigación.

3.4.3 Tercer momento: Formulación de Planes de Acción. Detectado el problema se elabora el Plan de Acción “Plan de aula” (P. 73) para proponer y desarrollar actividades y estrategias didáctico-pedagógicas para su intervención.

3.4.4 Cuarto momento: Implementación planes de acción. (Trabajo de campo). Realización de talleres lúdicos a través de los cuales se potencializa habilidades didácticas y formativas para el manejo de equipos, organización de contenidos, evaluación de procesos, elaboración de materiales de apoyo para la enseñanza y juegos didácticos, dinámicas vivenciales, producción de textos para el aprendizaje.

3.4.5 Quinto momento: Construcción teórica. Sistematización y socialización de trabajo de grado1. Se analiza y se interpreta la información (hallazgos: testimonios y evidencias), recopilados y registrados en el Diario de Campo para confrontarlos con los teóricos, sustentando de esta manera el planteamiento de la Propuesta como una alternativa, logrando con ella la participación activa de los estudiantes, quienes aprenden jugando, de esta forma se estructura la propuesta final.

3.5 TECNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCION DE INFORMACIÓN

Técnicas:

Se recoge información a través de la observación directa y registrada en el Diario de Campo, y además se utiliza la encuesta abierta no estructurada (Ver anexos D, E, F, G, H) para comparar la observación realizada por los investigadores y lo expresado por los actores escolares.

Medios:

Para registrar los hallazgos se hace uso del Diario de Campo y de registros fotográficos que permiten evidenciar algunos acontecimientos, eventos y lugares (p. 45-47-56-61-64-67).

4. SISTEMATIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN

El capítulo presenta los hallazgos: testimonios y evidencias recopiladas en el proceso de investigación indagando a integrantes de la comunidad educativa institucional y observando sus comportamientos y actitudes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El tejido intertextual se construye a partir del registro de los hallazgos, el análisis y comentario de los autores y la confrontación con los teóricos demostrando de esta manera la consecución de los objetivos previstos en el proceso de la investigación como se describe a continuación.

Nº	OBJETIVO	ENSAYO	PAGINA	ANEXO	CATEGORIZACION
1	Ambiente de trabajo	“Lo invisible de la escuela”	57	H	Encuesta a estudiantes
2	Dificultades de aprendizaje	“Aula de clase, espacio para aprender o escenario de dificultades”	62	I	Encuesta a estudiantes
3	Estrategias, actitudes y desempeño de la maestra para animar los procesos didáctico-pedagógicos	“El maestro un facilitador o un obstáculo del aprendizaje”	65	J	Encuesta a profesores
4	Intervención del problema, la lúdica como estrategia didáctico-pedagógica	“Un paso mas allá de las viejas estrategias”	68	K	Entrevista a profesores

Figura 3. Ambiente interno de la Institución Educativa Municipal Aurelio Arturo Martínez sede San Rafael.



Fuente: Esta investigación.

LO INVISIBLE DE LA ESCUELA

En la práctica pedagógica que a diario asume el maestro, debe dedicarse no solamente a la enseñanza de contenidos, pues debe prestar atención prioritariamente al ambiente educativo, ya que éste compromete las condiciones físicas, económicas, sociales y culturales en las que se encuentran inmersos los actores escolares, factores a través de los cuales el profesor puede entender algunas actitudes y comportamientos de los estudiantes, concretamente en el ambiente de trabajo que se realiza en el aula escolar, porque “estos factores determinan en parte el nivel de información, experiencia y rendimiento que tenga el estudiante”²². A simple vista este ambiente no es percibido por muchos, puesto que es necesario involucrarse para conocer la realidad que los niños viven, no se debe desconocer “los sentimientos individuales sobre la pertenencia a un determinado grupo social”²³.

En este contexto, el entorno en el que se encuentra ubicada la Institución Educativa Municipal Aurelio Arturo Martínez Sede San Rafael, sector Quintas de San Pedro, espacio pedagógico que acoge a estudiantes de los barrios Figueroa, Remansos del Norte, Colina, Laureles, quienes presentan un nivel socio-económico bajo dado que el ingreso de las familias no asciende a un salario mínimo, debido a que la mayoría de empleos están entre vendedores, amas de casa y trabajos independientes, esto puede ser una consecuencia de su nivel académico porque la mayoría de ellos sólo realizaron básica primaria.

Un factor que determina el ambiente educativo e incide en el proceso enseñanza-aprendizaje es el espacio físico con las necesidades a satisfacer, según María Montessori, “la escuela debe llegar a ser el lugar donde el niño pueda vivir en su plena libertad”²⁴.

Cabe destacar que la Institución Aurelio Arturo Martínez Sede San Rafael está construida en medio de zonas verdes, con un panorama abierto, un sitio tranquilo y con aire puro alejado de lugares muy traficados, es llamativo el colorido de sus instalaciones, el diseño y los espacios abiertos, desde donde se puede apreciar el paisaje y la ciudad, logrando desarrollar en los estudiantes como espectadores activos la capacidad de imaginar y crear, sin embargo

²² DE GIRALDO, Ligia, MERA Rosalba. Disponible en [online]
<http://www.colombiamedica.univalle.edu.co/vol31N01/clima.html> - Clima social

²³ HUERTAS, Juan Antonio y MONTERO Ignacio. *La interacción en el aula. Aprender con los demás*. Buenos Aires: Editorial AIQUE. 2001. p. 158

²⁴ CRUZ GONZALES, Roberto Edu. Disponible en [online]
<http://www.monografias.com/trabajos>

algunos profesores creen que la ubicación de tipo geográfico no favorece mucho, debido a que está construida en una cima, la cual dificulta la movilidad de los niños, aunque se rescata “que hay un espacio para la recreación y el deporte.”²⁵

Al reconocimiento de características óptimas de la planta física de la Sede San Rafael, se suman las condiciones, la distribución, la amplitud, la ventilación, el orden y la comodidad de las aulas suficientes en número para acoger a la población estudiantil, consideradas por los maestros como “el lugar donde se vive y experimenta toda clase de experiencias, donde se expresa libremente, donde se canta, se ríe, se juega, se regaña y es como el segundo hogar, donde se comparte todo y se realizan las necesidades pedagógicas”²⁶, los jardines ayudan a armonizar el espacio, escenario de interacción de la comunidad educativa, la cancha forma parte de la zona verde y se encuentra al respaldo de las aulas, el restaurante es amplio, pero los comedores son muy pocos, la biblioteca tiene espacio suficiente pero sus recursos didácticos son escasos, la sala de informática es cómoda pero subutilizada por los estudiantes, la sala de profesores es pequeña pero acorde al número de maestros que laboran en la Institución, además las baterías sanitarias son aseadas y están en perfecto estado.

A grosso modo descrito el ambiente educativo pedagógico de la Sede San Rafael, amerita hablar del ambiente de trabajo en el aula, espacio que permite percibir método de enseñanza utilizado por el profesor y el tipo de relaciones interpersonales. No obstante a lo dicho se presenta una ruptura entre el escenario propicio para favorecer el acto educativo con el desempeño obsoleto y anquilosado en el modelo pedagógico tradicionalista por parte de algunos maestros; como evidencia lo observado en el grado 4º “enseñanza tradicionalista”, “ el maestro es la base y condición del éxito de la educación; a él le corresponde organizar el conocimiento, aislar y elaborar la materia que se ha de ser aprendida, trazar el camino y llevar por él a los alumnos. El maestro es el modelo y el guía al que se debe imitar y obedecer. El castigo se considera fundamental, puede ser en forma de reproches”²⁷, también son utilizados los gritos, los mandatos “hagan silencio, saquen el cuaderno de caligrafía, nadie se mueva del puesto” y para rematar el ambiente es despótico.

Se puede deducir que lo expresado causa monotonía en las clases, cansancio, timidez e indisciplina, en donde “el aprender se reduce a apropiarse de los contenidos de las materias o asignaturas clásicas”²⁸.

²⁵ Entrevista a la Profesora Luz Marina Villarreal. 10-03/08

²⁶ Entrevista al Profesor Modesto. 10-03/08.

²⁷ CRUZ GONZALES, Roberto Edu. Disponible en [online] <http://www.monografías.com/trabajos>

²⁸ HUERTAS, Juan Antonio y MONTERO Ignacio. *La interacción en el aula. Aprender con los demás*. Buenos Aires: Editorial AIQUE. 2001. p. 22

Ante esta situación, los estudiantes muestran desinterés en la clase por falta de motivación y de afectividad, no permite desarrollar sus capacidades, esta realidad se manifiesta en su comportamiento, por ejemplo “estar callados, aceptar órdenes, hacer las tareas mecánicamente, miedo a la hora de formular preguntas y/o participar”.

Como una alternativa frente a lo experimentado y vivido a través de las observaciones del trabajo de aula en la Sede San Rafael se recurre a proponer la lúdica como una estrategia didáctico-pedagógica pertinente para la enseñanza-aprendizaje del área de Lengua Castellana y Literatura propendiendo por mejorar y dinamizar este proceso, pues ésta “genera expectativas, interés y motivación por el aprendizaje y genera en los educandos deseos y pasiones, no sólo por aprender, sino también por disfrutar de lo aprendido”²⁹.

Muchos profesores están conscientes que la Lúdica es importante, como por ejemplo una afirmación de una docente de la Institución quien asegura que la lúdica “es un campo muy amplio en donde los niños sacan a relucir todo su potencial en cuanto a conocimientos, destrezas y habilidades”³⁰, pero no la llevan a la práctica al realizar sus actividades pedagógicas.

Se aspira desarrollar un cambio en la enseñanza-aprendizaje permitiendo que los niños se conviertan en sujetos activos, participativos, puesto que son los protagonistas y el profesor es el mediador.

A manera de conclusión vale considerar que el ambiente educativo debe ser estudiado por el profesor para conocer a los estudiantes y poder detectar las dificultades, necesidades e intereses que se presenten en el ambiente de trabajo, e intervenir así de forma adecuada, dado que las dificultades de los estudiantes no sólo pueden ser causa de problemas de aprendizaje sino de enseñanza, por esta razón conviene buscar nuevas estrategias que ayuden a animar este proceso. Una de tantas alternativas es la lúdica porque ésta “pone a volar la imaginación, ayudando a ser más creativos y recursivos”³¹.

La lúdica ha de estar presente en las áreas del plan de estudios y en todos los momentos, eventos, situaciones, actividades curriculares y extracurriculares de la escuela, y ser asumida por los educadores en el ambiente de trabajo.

Esta propuesta es el inicio para quien se sienta motivado por la experiencia lúdica o para aquellos docentes investigadores que deseen trabajar en pro de

²⁹ GUERRERO, Luz Marina. Disponible en [online]
<http://blog.iespana.es/luzmarinaguerrero/post/172329-jugando-y-aprendiendo>.

³⁰ Entrevista a la Profesora Luz Marina Villarreal. 10-03/08

³¹ Entrevista a la Profesora Luz Marina Villarreal. 10-03/08

ello, asumiendo la lúdica como un instrumento indispensable que orienta sus conocimientos para la formación integral de los estudiantes, siendo conscientes que generar ambientes lúdicos no se lo realiza de un momento a otro, porque es necesario el compromiso de todos los actores involucrados en el proceso educativo.

Figura 4. Estudiantes del grado 4º recibiendo clases tradicionales, contrastadas con imagen donde los niños juegan.



Fuente: Esta investigación.

AULA DE CLASE, ESPACIO PARA APRENDER O ESCENARIO DE DIFICULTADES

En la actualidad uno de los problemas que aqueja a las instituciones educativas son las dificultades que se presentan en el aula de clase, no sólo por parte de los estudiantes en el momento de aprender, sino también de los profesores a la hora de utilizar una metodología para enseñar, "que el alumno aprenda o no, no depende solamente de él, sino del grado con que las ayudas del profesor estén ajustadas al nivel que muestra el alumno en cada tarea del aprendizaje"³².

Las dificultades de aprendizaje deben ser tratadas por los maestros desde un punto de vista pedagógico, por lo tanto, debe saber que los estudiantes son diferentes en sus capacidades, motivaciones, intereses y estilos de aprendizaje, de este modo las dificultades de aprendizaje están involucradas en el contexto en donde se desarrolla el proceso enseñanza-aprendizaje, sin descartar que otros profesionales pueden trabajar estas mismas dificultades desde su perspectiva científica.

El niño dentro de su aprendizaje presenta dificultades que imposibilitan que éste sea adecuado, causando de esta manera un bajo rendimiento académico, entendiéndose por dificultades de aprendizaje "los desórdenes que se manifiestan en la adquisición y el uso de las capacidades de la lectura, la comprensión, la expresión escrita y el razonamiento matemático, durante la etapa escolar"³³. En los estudiantes del grado 4º de la Institución Educativa Municipal Aurelio Arturo Martínez Sede San Rafael en el área de Lengua Castellana y Literatura se evidencian dificultades en la escritura, puntualmente dislexia, la cual consiste en disortografía y dificultad en la redacción espontánea por escrito.

En este sentido la dislexia es una incapacidad para lograr una adecuada lectura y escritura, lo cual no permite que el estudiante obtenga buenos resultados en su formación académica, aclarando que en la investigación solo se detectan problemas relacionados con la escritura como la disortografía entendida como la imposibilidad de estructurar gramaticalmente el lenguaje, esta se manifiesta así: "En forma más intensa hay alteraciones que afectan a la

³² Disponible en [online] <http://blogs.periodistadigital.com>

³³ ARIAS, Juan de Dios. *Problemas de aprendizaje*. Facultad de Educación, Santa Fé de Bogotá: Editorial Universidad pedagógica Nacional. 2003. p. 7

correspondencia entre el sonido y el signo escrito (omisiones, adiciones, sustituciones y desplazamiento de sílabas y letras)".³⁴

Los problemas mencionados anteriormente se evidencian en los casos tales como: confunden las letras [b-v, vonito, tubo (del verbo tener), boy, vien, opserbar, lebanto, ventana], [z-s empesó], c-s entonses, cintio], [y-ll lla, yamar], [m-n tiempo], en otros casos omiten letras [h, asta, aser, abia, isieron], colocan los nombres propios con minúscula, [camilo, arturo], juntan las palabras [esque, alacasa, hayque, loque, atomar, laniña, ayamar, esque, seles, losreconocio, lapolicia, derepente, poreso], supresión de letras [sacaro, saliero], cambian [i-y, j-g, cojio, e-i, divertieron, dispacio, digieron, paciaba deritido] desconocimiento de la tilde, [mirara, penso], adición de letras, [dentrar, al la sala], separan palabras [dis pacio, des pues, al cantariya]. (Ver anexo B).

Los niños son conscientes de estas dificultades, porque afirman, "la letra la tengo mal", "no me acuerdo de la letra que es", "cuando están dictando no escucho bien y pongo otra palabra", y reconocen que esto sucede porque "no practico la letra", "no le pongo interés a la escritura", "no hacemos tareas", "al profesor no se le entiende algunas veces", "el profesor no explica bien".

Además se detecta la falta de atención en clase, escaso interés, algunas veces se desconcentran por la presencia de distractores, tales como: (revistas, alimentos, juguetes, etc.).

Para afrontar las dificultades antes mencionadas se opta por hacer uso de la lúdica y al juego educativo, como estrategias emergentes en la formación del ser humano en todas las etapas de la vida, en especial en la niñez; lúdica y juego educativo llevados a la práctica o a través de talleres lúdicos: "Imaginemos una historia", "Sopa de letras", "Captando ideas importantes", "Juego de palabras", "El bingo", "Comparto las diversas formas de comunicación", "Construyendo una oración", "Lee y descubre", "La historieta", "El cuento", "Juguemos a dramatizar la fábula", entre otros, con el propósito de desarrollar la creatividad, la comunicación y permitir que se compartan metas, inquietudes, acciones, privilegiando que él juegue libremente, acepte la actividad y ponga su interés en ello, y se potencie un aprendizaje significativo.

³⁴ PORTELLANO PEREZ, José Antonio. *LA DISGRAFIA concepto, diagnostico y tratamiento de los trastornos de escritura*. Madrid: Editorial CEPE. 2002. p. 44

Figura 5. Encuentro con profesores.



Fuente: Esta investigación.

EL MAESTRO UN FACILITADOR O UN OBSTACULO DEL APRENDIZAJE

Referirse a las estrategias didácticas es hacer relación a “los procedimientos y recursos utilizados por el agente de enseñanza, para promover aprendizajes significativos” como lo propone Mayer.³⁵

En el caso que ocupa a los investigadores, para reconocer las estrategias utilizadas por el profesor animador de los procesos didáctico-pedagógicos en el grado 4º de Básica Primaria de la Institución Educativa Municipal Aurelio Arturo Martínez sede San Rafael, se parte de la observación directa, continua y sistemática como una tarea dentro del proceso de la Práctica Pedagógica Integral e Investigativa, cuyas evidencias se registran en el Diario de Campo, y la consolidación permite estructurar el presente ensayo.

Es evidente el modelo pedagógico tradicionalista imperante en el desarrollo de las clases del grado 4º llevado a la práctica a través de las estrategias mediadoras tales como “explicación magistral de los contenidos”, “apoyo en el texto guía”, “asignación de tareas en relación con el texto”, “elaboración de dibujos” entre otros; en cuanto a los recursos didácticos, predomina el “empleo del tablero, marcador y el libro de texto” propios de este modelo.

Ajeno y muy distante está el implemento de estrategias alternativas, novedosas que propicien la participación activa y constructiva, potenciadoras del aprendizaje significativo, el cual según Sandra Florián en su obra “Estrategias para implementar la creatividad, sistema dinámico, integral y gradual del pensamiento creativo”, expresa: “las estrategias que se deben de emplear son las ayudas diseñadas por el docente, proporcionadas al aprendiz, para facilitar intencionalmente un procesamiento más profundo de la información nueva, las cuales son efectivas para el aprendizaje escolar”³⁶

La reacción de los estudiantes frente a procedimientos mecánicos, repetitivos y memorísticos es pasiva, se coarta su libre expresión y la interacción es mínima por no decir nula entre profesor-estudiante, estudiante-profesor y estudiante-estudiante, ya que la comunicación es unidireccional, lo cual obedece a que el protagonista del proceso es el profesor y el ambiente de trabajo no permite aprender significativamente es decir, que “implica una reestructuración activa de las percepciones, ideas, conceptos y esquemas que el aprendiz posee en su

³⁵ BORBÓN, Sandra Florián. *Estrategias para implementar la creatividad, sistema dinámico, integral y gradual del pensamiento creativo*. Santa Fé de Bogotá: Editorial MEN. 1997. p. 69

³⁶ *Ibid* p. 70

estructura cognitiva, ya que el aprendizaje no es una simple asimilación pasiva de información literal, el sujeto la transforma y estructura, los materiales de estudio y la información exterior se interrelacionan e interactúan con los esquemas de conocimiento previo y las características personales del aprendiz³⁷.

No obstante a que la institución cuenta con las tecnologías de la información y la comunicación propias para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje como “sala de computo, software didáctico, monitores de televisión, videos y amplio espacio como escenario para el aprendizaje y con la dinámica natural de los estudiantes, el profesor persiste en los dictados, lectura mecánica no comprensiva, repetición de definiciones y comunicación en una sola dirección del profesor al estudiante”, donde “el maestro es el transmisor del conocimiento y las normas culturalmente construidas y aspira a que gracias a su función, dichas informaciones y normas estén al alcance de las nuevas generaciones. El maestro dicta la lección a un alumno que recibirá las informaciones y las normas transmitidas para aprenderlas e incorporarlas a sus saberes”.³⁸

Descrito el panorama se concluye que, el profesor responsable de animar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el grado 4^o de la Institución Educativa Municipal Aurelio Arturo Martínez sede San Rafael, a pesar de su experiencia de muchos años de labor pedagógica, permanece anquilosado en el tradicionalismo y en consecuencia se convierte en un factor de dificultad para el aprendizaje del estudiante y obstáculo en la adquisición del conocimiento.

³⁷ *Ibíd.* p. 18

³⁸ DE SUBIRÍA SAMPER, Julián. *Los modelos pedagógicos, hacia una pedagogía dialogante*. Santa Fé de Bogotá: Editorial MEN. 2002. p. 71

Figura 6. Encuentro con estudiantes



Fuente: Esta investigación.

UN PASO MÁS ALLA DE LAS VIEJAS ESTRATEGIAS

Proponer una alternativa pedagógica es pretender superar la mala calidad educativa, para ello se requiere de estrategias didácticas que contribuyan a la enseñanza-aprendizaje, pero lo anterior se logra únicamente con la participación de todos los que están involucrados en el accionar educativo, sobre todo los profesores que constituyen la clave para una excelente calidad, porque son ellos quienes conocen los problemas que afectan a sus estudiantes.

La estrategia lúdica trae consigo cambios en las actitudes de los actores, en sus relaciones interpersonales, en sus objetivos y propósitos, dado que se busca darle al profesor una innovadora herramienta de trabajo; por lo tanto, ésta es una opción que posibilita el trabajo en equipo, concentra la atención, despierta el interés, el aprender jugando y permite que se desarrollen en un ambiente de confianza, seguridad, comunicación, solidaridad y posibilita compartir experiencias.

Tomando como base el plan de aula diseñado por la profesora, se revisa y rediseña su estructura con base en los estándares, competencias literarias y lingüísticas, estrategias didácticas y criterios de evaluación propuestas por el Ministerio de Educación Nacional y contextualizados en el escenario, espacio de la Práctica Pedagógica Integral e Investigativa, privilegiando como estrategia didáctico-pedagógica los talleres lúdicos como una alternativa para hacer frente a las dificultades de aprendizaje en el área de Lengua Castellana y Literatura -la dislexia y la disortografía-.

Con la aplicación de los talleres lúdicos se propone que las clases sean dinámicas, permitiendo así salir del tradicionalismo, se busca que el aprendizaje sea activo, participativo y creativo, que a través de estas experiencias de juegos didácticos, talleres prácticos y lúdicos, los estudiantes sean los protagonistas de su propio aprendizaje y el profesor se constituya en un mediador.

Para la planeación de cada actividad lúdica, el profesor prepara el plan de trabajo, puesto que “el acto educativo no es bajo ningún concepto una acción inconsistente, espontánea, sino un acto consciente, histórico y que obedece a un plan. Por este motivo es fundamental que, antes de materializarlo, se definan las metas y las prioridades teniendo en cuenta para ello el tipo de persona que se quiere formar, el tipo de conocimiento que se quiere transmitir y los medios que son necesarios para su concretización”³⁹. Por otra parte es conveniente

³⁹ NUNES DE ALMEIDA, Paulo. *Educación lúdica. Técnicas y juegos pedagógicos*. Colombia: Editorial San Pablo. 1973. p. 52

establecer las reglas de juego para que los talleres lúdicos puedan desarrollarse de manera objetiva y se conviertan en recurso de aprendizaje y de enseñanza, porque “al aplicar cualquier clase de actividad, es necesario que los alumnos estén conscientes y preparados para ello. Preparados en el sentido de que conozcan las reglas y hagan buen uso de ellas”.⁴⁰

Finalmente, se consolida una alternativa didáctico-pedagógica que aporte nuevas tendencias y formas de enseñar en la educación, que contribuya a que el aprendizaje de los estudiantes sea más significativo.

⁴⁰ *Ibíd.* p. 54

5. “EL TALLER DIDÁCTICO UN ESPACIO LÚDICO”

5.1 PRESENTACIÓN

Implementar otras posibilidades de enseñanza-aprendizaje de los contenidos básicos fundamentales de cada saber, incluye mirar lo lúdico como una forma para favorecer la comunicación y el crecimiento humano en espacios pedagógicos tanto para los estudiantes en su aprendizaje como para los profesores en su quehacer educativo diario.

El hombre ha empleado formas de expresión a través de la historia como pintar, jugar, danzar, escribir, etc., empleados como medios de comunicación, de producción de conocimiento, de recreación, y crecimiento personal y social, siendo éstas manifestaciones y valores que bien vale la pena rescatar y vincular a la dinámica institucional para enriquecerla y fortalecerla.

En la experiencia institucional que se desea compartir a partir de las vivencias en la Práctica Pedagógica Integral e Investigativa, específicamente las vivencias en el aula de clases, se pretende no sólo detectar las dificultades de aprendizaje en los estudiantes del grado 4º de la Institución Educativa Municipal Aurelio Arturo Martínez sede San Rafael en el área de Lengua Castellana y Literatura, tales como la dislexia [transposición de palabras, omisión de letras, aumento de letras] y disortografía [mezcla de mayúsculas con minúsculas no pertinentes, confusión de letras *b* y *v*, *s* y *c*, *ll* y *y*] y el trabajo metodológico de la maestra reduciéndose a actitudes impositivas, verticales a través de emisión de órdenes, regaños, mandatos y actividades metodológicas fundamentadas en la repetición, memorización de reglas ortográficas y elaboración de planas, sino también poder intervenir a través del diseño de talleres didácticos como espacio lúdico para posibilitar el rediseño del Plan de Aula como una alternativa innovadora, a través de la cual el maestro como mediador, anima y acompaña el proceso enseñanza-aprendizaje y el estudiante aprenda significativamente.

La propuesta: “EL TALLER DIDÁCTICO UN ESPACIO LÚDICO”, se realiza a través de mini talleres didácticos de producción, como una herramienta didáctico-pedagógica alternativa de solución a las dificultades de aprendizaje que presentan los estudiantes en el área de Lengua Castellana: dislexia y disortografía.

Por lo expresado, el Plan de Acción privilegia los talleres didáctico-lúdicos para estimular la participación activa de los estudiantes en situaciones previamente organizadas para aprender con disfrute y no jugar por jugar.

5.2 PROPOSITOS

5.2.1 Propósito general

Implementar una herramienta alternativa para el trabajo didáctico-pedagógico de la maestra y a la vez dinamizar el aprendizaje de los estudiantes abordando las dificultades de dislexia y disortografía.

5.2.2 Propósito específico

✓ Desarrollar talleres didáctico-pedagógicos: producción de textos, lecturas comprensivas, juegos y dinámicas para potenciar habilidades de pensamiento creativo.

✓ Estimular la imaginación creadora a través de la elaboración de cuentos, narraciones e historietas.

✓ Realizar actividades lúdicas para intervenir las dificultades de aprendizaje como la dislexia y la disortografía.

✓ Involucrar en el trabajo de aula a la maestra con el fin de que reconozca la importancia de la herramienta didáctico-pedagógica y la aplique en el desempeño de labor.

5.3 JUSTIFICACIÓN

El niño desde los primeros años de vida demuestra interés por fenómenos acústicos, de movimiento etc., relacionándose con el entorno que luego se va a proyectar en su mundo, en su ambiente y “es la escuela la institución llamada a entender estos intereses, a descubrir aptitudes, a desarrollar habilidades, a identificar potencialidades, a brindar posibilidades, a dar respuestas

satisfactorias a las variadas necesidades de desarrollo integral que demandan nuestros estudiantes”⁴¹

El maestro debe volver su mirada hacia las necesidades del niño, permitiendo que se exprese y cree, por esta razón al recurrir a estrategias lúdicas se busca desarrollar actividades creativas que permitan estimular su imaginación construyendo cuentos, historias, narraciones, etc.

Por tanto, el maestro al hacer uso de la lúdica como estrategia didáctico-pedagógica ya no maneja una didáctica vertical, impositiva, repetitiva, poco participativa, tensionante y aburrida sino que la actividad lúdica proporciona gusto, placer, agrado y satisfacción a todos los participantes.

Cada taller didáctico como actividad pedagógica que se implementa en la Institución, contribuye a la creación de espacios pedagógico- lúdicos para la realización de procesos de enseñanza y de aprendizaje con mayor significación.

Como investigadores nace la pregunta ¿cómo animar dicho proceso de enseñanza-aprendizaje y de paso estimular a estudiantes y docentes en el ambiente educativo?

La respuesta surge al notar que el juego en la escuela es agradable ya que “el juego es un medio tan poderoso para el aprendizaje porque permite advertir que al aplicarse a cualquier actividad, incluso aburridora y fastidiosa, los niños se interesan y apasionan por estas ocupaciones”⁴²

5.4 OPERATIVIZACIÓN DE LA PROPUESTA

METODOLOGÍA

El desarrollo de la propuesta se la concreta en las siguientes fases:

Fase A: Diseño de la propuesta

La propuesta se construye a través de un proceso en el que están involucrados estudiantes, profesora titular e investigadores. Como primer paso se toma el

⁴¹ CÁRDENAS, Jorge Honiel. La creación de ambientes pedagógicos-lúdicos para enseñar, aprender y convivir. Institución educativa Distrital República de Panamá. [s.p.i]

⁴² NUNES DE ALMEIDA, Paulo. *Educación Lúdica. Técnicas y juegos pedagógicos*, Colombia: Editorial San Pablo. 1973. p. 43

Plan de Aula de la profesora titular, el cual indica los contenidos que deben seguirse y con base en éste, los investigadores intervienen en la ejecución de lo planteado, en que cada actividad se la realiza acorde con las necesidades e intereses de los estudiantes, para que de esta manera con los talleres didácticos con enfoque lúdico, los participantes expresen sus experiencias, actitudes, pensamientos, reflexiones y así cambiar la forma cómo se venía enseñando y cómo los estudiantes venían aprendiendo.

En un segundo paso el investigador practicante prepara la clase con sus instrumentos, las acciones de evaluación y recursos didácticos, se define el tiempo, los propósitos específicos, y la organización pertinente de los estudiantes, al igual que el espacio adecuado, lo cual permite la ejecución de la actividad.

Fase B: Evaluación y ajustes de talleres por expertos

Los talleres son revisados por expertos de la Facultad de Educación de la Universidad de Nariño y la asesora del proyecto, quienes hacen correcciones y recomendaciones para su ejecución en la práctica.

Fase C: Implementación de los talleres; comprende:

Etapa Ca: Ambientación

El escenario en el que se desarrollan los talleres debe estar adecuado con diferentes recursos y herramientas didácticas básicas para la realización.

Se prevé que los espacios sean apropiados permitiendo la movilidad de los participantes y no dificulten el desarrollo de las actividades.

Los recursos didácticos empleados son previamente preparados y se los utiliza como apoyo para que el desarrollo de los talleres sea efectivo.

A fin de evitar la improvisación, toda la actividad se prepara previamente y se da a conocer a los estudiantes las reglas de juego, la necesidad de respetarlas, para conformar los equipos de trabajo y preparar el ánimo de trabajo individual según lo requiera el trabajo respectivo.

Los talleristas deben asumir una disposición amigable con los estudiantes convirtiéndose en un orientador y guía explicando minuciosamente los talleres a

desarrollar, haciendo que los estudiantes los interioricen y de esta manera estar seguros que se ha comprendido lo explicado.

Etapa Cb: Manos a la obra

Son planteados por los talleristas para que la ejecución se de paso a paso con libertad pero con una secuencia lógica.

El compromiso de los profesores radica en que el taller empleado cumpla con unos propósitos, los cuales deben estar enfocados en tratar de solucionar las dificultades de aprendizaje que presentan los estudiantes; en cuanto a las actitudes que debe asumir el profesor se hace referencia a que sus funciones sean: servir de guía, y orientación de las actividades a desarrollar y observador del progreso de sus estudiantes.

Los (as) niños (as) son la pieza fundamental para la elaboración de los talleres, dado que, son ellos quienes plantean qué tanto les llama la atención y qué les parece interesante en cuanto a actividades, con base en esa información los practicantes investigadores desarrollan los talleres.

En la ejecución del juego, los estudiantes deben cumplir unas reglas, pero de igual manera tienen unos derechos en el momento de participar y de opinar, siempre estando dispuestos a ganar o a perder pero no quedarse callado cuando se tiene una idea importante y significativa.

Fase D: Evaluación

Evaluar es un aspecto que se considera desfavorable en el trabajo creativo, mucho más cuando éste tiene un fin lúdico, por lo tanto, se debe enlazar evaluación y lúdica. En el proceso educativo conviene evaluar las adquisiciones de conocimientos, el desarrollo de los alumnos y disposición para la realización de las actividades didácticas.

La evaluación es subjetiva porque se tiene en cuenta que cada estudiante tiene un ritmo de aprendizaje diferente y cualitativa porque se analiza la actitud, el interés, el esfuerzo y el desempeño del niño en el espacio lúdico.

Lo anterior se lleva a cabo a través de ejercicios complementarios, juegos educativos, revisión permanente del progreso que muestran los estudiantes en ortografía, y explicaciones para reforzar los contenidos del área de Lengua Castellana y Literatura.

El taller didáctico un espacio lúdico



5.1 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

5.1.1 Plan de acción

En el grado 4º de la Institución Educativa Municipal Aurelio Arturo Martínez sede San Rafael se implementa el Plan de Aula con el cual se propone intervenir el problema detectado. “La Lúdica como estrategia didáctico-pedagógica pertinente para la enseñanza-aprendizaje del área de Lengua Castellana y Literatura”.

OBSERVACIÓN: se toma de referencia la propuesta del plan previsto por la profesora directora del curso.

FECHA	ESTANDAR	CONTENIDO	ESTRATEGIA DIDACTICO-PEDAGOGICA	LOGRO	COMPETENCIA	RESPONSABLES
9-10/06	Los estudiantes elaboran, escriben, leen e interpretan diferentes clases de narración	<p>Imaginemos una historia.</p> <p>La narración. Elementos de la narración. Lugares y personajes.</p>	A cada estudiante se le entrega el taller con su respectiva caricatura, lo cual les permite elaborar una historia imaginaria, quienes hayan terminado, pueden comenzar a pintar su caricatura. Para la realización del juego los estudiantes deben permanecer en su puesto; es fundamental que el estudiante haga su historia individualmente para que pongan relucir toda su imaginación.	<p>Analiza narraciones con identificación de personajes y de lugares donde suceden los hechos.</p> <p>Identifica las partes que constituyen una estructura narrativa.</p>	<p>Literaria Mantener una secuencia lógica de narrar, motivándolos a la autocorrección y creatividad.</p> <p>Producir textos narrativos, teniendo en cuenta los elementos de estudio sobre experiencias.</p>	<p>Alexandra Martínez Wilson Cuatín Jonny Robles Lizzeth Guerrero</p>

FECHA	ESTANDAR	CONTENIDO	ESTRATEGIA DIDACTICO-PEDAGOGICA	LOGRO	COMPETENCIA	RESPONSABLES
23-10/06	Compresión de diversos textos mediante algunas estrategias de búsqueda y organización de información.	<p>Captando ideas importantes.</p> <p>Cuadro sinóptico, Comprender lo que se lee.</p>	<p>Se le entrega a cada estudiante un cuento corto para que lo lean y lo comprendan. Posteriormente se realiza el juego referido al cuadro sinóptico con las partes que lo componen como son: resumir los temas y subtemas del cuento leído, captando las ideas más importantes con mayor rapidez y con un mínimo de espacio. Se debe tener en cuenta que la actividad se orienta de la siguiente manera.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 30 minutos de lectura ✓ 30 minutos para desarrollar el juego. ✓ Los estudiantes trabajan en forma individual e independiente. 	Sintetiza información mediante uso de cuadros y esquemas.	Organizar información en un cuadro sinóptico u otro esquema.	<p>Alexandra Martínez Wilson Cuatin Jonny Robles Lizzeth Guerrero</p>
30-10/06	Entiende la definición de lo que es Sinónimo, Antónimo y homónimo.	<p>Juego de palabras</p> <p>Significado de las palabras: Homónimas Sinónimas Antónimas</p>	<p>Terminada la explicación del tema, los estudiantes conforman equipos de trabajo. Cada equipo busca el sinónimo y el antónimo a 3 palabras que se le asignan. Las palabras se escriben en el tablero o en carteleras.</p> <p>El papel del profesor es escribir al lado de cada una de las palabras lo que los estudiantes le dictan, mínimo 3 sinónimos y 3 antónimos. Los equipos empiezan al mismo tiempo y quienes terminen en el menor tiempo la actividad es el ganador.</p>	Identifica las palabras: Homónimas Sinónimas Antónimas en un contexto.	<p>Lingüística</p> <p>Utilizar correctamente el significado de las palabras en sus escritos basándose en sus conocimientos.</p>	<p>Wilson Cuatin</p>

FECHA	ESTANDAR	CONTENIDO	ESTRATEGIA DIDACTICO-PEDAGOGICA	LOGRO	COMPETENCIA	RESPONSABLES
20-11/06	Caracterización del funcionamiento de algunos códigos no verbales con miras al uso de situaciones comunicativas.	<p>Comparto las diversas formas de comunicación.</p> <p>Signos y señales Señales de tránsito Banderas Colores</p>	<p>Se inicia con la explicación de la teoría sobre los sistemas simbólicos, en seguida a cada estudiante se le entrega una hoja, en donde el niño encontrará diversas preguntas e imágenes con las cuales tendrá que poner en juego su conocimiento, creatividad, habilidad en el desarrollo del taller.</p> <p>Posteriormente, cada estudiante sale al tablero a escoger de la cartelera una ficha que está enumerada, allí se presenta un sistema simbólico, el cual será representado gráficamente, se prevé la lista de nombres, equivalente al código el número de la ficha que le corresponde a cada estudiante.</p>	Reconocen señales en sitios públicos.	Utilizar las señales para ubicarse especialmente en diferentes lugares públicos.	Lizzeth Guerrero
12-03/07	Conocer las diferentes clases de oraciones para una mayor formación comunicativa.	<p>Aprendo a construir oraciones.</p> <p>Clases de oraciones Componentes de la oración.</p>	<p>Se parte de la explicación de la teoría sobre la oración.</p> <p>A continuación a cada estudiante se le entrega una hoja con diversas preguntas e imágenes para que con imaginación, creatividad y habilidad en el taller construya el conocimiento.</p>	<p>Reconoce las clases de oraciones: Afirmativas Negativas Exclamativas Interrogativas</p> <p>Reconoce los procesos con objeto paciente y objeto agente en varios casos oracionales.</p>	<p>Lingüística Comprender que la oración es una unidad de sentido completo.</p>	Lizzeth Guerrero

FECHA	ESTANDAR	CONTENIDO	ESTRATEGIA DIDACTICO-PEDAGOGICA	LOGRO	COMPETENCIA	RESPONSABLES
26-03/07	Conocimiento y análisis de los elementos, roles, relaciones y reglas básicas de la noticia.	Lee y descubre Medios de comunicación La noticia	Los estudiantes leen una noticia “Sordera cómo detectarla y tratarla”, a partir de la cual responden las preguntas que toda noticia encierra intrínsecamente; preguntas ya mencionadas en la teoría.	Analiza la importancia de la noticia y reconocerlo como un medio de comunicación.	Leer y utilizar revistas de noticias como un medio de comunicación.	Alexandra Martínez
9-04/07	Producción de textos basados en una historieta en donde exprese sus sentimientos y emociones a través de imágenes.	Inventemos Historietas Importancia de la historieta.	Acercamiento a la teoría sobre historietas, explicación gráfica, utilizando la cartelera con el dibujo de 3 historietas. Se entrega una historieta a cada estudiante para que empiece a crear historietas y narrarlas a través de imágenes. Cumplida esta actividad creativa se intercambian los trabajos entre compañeros y se leen en voz alta.	Reconoce las características o elementos de las historietas.	Literaria Mantener una secuencia lógica al narrar y al hacer las viñetas motivándolos a desarrollar todas sus capacidades de fantasía, imaginación y creación	Alexandra Martínez
23-04/07	Elaboración de hipótesis de lectura, entre los elementos constitutivos de un texto literario y el contexto.	Creando fantasías El cuento	A cada estudiante se entrega copia del cuento “El monstruo del río” con el propósito de poner en práctica la teoría trabajada en clase. Posteriormente, se realiza el juego sobre expresión escrita, combinando palabras, enseguida el profesor organiza a los estudiantes en dos equipos para que cada uno de ellos escoja dos palabras por ejemplo: Perro-gato; cada estudiante se coloca en fila uno tras de otro y escribe una frase hasta completar un cuento con todas sus partes: Introducción, nudo, desenlace, de acuerdo con las dos palabras inicialmente escogidas, se crea el título del cuento.	Identifica al cuento dentro de un conjunto de textos valorando las creaciones de los demás.	Literaria Desarrollar la imaginación de los niños para la elaboración de cuentos o eventos fantásticos o imaginarios.	Jonny Robles

FECHA	ESTANDAR	CONTENIDO	ESTRATEGIA DIDACTICO-PEDAGOGICA	LOGRO	COMPETENCIA	RESPONSABLES
30-04/07	Comprensión de algunos textos mediante estrategias de almacenamientos de información.	<p>Juguemos a dramatizar la fabula</p> <p>Técnicas de estudio.</p>	<p>Se inicia entregando a cada estudiante la fábula “El estudiante y la oruga” del Colombiano Rafael Pombo con el propósito de llevar a la práctica la teoría sobre las técnicas de estudio: lectura oral, lectura mental, subrayar, resumen.</p> <p>En seguida los estudiantes se organizan en equipos de 3 para jugar a dramatizar la fábula.</p> <p>La fábula que recibieron de su profesor está señalada con un número el cual les indica a los estudiantes su turno para intervenir en el dramatizado.</p>	Sintetiza información mediante las técnicas de estudio que él conoce.	Ordenar los contenidos de información en cuentos o fábulas infantiles.	Jonny Robles

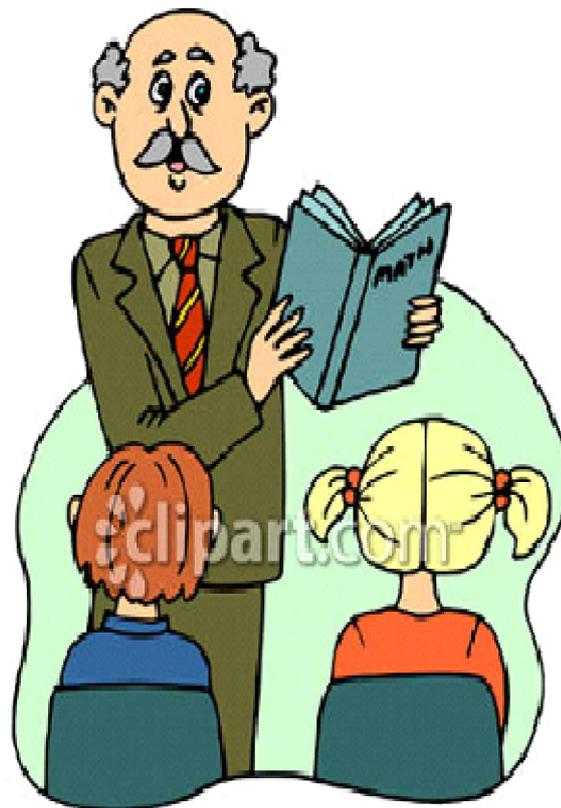
PARTICIPANDO DEL TALLER DIDACTICO

“El taller didáctico un espacio lúdico” es un escenario de reflexión, participación y creación, en donde se aprende haciendo para convertir al estudiante en un sujeto activo quien construye su propio conocimiento. De igual manera el maestro se sirve de él como herramienta que facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por esta razón se valida el taller lúdico, el cual comprende logros, competencias y requerimientos para estudiantes y profesores, indispensables para la ejecución del juego.

Posteriormente se incluye la producción de los estudiantes, además, la experiencia del juego en acción es narrada a manera de historieta, en donde se cuenta lo vivenciado en el espacio didáctico, y a su vez de concluye con los resultados obtenidos en dicha actividad.

IMAGINEMOS UNA HISTORIA





“IMAGINEMOS UNA HISTORIA”

1. **LOGRO ESPERADO:** Promover en los estudiantes la creatividad, la imaginación y la expresión escrita poniendo en práctica la competencia literaria.
2. **COMPETENCIA A DESARROLLAR:** Elaborar una historia imaginaria a través de la interpretación de caricaturas.
3. **DISPOSICIÓN DE LOS ESTUDIANTES:** En mesa redonda.
4. **EL JUEGO EN ACCIÓN:** A cada alumno se le entrega el taller con su respectiva caricatura, lo cual le permitirá a los estudiantes elaborar una historia imaginaria, que será intercambiada por cada uno de ellos, para darle importancia a la actividad que se realiza.
5. **REQUERIMIENTOS PARA LOS ESTUDIANTES:** Cada estudiante permanece en su puesto; es importante que el alumno haga su historia individualmente para que ponga a flote su creación, imaginación e intentarlo hacer en el tiempo fijado.
6. **REQUERIMIENTOS PARA EL PROFESOR:** Preparar el taller con anterioridad, verificar si las caricaturas escogidas para la actividad pueden ser comprendidas fácilmente por los estudiantes, ya que deben estar acordes al contexto.

NOMBRE: Pola Andrea Garcia Romero

LUGAR: Paisaje

TIEMPO: Nieve

Taller #1.
LA NARRACIÓN

El día nevado en el paisaje.



Un día Jimena Franco y Camilo fueron a observar el paisaje y después de un ratito empezó a nevar. Ellos fueron rápidamente a cambiarse con ropa abrigada y salieron a jugar. Sacaron las cosas para hacer el muñeco de nieve y jugaron hasta la noche y se divertieron mucho y ese día nunca lo van a olvidar.

Se sorprendieron al ver todo lo bonito que era. Hay que Camilo dijo sin la nieve es casi triste pero se alegraron cuando fueron a la casa y la mamá de Jimena les hicieron una fiesta para que no se pusieran tristes. Jimena les dijo no se pongan tristes si no está la nieve y se llevaron

Y a la mañana siguiente salieron a jugar y miraron que ella se había derretido. La nieve se sintieron tristes pero se alegraron por ver el paisaje.

Con la propuesta que se desarrolle, los niños comienzan a ser más creativos, rompiendo esas estructuras rígidas que no los dejan ser libres, los niños con la confianza brindada por el profesor se sienten en confianza para hacer preguntas resolviendo así las inquietudes que se les presentan a la hora de desarrollar la actividad. “En el desarrollo psicogenético del niño en la fase de la operación concreta -escuela primaria- de 6 a 12 años aproximadamente, una de las formas más significativas de pensamiento, a parte de la evolución de la memoria y del raciocinio concreto es, la creatividad.” (Jean Piaget).

¡IMAGINEMOS UNA HISTORIA!

Esta historia comienza cuando Santiago, Paula, Juancho y Claudia profesores y también investigadores de Lengua Castellana y Literatura deciden buscar estrategias didáctico-pedagógicas, para desarrollar la capacidad de análisis, imaginación y creatividad en los estudiantes de su escuela, ya que las actividades que anteriormente se habían realizado por otros profesores no logran despertar el interés por aprender ni desarrollar la gran imaginación de sus estudiantes. Estos investigadores van a la biblioteca, ingresan a Internet, indagan en muchos documentos pero no encuentran cual es la más apropiada, y concluyen que ellos tienen que preguntar directamente a los estudiantes sobre sus gustos para aprender divirtiéndose como conversar, jugar, mirar películas, dibujos animados y otros prefieren leer cuentos de fantasía, dibujar y hacer caricaturas.

Con toda esta información Santiago, Paula, Juancho y Claudia deciden que lo más apropiado es escoger una de estas opciones para construir la estrategia didáctico-pedagógica, entre las opciones están las caricaturas porque son un medio que causan curiosidad en los estudiantes, se elige las caricaturas acordes con los gustos de los estudiantes, teniendo en cuenta los programas de televisión y cuentos favoritos. El grupo de profesores lleva a la práctica lo planeado como estrategia: Crear una historia imaginaria por medio de una caricatura para mirar el potencial de los estudiantes en cuanto a la producción escrita.

En esta oportunidad los estudiantes crean su historia imaginaria de una forma alegre y divertida. Santiago, Paula, Juancho y Claudia quedan satisfechos con los resultados obtenidos y con muchas ganas de seguir creando nuevas estrategias, con las cuales los estudiantes pueden desarrollar sus capacidades y potenciales y así crear un texto escrito*.

* 9-10/06 Diario de campo

¡QUÉ SE CONCLUYE!

Esta estrategia “**IMAGINEMOS UNA HISTORIA**”, se utiliza para desarrollar la competencia literaria en los estudiantes. Deja como enseñanza, que a partir de intereses y necesidades de los estudiantes es posible crear nuevas estrategias para la enseñanza de la Lengua Castellana y Literatura, el pretexto para que los estudiantes aprendan de una manera más cómoda en la que se sientan identificados con la caricatura plasmada en la hoja, es que se tiene en cuenta lo que les interesa y necesitan.

RECREATE BUSCANDO EN UNA NUEVA AVENTURA





“RECREATE BUSCANDO EN UNA NUEVA AVENTURA”

1. **LOGRO ESPERADO:** Desarrollar la creatividad, el pensamiento, la agilidad en el conocimiento de los sustantivos propios y comunes, por medio de la sopa de letras.
2. **COMPETENCIA A DESARROLLAR:** Identificar los sustantivos, estableciendo la teoría ya conocida mediante la sopa de letras.
3. **DISPOSICIÓN DE LOS ESTUDIANTES:** En filas.
4. **EL JUEGO EN ACCIÓN:** Cada alumno recibe una hoja con su respectiva sopa de letras. Luego, en el plazo señalado cada niño debe encontrar los 20 sustantivos propios y comunes que se encuentran al lado izquierdo de la hoja, señalándolos de forma vertical, horizontal, etc. Después de haberlos encontrado en la sopa de letras, el niño debe identificar y completar el cuadro que está dividido en dos partes que son los sustantivos propios y comunes.
5. **REQUERIMIENTOS PARA LOS ESTUDIANTES:**
 - ✓ Los alumnos no deben comunicarse entre sí, mientras elaboran el ejercicio.
 - ✓ El alumno debe aplicar su conocimiento respecto al tema.
6. **REQUERIMIENTOS PARA EL PROFESOR:**
 - ✓ Procura que la explicación del tema sea lo más clara posible.
 - ✓ Prepara el tema con anterioridad.
 - ✓ Que el juego sea sencillo y claro.

Nombre: Paola Andrea Garcia

Taller # 2.
SUSTANTIVO

Sustantivos:

- | | |
|--------------|---------------|
| 1. Pedro | 16. Lápiz |
| 2. Casa | 17. Gutierrez |
| 3. Colombia | 18. Anillo |
| 4. Loro | 19. Uribe |
| 5. Lupe | 20. Gafas |
| 6. Arbol | |
| 7. Maria | |
| 8. Mesa | |
| 9. Cali | |
| 10. Hombre | |
| 11. Pasto | |
| 12. Puerta | |
| 13. Navina | |
| 14. Silla | |
| 15. Figueroa | |



SOPA DE LETRAS

X	A	Y	Z	Q	S	I	L	A	R	S	T	O	R		
P	T	Q	R	S	T	U	A	B	C	D	E	F	C	Q	
V	R	I	B	E	I	N	P	L	O	P	E	G	B	R	
O	E	J	P	K	L	M	I	N	N	O	P	Q	A	S	
C	U	R	S	E	T	W	Z	X	Y	Z	A	I	Z	T	
O	P	A	O	B	O	C	C	O	P	E	F	L	Y	W	
E	F	G	H	I	J	R	C	K	A	L	M	A	X	X	
M	F	I	G	U	E	R	O	A	J	N	O	C	W	Y	
A	P	Q	R	S	T	U	L	W	T	X	Y	Z	U	O	
R	K	N	A	K	Y	L	O	R	O	T	X	Z	L	Z	
I	L	N	S	L	Z	A	M	B	S	W	Y	L	T	Z	
A	L	O	E	L	M	Z	B	C	R	I	J	I	F	S	W
F	T	P	M	K	N	Y	I	D	Q	N	E	D	B	V	
G	V	Q	B	T	N	C	A	J	A	K	H	C	G	Z	
H	N	R	A	U	O	X	E	F	P	O	A	B	A	Y	
I	A	R	B	O	L	W	G	H	M	Y	Z	F	Z		
J	R	S	Z	V	P	T	I	B	O	N	W	X	A	A	
K	I	T	Y	W	Q	S	R	I	N	O	S	T	S	B	
L	A	W	X	X	R	E	R	L	M	P	Q	R	Q	C	
M	O	R	O	G	U	T	I	E	R	R	E	Z	R	D	

No.	Sustantivo Propio	Sustantivo Común
1.	Colombia	Casa
2.	Pasto	Mesa
3.	Navina	Anillo
4.	Cali	Lápiz
5.	Pedro	Puerta
6.	Maria	Silla
7.	Lupe	Gafas
8.	Figueroa	Loro
9.	Uribe	Arbol
10.	Gutierrez	Hombre

“El juego requiere que los jugadores comprendan que aquello que se manifiesta no es lo que aparenta ser, y que puedan construir realidades mentales que les permitan tomar distancia de la experiencia perceptiva inmediata, es decir, imaginar, entender ficciones” (Pág. 41). Este taller lúdico es muy importante porque desarrolla en los niños la capacidad de imaginar, indagar e investigar lo que el profesor le pide como lo son los sustantivos propios y comunes que se solicitan en la actividad.

¡RECREATE BUSCANDO UNA NUEVA AVENTURA!

En un ancho valle estudian cuatro pequeños cerditos muy diferentes entre sí, aunque todos se la pasan trabajando, uno del grupo es el más serio y gruñón.

Un día uno de ellos dice:

Estoy muy preocupado por ustedes y por mí, porque no hemos preparado la actividad que vamos a realizar con nuestros alumnos y no tenemos en cuenta que pronto llegará el día de ir a ver a nuestros niños.

¿Qué haremos cuando llegue el día? Tenemos que construir un taller didáctico para la clase.

Todos cuatro muy activos se disponen a construir una alternativa y uno de ellos dijo: ¿Por qué no realizamos la actividad de los sustantivos propios y comunes relacionados con una sopa de letras?, se prepara la actividad, el día anhelado llega a la gran mansión, entran los cuatro cerditos saludan a sus compañeros y se disponen a trabajar. Todos los niños muy atentos responden a lo que les pide la actividad.

De repente, uno de los niños el más juguetón y más molesto de la clase, comienza a reírse y a hacer desorden.

Todos los demás se sientan a resolver su actividad, cada uno de los cerditos se hace responsable de un afila de alumnos, a los cuales les explica lo que debe hacer, ellos preguntan, si la sopa de letras la pueden pintar y decorar.

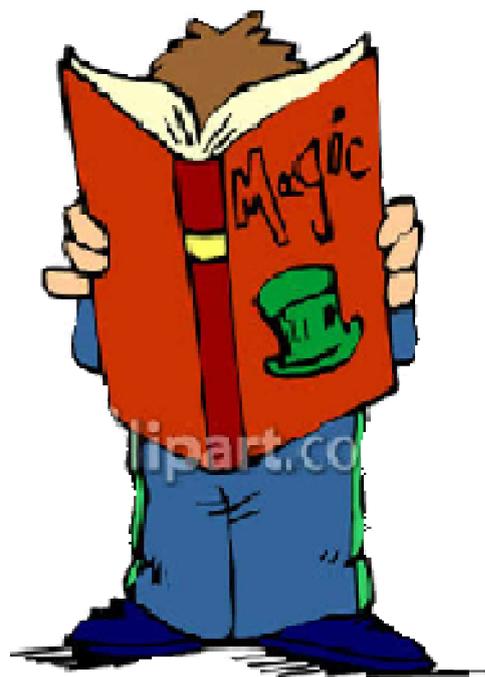
Uno de los cerditos les dice: después de que terminen de encontrar en la sopa de letras los sustantivos propios y comunes, distingan el sustantivo propio y común y colóquenlo en el cuadro correspondiente, al terminar la actividad, pueden pintar o decorar la hoja. Todos terminan la actividad según las orientaciones dadas*.

* 23-10/07 Diario de campo

¡QUÉ SE CONCLUYE!

- ✓ Se empieza a motivar a los niños por medio de la lúdica para que el aprendizaje tenga mayores resultados a nivel académico.
- ✓ Estos talleres ayudan a que el niño utilice todos sus sentidos en el desarrollo de las actividades y a que ponga en juego su imaginación y creatividad.
- ✓ Los talleres lúdicos ejercitan al niño para adquirir los diferentes conocimientos a través de las representaciones gráficas y por medio de los materiales didácticos que lleva el maestro.
- ✓ Al realizar el taller de “la sopa de letras” en el aula de clases se concluye que permite el desarrollo intelectual y personal del alumno.

CAPTANDO IDEAS IMPORTANTES





“CAPTANDO IDEAS IMPORTANTES”

1. **LOGRO ESPERADO:** Desarrollar la capacidad de síntesis, por medio de un cuadro sinóptico, el cual ofrece una visión general de un texto, poniendo en práctica la competencia literaria y lingüística.
2. **COMPETENCIA A DESARROLLAR:**
 - ✓ Interpretar y comprender la lectura de un cuento corto.
 - ✓ Aprender a captar las ideas más importantes de un texto, descubriendo los temas y subtemas a través de un cuadro sinóptico.
3. **DISPOSICIÓN DE LOS ESTUDIANTES:** En filas.
4. **EL JUEGO EN ACCIÓN:** Se le entrega a cada estudiante un cuento corto para su lectura, comprensión e interpretación. Posteriormente se realiza el juego referente al cuadro sinóptico con sus respectivos puntos a seguir:
 - ✓ Resumir los temas y subtemas del cuento leído.
 - ✓ Captar las ideas importantes del cuento para darlas a conocer de una manera breve en el cuadro sinóptico.
5. **REQUERIMIENTOS PARA LOS ESTUDIANTES:** La actividad se maneja bajo las siguientes reglas:
 - ✓ Lectura breve.
 - ✓ Tiempo determinado para desarrollar el juego.
 - ✓ Trabajo individual.
 - ✓ Atender la explicación.
6. **REQUERIMIENTOS PARA EL PROFESOR:**
 - ✓ Procura que la explicación del tema sea clara.
 - ✓ Prepara el tema con anterioridad.
 - ✓ Hace una demostración antes de iniciar el juego.

NOMBRE: Paola Andrea Hincapié Romero
 GRADO: 4
 INSTITUCIÓN: Aurelio Arturo Martínez se de San Rafael

TITULO

Cancion de Primavera \$\$\$

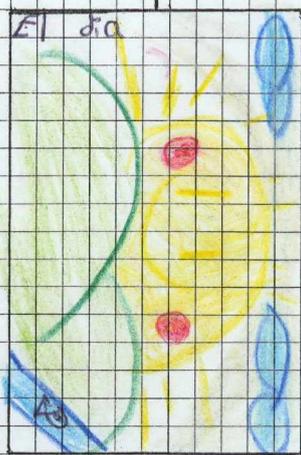
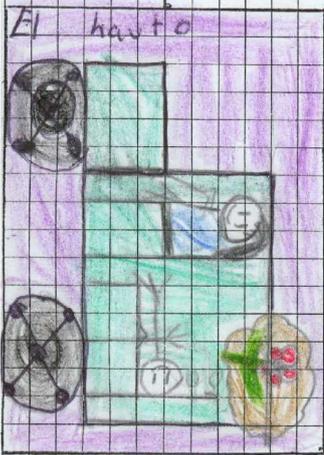
TEMA

Es de una niña que le gustava cojer toda,
 clase de flores y de tanto jugar con
 las flores se quedo dormida y la mama
 estaba leyendo por hay y la miro dormir
 y la montar en el carro, y la niña
 comenzo a soñar y miro que la mas le dijo al
 Clavel que vallara con hella pero le dijo
 que no porque me pinchas, y me haces daño.

LUGAR(S)

TIEMPO(S)

PERSONAJE(S)



“La práctica de la educación lúdica exige la participación franca, creativa, libre, crítica, promoviendo la interacción social y apuntando hacia el fuerte y exigente compromiso de transformación y modificación del medio”.

¡CAPTANDO IDEAS IMPORTANTES!

En la mañana del día lunes, el profesor Oscar y el profesor Andrés preparan una clase para los estudiantes del grado 4°, a fin de potenciar las competencias literaria y lingüística, mediante un cuadro sinóptico. El profesor Oscar se encarga de explicar en qué consiste el cuadro sinóptico, sus ventajas y la forma didáctica cómo se va a trabajar, aplicado a textos de cuentos infantiles.

Por su parte, el profesor Andrés se ubica en posición de estudiante de grado 4°, atentamente escucha la explicación del profesor Oscar. Terminada la explicación, el profesor Andrés da a conocer la mecánica sobre cómo se va a llevar a la práctica la teoría expuesta y comienza a repartir los cuentos infantiles que se han preparado, con el apoyo de los cuadros sinópticos.

El profesor Oscar explica los puntos a desarrollar de la siguiente manera:

- ✓ Leer detenidamente el cuento.
- ✓ Completar el cuadro sinóptico siguiendo las instrucciones.
- ✓ Se define 30 minutos para leer y 30 para llenar el cuadro.
- ✓ La actividad es individual.

Cuando los estudiantes terminan la actividad, el profesor Andrés recoge los cuadros sinópticos y pregunta si la actividad les ha gustado. La respuesta unánime es afirmativa y se expresa con alegría*.

¡QUÉ SE CONCLUYE!

- ✓ Con esta actividad los estudiantes ponen en práctica su capacidad de análisis y síntesis, demostrando que se comprende el texto.
- ✓ A raíz de los cuentos infantiles, los estudiantes comprenden en qué consiste el cuadro sinóptico y cómo se elabora.
- ✓ Los alumnos con esta metodología aprenden de manera divertida, mostrando mayor interés por aprender.

* 30-10/06 Diario de campo



J
U
G
G
O
G
D
E
P
A
L
A
B
R
A
S
A



TALLER 4

“JUEGO DE PALABRAS”

1. **LOGRO ESPERADO:** Que los estudiantes comprendan el sentido de los sinónimos y antónimos.
2. **COMPETENCIA A DESARROLLAR:** Aplicar a través del juego los nuevos conocimientos.
3. **DISPOSICIÓN DE LOS ESTUDIANTES:** En grupo.
4. **EL JUEGO EN ACCIÓN:** Conformar los grupos de trabajo y a cada estudiante se le asigna tres palabras como:

Dócil
Loco = **Grupo 1**
Rápido

Laborioso
Cariñoso = **Grupo 2**
Agradable

Dormir
Correr = **Grupo 3**
Gordo

- ✓ Cada grupo busca el sinónimo y el antónimo a las tres palabras asignadas, lo mismo para el segundo y así sucesivamente.
- ✓ Los grupos empiezan el juego al mismo tiempo.
- ✓ El profesor escribe en el tablero el grupo de palabras con un espacio determinado.

ANTONIMO
Lento

PALABRA
Rápido

SINONIMO
Veloz

- ✓ El profesor escribe en los espacios en blanco, las palabras que expresan los alumnos teniendo en cuenta que correspondan a sinónimos o antónimos sin repetir.
- ✓ El grupo que emplee el menor tiempo para la actividad es el ganador.
- ✓ Se puede utilizar el diccionario.

5. REQUERIMIENTOS DEL JUEGO:

- ✓ Cada grupo trabaja sólo con sus integrantes sin recibir ayuda de los demás.
- ✓ Los antónimos y los sinónimos deben ser palabras y no frases completas.

- ✓ El tiempo para el juego es de $\frac{1}{2}$ hora, si cumplido éste no se culmina con la actividad el ganador es el equipo que más sinónimos y antónimos haya identificado.

6. REQUERIMIENTOS DEL PROFESOR:

- ✓ El profesor debe estar atento para que los grupos no se avisen.
- ✓ Manejar el tema.
- ✓ Al terminar el juego se realiza una lectura para que los estudiantes subrayen las palabras antónimas presentes en el texto.



Lectura complementaria del tema de antónimos

A mi hermanito Miguel le dio un día por hacer todo al contrario. Si alguien le decía que caminara se sentaba; si, por ejemplo, mi tía le decía que viniera, entonces se iba. ¡Bájale el volumen a la música!: lo aumentaba. ¡Cállate!: hablaba. ¡Vístete rápido!: se terminaba de desvestir lentamente. Tanta fue la desesperación que todos decidimos hacer todo la contrario. Así nos acostábamos a la siete de la mañana, nos secábamos a las siete y treinta y nos bañábamos a las siete y treinta y cinco. Nos despeinábamos a las siete y cuarenta. Mis padres entraban del descanso a las ocho y cuarenta y nosotros llegábamos del colegio a la misma hora.

Todo estaba desordenado pero así se hacían las cosas al derecho y éramos felices... hasta que llegó nuestra prima lucerito. ¡Ella también hablaba al contrario!. Entonces nada fue igual distinto. Blanco, negro; atrás o adelante siempre fue lo contrario lo mismo. En fin... fueron cosas de niños, que menos mal sólo quedó en el recuerdo olvido...

“El juego mantiene y alimenta relaciones profundas entre los niños y los lleva a aprender a vivir y a crecer en conjunto en las relaciones sociales. El juego no constituye una actividad aislada de un grupo de personas formando al azar, sino que refleja experiencias y valores de la propia comunidad en la que los niños están insertos”. Por tal razón se pone en práctica una actividad que sale de la rutina y manifiesta una amistad tanto al profesor como al estudiante. Por lo tanto:

¡JUEGO DE PALABRAS!

Lunes, comienzo de semana, el profesor Andrés se propone hacer una clase dinámica, en la cual los estudiantes son activos y participativos. En el desarrollo de ésta se aborda lo concerniente a palabras “sinónimas, antónimas y homónimas”.

Explicada la temática, el profesor conforma grupos de estudiantes para desarrollar la dinámica. Cada grupo tiene tres palabras asignadas por el profesor, las cuales están escritas en el tablero. El grupo debe buscar tres sinónimos y tres antónimo en el menor tiempo posible, el grupo que complete lo pactado es el ganador.

El profesor Andrés se encarga de escribir en la parte correspondiente de cada grupo las palabras que le dictan sus integrantes, de esta manera se encuentra de un lado para otro como especie de marioneta y los estudiantes muestran felicidad de verlo en esa situación. Los estudiantes con esta dinámica resuelven el ejercicio más rápido de lo previsto, comprobando que al salir de la rutina y aplicando nuevas metodologías el estudiante es más activo*.

¡QUÉ SE CONCLUYE!

- ✓ Los estudiantes aprenden teoría y práctica aplicando la lúdica, ya que se genera interacción entre el alumno y el profesor.
- ✓ Los estudiantes se vuelven activos, ya que la metodología es propicia para que el conocimiento se vuelva práctico.
- ✓ Con esta metodología el conocimiento perdura, mejor que el aprender de manera mecánica y memorística.

* 20-11/06 Diario de campo



INTEGRATE Y DIVIERTETE



“INTEGRATE Y DIVIERTETE”

1. **LOGRO ESPERADO:** Reconocer las palabras que se escriben con la “H” inicial.
2. **COMPETENCIA A DESARROLLAR:** Agilidad y creatividad en el reconocimiento de las palabras que se escriben con la “H” inicial.
3. **DISPOSICIÓN DE LOS ESTUDIANTES:** En filas.
4. **EL JUEGO EN ACCIÓN:** A cada estudiante se le entrega una ficha que contiene cinco filas, cada una de ellas encabezada por una letra que va desde la “A” hasta la “E”; cada columna constituida por seis palabras escritas con H inicial. (a los estudiantes se les dará treinta recortes de papel para que tapen las palabras correspondientes).

Uno de los practicantes tiene escritas las palabras utilizadas en las fichas, las cuales se revuelven y sacan al azar, se la lee en voz alta para que todos escuchen y tengan las mismas ventajas en el juego.

Por ejemplo: se lee A-Homenaje, si alguien tiene una casilla “A”, esta palabra se tapa con un recorte de papel. La persona que tenga cubiertas todas las palabras debe expresar ¡BINGO! Y es ella la ganadora.

5. REQUERIMIENTOS DEL JUEGO:

- ✓ El practicante lee la letra junto con la palabra, pero dado el caso que un estudiante encuentre la palabra en otra casilla esta palabra se anula y continúa el juego.
- ✓ Si el estudiante ha terminado el juego y no expresa la palabra ¡BINGO! y otra persona lo dice después, esta última es la ganadora.

6. REQUERIMIENTOS POR PARTE DEL PROFESOR:

- ✓ Explicar el juego y sus reglas antes de comenzar.
- ✓ El practicante debe estar atento para que los estudiantes no intercambien fichas.

A	B	C	D	E
HOMBRE	HIMNO	HOTEL	HOMO	HERNÁN
HOSPITAL	HOY	HUESO	HÍGADO	HUGO
HERMANO	HIPOPÓTAMO	HONESTIDAD	HÁBIL	HIPO
HENRIQUEZ	HÉRCULES	HIDALGO	HURACÁN	HALLAR
HORA	HERRAMIENTA	HABLAR	HURTAR	HELENA
HABER	HILLO	HORHIGUERO	HUECO	HACHA

Con la actividad lúdica se pretende enseñar ortografía, por eso se emplea en este caso el bingo de letras para cambiar la metodología utilizada anteriormente. A través del juego se busca que haya aprendizaje de forma amena y no tediosa. Piaget afirma que “el juego es un medio tan poderoso para el aprendizaje de los niños, allí donde se logra transformar en juego la actividad de la lectura o de la ortografía se observa que los niños se apasionen por estas ocupaciones frecuentemente vistas con fastidio”.

A continuación se presenta de una forma lúdica los hechos acontecidos con la actividad.

¡INTEGRATE Y DIVIERTETE!

Cuatro mosqueteros se reúnen en un lugar del bosque, donde siempre se dan cita para planear su objetivo, esta vez se trataba de hacer divertir a unos pequeños niños de quienes se habían enterado que últimamente no gozaban aprendiendo, pues sus maestros pensaban que la mejor manera de enseñar era llenando hojas sin mayor sentido y trascendencia. Por ésto, los cuatro mosqueteros, una mañana fría, vistieron con sus mejores atuendos llevando a bordo un divertido juego: “unos pergaminos muy coloridos”.

A cada estudiante se entrega un pergamino y se lo invita a gozar aprendiendo ortografía, sin necesidad de llenar planas del abecedario; en esta oportunidad los estudiantes reconocerán las palabras que se escriben con la letra H inicial, promoviendo así la creatividad y agilidad en el reconocimiento de esas palabras.

Se inicia explicando en qué consiste y cuáles son las reglas del juego, se procede con la lectura de la letra que encabeza una de las cinco columnas trazadas en el pergamino junto con una palabra que inicia con “H” sacada al azar.

Muchos niños piden nuevamente explicación, se realiza el juego y en un momento se escucha una voz femenina que expresa la palabra clave, en ese momento culmina el juego y se entiende que ella ha ganado.

¡QUÉ SE CONCLUYE!

- ✓ Se da inicio a trabajar la ortografía de forma lúdica sin caer en la rutina de llenar planas y dictados.

- ✓ Con el juego se consigue que los estudiantes comprendan sin repetir letras y palabras memorística.
- ✓ A través del bingo los estudiantes aprenden con gusto y placer.





“COMPARTO LAS DIVERSAS FORMAS DE COMUNICACIÓN”

1. **LOGRO ESPERADO:** Que el estudiante comprenda la caracterización y funcionamiento de los sistemas simbólicos.
2. **COMPETENCIA A DESARROLLAR:**
 - ✓ Reconocer los diferentes sistemas simbólicos.
 - ✓ Identificar el sentido a cada símbolo de acuerdo al contexto.
3. **DISPOSICIÓN DE LOS ESTUDIANTES:** En filas.
4. **EL JUEGO EN ACCIÓN:** Inicialmente se explica la teoría sobre los sistemas simbólicos, en seguida a cada estudiante se le entrega una hoja con diversas preguntas e imágenes para el desarrollo del taller. Cada estudiante sale y escoge de la cartelera una ficha que esta enumerada, en ella se registra un sistema simbólico, el cual es representado gráficamente por los estudiantes.
5. **REQUERIMIENTOS DEL JUEGO:**
 - ✓ Los alumnos trabajan de forma individual, siguiendo el número de la lista corresponde a la ficha de cada estudiante.

COMPARTO LAS DIVERSAS FORMAS DE COMUNICACIÓN
SISTEMAS SIMBÓLICOS
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL AURELIO ARTURO
MARTINEZ SEDE SAN RAFAEL.

Nombre: _____ Grado: _____ Fecha: _____

1. Observa la pintura y responde las siguientes preguntas:

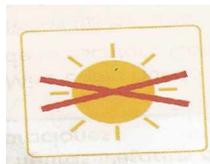


1. ¿Qué ves en ella?

2. ¿Para ti que símbolo representa?

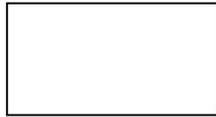
3. ¿Qué pintura te gustaría conocer?

2. Observa las siguientes imágenes y expresa para cada una el significado.

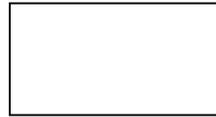


3. Dibuje etiquetas con símbolos que expresen las siguientes advertencias

Colgar en gancho



No dejar en remojo



4. A qué deportes corresponden los siguientes símbolos



5. Relaciona la palabra con el símbolo que le corresponda con una línea



Restaurante



Tienda de regalos



Servicio médico



Teléfono público



Baños

6. identifica las señales de tránsito que están a la derecha y ubícalas en el lugar que les corresponda en la ilustración.



7. De acuerdo con la ficha asignada realiza gráficamente el sistema simbólico que le corresponda.

El juego encierra un componente afectivo–emocional no sólo como actividad placentera, sino ligado al carácter social y de ajuste a la regla. Este componente, es el que proporcionará al niño la posibilidad de desarrollar formas “voluntarias de comportamiento y grados crecientes de conciencia con respecto a las situaciones y al dominio de sí”.

Este taller favorece para que los niños reconozcan de manera comprensiva los sistemas simbólicos.

¡COMPARTO LAS DIVERSAS FORMAS DE COMUNICACIÓN!

Había una vez una familia de 28 estudiantes que vivían en el grado 4º de la escuela San Rafael, a los cuales les gustaba mucho la clase de Lengua Castellana, siempre permanecían atentos a las cosas y actividades que realizaba Pulgarcita. Un día Pulgarcita les dijo que estuvieran atentos a la actividad que ella iba a realizar.

Los estudiantes muy alegres y muy listos tomaron su cuaderno y comenzaron a escribir lo que Pulgarcita explicaba, para verificar lo aprendido Pulgarcita invita a los niños (as) a realizar un taller.

Los niños se mostraban muy activos y felices por la nueva actividad; Pulgarcita explicaba las reglas del juego y al darse cuenta que no se entendió volvió a explicar las actividades y simultáneamente trabajaron con su profesora*.

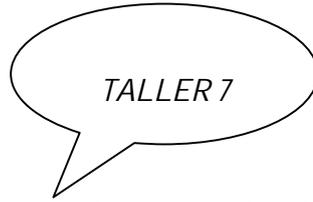
¡QUÉ SE CONCLUYE!

- ✓ Al desarrollar el taller lúdico en el aula de clases no sólo se cambia de actividad sino que se sale del tradicionalismo y se comprende jugando.
- ✓ El juego lúdico facilita la comprensión de los temas y potencia la agilidad y destreza en los estudiantes.

* 26-03/07 Diario de Campo.

APRENDIENDO A CONSTRUIR ORACIONES





“APRENDO A CONSTRUIR ORACIONES”

1. LOGRO ESPERADO: Que los estudiantes reconozcan las características, el funcionamiento y clasificación de las oraciones, para aplicarlas en situaciones comunicativas.

2. COMPETENCIA A DESARROLLAR:

- ✓ Identificar las funciones que tiene cada palabra en una oración.
- ✓ Aplicar con propiedad las oraciones en situaciones comunicativas.

3. DISPOSICIÓN DE LOS ESTUDIANTES: En filas.

4. EL JUEGO EN ACCIÓN:

Se parte con la explicación de la teoría, en seguida se entrega a cada estudiante una hoja taller con diferentes preguntas e imágenes

5. REQUERIMIENTOS DEL JUEGO:

- ✓ Los estudiantes trabajan de forma individual.
- Los estudiantes aplican la teoría expuesta por el profesor

L A O R A C I Ó N
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL AURELIO ARTURO MARTINEZ
SEDE SAN RAFAEL.

Nombre: _____ Grado: _____ Fecha. _____

1. Observa la pintura y realiza una oración señalando sus partes.



2. Escoge el personaje y completa las oraciones de acuerdo a la pintura.

A. le compró una pluma a María.

B. soñaba trepar un cerezo.

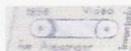
C. corría sola.



3. Relaciona los siguientes objetos con la persona correspondiente, y elabora luego tres oraciones donde señales el objeto agente y objeto paciente



4. Descubro la oración que está en cada objeto y sabré quien lo invento.



5. Señala en las siguientes oraciones el sujeto y el predicado.

- Los nanorrobots curarán enfermedades muy graves.
- Lucía llora porque perdió su mascota.
- Roberto llama todas las noches a su amiga Carlota
- María lava su casa el domingo por la noche,

¡APRENDO A CONSTRUIR ORACIONES!

En un lugar muy lejano, habitaba un grupo de personas que se regían por las fases de la luna, el lugar era llamado el **Paraíso Incierto**, el cual quedaba cerca de un pueblito lleno de caseríos solitarios, al otro lado había un pueblo que estaba triste y marchito, porque sólo podía resplandecer con la risa de la gente del pueblo, y ésto ya no sucedía desde hacia mucho tiempo, porque Yuche un anciano de bastante experiencia, de costumbres tradicionales, le gustaba cantar al alba, expresaba sus sentimientos, él podía hablar con las personas que habitaban en esa naturaleza, Yuche un anciano, con bastantes canas, arrugas, falta de vista, siempre llevaba un traje largo, oscuro muy fuera de lo común, siempre quería distinguirse de las demás personas porque se consideraba el más sabio, se regía por las fases de la luna para hacer sus cosas, él decía que cuando la luna estaba en su fase era porque debía dar agradecimientos a su Dios por todas las cosas que le había dado, incluyendo su conocimiento y sabiduría. Cuando la luna estaba en menguante le gustaba ayudar a las personas que lo necesitaban brindándoles conocimientos y sobre todo ayudándoles a aprender de una forma divertida.

Yuche creaba oraciones y frases poéticas sobre las cosas que él miraba y admiraba, y daba a conocer a las demás personas, a través del canto, la danza y la recitación como una forma lúdica y dinámica*.

¡QUÉ SE CONCLUYE!

- ✓ Los estudiantes trabajan de manera independiente en la construcción de oraciones.
- ✓ A través del canto, la danza y la recitación como estrategias lúdicas se logra la participación activa.

* 14-05/ Diario de Campo

LEE Y DESCUBRE





1. **LOGRO ESPERADO:** Que el estudiante lea y responda preguntas sobre lo leído.
2. **COMPETENCIA A DESARROLLAR:** Realizar lectura de noticias, formular y responder preguntas sobre lo leído.
3. **DISPOSICIÓN DE LOS ESTUDIANTES:** Filas comunes.
4. **EL JUEGO EN ACCIÓN:** A partir de la explicación hecha por el profesor, los estudiantes realizan la lectura de una noticia “Sordera cómo detectarla y tratarla”, y responden preguntas relacionadas con el contenido de la noticia.
5. **REQUERIMIENTOS PARA EL ESTUDIANTE:**
 - ✓ Disposición para realizar el taller.
 - ✓ Lectura silenciosa de forma individual.
 - ✓ Evita seguir el texto con el dedo.
 - ✓ Evita el balbuceo cuando se lee.
6. **REQUERIMIENTOS DEL PROFESOR:**
 - ✓ Selecciona el texto de la noticia.
 - ✓ Explica con claridad las reglas del juego.
 - ✓ Apoya y responde las preguntas de los niños.

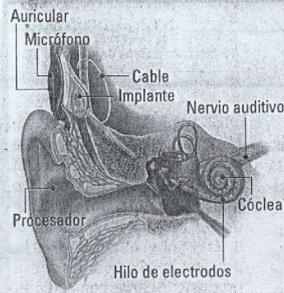
NOMBRE : _____

CURSO : _____

FECHA : _____

LEE Y DESCUBRE

Sordera: cómo detectarla y tratarla



Muchos papás ignoran que sus hijos tienen pérdida auditiva porque en apariencia oyen y hablan con normalidad. No obstante, son inquietos, tienen problemas de atención y no rinden en el colegio. Una audiometría permite detectar estas dificultades, que es necesario abordar tempranamente. 2-2

Como toda noticia responde algunas preguntas, lee la lectura y contesta cada una de ellas:

¿ Quiénes? _____

¿ Qué ? _____

¿ Cuándo? _____

¿ Dónde? _____

¿ Por qué? _____

-audiometría : Parte de la audiología que se ocupa de la medida de la capacidad auditiva y sus alteraciones

-audiología : ciencia del oído, desde el punto de vista acústico.

Para desarrollar el tema sobre los medios de comunicación, se opta por las imágenes con el fin de que los estudiantes asocien lo enseñado con la figura correspondiente como por ejemplo la televisión, la radio, entre otros.

¡LEE Y DESCUBRE!

A las 7:00 de la mañana una practicante de Lengua Castellana tiene una cita en la Institución Educativa Municipal Aurelio Arturo Martínez sede San Rafael ubicada en el barrio Quintas de San Pedro.

La practicante equipada con material didáctico para llegar al grado 4º de primaria, y enseñar los medios de comunicación tradicionales (televisión, radio, prensa), y los emergentes (internet, fax, etc.).

Para ello comienza explicando el tema e interactuando con los estudiantes, presenta imágenes para que los niños asocien la figura con el medio de comunicación y posteriormente se realiza el taller “Lee y Descubre”, con el apoyo de una noticia “Sordera como detectarla y tratarla” tomada de la prensa escrita*.

¡QUÉ SE CONCLUYE!

- ✓ El taller y las ilustraciones sobre los medios de comunicación motivan a los estudiantes y se dinamiza el trabajo.
- ✓ Al finalizar, el resultado del taller es que además de aprender sobre los medios de comunicación se facilita la comprensión lectora.

* 7-05/07 Diario de Campo

INVENTEMUS HISTORIETAS

A circular illustration with a blue background. In the center, there is a blue parrot with a red beak and a yellow chest. To the left of the parrot is a red book. To the right is a blue vase on a yellow base. The entire scene is framed by a blue border. The text 'INVENTEMUS' is written in orange, uppercase letters along the top arc, and 'HISTORIETAS' is written in orange, uppercase letters along the bottom arc.



TALLER 9

“INVENTEMOS HISTORIETAS”

1. **LOGRO ESPERADO:** Que los niños (as) narren a través de imágenes.
2. **COMPETENCIA A DESARROLLAR:** Crear historias a partir de una secuencia de gráficos.
3. **DISPOSICIÓN DE LOS ESTUDIANTES:** En filas.
4. **EL JUEGO EN ACCIÓN:** Se parte explicando la teoría sobre la historieta, la explicación se apoya en la representación gráfica de tres historietas. Se entrega una historieta a cada estudiante para que a partir de la lectura comprensiva cree su propia historieta y la narre a través de imágenes.

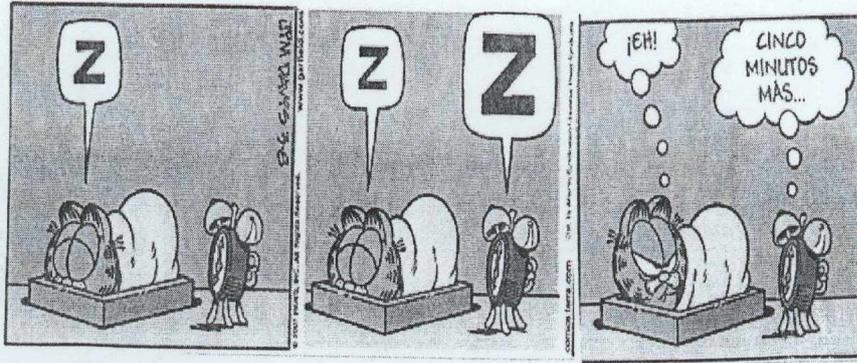
Al finalizar se intercambian las historietas y las lee en voz alta.

5. REQUERIMIENTOS PARA LOS ESTUDIANTES:

- ✓ Los estudiantes cuentan con 30 minutos para elaborar la historieta.
- ✓ Siga las pautas para crear la historieta a través de las gráficas.

6. **REQUERIMIENTOS POR PARTE DEL PROFESOR:** Explicar claramente el juego para que todos los estudiante tengan claro la mecánica de la actividad.

NOMBRE _____
GRADO _____
FECHA _____



NOMBRE _____
FECHA : _____
FECHA : _____



Las imágenes pueden ser un pretexto para que los estudiantes creen historias a partir de ellas, pues de esta manera harán uso de su imaginación y su creatividad empezando por ponerle nombre a sus personajes, por situarlos en un contexto y por darles vida a través de sus narraciones, ya que “la creatividad para el niño comienza a ser algo intencional y objetivado, y funciona como rompimiento de estructuras rígidas”.

¡INVENTEMOS HISTORIETAS!

Como era costumbre los superhéroes escogían a los elegidos rigurosamente para que se hagan cargo de salvar a la humanidad. Quienes hacían este trabajo eran dos fuertes e invencibles caballeros de la justicia y una dama quien era la cabeza intelectual del grupo.

Al llegar al castillo la dama, un grupo de niños la estaban esperando ansiosamente para que les explicara sobre la historieta, ella con voz alta y segura empieza explicándoles qué es, utilizando un afiche como apoyo para la explicación, al finalizar a cada participante entrega copia de una historieta, con el propósito de que fueran ellos quienes debían construir la narración para intercambiar y leer en voz alta*.

¡QUÉ SE CONCLUYE!

- ✓ A partir de las imágenes que conforman la historieta, los estudiantes desarrollan su capacidad para la producción de texto.
- ✓ Queda la satisfacción por haber comprendido qué es una historieta y poder crear cuentos a través de una secuencia de imágenes.

* 30-04/07 Diario de Campo

CREANDO FANTASIAS





1. LOGRO ESPERADO:

- ✓ Identificar en el cuento “El monstruo del río”, las partes que lo componen (Introducción, nudo y desenlace).
- ✓ Describir en el cuento algunas situaciones importantes después de haber hecho una buena lectura del texto narrativo.
- ✓ Aplicar los conocimientos aprendidos en clase en la realización del juego de expresión escrita (combinando palabras).

2. COMPETENCIA A DESARROLLAR: Que los estudiantes sean capaces de interpretar y comprender la estructura del cuento y demostrar su espíritu de colaboración en el trabajo.

3. DISPOSICIÓN DE LOS ESTUDIANTES: En dos filas.

4. EL JUEGO EN ACCIÓN:

- ✓ Se entrega a cada estudiante el cuento “El monstruo del río”, para leerse a partir de la teoría.
- ✓ Cada estudiante debe completar el texto de la guía rellenando y describiendo.
- ✓ Se desarrolla el juego “Combinando palabras”, para evaluar se organiza a los estudiantes en dos equipos cada representante del equipo escoge dos palabras (nombres de cosas o animales) con la condición de que sean sustantivos propios.
- ✓ Organizados los estudiantes en dos filas uno tras otro, escriben una frase a partir de las palabras escogidas para completar un cuento con todas sus partes (Introducción-nudo y desenlace).
- ✓ El título del cuento corresponde a las dos palabras escogidas.

5. REQUERIMIENTOS DEL JUEGO:

- ✓ Los estudiantes crean el cuento en forma ordenada.
- ✓ Los compañeros de equipo reservan sus ideas para el momento de escribir no antes, de esta manera se estimula la creatividad.
- ✓ Al mejor cuento se le asigna un punto que se le suma a la calificación.

EL MONSTRUO DEL RÍO

Ramiro es un pez dorado que nadaba muy contento por el río Bogotá.

Un día estaba nadando con sus amigos cerca de una gran cantidad de basura.

De repente, vieron salir del río a un monstruo muy grande y sucio. De su cuerpo y cabeza colgaban latas, frascos, papel, plásticos y muchos más desperdicios.

Cuando el monstruo saltó, salpicó de basura al cangrejo Manuel, al señor Clavel, a las hermanas truchas y a todos los que estaban cerca.

Ramiro, que era el más valiente, se paró frente a el monstruo y le dijo:

-¿por qué nos haces esto?

El monstruo respondió:

-solo quiero darme un baño.

-¿A caso no te das cuenta que nos haces daño? si tú quieres, mis amigos y yo te ayudaremos a limpiar el cuerpo..

entonces, el señor Pino le quitó el plástico y lo metió en una bolsita, don Sauce empacó las latas, y así todos ayudaron; poco a poco el monstruo se convirtió en ángel. Luego, entre todos ayudaron a limpiar el río Y así vivieron contentos.

David Aranda
3 Liceo Cambridge, Santafé de Bogotá

TALLER DE EXPRESIÓN

ESCRITA

GRUPO No. 1

1. Escriba un cuento a partir de dos palabras previamente inventadas por los estudiantes
2. El ejercicio se realizará en grupo donde cada estudiante se colocará en fila uno tras otro escribiendo una frase de acuerdo a las palabras que se hayan escogido.

TALLER DE EXPRESIÓN

ESCRITA

GRUPO No. 2

3. Escriba un cuento a partir de dos palabras previamente inventadas por los estudiantes
4. El ejercicio se realizará en grupo donde cada estudiante se colocará en fila uno tras otro escribiendo una frase de acuerdo a las palabras que se hayan escogido.

Combinando el juego pedagógico con la enseñanza se crean estrategias didáctico-pedagógicas con las cuales los niños pueden comprender lo enseñado en clase y a la vez facilitan la integración de estudiantes y profesores, logrando así, una actividad entretenida y un aprendizaje significativo. “En el juego pedagógico los niños comparten no sólo las acciones sino los significados que construyen junto con otros en el momento en que están jugando. La enseñanza tiene el papel de crear unas condiciones que posibiliten el desarrollo cognitivo y, al no desligarse del juego, permite articular el encuentro entre el mundo cultural de el niño y los mundos descontextualizados del espacio escolar”.

¡CREANDO FANTASIAS!

Érase una vez un sabio de nombre Julio que le gusta enseñar a sus discípulos la forma de cómo se debe escribir un cuento. Un día decide utilizar estrategias novedosas para que sus discípulos se interesen por escribir cuentos.

Ésta consiste en que los discípulos se dividen en grupos para que escojan dos sustantivos propios que sean de su agrado. Ya escogidos, se deben combinar entre sí para crear un cuento. El sabio les explica con los sustantivos: león y delfín, cómo se crea un cuento.

Cada grupo se forma en filas para escribir una frase, la cual debe tener relación con los anteriores sustantivos y tener concordancia con el inicio, el nudo y el desenlace de la historia. Los discípulos al ver el resultado se emocionaron y se sintieron orgullosos por haber hecho un buen trabajo*.

¡QUÉ SE CONCLUYE!

Con el juego pedagógico “COMBINANDO PALABRAS” se logra que todos los estudiantes participen de una forma dinámica para la producción escrita del cuento porque cada estudiante aporta ideas, frases y oraciones para la construcción de éste, pero teniendo en cuenta las diferentes partes que lo componen como son el inicio, el nudo y el desenlace. Esta es una estrategia didáctico-pedagógica en donde cada estudiante se ve comprometido a la hora de plasmar sus ideas para la composición del cuento, pero al final se divierten mucho al darse cuenta que escriben con mucha creatividad, imaginación y deseos de lograr un buen resultado.

* 9-04/07 Diario de Campo

JUEGOS A DRAMATIZAR LA FÁBULA





TALLER 11

“JUGUEMOS A DRAMATIZAR LA FABULA”

1. LOGRO ESPERADO:

- ✓ El estudiante a través de una dramatización reconoce la importancia de las técnicas de estudio.
- ✓ Elaboren resúmenes.
- ✓ Que comprenda la importancia de las técnicas de estudio, para que las apliquen en su trabajo cotidiano.

2. PROPOSITO ESPECIFICO: Reconocer la importancia de las técnicas de estudio y las puedan aplicar en su trabajo de aprendizaje.

3. DISPOSICIÓN DE LOS ESTUDIANTES: En grupos de tres.

4. EL JUEGO EN ACCIÓN: Se inicia la actividad explicando la teoría sobre técnicas de estudio y la fábula. Para aplicar lo aprendido se entrega a cada estudiante la fábula “El estudiante y la oruga” del colombiano Rafael Pombo, se realiza la lectura en voz alta y se identifica a través de la modulación de la voz el significado de sentimientos y emociones.

Posteriormente, se hace una lectura mental de manera individual y se subrayan las ideas principales de la fábula. Para finalizar se construye un resumen y se saca una moraleja.

5. REQUERIMIENTOS DEL JUEGO:

- ✓ El profesor señala el tiempo para cada punto.
- ✓ Cada estudiante permanece en su puesto hasta cuando haya terminado el ejercicio para realizar la dramatización.

6. REQUERIMIENTOS DEL PROFESOR: Explicar las técnicas de estudio para luego, ponerlas en práctica en la realización del juego.

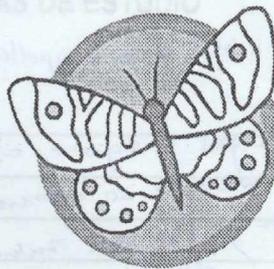
NOMBRE: _____

GRADO: _____

FECHA: _____

EL ESTUDIANTE Y LA ORUGA (FÁBULA)

1) -"¡Feliz la mariposa
que libre, al aire **vuela**,"
decía un estudiante
cansado de su escuela.



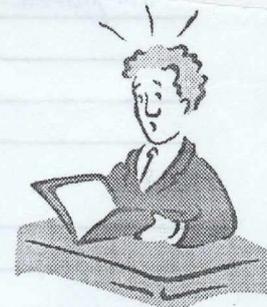
2)- "¡Que suerte me ha tocado!
¡Que esclavitud la mía!
¡Y vivir atado a un libro!
¡Trabajar todo el día!

Y luego, dirigiéndose
al tejedor gusano,
le dijo: -"¿Qué capricho
de fraile cartujano
te induce a atarte
labrando tu prisión?"



3)- "Con gusto la trabajo,
pues de mi triste fosa,
saldré luciente y libre
y alada mariposa".
Fue su contestación.

**Al estudio y disciplina dedícate
estudiante, que nunca entre los hombres
fue libre el ignorante. Hoy no sabe ser
libre. La virtud y la ciencia serán tu independencia.**



Rafael Pombo (Colombiano).

JUGUEMOS A DRAMATIZAR LA FÁBULA

- A) Lectura oral
- B) Lectura mental
- C) Hacerse en grupos de tres para dramatizar la fábula
- D) Subrayar las ideas principales de la fábula (el estudiante y la oruga) y hacer un resumen con sus propias palabras.
- E) ¿Cual es la enseñanza o moraleja?

El juego pedagógico en los niños se establece como una actividad creadora de expresión y socialización que estimula las facultades de aprendizaje en el estudiante haciéndolos creativos y facilitando la expresión de sentimientos, de impulsos y de la imaginación a través de la acción y la fantasía como lo afirma Froebel en el siguiente enunciado “La educación más eficiente es aquella que proporciona a los niños actividades de auto-expresión y participación social”.

¡JUGUEMOS A DRAMATIZAR LA FÁBULA!

Un lunes 16 de Abril, los estudiantes del grado 4º se encuentran aburridos en el aula de clase, pero Roberto, su profesor de Lengua Castellana y Literatura llega a la escuela con una estrategia didáctica diferente a la acostumbrada.

Dicha estrategia trata de desarrollar un taller en el cual se emplea la dramatización para que mientras juegan también aprendan. Roberto les entrega a cada uno de los estudiantes una fábula para que la lean, porque para él lo más significativo es que sus estudiantes sean creativos.

Entonces dijo a sus estudiantes: ¡vamos a jugar dramatizando la fábula!, todos los estudiantes se asombran.

Roberto les dramatiza la escena de la moraleja como ejemplo para la clase, y todos ríen, cada estudiante representa un personaje de la fábula, improvisando de la mejor manera, sintiéndose libres y felices por lo aprendido*.

¡QUÉ SE CONCLUYE!

Con el juego pedagógico “JUGUEMOS A DRAMATIZAR LA FÁBULA”, los autores se dan cuenta que es una estrategia didáctico-pedagógica porque permite ver un cambio en los estudiantes, se sienten felices y libres ya que ellos interactúan con sus compañeros, aprendiendo de una manera menos tediosa las partes de la fábula, la dramatización y además aprenden a marcar los signos de puntuación, pintan los dibujos y cada participante al dramatizar se siente cómodo porque su profesor dramatiza junto a ellos como un estudiante más. Al finalizar el juego los estudiantes son capaces de dar sus propios puntos de vista sobre la moraleja que le deja la fábula.

* 23-04/07 Diario de Campo

6. CONCLUSIONES

A manera de conclusión sobre las experiencias y vivencias experimentadas en el proceso de la Práctica Pedagógica Integral e Investigativa se ultima que:

A lo largo del proceso de la Práctica Pedagógica Integral e Investigativa se aprende a relacionar con estudiantes y profesores, teniendo la oportunidad de conocer el rol de ser maestro, pues hay acercamiento directo con los actores de la comunidad educativa.

La metodología tradicionalista limita al estudiante en su capacidad creadora, realizando sus actividades de forma mecánica, con la lúdica se plantea una nueva forma de enseñar y aprender, pues ésta produce imaginación, fantasía, juego y goce.

Con la lúdica los estudiantes pueden expresarse de distintas formas como producir cuentos, dibujos, historietas, fábulas, contribuyendo así a desarrollar sus potencialidades y aptitudes, ya que por medio de ésta los niños se recrean y se motivan.

A través de la observación que se realiza con los estudiantes del grado 4º de la Institución Educativa Municipal Aurelio Arturo Martínez Sede San Rafael, se evidencia que la lúdica es una alternativa que contribuye a la solución del problema detectado.

La implementación de nuevas estrategias didáctico-pedagógicas es esencial para el docente, quien puede aprovecharlas para que su trabajo sea satisfactorio para él, como para los estudiantes, logrando de esta manera salir de la monotonía.

Con la estrategia didáctico-pedagógica pertinente se valida el taller didáctico un espacio lúdico, con el cual se motiva a los niños para que pongan en juego su imaginación y creatividad volviéndose más activos. Con el taller, el conocimiento perdura mejor que el aprender de manera mecánica y memorística.

El taller didáctico un espacio lúdico, al emplearlo en el aula de clases, no sólo se cambia de actividad, sino que se sale del tradicionalismo y se aprende jugando, ya que facilita la comprensión de los contenidos y se potencia la agilidad y destreza de los estudiantes.

7. RECOMENDACIONES

Como aporte a la actividad didáctico-pedagógica de la maestra en su que-hacer cotidiano, en perspectiva se recomienda:

Crear escenarios para integrar la lúdica como una nueva metodología para la enseñanza-aprendizaje, involucrando así a los estudiantes y maestros, quienes deben darle la importancia necesaria para aplicarla en la formación educativa.

El profesor al emplear la lúdica necesita cambiar de actitud, pues para desarrollarla debe permanecer activo, aprovechando la oportunidad de enseñar a los estudiantes y aprender mutuamente.

A la hora de realizar una actividad lúdica, es necesario tener en cuenta unos propósitos y requerimientos que se deben cumplir para que el estudiante tome conciencia de que el juego está siendo utilizado para un fin educativo, de tal manera, el maestro se constituye en un facilitador y orientador.

Si bien es cierto el producto del trabajo es un estudio de caso con el 4º grado, la idea es válida para los demás grados y áreas, en consecuencia se recomienda a la Institución Educativa incluir la propuesta en el componente curricular del P.E.I no solamente para el grado 4º sino en los diferentes grados y con los ajustes pertinentes para todas las áreas.

BIBLIOGRAFIA

ARIAS, Juan de Dios. *Problemas de aprendizaje*. Facultad de Educación, Santa Fé de Bogotá: Editorial Universidad pedagógica Nacional. 2003. P. 412

BENAVIDEZ NIETO, Mónica Viviana y RONDÓN RIASCOS, Norma Constanza (2002): “*propuesta lúdico-creativa para el área de lengua castellana en el grado 3º de Básica Primaria de la Escuela Integrada Anganoy*”. Inédito.

BORBÓN, Sandra Florián. *Estrategias para implementar la creatividad, sistema dinámico, integral y gradual del pensamiento creativo*. Santa Fé de Bogotá: Editorial MEN. 1997. P. 144

CALDERÓN TOLEDO, Servio Calderón y otros (1998): “*La lúdica como estrategia pedagógica en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel de preescolar de la escuela rural mixta de Mocondino del Municipio de Pasto*”. Inédito.

CÁRDENAS, Jorge Honiel. La creación de ambientes pedagógicos-lúdicos para enseñar, aprender y convivir. Institución educativa Distrital República de Panamá. [s.p.i]

COLOMBIA. MINISTERIO DE EDUCACION. Disponible en [online] <http://Ministerio de Educación Nacional. Revolución Educativa Colombiana – Colombia aprende>

----- *-Estándares Curriculares. Lengua Castellana y Literatura*. Santa Fé de Bogotá. 1993.

----- *Ley General de Educación 115*. Santa Fé de Bogotá. 1994. P. 95

----- *Lineamientos Curriculares. Lengua Castellana y Literatura. Área obligatoria y fundamental*. Santa Fé de Bogotá. 1998

CRUZ GONZALES, Roberto Edu. Disponible en [online] <http://monografias.com/trabajos>

DE GIRALDO, Ligia, MERA Rosalba. Disponible en [online] <http://www.colombiamedica.univalle.edu.co/vol31N01/clima.html> - Clima social

DE SUBIRÍA SAMPER, Julián. *Los modelos pedagógicos, hacia una pedagogía dialogante*. Santa Fé de Bogotá: Editorial MEN. 2002. P. 250

DIAZ BARRIGA, F. y otros (1998-1999): *Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo*.

DISLEXIA: Microsoft® Student 2008 [DVD]. Microsoft Corporation, 2007.

ENSEÑANZA DE LA LENGUA CASTELLANA: Microsoft ® Encarta ® 2008. © 1993-2007 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.

GUERRERO, Luz Marina. Disponible en [online] <http://blog.iespana.es/luzmarinaguerrero/post/172329-jugando-y-aprendiendo>.
HUERTAS, Juan Antonio y MONTERO Ignacio. *La interacción en el aula. Aprender con los demás*. Buenos Aires: Editorial AIQUE. 2001. P. 216

JEAN, Piaget. *Psicología y pedagogía*. Barcelona: Editorial Ariel. 1983. P. 299

JIMENEZ VELEZ, Carlos Alberto. *Recreación, lúdica y juego*. Santa Fé de Bogotá: Editorial MEN. 2004. P. 239

----- *Pedagogía lúdica. El taller cotidiano y sus aplicaciones*. Santa Fé de Bogotá: Editorial Kinesis. 2001. P. 219

----- *Lúdica cuerpo y creatividad*. Santa Fé de Bogotá: Editorial MEN. 2000. P. 266

LANDINEZ, Fanny, MORA Janneth y otros. Disponible en [online] <http://ensimo.univates.br/-4iberoamericano>
4iberoamericano/trabalhoas/trabalho243.pdf - Ambiente educativo

LASADA y otros. *ABC del educador, Métodos, técnicas, estrategias de enseñanza-aprendizaje*. Santa Fé de Bogotá: Editorial Géminis. 2003. P.120

LASSO, Mabel Mireya y NARVAEZ, Juan Carlos (2003): "el juego como estrategia Pedagógica para el mejoramiento en el aprendizaje de la Lecto-escritura con estudiantes del grado 3º de la escuela Santa Barbará jornada de la tarde del Municipio de pasto". Inédito.

Periodista digital. Disponible en [online] <http://blogs.periodistadigital>

NUNES DE ALMEIDA, Paulo. *Educación lúdica. Técnicas y juegos pedagógicos*. Colombia: Editorial San Pablo. 1973. P. 240

PEDAGOGIA: Microsoft ® Encarta ® 2008. © 1993-2007 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.

PORTELLANO PEREZ, José Antonio. *LA DISGRAFIA concepto, diagnóstico y tratamiento de los trastornos de escritura*. Madrid: Editorial CEPE. 2002. P. 169

REPUBLICA DE COLOMBIA. Constitución Política de Colombia. Santa Fé de Bogotá: Editorial Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. 1991. P. 440

ROSERO GUERRERO, María Nela y ZÚÑIGA NOGUERA, María Cleotilde (2003): "El juego creativo como estrategia para desarrollar la expresión oral y escrita en los estudiantes de los grados tercero y cuarto de la escuela Rural Mixta de San Isidro Municipio de Ricaurte". Inédito.

TELLEZ, Luís Eduardo. *Problemas de aprendizaje lecto-escritura y ortografía*. Universidad del Quindío. Facultad de Educación Abierta y a Distancia. Colombia: Editorial Uniquindio.1987. P. 202

Universidad de Nariño, Departamento de Lingüística e Idiomas (2004): "*pedagogía de la creatividad*". En revista *Proyecciones del Lenguaje*.

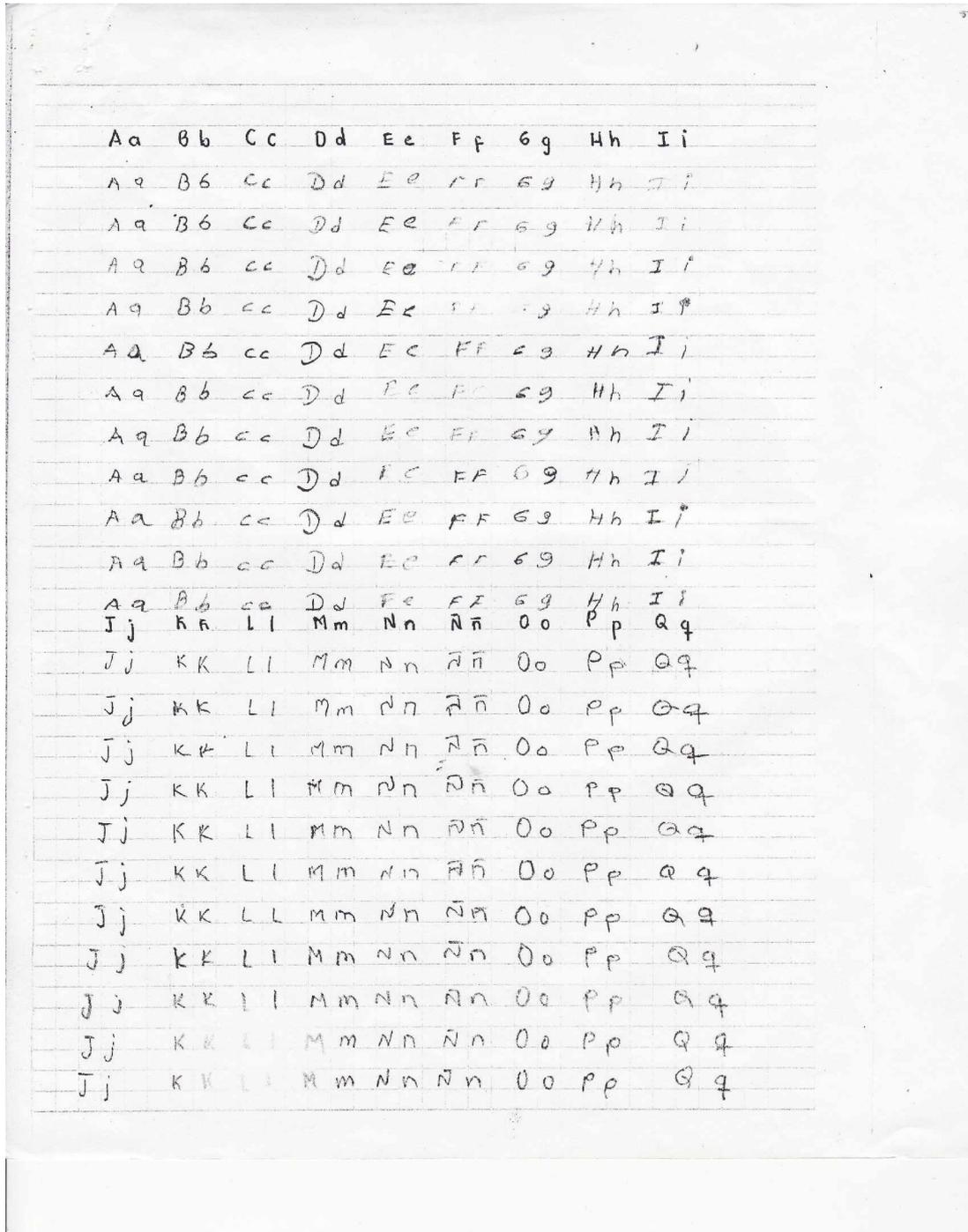
VELARDE PALOMINO, Analy Jenny. Disponible en [online] <http://www.monografias.com/trabajos18/juegos-educativos/juegos-educativos.shtml#juegoescuela> - juegos educativos en primaria



ANEXOS

EVIDENCIAS

ANEXO A
EJERCICIO DE PLANAS: MAYÚSCULAS Y MINÚSCULAS



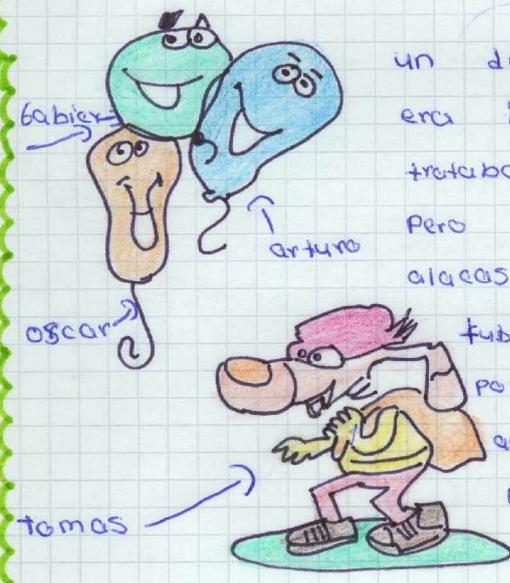
**ANEXO B
EJERCICIOS DE ORTOGRAFÍA**

NOMBRE: Mabaja Sofia Ramos B.

LOGAR: La casa

TIEMPO: La Luna

Taller #1.
LA NARRACION



un día avia un lobo que era ladrón que en la noche trataba de robar una casa Pero no sabia como entrar algunas pero una noche de repente tubo la manera de entrar por eso dijo el lobo voy a entrar por la ventana Pero de noche era mas facil para entrar a la casa se robo la casa y des pues le fue a llamar a la policia Pero sales escapo por una al cantarina Pero tiempo des pues el policia y la misma niña reconocio y despues lo reconoció bien bien reconocido y lo cogio la policia Fin muy des pacio y lo mito

ANEXO C
UNIVERSIDAD DE NARIÑO
ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DEL GRADO CUARTO DEL
ÁREA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA MUNICIPAL AURELIO ARTURO MARTINEZ, SEDE SAN
RAFAEL.

NOMBRE: _____ **GRADO:** _____ **EDAD:** _____

FECHA: _____

OBJETIVO: Conocer el contexto externo e interno en donde se desenvuelve el estudiante.

✓ **Contexto externo**

1) ¿De que barrió proviene?

2) ¿Quiénes conforman su hogar?

3) ¿En que trabajan sus padres?

Madre

Padre

4) ¿En su tiempo libre que actividad realiza?

5) ¿Qué grado de escolaridad tienen sus padres?

Madre _____

Padre _____

✓ **Contexto interno**

1) ¿Qué le gusta de su escuela?

2) ¿Qué le gustaría cambiar de su escuela?

3) ¿Cómo es su relación afectiva con sus maestros?

4) ¿Cómo es su relación afectiva con sus compañeros?

ANEXO D
UNIVERSIDAD DE NARIÑO
ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DEL GRADO CUARTO DEL
ÁREA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA MUNICIPAL AURELIO ARTURO MARTINEZ, SEDE SAN
RAFAEL.

NOMBRE: _____ **GRADO:** _____ **EDAD:** _____

FECHA: _____

OBJETIVO: Identificar las características del ambiente de trabajo.

Ambiente de trabajo en el área de Lengua Castellana y Literatura.

1) ¿Usted cree que las clases de Lengua Castellana y Literatura son divertidas o aburridas porque ?

2) ¿Cuándo usted se distrae en la clase de Lengua Castellana y Literatura como reacciona su profesor?

3) ¿Qué no le gusta de su salón?

4) ¿Qué recursos utiliza el profesor para la enseñanza en el área de Lengua Castellana y Literatura?

5) ¿Qué actividades realiza el profesor para la enseñanza de Lengua Castellana y Literatura?

ANEXO E
UNIVERSIDAD DE NARIÑO
ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DEL GRADO CUARTO DEL
ÁREA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA MUNICIPAL AURELIO ARTURO MARTINEZ, SEDE SAN
RAFAEL.

NOMBRE: _____ **GRADO:** _____ **EDAD:** _____

FECHA: _____

OBJETIVO: Detectar las dificultades que se presentan en los estudiantes.

1) ¿Cuándo usted realiza un texto escrito, cómo corrige el profesor sus errores ortográficos?

2) ¿Qué dificultades presenta en el área de Lengua Castellana y Literatura?

3) ¿Por qué cree usted que se presentan esas dificultades?

4) ¿Qué dificultades encuentra usted en la enseñanza del profesor en el área de Lengua Castellana y Literatura?

ANEXO F
UNIVERSIDAD DE NARIÑO
ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PROFESORES DEL GRADO CUARTO DEL
ÁREA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA MUNICIPAL AURELIO ARTURO MARTINEZ, SEDE SAN
RAFAEL.

NOMBRE: _____

FECHA: _____

OBJETIVO: Reconocer las estrategias que utiliza el profesor para animar los procesos didácticos-pedagógicos en el área de Lengua Castellana y Literatura.

1) ¿Cuáles son las estrategias que usted emplea para la enseñanza del área de Lengua Castellana y Literatura?

2) ¿Qué recursos didácticos utiliza para la enseñanza del área de Lengua Castellana y Literatura?

3) ¿Cuándo los estudiantes realizan un texto escrito usted como corrige los errores ortográficos?

4) ¿Cree usted que la Lúdica es una estrategia didáctico-pedagógica para la enseñanza-aprendizaje del área de Lengua Castellana y Literatura?

5) ¿Qué enfoque metodológico maneja para la enseñanza-aprendizaje del área de Lengua Castellana y Literatura?

ANEXO G
UNIVERSIDAD DE NARIÑO
ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS PROFESORES DEL GRADO CUARTO DEL
ÁREA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA MUNICIPAL AURELIO ARTURO MARTINEZ, SEDE SAN
RAFAEL.

NOMBRE: _____

PROCEDENCIA: _____

NIVEL DE FORMACIÓN ACADÉMICA: _____

OBJETIVO: Indagar sobre las estrategias didáctico-pedagógicas con enfoque lúdico que utiliza el profesor para la enseñanza-aprendizaje del área de Lengua castellana y Literatura.

- 1) ¿Qué importancia le merece la lúdica a la formación académica de los estudiantes?
- 2) ¿Usted cree que la lúdica sólo se la debe utilizar en niños menores de cinco años o también en básica primaria?
- 3) ¿Cómo promueve o motiva a sus estudiantes en la enseñanza-aprendizaje del área de Lengua Castellana y Literatura?
- 4) ¿Qué ventajas y desventajas presenta la planta física?
- 5) ¿El juego puede ser una herramienta para el proceso de enseñanza-aprendizaje?

ANEXO H
CATEGORIZACIÓN
AMBIENTE DE TRABAJO EN EL ÁREA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA
Encuesta a estudiantes

CATEGORIA	SUBCATEGORIA	INDICADORES	EVIDENCIA
1. Ambiente educativo.	1.1 Tradicional 1.2 Innovadora	Monótona Magistral Juegos didácticos Talleres lúdicos Actividades recreativas	“Aburridas porque el profesor habla mucho”. “Escribe mucho el profesor”. “Son divertidas porque el profesor enseña con dibujos”. “Hacemos historias y actividades recreativas”. “Hacemos ejemplos, mitos, leemos cuentos y leyendas”. “Jugamos con letras”.
2. Acciones del profesor.	2.1 Disciplina 2.2 Castigo	Consejos Comportamiento Regaños Mandatos Llamadas de atención	“Nos hace reflexionar que debemos estudiar”. “El profesor nos regaña”. “Se pone furioso”. “Nos pega con un palo en la cabeza y nos dice que nos sentemos callados y nos quedemos quietos”. “Me distraigo”. “Sálgase y no moleste”.

CATEGORIA	SUBCATEGORIA	INDICADORES	EVIDENCIA
3. Escenario de trabajo.	3.1 Acogedor 3.2 Desagradable	Bonito Decorado Desordenado Desaseado	"Me gusta todo". "Está deteriorado". "Los pupitres no son muy adecuados". "Que los profesores se pongan bravos". "A veces es sucio". "La parte del tablero es húmeda y quiero que la pinten".
4. Recursos educativos.	4.1 Habituales 4.2 Novedosos	Tablero Libros Borrador Periódico Dramatizaciones Revistas Cartelera Cuentos Leyendas	"El profesor escribe en el tablero". "Nos hace trabajos en clase". "Utiliza libros, y a veces trabajos en grupo". "Enseña a dibujar y a escribir".
5. Actividades educativas.	5.1 Estrategias para la enseñanza	Dictados Lecturas Juegos Dibujos Cuentos Manualidades Exposiciones	"Le gusta que estemos juiciosos". "El profesor se dedica a escribir". "Nos hace dibujar, leer, investigar por medio de resúmenes".

ANEXO I
CATEGORIZACIÓN
DETECTAR LAS DIFICULTADES QUE SE PRESENTAN EN LOS ESTUDIANTES
Encuesta a estudiantes

CATEGORIA	SUBCATEGORIA	INDICADORES	EVIDENCIA
1. Prácticas evaluativas.	1.1 Herramientas de evaluación	Letra grande Lapicero rojo Cuaderno de caligrafía Tablero	“Corrige en el tablero”. “Escribir el error en el cuaderno de caligrafía”. “Escribo arriba lo correcto”. “Tacha con una X y nos hace repetir el error”. “Hace realizar planas del error”. “Lapicero rojo para resaltar la letra mal”.
2. Problemas cotidianos.	2.1 Dificultades evidenciales	Ortografía Lectura Distracción	“Errores ortográficos”. “Charlo mucho con mi amiga”. “No entiendo algunas cosas”. “Dificultad en la letra”. “No puedo leer rápido y no tengo buena ortografía”.
3. Presencia de dificultades educativas.		Atención Irresponsabilidad Falta de práctica	“No ensayo”. “No leo en mi casa”. “No recuerdo la letra”. “No estudio”. “Falta de atención”. “Cuando están dictando no escucho bien y pongo otra palabra”. “No tengo la letra bonita”.
4. Dificultad del docente.		Explicación Actitudes frente a los docentes	“Grita cuando hacemos desorden y hace dictados”. “No se le entiende al profesor”. “Es muy aburrido”. “Es muy bravo y estricto”.

ANEXO J
CATEGORIZACIÓN
RECONOCER LAS ESTRATEGIAS QUE UTILIZA EL PROFESOR PARA LOS PROCESOS DIDÁCTIOS-PEDAGÓGICOS EN EL ÁREA DE
LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA
Encuesta a profesores

CATEGORIA	SUBCATEGORIA	INDICADORES	EVIDENCIA
1. Estrategia didáctico-pedagógica.	1.1 Enseñanza del área de Lengua Castellana y Literatura	Lenguaje cotidiano Conceptos básicos Guías Lecturas Conversatorios Explicación Juegos Dinámicas	“Por tratarse de un grado de básica primaria se aplica la novedad para enseñar lo básico con el lenguaje cotidiano”.
2. Recursos didácticos.	2.2 Formas de Enseñanza del área de Lengua Castellana y Literatura	Material bibliográfico Textos Diccionario Fotocopias Libros Cuentos Periódicos Sala de computación Revistas Carteleras Cuaderno Tablero	“Son los recursos que normalmente se utiliza para la enseñanza del Español”.
3. Texto escrito.	3.1 Corrección de errores ortográficos	Dictado Autocorrección Escribir la palabra 5 veces Buscar palabras en el diccionario	“Son las formas que utiliza el profesor para corregir los errores”.

CATEGORIA	SUBCATEGORIA	INDICADORES	EVIDENCIA
4. Lúdicas didáctico-pedagógicas.	4.1 Enseñanza-aprendizaje	Aprende Comparte Distrae	“Los profesores están de acuerdo con la utilización de la lúdica como estrategia de enseñanza-aprendizaje del área de Lengua Castellana y Literatura”.
5. Enfoque metodológico	5.1 Enseñanza	Método crítico-social Tradicional Constructivista Aprendizaje significativo	“Enfoque metodológico que emplean los profesores de acuerdo a su formación profesional”.

ANEXO K
CATEGORIZACIÓN
INDAGAR SOBRE LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICO-PEDAGOGICAS CON ENFOQUE LUDICO
Entrevista a profesores

CATEGORIA	SUBCATEGORIA	INDICADORES	EVIDENCIA
1. Importancia de la lúdica.	1.1 Formación de los estudiantes	Campo amplio Potencial Desarrollo físico y psicológico Entendimiento del idioma	“Los profesores conocen la importancia de la lúdica”.
2. Utilización de la lúdica	2.1 Menores de 5 años y básica primaria	Básica primaria Básica secundaria Adultos	“Es importante aplicarla en todas las instancias de la vida porque se necesita mantener el cuerpo activo”.
3. Estrategias para motivar y promover	3.1 Enseñanza del área de Lengua Castellana y Literatura	Charlas Cuentos Cantos Dramatizaciones Consultas	“Promueven y motivan el aprendizaje del área de Lengua Castellana y Literatura”.
4. Planta física	4.1 Ventajas y desventajas	Distribución locativa excelente Perfecto estado Mala ubicación geográfica Escaso espacio para la recreación y el deporte.	“Las instalaciones del plantel son adecuadas, pero su ubicación geográfica no favorece porque carece de espacios recreativos”.
5. Juego en la educación	5.1 importancia en la enseñanza-aprendizaje	Enseñanza de normas. Valores Comportamientos Enfrentarse a los errores	“El juego permite el interés y este es utilizado para enlucirlo en cualquier área del conocimiento”.