

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL MEJORAMIENTO
EN EL APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA CON LOS ESTUDIANTES
DEL GRADO TERCERO DE LA ESCUELA SANTA BARBARA
JORNADA DE LA TARDE DEL MUNICIPIO DE PASTO**

MABEL MIREYA LASSO

JUAN CARLOS NARVÁEZ

UNIVERSIDAD DE NARIÑO

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS

EN ESPAÑOL Y LITERATURA

SAN JUAN DE PASTO

2003

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL MEJORAMIENTO
EN EL APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA CON LOS ESTUDIANTES
DEL GRADO TERCERO DE LA ESCUELA SANTA BARBARA
JORNADA DE LA TARDE DEL MUNICIPIO DE PASTO**

MABEL MIREYA LASSO

JUAN CARLOS NARVÁEZ

**Trabajo de grado como requisito para optar al Título de Licenciados en
Educación Básica con Énfasis en Español y Literatura**

Asesor

Mg. Jairo Rodríguez

UNIVERSIDAD DE NARIÑO

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BASICA CON ÉNFASIS

EN ESPAÑOL Y LITERATURA

SAN JUAN DE PASTO

2003

Nota de Aceptación

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

San Juan de Pasto, enero 2003

Las ideas y conclusiones aportadas en el presente trabajo de investigación son de responsabilidad exclusiva de los autores.

Artículo del acuerdo 324 del 11 de octubre de 1966, emanado del Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.

DEDICATORIA

Dios por darme la sabiduría y fortaleza para culminar una de mis metas, por estar siempre en mi camino guiándome y dándome la fuerza para seguir adelante.

A mis familiares y amigos por su colaboración en los momentos más difíciles.

JUAN CARLOS NARVAEZ

DEDICATORIA

Dios por ser mi guía y respaldo en los momentos más difíciles y llenarme de valor para seguir adelante y cumplir el sueño que me he trazado.

A mi esposo y mis hijos que con sacrificio y colaboración hicieron que culminara una meta en la vida.

A mis compañeros y en especial a Juan Carlos Narváez por ser quien me ayudo en la lucha para alcanzar mi sueño.

MABEL MIREYA LASSO

AGRADECIMIENTOS

Los investigadores expresan sus agradecimientos :

A Dios por habernos dado la vida y el valor para poder terminar la carrera a pesar de los momentos difíciles que tuvieron.

A la Universidad de Nariño por tener profesores de calidad, los cuales con sus conocimientos contribuyeron a lograr sus objetivos propuestos por el grupo investigador.

A nuestros jurados la profesora Pilar Londoño y al profesor Miguel Ángel López por su valiosa y oportuna asesoría.

Al profesor Jairo Rodríguez por su asesoría.

A la Escuela Santa Bárbara J.T y en especial a los niños del grado tercero por permitir el desarrollo de esta investigación.

CONTENIDO

| | Pag. |
|--|-------------|
| INTRODUCCIÓN | 22 |
| 1. EL PROBLEMA | 24 |
| 1.1 TEMA | 24 |
| 1.2 SURGIMIENTO DE ESTUDIO | 24 |
| 1.3 DESCRIPCION DEL AREA PROBLEMÁTICA | 25 |
| 1.4 FORMULACION DEL PROBLEMA | 27 |
| 1.5 JUSTIFICACION | 27 |
| 1.6 OBJETIVOS | 29 |
| 1.6.1 Objetivo general | 29 |
| 1.6.2 Objetivos específicos | 29 |
| 2. MARCO CONTEXTUAL | 32 |
| 2.1 CONTEXTO EXTERNO | 32 |
| 2.2 CONTEXTO INTERNO | 33 |
| 2.2.1 Filosofía y misión de la concentración escolar Santa Bárbara | 34 |
| 2.2.2 Misión | 35 |
| 2.2.3 Modelo pedagógico | 35 |
| 2.2.4 Principios y fines de la institución | 35 |

| | |
|---|----|
| 2.2.5 Perfil del Estudiante | 36 |
| 3. MARCO REFERENCIAL | 38 |
| 3.1 ANTECEDENTES | 38 |
| 3.2 MARCO LEGAL | 40 |
| 3.3 MARCO TEORICO CONCEPTUAL | 42 |
| 3.3.1 El Niño en el proceso educativo | 42 |
| 3.3.2 EL Niño y su Inteligencia | 43 |
| 3.3.3 Etapas sensoromotriz del niño. | 44 |
| 3.3.4 Etapas de las operaciones concretas | 46 |
| 3.3.5 ¿Qué es la pedagogía? | 47 |
| 3.3.6 Cultura | 50 |
| 3.3.7 Creatividad | 52 |
| 3.3.8 Recreación | 52 |
| 3.3.9 Lúdica | 53 |
| 3.3.9.1 Principios de la lúdica | 54 |
| 3.3.10 El Juego | 55 |
| 3.3.10.1 Clases de juego | 58 |
| 3.3.11 Competencias y sus clases | 59 |
| 3.3.12 La lectoescritura | 66 |
| 3.3.12.1 ¿Qué es aprender a leer? | 67 |
| 3.3.12.2 ¿Qué es saber leer? | 68 |
| 3.3.13. La escritura | 69 |

| | |
|--|-----|
| 4. METODOLOGÍA | 71 |
| 4.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN | 71 |
| 4.2 UNIDAD DE ANÁLISIS Y UNIDAD DE TRABAJO | 71 |
| 4.2.1. Unidad de análisis | 71 |
| 4.2.2 Unidad de trabajo | 72 |
| 4.3 MOMENTOS | 73 |
| 4.3.1 Aproximación y sensibilización de la comunidad educativa | 73 |
| 4.3.2 Construcción de pautas orientadoras | 74 |
| 4.3.3 Trabajo de campo | 74 |
| 5 ANÁLISIS DE INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN | 75 |
| 5.1 LA REALIDAD EN EL AULA | 76 |
| 5.2 QUE OPINAN LOS NIÑOS | 80 |
| 5.3 QUE DICEN LOS PADRES | 95 |
| 5.4 EL PAPEL DEL MAESTRO | 108 |
| 6 PROPUESTA | 121 |
| 6.1 JUGANDO MEJOREMOS EL PROCESO LECTOESCRITOR | 121 |
| 6.2 PRESENTACIÓN | 121 |
| 6.3 PRINCIPIOS | 122 |
| 6.4 JUSTIFICACIÓN | 124 |
| 6.5 OBJETIVOS | 125 |
| 6.5.1 Objetivo general | 125 |
| 6.5.2 Objetivos específicos | 125 |

| | | |
|-------|--------------------------------|-----|
| 6.6 | REFERENTES CONCEPTUALES | 126 |
| 6.7 | ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA | 131 |
| 6.7.1 | Conceptualización | 132 |
| 6.7.2 | Implementación de la propuesta | 134 |
| 7. | PLAN OPERATIVO | 136 |
| 8. | CONCLUSIONES | 146 |
| 9. | RECOMENDACIONES | 147 |
| | | |
| | BIBLIOGRAFÍA | 149 |
| | | |
| | ANEXOS | 153 |

LISTA DE CUADROS

pág.

Cuadro 1. Encuesta a niños del grado tercero, categorías y subcategorías

82

Cuadro2. Encuesta a padres de familia, categorías y subcategorías

97

Cuadro 3. Encuesta a profesores, categorías y subcategorías

109

Cuadro 4. Plan operativo

136

LISTA DE FIGURAS

Pág.

| | | |
|-----------|--|-----|
| Figura 1: | Escuela Santa Bárbara | |
| | | 31 |
| Figura 2: | Estudiantes del grado tercero | |
| | | 37 |
| Figura 3: | Encuesta a niños | |
| | | 81 |
| Figura 4: | Padres de familia | |
| | | 96 |
| Figura 5: | Niños con las cajitas sorpresa | |
| 139 | Figura 6: Niños llenando el crucigrama | |
| | | 142 |
| Figura 7: | Niños jugando a la ruleta | |
| | | 145 |

LISTA DE ANEXOS

| | pág. |
|--|-------------|
| Anexo A. Encuesta a estudiantes | 154 |
| Anexo B. Encuesta a padres de familia | 156 |
| Anexo C. Encuesta a profesores | 158 |
| Anexo D. Guía de observación | 160 |
| Anexo E. Algunos trabajos de los niños del grado tercero | 162 |

GLOSARIO

Aprendizaje: cambio relativamente permanente de la conducta que cabe explicar en términos de experiencia o práctica.

Creatividad: capacidad inherente en el ser humano para crear, inventar, construir, innovar y fortalecer de esta manera el pensamiento y el comportamiento significativo.

El juego: es una situación significativa en la que el niño recrea de manera imaginada la realidad, ofreciendo un contexto para plantearse problemas, movilizándolo el deseo del niño a través de actividades organizadas que tienen reglas fáciles de aprender y permiten desarrollar las habilidades comunicativas en el estudiante.

Lúdica: proceso que logra integrar lo emocional y lo racional en el ser humano, brindándole espacios de placer que evidencian el desarrollo físico y mental los cuales determinan su integridad. Es así como la lúdica está implícita en el juego abierta a lo imaginario, a la ventaja de crear y al goce que le da la gran posibilidad de soñar y vivir.

Pedagogía: arte de enseñar o educar a los niños. Persona versada en pedagogía de grandes cualidades como maestro. Ciencia que estudia los métodos y posibilidades de educación.

Propuesta pedagógica: posible recurso para el mejoramiento de la calidad educativo de los estudiantes con dificultad.

Lectura: acto comunicativo, es un proceso complejo de construcción de significados.

Escritura: uno de los aprendizajes básicos, es el medio para fijar de manera permanente pensamientos, experiencias, recuerdos y una forma de expresión, comunicación e intercambio.

RESUMEN

El presente trabajo titulado: “El juego como estrategia pedagógica para el mejoramiento de la Lectoescritura con los estudiantes del grado 3º de la Escuela Santa Bárbara J.T.” pretende concientizar a la comunidad educativa de la importancia del juego en el proceso de aprendizaje del niño. El jugar es una capacidad innata que la poseen los seres humanos, y por ello se lo debe implementar en las escuelas, es una nueva metodología que ayuda al estudiante a aprender mejor partiendo de lo que él siente y percibe en su contexto.

Para dar soporte a la investigación se compartió con la comunidad educativa diversas vivencias las cuales permiten reflexionar que de alguna manera se ha descuidado el hábito por la lectura y escritura. De esta manera se plantea una herramienta pedagógica que le permita al estudiante y al maestro apropiarse del conocimiento, gozar con el aprendizaje y proponer nuevos significados, sentidos y juicios de acuerdo con su contexto.

El maestro se debe preocupar por actualizar sus aspectos metodológicos y conceptuales, para dar al educando la oportunidad de asumir una cosmovisión más amplia, fomentar el desarrollo, la seguridad en sí mismo y en los demás, variar actividades y buscar nuevos recursos donde se note la creatividad y el ingenio del maestro y el estudiante.

El trabajo plantea alternativas de solución a uno de los problemas que más atención ha merecido, como es el caso de la Lectoescritura y la importancia de ésta en el proceso de construcción del conocimiento y de transformación no sólo del individuo sino de la comunidad que busca con afán descubrir nuevos caminos. Se sabe que la Lectoescritura es la herramienta mas valiosa para comunicarnos en todos los campos, es la materia prima para poder manifestar todos nuestros sentimientos, emociones y conseguir una aceptación en el círculo social.

ABSTRACT

The following study titled “El juego como estrategia pedagógica para el mejoramiento de la Lectoescritura con los estudiantes del grado 3º de la Escuela Santa Barbara J.T” tries to make the educative community be aware about the importance of the game in the child’s learning process. Playing is an innate capability that all human beings have, for that reason, it should be put into practice in all schools. It is a new methodology that would help the students to learn better starting from what they feel and perceive from their context.

To supports this research, many experiences were shared with the educative community in order to pause to think that the reading and writing habits have been neglected. For this reason, a pedagogical tool that allows the students and teachers to take advantage of what they learn and share, enjoy with learning and propose new meanings, senses and judgments according to their context is planned.

Teachers should be aware of increasing their knowledge by updating methodological and conceptual aspects, in order to give the students the opportunity to assume a wide vision of the world, the necessary encouragement to create the security in themselves and the others, the use of different activities and the search of new resources where their creativity and talent can be noticed.

This study also gives some alternatives to solve a problem that deserves lots of attention, the “Lectoescritura” and its importance in the process of constructing knowledge and the transformation of not only the individual but also the community that with eagerness look for new ways. It is well known that “Lectoescritura” is one of the most valuable tools used to communicate in all the fields, it is the channel which allow us to show our feelings, emotions and to obtain the acceptance in the society.

INTRODUCCION

Ante los constantes cambios educativos que afronta nuestro país, el grupo de investigadores mediante éste trabajo plantea le eminente necesidad de cambiar las metodologías que se dan en las instituciones educativas. Uno de estos cambios es el que se da a conocer en el presente trabajo de investigación que hace referencia al juego, el cual es un medio para fortalecer y mejorar el proceso de aprendizaje, en este caso la Lectoescritura, eso sí, teniendo en cuenta al maestro como eje central de dicho proceso.

El papel del maestro debe ser el de un guía, posibilitador del conocimiento en el estudiante; esto significa modificar muchas prácticas tradicionales que impiden el desarrollo del pensamiento autónomo del niño. Es fundamental que el aprendizaje de la Lectoescritura se realice desde la básica primaria porque es la base para la adquisición del saber en las diferentes áreas y grados de estudio.

La presente investigación didáctico – pedagógica se realizo en la Escuela Santa Bárbara J.T. con los estudiantes del grado tercero, mediante la observación directa, conversatorios, encuestas y observación de clases en donde se empleó el juego como medio de aprendizaje. La institución necesita desarrollar estrategias que aporten al estudiante diferentes mecanismos para realizar un buen

aprendizaje, aprovechando como técnica el juego que es el de mayor agrado y que hace despertar al máximo el potencial creador que los niños poseen.

Los resultados obtenidos, una vez efectuado el análisis de los testimonios y evidencias permite afirmar con propiedad que será de mucha importancia, implementar esta propuesta pedagógica, con el propósito de mejorar el aprendizaje de la Lectoescritura no solo en los niños del grado tercero sino en toda la institución.

1. EL PROBLEMA

1.1. TEMA

“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA EL MEJORAMIENTO EN EL APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA CON LOS ESTUDIANTES DEL GRADO TERCERO DE LA ESCUELA SANTA BARBARA JORNADA DE LA TARDE DEL MUNICIPIO DE PASTO”

1.2. SURGIMIENTO DEL ESTUDIO

Las razones que condujeron a realizar esta investigación están basadas en la necesidad de buscar nuevas estrategias para hacer de la Lectoescritura algo ameno y que le facilite al estudiante aprender sin complicaciones.

En los estudiantes del grado 3º de la Escuela Santa Bárbara J.T. se observan deficiencias en la escritura de textos, lo mismo que en la lectura, por este motivo se mira la necesidad de buscar métodos a través de los cuales el niño disfrute de la Lectoescritura y no por el contrario se convierta en un castigo para él.

El Ministerio de Educación Nacional pretende un mejoramiento de la Educación en Colombia y para ello ha generado una serie de estrategias, alternativas y métodos con los cuales los profesores puedan hacer de sus clases centros para desarrollar experiencias significativas que lleven a los estudiantes no solo al conocimiento, sino a construirlo a través de una alternativa como es el juego, el cual es un medio de esparcimiento y aprendizaje.

1.3. DESCRIPCIÓN DEL AREA PROBLEMICA

La lectoescritura es una de las tantas deficiencias que afrontan las instituciones educativas, debido a que muchos de los estudiantes no han tenido la oportunidad de leer y practicar la Escritura; por el contrario ellos prefieren realizar actividades complejas y más lúdicas como mirar T.V. o jugar con sus amigos.

Esta deficiencia aumenta día a día y por ello se deben buscar nuevas estrategias que conduzcan a despertar en el niño el amor y el interés hacia la Lectoescritura.

Se ha observado que en la Escuela Santa Bárbara J.T. no se aplica el juego como herramienta importante para el mejoramiento en el aprendizaje del niño, a pesar de que el juego es una actividad que desempeña un papel esencial en la práctica de las diferentes áreas del conocimiento y que sirven como motivación para facilitar el proceso educativo.

El objetivo con el grupo de investigación consiste en detectar porqué los niños no muestran interés hacia la lectura y escritura de textos y darles una solución ya sea a corto o mediano plazo.

Partiendo de lo observado se mira la necesidad de buscar nuevas estrategias que ayuden al niño a interesarse por la Lectoescritura, y qué mejor hacerlo de una forma eficaz que es a través del juego, el cuál les permitirá recrearse y al mismo tiempo adquirir hábitos lectoescritores.

Planteada la situación problémica surgen los siguientes interrogantes:

- ❖ Qué falencias presentan los estudiantes del grado tercero de la Escuela Santa Bárbara J.T. en el desarrollo de la Lectoescritura?
- ❖ Qué interés, gusto e inquietudes muestran los estudiantes hacia el desarrollo de la Lectoescritura?
- ❖ Qué papel desempeñan los padres de familia en el proceso Lectoescritor de sus hijos?
- ❖ Qué tipo de metodología aplica el profesor para la enseñanza de la Lengua Castellana en el campo de la Lectoescritura?

1.4. FORMULACION DEL PROBLEMA

¿Puede ser el juego una estrategia pedagógica para el mejoramiento del proceso Lectoescritor en los estudiantes del grado tercero de la Escuela Santa Bárbara J.T.?

1.5. JUSTIFICACION

Hace poco tiempo a los problemas de aprendizaje no se les daba la importancia necesaria, debido muchas veces al desconocimiento de estrategias, métodos y a la falta de capacidad y preparación de los docentes, este tipo de problemas se han presentado siempre, tanto en las escuelas publicas como privadas. La Lectoescritura es uno de los campos donde el fracaso escolar se manifiesta de forma mas aguda, la lectura y escritura han sido marginadas a diagnósticos y tratamientos que no han satisfecho las continuas y crecientes necesidades.

La Lectoescritura es muy importante, ésta implica el despliegue y el desarrollo de ciertas funciones psicológicas, cognitivas y lingüísticas que el niño va experimentando hasta llegar a un momento en que alcanza el nivel de madurez suficiente para poder descifrar la comunicación escrita e incorporar los signos gráficos a su lenguaje.

El grado tercero de la Escuela Santa Bárbara J.T. no es ajeno a la problemática antes planteada, y esta viviendo un proceso de aprendizaje de la Lectoescritura que no es acorde con las verdaderas necesidades e intereses de los estudiantes y la comunidad, por lo tanto, se hace necesario emprender acciones que los conlleve a una formación educativa acorde con los lineamientos políticos, económicos, sociales y culturales del mundo actual. Así mismo se mira que en la institución no se aplican nuevas estrategias, como el juego, el cual es parte fundamental para el mejoramiento del proceso Lectoescritor en los niños.

Se espera que el estudiante aprenda mejor por medio del juego, porque éste es una actividad que permite el desarrollo de las capacidades físicas, intelectuales y socio afectivas, puesto que ayuda a un proceso integral que puede ser aplicado como método pedagógico en las diferentes áreas, especialmente en la lengua castellana en el campo de la Lectoescritura.

La investigación beneficiará no sólo a estudiantes, sino a padres de familia y a profesores porque:

Los estudiantes, a través del juego querrán leer y escribir con mayor interés.

Los padres de familia, quienes observarán cambios de la apatía al gusto por la Lectoescritura y en general por el aprendizaje de todo lo que acontece alrededor de la vida del estudiante.

Los profesores porque salen de la rutina didáctico – pedagógica y ésta hará que su desempeño sea eficiente y más eficaz en el área de Lengua Castellana especialmente en la Lectoescritura y pueda ser aplicada en las demás áreas del plan de estudios.

El presente proyecto se basa en analizar cual es la problemática y cuál es la propuesta alternativa que se puede brindar para que el niño se interese por el aprendizaje; porque cuando éste es interesante para una persona, ésta participa con voluntad y el juego haría que el estudiante que trabaja individualmente, encuentre en el juego un apoyo que le permita integrarse, sentirse mas seguro y al mismo tiempo obtener un mejoramiento en su educación.

1.6. OBJETIVOS

1.6.1 Objetivo General. Reconocer el juego como estrategia pedagógica para el mejoramiento del proceso Lectoescritor en los estudiantes del grado tercero de la Escuela Santa Bárbara J.T., con el fin de elaborar una propuesta pedagógica que facilite el aprendizaje en los niños.

1.6.1. Objetivos Específicos :

- ❖ Identificar las falencias que presentan los estudiantes del grado tercero de la Escuela Santa Bárbara J.T. en el desarrollo de la Lectoescritura.

- ❖ Identificar el interés, gusto e inquietudes que presentan los estudiantes hacia el desarrollo de la Lectoescritura.

- ❖ Identificar el papel que desempeñan los padres de familia en el proceso Lectoescritor de sus hijos.

- ❖ Identificar el tipo de metodología que aplica el profesor para la enseñanza de la Lectoescritura

- ❖ Elaborar una propuesta pedagógica centrada en el juego que responda a las necesidades detectadas.

Figura 1. Escuela Santa Bárbara



2. MARCO CONTEXTUAL

La presente investigación se realizará con los niños del grado tercero de la Escuela Santa Bárbara J.T. y la información esta relacionada con el P.E.I. de la institución.

2.1. CONTEXTO EXTERNO

La Escuela Santa Bárbara se encuentra ubicada en la zona Sur Oriental de la Ciudad de San Juan de Pasto, en el Barrio Santa Bárbara.

Como institución pertenece al núcleo Educativo Santo Sepulcro No. 3ª , que tiene como sede el Colegio Jhon F. Kennedy del Barrio El Ejido.

Sus limites son:

Al norte con la calle 21ª

Al oriente con la Kra. 5E

Al sur con la calle 21

Al occidente con la carrera 3E

La economía de la zona, esta basada en diversidad de trabajos, medianas empresas, así como negocios varios y ocasionales.

Entre la diversidad de trabajos podemos mencionar:

Constructores, cerrajeros, mecánicos, albañiles, carpinteros, panaderos, conductores, comerciantes y empleados en el sector privado y oficial. En cuanto a la mediana empresa se encuentran graneros y tercenos; vendedores ambulantes de electrodomésticos menores, de ropa y calzado que incluso viajan por fuera del departamento, también hay vendedores de frutas, tarjetas, adornos etc.

Las madres igualmente contribuyen al ingreso familiar y en algunos casos ellas son cabeza de familia.

2.2. CONTEXTO INTERNO

La Concentración Escolar Santa Bárbara fue creada en el año 1954 con el nombre de Escuela No. 4, en el barrio El Tejar, donde inicio labores y funcionó hasta 1962. En este año paso al Barrio Santa Bárbara, en el actual edificio construido por la Alianza Nacional para el Progreso. En septiembre de 1974 inicio labores con sus dos jornadas mañana y tarde.

2.2.1. Filosofía y Misión de la Concentración Escolar Santa Bárbara. La escuela Santa Bárbara busca la formación integral de los estudiantes teniendo en cuenta los aspectos socioculturales, científicos, tecnológicos y éticos. Para ello la filosofía es la siguiente:

- ❖ **Socializante y Autónoma:** con ella busca integrar y proyectar al estudiante hacia el desarrollo y a la comunidad, creando condiciones que faciliten la participación en actividades grupales, interescolares y comunitarias.
- ❖ **Democrática y Liberada:** que facilite el desarrollo de la capacidad de elegir y de responder por sus actos.
- ❖ **Dinámica y científica:** abierta al cambio, a la transformación y al desarrollo.
- ❖ **Creativa y transformadora:** que le permita una producción intelectual, afectiva encaminada a la transformación del individuo.
- ❖ **Investigativa e innovadora:** que por medio de la investigación llegue al fondo de los problemas y plantee las respectivas soluciones.
- ❖ **Formativa para la vida:** que la formación sea integral de modo que pueda responder a los retos que le impone la vida.

2.2.2. Misión. La misión de los Directivos, Docentes y Comunidad Educativa de la Concentración Escolar Santa Bárbara será la de apropiarse en forma responsable de métodos, técnicas y estrategias que posibiliten el desarrollo y el logro de objetivos.

2.2.3. Modelo Pedagógico. Están enmarcados en la pedagogía activa, concibiendo una educación que oriente a la autodeterminación personal y social, desarrollando una conciencia crítica por medio del análisis y la transformación de la realidad, siendo el maestro el orientador, asesor del proceso para la construcción del conocimiento.

2.2.4. Principios y Fines de la Institución. La concentración Escolar Santa Bárbara propenderá por:

- ❖ El pleno desarrollo integral del educando en los aspectos físico psíquico, intelectual, moral, social y político.
- ❖ La participación democrática
- ❖ Que el estudiante participe en las decisiones de la institución y de la comunidad.
- ❖ El desarrollo de una conciencia ecológica para la conservación, mejoramiento y protección del medio ambiente.

- ❖ La formación para la prevención y preservación de la salud física y mental, fomentado en los estudiantes hábitos de higiene y la utilización del tiempo libre.
- ❖ La formación de un estudiante crítico, investigativo, técnico y creativo que facilite su proceso educativo y social.
- ❖ La consolidación de la identidad colombiana.

2.2.5. Perfil del Estudiante. La institución formará estudiantes teniendo en cuenta necesidades y características de la comunidad educativa, por lo tanto se preocupará para que el estudiante se identifique por:

- ❖ El respeto y la práctica de los valores y derechos humanos.
- ❖ Vivir y actuar democráticamente haciendo buen uso de su libertad.
- ❖ La integración a la comunidad.
- ❖ El desempeño responsable de las actividades administrativas y culturales que propicien el progreso y avance de la institución.
- ❖ La dedicación, el esfuerzo y la participación con el fin de alcanzar un nivel académico adecuado que le permita ingresar a Estudios Superiores.
- ❖ El amor a la naturaleza y la decisión de aprovecharla racionalmente.

Figura 2. Estudiantes del grado tercero



3. MARCOREFERENCIAL

3.1. ANTECEDENTES

El juego es una fuente de expresión y por ello se le debe dar la importancia necesaria, debido a que ayuda al aprendizaje en el estudiante; Lo primordial es que el juego sea algo agradable para que al niño se le facilite leer y escribir.

Las investigaciones que se han realizado buscan mejorar el proceso Lectoescritor en los educandos, debido a lo anterior se mira que sobre éste proceso se han realizado algunos trabajos.

Antecedentes al presente trabajo los siguientes estudios:

El trabajo titulado “El aprendizaje del proceso Lectoescritor a partir de la creatividad en el grado tercero de la Escuela Urbana de Niñas del municipio de Colón Génova” adelantado por los estudiantes Betty Nerieth Muñoz L., Fulvia María Gómez y Nohemy Argote en el año de 1998, en el programa de Orientación Educativa tuvo un propósito general que fue el de desarrollar el proceso Lectoescritor por medio de la creatividad y llegaron a la conclusión que este proceso debe poseer un descubrimiento permanente que posibilite la creación y sea algo atractivo para el estudiante.

En 1999 se adelantó el trabajo titulado “los juegos tradicionales como estrategia pedagógica” por Herminia Caviedes Lara y José Tirso Ordoñez Narváez en el programa de especialización en administración educativa con el propósito de determinar los logros Lectoescritores por medio de nuevas estrategias, en este caso los juegos tradicionales como recurso pedagógico innovador y se concluye que la acción pedagógica debe tener como punto de partida lo que el niño sabe y le gusta, en donde los espacios contribuyan al desarrollo del estudiante en el proceso cognitivo.

Por otra parte, en el año de 1999 se adelantó el trabajo titulado “principales dificultades en el aprendizaje de la Lectoescritura en los estudiantes del grado segundo de la Escuela Popular Champagnat de la ciudad de Pasto por la estudiante Gloria Isabel Jurado Benavides del programa Orientación Educativa, con el propósito de analizar las principales dificultades que se presentan en la Lectoescritura y elaborar una cartilla pedagógica que ayude a prevenir o corregir las dificultades encontradas en el aprendizaje de la Lectoescritura y se concluye que por medio de ésta cartilla se le facilite al niño el aprendizaje de una manera sencilla y amena.

3.2. MARCO LEGAL

El presente estudio se fundamenta en las siguientes normas:

La Constitución Política de Colombia en su artículo 70 manifiesta: “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”.¹

La Constitución Colombiana también ampara el juego en los niños como Derecho fundamental, Art. 44 “Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre, y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y el amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión serán protegidos”²

La Ley General de Educación en su Art. 5º, Numeral 10, como un fin de la educación destaca:

¹ REPUBLICA DE COLOMBIA. CONSTITUCION POLITICA DE COLOMBIA, Bogotá, 1991

² Ibid, Pág. 42

La formación para promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre.³

Vemos que la actividad lúdica en el niño esta amparada por el orden institucional Colombiano, mediante el juego se logra la formación, recreación y al mismo tiempo la integridad como ser humano.

La Resolución Ministerial No. 2343 del 5 de Junio de 1996, en su Art. 16 numeral 5 referente a los lineamientos para el ejercicio de la autonomía curricular expresa:

“La organización de las actividades formativas culturales, recreativas y deportivas deberán atender de manera general el desarrollo del sentido y de la capacidad

lúdica natural del educando que debe impactar el uso creativo y satisfactorio de su tiempo, todas las dimensiones de su desarrollo y su desempeño”⁴

³ LEY GENERAL DE EDUCACION Santa fe de Bogotá: CASE. 1994. Pág. 4

⁴.REPUBLICA DE COLOMBIA MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL. Resolución 2343 de Junio 5 de 1996. Pág. 49

En los fines de la Educación se destaca la integración de diferentes áreas de estudio, en el acceso a la ciencia, la técnica y la cultura. En los objetivos generales del Educación Básica, en el artículo 20, señalan la importancia de:

Desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente.

En los estudiantes de Educación Básica se fomentará el hábito por la lectura comprensiva, escribir correctamente, desarrollar el arte de escuchar y expresarse sin dificultades.

3.3. MARCO TEORICO CONCEPTUAL

3.3.1. El Niño en el Proceso Educativo. Para estudiar al niño se deben abordar aspectos socioculturales, históricos, afectivos, psíquicos entre otros. Desde lo cognoscitivo al niño se le concibe como un sujeto activo que construye conocimientos mediante acciones propias de él.

Ser activo no es hacer muchas cosas, tampoco es tener una actividad determinada, Ferreiro y Teberoski (1979: 32 –33), tomando como base los planteamientos de Piaget, define al sujeto activo como aquel que compara,

excluye, ordena, reordena, categoriza, comprueba, formula hipótesis en acción interiorizadora o en acción afectiva según su nivel de desarrollo.⁵

El niño como sujeto activo, ante la Lectoescritura plantea hipótesis al intentar comprender las diferentes formas de comunicación, construye sus reglas y está ordenando permanentemente y reorganizando sus propias construcciones desde temprana edad, de tal forma que cuando ingresa a la escuela no solo ha aprendido a caminar, hablar sino incluso a escribir y leer a su manera.

3.3.2. El Niño y su Inteligencia. La nutrición, el ambiente, la satisfacción de las necesidades básicas, físicas, pedagógicas, son elementos de mucha importancia en el desarrollo de la inteligencia del niño, éste al nacer presenta un gran potencial intelectual que con el pasar de los años le permite realizar juicios apropiados, afrontar nuevos problemas, situaciones y experiencias con las cuales obtendrá un aprendizaje significativo.

El ambiente juega un papel importante en el desarrollo intelectual del niño, pues este necesita de muchos estímulos para poder alcanzar uno a uno sus objetivos, él también debe ser estimulado por sus profesores y no reprimirlo como generalmente sucede.

⁵ Pedagogía y Currículo. La enseñanza de la lectura y la Escritura MEN. No. 6. Bogotá, 1993. Pág. 33

La imaginación es algo positivo e importante para aumentar la capacidad intelectual del niño, ésta lo ayuda a adaptarse a las cosas y situaciones que le sirven como practica, para adecuarse y manejar la vida real y lo principal es que despierta su creatividad. Es importante promover la imaginación del niño por medio del juego, de material que implique creación de ejercicios y experiencias de aprendizaje.

Lamentablemente, se mira que la educación está encaminada a darle al estudiante las cosas hechas, las cuales hacen que el niño se vuelva pasivo, no creativo y sin estimulación para actuar.

3.3.3. Etapas Sensoriomotriz del Niño. Piaget considera que el desarrollo humano ocurre gradualmente a través de una serie de etapas ordenadas y secuenciales, así:

1. **“Etapa sensoriomotriz:** de 0 a 2 años. Primero el niño responde por reflejos, luego organiza su actividad sensoriomotriz con el medio ambiente.
2. **Etapa preoperacional:** de 2 a 7 años. Pensamiento egocéntrico e ilógico. El niño empieza a utilizar símbolos para representar los objetos, lugares, personas del medio ambiente, lo que se manifiesta en el lenguaje, dramatización e imitación, es decir, desarrolla un sistema de símbolos diferente a la realidad que la representan.

3. **Etapas de operaciones concretas:** de 7 a 11 años. Esta adquiriendo capacidad para pensar lógicamente, para comprender conceptos que utiliza sistemáticamente para adaptarse al medio ambiente.

4. **Etapas de operaciones formales:** de 12 – 15 años. El niño ya piensa en términos abstractos sin dejar a un lado los conceptos; puede tratar situaciones supuestas y reales”⁶

“En consecuencia, el proceso de aprendizaje debe ser gradual y continuo, teniendo en cuenta el desarrollo intelectual y la edad de los niños como lo estipula la ley 115 en su artículo 21, literal 9; de lo contrario, se corre el riesgo de incurrir en errores que afecten negativamente el desarrollo integral de los estudiantes al exigírseles demasiado o en el caso contrario, al presentarles actividades que no logren colmar sus expectativas e intereses porque no están acordes a su desarrollo mental y cronológico, causando desmotivación y apatía por el área del conocimiento objeto de estudio. Por esta razón, es fundamental que los educadores conozcan muy bien cada una de las etapas expuestas en la psicología del desarrollo y estén conscientes de la trascendencia y significancia de su labor, ya que diariamente se trata con los niños, y desde allí se debe iniciar un proceso que nos lleve a adoptar una nueva connotación sobre el niño, ya que por mucho tiempo se ha tenido una concepción

⁶ ARCINIEGAS ROJAS, Yolanda. Pedagogía del Desarrollo. Pág. 209 -210

errónea, dándole un tratamiento igual al de los adultos o considerándolo como un adulto pequeño capaz de desenvolverse en el mundo de los adultos de la misma forma que ellos.

Quienes propusieron el desarrollo cognoscitivo, describen el aprendizaje como un proceso en el cual el niño actúa sobre el mundo inmediato para construir un concepto crecientemente elaborado de su realidad; además, el aprendizaje debe ser activo, permitiendo que el niño interactúe libremente con los demás niños y construya sus propios conocimientos con la orientación, compañía y apoyo de su maestro”⁷

3.3.4. Etapa de las Operaciones Concretas. “El nivel de primaria se ubica en lo que Piaget llama el período de operaciones concretas y corresponde las edades entre los 7 y 12 años. En esta etapa el niño desarrolla la capacidad de razonar acerca de los objetos concretos; es capaz de utilizar los símbolos en una forma, más bien sofisticada, para luego realizar operaciones y actividades mentales; el uso de representaciones mentales de las cosas y los hechos, le permite adquirir bastante destreza en la clasificación y manejo de los números, en la selección y en la comprensión de los principios de conservación; puede descentrar, es decir,

⁷ HOMMANN, Mary y WEIKART, David. La Educación de los Niños Pequeños en Acción. Trillas S.M. México. 1999. Pág. 28-29

tomar todos los aspectos de una situación cuando se está sacando una conclusión, en lugar de estancarse en un aspecto como lo hace en la etapa preoperacional. También comprende las características reversibles de la mayoría de operaciones físicas. Mas o menos en este momento, el egocentrismo empieza a disminuir y comienza a concebirse como algo distinto y separado del resto del universo, incluyendo a las otras personas. La capacidad de comunicarse también mejora, al igual que su capacidad para hacer juicios morales, lo cual se hace más flexible con la maduración y con las situaciones con sus iguales”

Esta etapa es de mucha importancia, puesto que es en donde la mayoría de los niños entran a la escuela e inician su educación primaria; el niño se encuentra en un periodo en donde tiene la posibilidad de centrar todo su esfuerzo en las tareas de desarrollo intelectual y social.

En el desarrollo intelectual, el niño es capaz de realizar operaciones concretas, las cuales consisten en establecer clases y relaciones con objetos concretos; al concepto de operación está ligada la reversibilidad, es decir, hacer operaciones en los dos sentidos. Su pensamiento se hace estable y lógico pero todavía no es capaz de manejar las ideas abstractas.

3.3.5. Qué es pedagogía? . La pedagogía se entiende como el discurso sobre la educación, como una disciplina en proceso de construcción, con su campo intelectual de objetos y metodologías. Esta conformada por un grupo de nociones

y prácticas que tratan del conocimiento, del hombre, del lenguaje de la enseñanza de los saberes, de la escuela y del maestro; cuya meta y principio es la formación humana.

Esta formación debe ser perdurable, con valores y criterios que lleguen a ser parte de la vida del individuo; donde el conocimiento, el aprendizaje y las habilidades son los medios para formar un ser espiritual, capaz de romper con lo inmediato y lo particular.

Según Florez, la elaboración pedagógica centrada en el concepto de formación presenta ciertos sentidos que se han fundamentado como principios esenciales de la pedagogía.

1. La afectividad vivenciada primero en el afecto materno y luego en la comprensión del maestro, uniendo la parte cognitiva con la afectividad.
2. La experiencia natural, parte de la naturaleza del niño, de sus intereses y necesidades.
3. La influencia del medio natural y sociocultural sobre el sujeto.
4. La humanización del niño como proceso constructivo interior y diferenciado.
5. El aprendizaje en los niños se desarrolla con base en su propia actividad.
6. Relación maestro – estudiante, donde el primero es un ejemplo de superación y crítica, para el crecimiento y desarrollo de la autonomía.
7. El juego como la mayor experiencia de interacción social

8. Individualización, reconocer las diferencias propias de cada persona.⁸

Ante esto, la pedagogía se encamina hacia la formación de seres autónomos, capaces de hacer cosas nuevas, de ser creativos, investigativos, críticos, descubridores, que no se conforman con explicaciones simples sino que por el contrario, buscan ir mas allá de la repetición y la memorización.

Pero el campo de la pedagogía es mucho mas amplio; según Florez se encuentra definido por niveles de interacción de saberes y proyección investigativa. El primer nivel está centrado en el eje de la formación, como misión y principio. El segundo nivel está compuesto por los modelos pedagógicos , los conceptos y estrategias planteadas para las

acciones pedagógicas y el tercer nivel, constituido por la práctica aplicación y acciones concretas de enseñanza previamente guiadas y planeadas por la pedagogía.

Con lo expresado, la escuela debe ser el espacio pedagógico abierto para la discusión y el debate, en donde se generen nuevos conceptos, propuestas, observaciones y críticas. “Se requiere de un maestro no tanto, como promotor de receptividad, de información ya elaborada, si no como provocador de espacios de

⁸ FLOREZ OCHOA, Rafael. Hacia Una Pedagogía de Conocimientos. Nomus. Bogotá, 1994. Pág . 115 - 118

interpretación, de argumentación y de proposición de información novedosa y de nuevo aprendizaje.⁹

3.3.6. Cultura . Desde tiempo atrás la cultura ha diferenciado al hombre de los animales, porque por medio de ella, éste ha accedido a la ciencia y además le ha permitido mantener una relación con los demás y conocerse a si mismo.

El hombre a través de los tiempos le ha dado un carácter naturalista concibiéndola como la formadora de espíritu, reservada a unos cuantos aristocráticos.

“En la actividad, se da más valor al concepto de la llamada “Cultura General” que debe ser abierta no limitante que comprenda las ideas y conceptos ajenos aunque no los comparta; además de ser relacionada con el pasado para que permita formar juicios valorativos.

El mismo concepto es tomado por sociólogos y antropólogos para enseñar el conjunto de modos de vida creados, aprendidos y transformados de una generación a otra, entre los miembros de una sociedad, y en este sentido no es una formación individual sino la formación colectiva y anónima de un grupo social

⁹ GUAZMAYAN, Carlos; RAMIREZ, Roberto, Elementos Conceptuales Para la Formación de Docentes en las Facultades de Educación. Universidad de Nariño. Pasto, 2000. Pág. 41

que comprende desde las actividades cotidianas y simples hasta las mas refinadas e ilustradas”¹⁰

La cultura facilita las relaciones personales, porque hay mayor correspondencia entre las expectativas de miembros que participan en la interacción, en la medida en que conocemos el comportamiento que se espera de conformidad con nuestra cultura así como el comportamiento de los distintas personas con las que nos encontramos en interacción.

La cultura se adquiere por diversos mecanismos de socialización, se proyecta y constituye lo que Kardiner denomina “la estructura básica de la personalidad societal” ¹¹. Sin embargo, ésto no quiere decir que la cultura no pueda modificarse, sustituirse o constituirse.

Algunos elementos de la sociedad y la cultura pasan a ser integrantes de la estructura de la personalidad del individuo; este adquiere las maneras de obrar, sentir y pensar, acorde con las expectativas que la sociedad tiene de él.

¹⁰ PEDAGOGICO UNIVERSAL. Prolibros. Santa fe de Bogotá. Pág. 327.

¹¹ KARDINER, Abraham. El Individuo y su Sociedad. Pág 30

3.3.7. Creatividad. Este término ha sido estudiado por psicólogos, pedagogos y otros especialistas; los psicólogos y pedagogos de varias corrientes educativas, conciben al referirse a la existencia de una potencial creativo innato, en que este es un don cuyo desarrollo dependerá de las oportunidades que se le brinde para crecer.

Neil define la creatividad como un compromiso y sostiene que el potencial creativo es innato pero que lo se ha abandonado sin fomentar su crecimiento y desarrollo, pues no se le presta la debida atención.

Las instituciones educativas deben estar en la capacidad de hacer programas escolares en los que este presente el desarrollo del potencial creativo innato de cada niño, de toda la comunidad educativa, obteniendo como resultado una forma creativa de vivir que sería aplicada en todo momento y en los actos que cada uno realice, así seríamos capaces de dar respuestas a los múltiples problemas que enfrentamos a diario.

3.3.8 La Recreación. Relacionar el concepto de recreación solo con la actividad juego, es una idea frecuente pero no se puede afirmar que toda recreación es juego, ni todo juego es recreativo.

No se requiere de ninguna manera dar al juego como elemento lúdico en su esencia, un tratamiento de subestimación; la reflexión a la cual se invita es a no tomar el juego como la única expresión recreativa del ser humano.

Jhon Finley: dice que la palabra recreación es bastante amplia como para abarcar “el juego” en todas sus expresiones y también en muchas actividades generalmente no se considera como tales: música, teatro, cualquier actividad libre y especialmente toda acción creadora que contribuye al enriquecimiento de la vida.

Jugar es libertad, así ha sido realmente, es un fenómeno principal en todo ser humano. Es un hecho habitual, familiar y social que todos llegamos a practicar y conocer íntimamente. Es una forma especial de adquirir y valorar el contacto personal y social con quienes diariamente se convive, puesto que la comunicación, recreación, compañía y participación tienen que ver con los humanos, la sociedad y la cultura dentro de la cual se vive.

3.3.9. Lúdica: el término lúdico o lúdica proviene del latín Ludus que significa juego. La Lúdica se asume como una dimensión del desarrollo humano, como un factor decisivo para enriquecer dicho desarrollo, es una necesidad humana de sentir, expresar, comunicar y producir emociones como reír, gritar, gozar, orientados hacia la construcción de conocimientos a través de la percepción, representación e imaginación.

La lúdica comprende una amplia gama de actividades o formas de expresión como: escuchar música, coleccionar estampillas, hacer chistes, el baile, la observación, imaginar, etc., donde se da el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

La actividad lúdica constituye el potenciador de los diversos planos que configuran la personalidad del niño. El desarrollo sicosocial, la adquisición de saberes la conformación de una personalidad son características que el niño va adquiriendo o apropiando a través del juego y en el juego. Así tenemos que la actividad lúdica no es algo ajeno, o un espacio al cual se acude para distencionarse sino una condición para exceder a la vida, al mundo que nos rodea.

3.3.9.1. Principios de la lúdica: De la teoría se derivan los 3 derechos fundamentales del ser humano: el principio del placer, del pensar y de la ternura.

El principio del placer abarca el derecho a graficarnos y a regalarnos oportunidades positivas, toda nuestra vida debe estar llena de actividades placenteras que regocijen y fortalezcan nuestro espíritu, puesto que el placer es la sensación subjetiva de tranquilidad, felicidad, de agradables sentimientos, entusiasmo sicofísico y plenitud que posibiliten el ser y que existen en condiciones de equidad placenteras.

El principio del pensar es otro derecho fundamental del ser humano. Pensar es la capacidad de interpretar correctamente nuestra realidad de imaginar mundos nuevos donde el hombre es el centro de su propia historia. Es decir edificar sueños y materializarlos plenamente.

El principio de la ternura comprende el cuidado inteligente, amable, solidario, comprensivo y afectuoso que debemos tener en nuestras relaciones con los demás, especialmente con nuestros estudiantes quienes en muchos casos son seres faltos de afecto y apoyo con una personalidad frágil que requiere fortalecerse y desarrollarse como requisito para ejercer su libertad.

La ternura se expresa con palabras, gestos, tonalidades de voz, contactos corporales, actitudes de reciprocidad y gestos de acogimiento, es la disposición a fomentar y no dañar nunca la singularidad del otro.

3.3.10. El Juego. El juego es una obra de imaginación, de construcción de situaciones imaginarias, de algo que no es literalmente real. Se pueden presentar dos motivos, el primero: hace referencia a los sucesos ficticios constituyen el producto de actividades como el cine, la fotografía, la literatura y sus diversos géneros. En estas argumentaciones podemos hallar un segundo motivo: la oposición entre lo ficticio y la realidad. La base de esta contradicción es establecido en términos de lo tangible y lo intangible, lo verificable y lo no

verificable, lo que es producto de la imaginación y lo que es producto de lo racional, lo lógico.

Sin embargo, aún lo arbitrario de los recursos narrativos existentes en un juego tiene como referentes la realidad a los conocimientos que tenemos del mundo.

Según Piaget:“Los métodos de educación de los niños exigen que les proporcione un material conveniente, con el fin de que por el juego ellos lleguen a asimilar las realidades intelectuales, las que sin ellos seguirán siendo exteriores y extrañas para la inteligencia infantil”¹²

El juego se encuentra ligado a la cotidianidad como experiencia cultural, siendo un espacio que va unido al diario vivir y se manifiesta a su génesis. El juego se puede entender como un mecanismo para potenciar la lógica y la racionalidad o para reducir las tensiones nacidas de la imposibilidad de realizar los deseos, con el juego se logra potenciar las zonas de desarrollo humano, desde lo cognitivo, lo cognoscitivo y las operaciones mentales; desde la creación de normas sociales e institucionales; desde la creación de nuevos objetos y productos de la literatura y el arte a través del sentido y del sin sentido y desde la relación del desarrollo emocional y efectivo que produce el juego con la inteligencia.

¹²PIAGET, Jean. Psicología y Pedagogía Pág. 158.

“El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y especiales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente”¹³

Este concepto parece adecuado para comprender todo lo que denominamos juego, en los niños y en los adultos: juego de fuerza y habilidad, exhibiciones y representaciones. Esta palabra juego, puede ser considerada como uno de los elementos fundamentales de la vida.

El juego en relación con el niño es necesario y se lo debe implementar en los programas de nivel académico, puesto que el juego es la profesión del niño. “El juego proporciona al niño la alegría, de la creación, el triunfo del placer estético, de la calidad. Una alegría análoga brinda también un buen trabajo. En eso consiste la similitud entre el juego y el trabajo”.¹⁴

A través del juego se logra que el aprendizaje sea algo emocionante, le permite al niño una participación acorde a sus facultades, destrezas y el aprendizaje se da

¹³ HUIZINGA, Johan, Homo Ludens. Editorial Alianza. Madrid. 1996. Pág 43-44

¹⁴ MAKARENKO AS. Conferencias Sobre la Educación Infantil. Cuarta Conferencia. Moscú. 1987.

en forma libre, desprevénida; puede jugar con su conocimiento empírico de los hechos y así aprender.

3.3.10.1. Clases de Juego. Existen varias clases de juegos que ayudan a que el niño pueda aprender mas fácilmente, entre ellos podemos nombrar:

- ❖ **Juegos de afirmación:** son aquellos que tratan de favorecer el ambiente de la comunicación, evaluando las dificultades surgidas, así como también en la vida cotidiana.

- ❖ **Juegos libres:** todos los juegos son espontáneos, aparecen especialmente en los primeros años, se caracterizan por la naturalidad en los movimientos y libertad de escogencia, de acuerdo con los gustos y habilidades de cada niño.

- ❖ **Juegos Pedagógicos:** son los juegos que aprovechan la tendencia natural del educando con fines formativos e instructivos. Si esto, se aplica adecuadamente favorecerá positivamente al desarrollo de funciones sicomotoras, cognoscitivas, lingüísticas, afectivas y significativas.

- ❖ **Juego del Lenguaje:** son la expresión oral, escrita e interpretación que enriquecen y estimulan el lenguaje de los estudiantes liberándolos de la prevención y el miedo de expresarse, llevándolos a una participación mas activa y comprometida en el proceso de la interacción y comunicación social.

- ❖ **Juegos de Comunicación:** son los juegos que buscan estimular la comunicación verbal en grupo.

- ❖ **Las Dinámicas:** son esenciales en la recreación del aprendizaje, permiten la espontaneidad y el uso de la creatividad facilitando la comunicación y potenciando el crecimiento humano. Se utilizan para relacionar el grupo, facilitan la comunicación interpersonal y fomentan el liderazgo. Las dinámicas son útiles en la exposición de temas, en los debates y en la retroalimentación de los mismos. Constituyen en la educación un instrumento fundamental que se manifiesta en la percepción, análisis y experimentación de la realidad.

3.3.11. Competencias y sus Clases. Para abordar el tema de la competencia comunicativa, es conveniente definir el término competencia que según Chomsky, se refiere a “la capacidad interiorizada por los individuos de un sistema finito de reglas que le permiten producir e interpretar cualquier oración gramatical de su lengua”¹⁵.

¹⁵ CORREA, J, *Hacia una Didáctica de la Argumentación*. Bogotá: Colciencias, 1999. Pág. 35

Posteriormente, el teórico norteamericano Dell Hymes¹⁶, en 1971 y en 1974, planteaba la necesidad de ampliar los estrechos márgenes propuestos por Chomsky y habló de una competencia comunicativa, entendida como el conocimiento implícito de un hablante, acerca de las reglas psicológicas, culturales y sociales presupuestas por la Comunicación. Con lo anterior no se estaba negando la concepción de una competencia lingüística, sólo se la hizo depender de mayor rasgos a la comunicativa. Otra reflexión para esclarecer el mismo concepto acerca de la competencia es la que han hecho Halliday y Hasan entendida como el saber acerca de los diferentes códigos que intervienen en un proceso de comunicación que permite asignar el grado de coherencia que un texto requiere para su comprensión.

La Competencia Comunicativa entendida como el conjunto de procesos y conocimientos de diverso tipo - lingüísticos, sociolingüísticos, estratégicos y discursivos que el hablante – oyente – escritor – lector – deberá poner en juego para producir o comprender discursos adecuados a las situación y al contexto de comunicación y al grado de formalización requerido. De esta manera trasciende la noción Chomskiana de competencia lingüística y supone concebirla como parte de la competencia cultural, es decir, “como el dominio y la posesión de los procedimientos, normas, y estrategias que hacen posible la emisión de

¹⁶ . Ibid. Pág. 36.

enunciados adecuados a las intenciones y situaciones comunicativas que los interlocutores viven y protagonizan en contextos diversos”¹⁷

Los contenidos de la enseñanza utilizados en el enfoque comunicativo: a) enseñanza el lenguaje necesario para expresar y comprender diferentes clases de funciones tales como solicitudes, descripciones, expresiones de agrado y de desagrado; b) Se basan en programas comunicativamente organizados; c) Enfatizan el uso de la comunicación, el uso del lenguaje apropiado en diferentes situaciones y el uso del lenguaje para realizar distintas clases de tareas, por ejemplo solucionar problemas, obtener información, etc, mediante la utilización del lenguaje en el logro de la intención social de los individuos.

Además de la competencia comunicativa encontramos la competencia cultural, lingüística, pragmática, tímica e ideológica. En cuanto a la competencia cultural se asume como “el saber interiorizado acerca de su universo cultural, así como el del cruce cultural que se establece al reconocer la existencia y el valor de múltiples culturas que se hallan en permanente interacción”¹⁸

¹⁷ LOMAS, Carlos y otros. Ciencias del Lenguaje, Competencia Comunicativa y Enseñanza de la Lengua. En: Papeles de Pedagogía. Barcelona: Piados, 1993. Pág.15.

¹⁸ CORREA, J. Hacia una Didáctica de la Argumentación. Bogotá: Colciencias, 1999. Pág.39.

Según Correa, al citar a Geertz, cuando dice “no existe una naturaleza humana independiente de la cultura”, se considera que el mundo exterior proporciona una serie de elementos que todo ser interioriza para posteriormente procesar y sacar hacia fuera, entonces, se debe tener en cuenta que el niño capta o se apropia de las cosas de la realidad poniéndoles en relación con los conocimientos previos, de otra forma no podría encontrar los vínculos que existen entre ellos. Construir nuevos conocimientos o reestructurar los ya existentes, le implica partir nuevas relaciones que para él no eran evidentes.

La calidad de esta nueva construcción no va a depender tanto de una información externa que llegue a través de los sentidos como de la estructura de conocimiento previo en que esa información haya sido asimilada. El conocimiento anterior bien estructurado capacita al niño para interpretar los hechos, el contenido de la realidad, de una manera más rica y mas precisa. La competencia lingüística supone el conocimiento innato, e incluso inconsciente, que posee cualquier persona y que le permite producir y comprender las oraciones de su lengua, aún en el caso de que alguna no la haya escuchado jamás. Gracias a esto es posible elaborar una gramática para cualquier lengua, que genere todas las oraciones gramaticalmente aceptables y elimine los gramaticales. Según Chomsky hay unas cuantas reglas gramaticales universales y otras muchas específicas de cada lengua. Tales reglas son las que permiten que los elementos que forman una oración se puedan ordenar de varias maneras.

La competencia pragmática se define como “el dominio conceptual que un hablante ha construido inconscientemente acerca de los diferentes espacios y situaciones en que puede establecer sus negociaciones comunicativas”¹⁹. Con el desarrollo de esta competencia no sólo se permitirá comprender el mundo, es decir interiorizarlo, sino que también le permitirá expresarlo en otras palabras, poner el mundo interior hacia fuera. Esto es realmente importante en los niños ya que lamentablemente, lo que se ha observado en la escuela en estudio, o en cualquier escuela en general, es que no se le ofrece al niño nuevas fuentes de inquietudes y emociones; y al ampliarse la vida social, al compartir con sus compañeros y maestros, las emociones tienden a socializarse es decir, están cada vez mas vinculadas a las relaciones y en las otras personas del grupo, lo cual le permitirá gradualmente ir ganando en ellos mas fisura y profundidad, mas poder de inhibición y control y mayor riqueza, estabilidad y equilibrio, racionalidad y sociabilidad. Es muy importante para el niño la aprobación y el elogio y especialmente la aceptación de su maestro y compañeras.

Procurar un desarrollo socio – afectivo del niño, implica facilitarle la expresión de sus emociones tanto de ira y temor, como de bienestar y alegría, darle seguridad en sus acciones, facilitándoles la oportunidad de escoger, de decidir y valorar dentro de una relación de respeto mutuo, de comprensión y aceptación, de

¹⁹ Ibid, Pag. 38

cooperación voluntaria de libertad de expresión apreciación de sus propios valores, de solidaridad y participación. Todo ésto es parte de la formación para la vida por cuanto permite al niño la creación de su propio esquema de convicciones, morales y de relaciones con los demás”²⁰.

Lo anterior, además, se relaciona con la competencia tímica que, según correa²¹ se entiende como el conocimiento que los integrantes de un proceso comunicativo han ido interiorizando acerca del universo de la subjetividad (propia y ajena): emociones, motivaciones, afectos, reconocimiento, autoestima, tensiones, prejuicios, condicionamientos, represiones, esperanzas

Cuando se permite desarrollar esta competencia en los niños en posible despertar en ellos las posibilidades creadoras; en caso contrario, se formarán personas pasivas, inexpresivas, carentes de espíritu crítico y creativo. Muchas veces se piensa que un niño callado, inexpresivo, que “no molesta” durante el desarrollo de las clases, es un estudiante brillante, “educado”. Pero simplemente será un niño al

²⁰ ANGEL, Facundo y otro, La Calidad de la Educación: Como Entenderla y Evaluarla. Bogotá, Fundación Para la Educación Superior. FES, 1990. P. 28

²¹ CORREA;J, Op.cit., P. 38

que se le ha disminuido su capacidad de asombro mediante una disciplina mal entendida.

¿De qué manera se puede entonces desarrollar la estima de un niño dentro de las escuelas?. La respuesta será: mediante la implementación de clases activos, en donde se dedique poco tiempo a las palabras. Su objetivo principal será ejecutar y desarrollar proyectos de investigación, sin ningún esfuerzo penoso. Junto a las tareas, las excursiones, salidas al campo (zonas verdes), visitas a museos para que expresen las emociones e impresiones que les causa todo lo que observan sin que sientan miedo de expresar sus sentimientos, sin temor a equivocarse.

En este sentido se debe dejar al niño que actúe libre y espontáneamente, de lo contrario no será un ser libre, capaz de criticar y opinar. Esta es la posición de Dottrens.

El niño es quien debe hablar, hacer, trabajar, y el maestro debe ser el animador, el consejero, al que puede plantearsele las cuestiones mas absurdas enciclopedia viva, cuyo saber y cuyos recursos ni siquiera sorprenden pues lo realiza.

Para definir la competencia Ideológica, se tomó en cuenta las disertaciones que hace Eliseo Verón, ya que al referirse a ideología, se tomarán en primer lugar, como una denominación de clase, es decir que por medio de ella se puede imponer ideas de otros, y por otra, sería una alienación, un asunto de contenidos,

hay que tener en cuenta que el maestro es un adulto, mientras que el educando es un ser en evolución, o la escala axiológica del maestro se supone madura, pero la del alumno es movédiza y cambiante.

La competencia ideológica se encuentra en la base de todas las demás y al estar sobre las demás, su desarrollo es importante para que el niño tenga su propio criterio a partir del análisis de los argumentos que se le plantean. En la ideología Alemana puede leerse que ni las ideas ni el lenguaje constituyen un dominio propio: no son más que expresiones, manifestaciones de la vida real.

La conceptualización de cada una de las competencias descritas debe llevar a la aplicación de las mismas en cuanto al fortalecimiento de la competencia comunicativa desde la expresión oral y escrita de los estudiantes de primaria de la Escuela objeto del presente trabajo.

3.3.12. La Lectoescritura: “la lectura es un proceso cognoscitivo muy complejo que involucra el conocimiento de la lengua, la cultura y el mundo”²²

La lectura es un proceso en el que el escritor y el lector viven un encuentro, es dinámico y de construcción cognitiva. En él intervienen la afectividad y las relaciones sociales. Leer es relacionarse con el mundo, con el conocimiento en las

²² PEREZ, Grajales. La Comunicación Escrita. Bogotá, 1996. P. 18

diferentes etapas de la vida, es tomar la reflexión de otro para mi propia reflexión, “El arte de leer, de hacer de un texto una creación propia, y el expresarse y manifestarse por escrito, compete a cada individuo y a su personalidad, singular y diferente de la de los demás”²³

3.3.12.1 ¿Qué es aprender a leer?: el aprendizaje de la lectura es un proceso continuo de nunca acabar. Josette Jdibert. Plantea que es el niño quien autoaprende a leer con la ayuda del profesor y con la interacción de sus compañeros. En este proceso es muy importante el papel del maestro, el debe facilitar, apoyar y ayudar a restaurar ese proceso de solución de problemas. En la Escuela se debe realizar lecturas comprensivas de textos que sean significativos para el niño lector. Al leer estos textos el niño se interesa y descubre esa grandiosidad y esa vitalidad de lo que es un buen texto. Se puede confundir aprender a leer con aprender a conocer o reconocer las letras. No es ésto, es comprender textos completos, auténticos desde el inicio hasta el final. Si el texto permite crear algo a partir de la lectura, se puede decir que aprendió a leer. Aprender a leer es buscar información de un texto y no deletrear palabras.

²³ Mayo W.J. “Como Leer, Estudiar y Mecanizar Rápidamente”. Norma, Bogotá, 1987. P 42

3.3.12.2. ¿Qué es saber leer? Es extraer significados de un texto en unos niveles: informativo, retórico y textual.

En estos niveles se da la situación de comunicación entre autor - libro – lector. Es necesario que el lector identifique el tipo de texto que llega a sus manos y como esta constituido en su totalidad. Una buena lectura tiene que ser interactiva; comprensiva y flexible. La lectura además, debe ser gradual, progresiva; el lector aumenta su ritmo de enriquecimiento, para toda la vida, también de una manera progresiva. No se debe leer por obligación ni para fatigarse, puesto que el libro es el Diario de la Vida.

Se propone que la lectura debe ser, entre otras cosas, una actividad lúdica, animada, viva. Es necesario crear ambientes de aprendizaje para esa comunicación con el fin de adquirir información del entorno del individuo y su relación con la lectura.

A la lectura se la denomina, en primer lugar, “Proceso”, porque en el acto lector el sujeto transita entre la estructuración y la desestructuración de sus respuestas a los interrogantes que continuamente le va planteando el texto. Aquí se mira al proceso de lectura como una actividad de orden cognitivo por parte del lector, quien da respuestas de acuerdo con el momento del desarrollo cognitivo en el que se encuentra.

En segundo lugar se la considera “constructiva” porque revaloriza la importancia del sujeto de aprendizaje como constructor de sus conocimientos a partir de su capacidad de ver el mundo apropiándose de la realidad hasta ejercer una acción transformadora sobre ella. Se observa que la capacidad lectora hace referencia a la fluidez, lo mismo que a la comprensión.

3.3.13. La Escritura: se considera como uno de los aprendizajes básicos, no solo es un sistema de transcripción del lenguaje hablado, sino también del medio para fijar de manera permanente los pensamientos, experiencias, recuerdos y es a la vez una forma de expresión, comunicación e intercambio.

Por medio de la escritura nos comunicamos, el niño desde temprana edad es un productor de escritos, comenzando por sus primeros trazos hasta utilizar un alfabeto para redactar mensajes. La escritura es una forma de comunicación humana, al realizar un escrito nos damos cuenta que hay una producción rica en contenidos y al leerlos puede causar efectos positivos en la lectura, puesto que la escritura y la lectura están correlacionadas y dependen entre si.

La escritura se compone de signos lingüísticos para presentar o componer los significados, estos signos no funcionan aisladamente, se encuentran acompañados por otros signos. Un propósito fundamental de la escritura es proporcionar a los niños momentos en los cuales puedan crear y hacer sus propias invenciones en la producción de diferentes textos, permitiendo que se

inicien en la construcción de cuentos, poesías, canciones; viviendo estas experiencias se despierta el deseo de saber y hacer.

De acuerdo con las oportunidades que el niño tenga de interactuar con la lengua escrita y oral como objeto de conocimiento, va formulando hipótesis propias, las cuales nadie le ha enseñado simplemente, él las elabora para poderse apropiarse del sistema convencional de escritura.

La escritura es el sistema de expresar las ideas por medio de la representación gráfica de los sonidos de manera que formen palabras. Es de mucha importancia que el maestro tenga un conocimiento suficiente de sus estudiantes con el fin de orientarlos adecuadamente hacia el encuentro y construcción del conocimiento a través de variadas prácticas y actividades que permitan superar debilidades.

De acuerdo con Héctor Pérez Grajales “Comunicación escrita no es únicamente un código sustantivo del discurso, sino que se organiza según reglas propias que obedecen a circunstancias específicas de producción y transmisión diferentes a las del discurso oral”²⁴

4 METODOLOGÍA

4.1 TIPO DE INVESTIGACION

La investigación se inscribe en el paradigma cualitativo porque se propone aproximarse a la situación social: El juego como estrategia pedagógica para el mejoramiento de la lectoescritura en los estudiantes del grado tercero de la Escuela Santa Bárbara J.T, con el fin de analizarlo, comentarlo e interpretarlo a partir de conversatorios, observaciones y evidencias suministradas por los miembros de la comunidad educativa.

El estudio es etnográfico, participativo y propositivo porque se involucra a la institución, con el fin de recibir sus vivencias y evidencias entorno al problema objeto de estudio, además porque se realizará una propuesta pedagógica que va encaminada a la búsqueda de soluciones en el campo Lectoescritor.

4.2 UNIDAD DE ANALISIS Y UNIDAD DE TRABAJO

4.2.1 Unidad de Análisis : el trabajo de investigación “El juego como estrategia pedagógica para el mejoramiento en el aprendizaje de la Lectoescritura” se

²⁴ PEREZ, Grajales. La Comunicación Escrita. Oveja Negra. Bogotá. P. 50 – 52

realizará con la comunidad educativa de la Escuela Santa Bárbara Jornada de la Tarde de la ciudad de San Juan de Pasto.

| Relación con la institución | Directivo | Profesores | Estudiantes | Padres de familia | Total |
|------------------------------------|------------------|-------------------|--------------------|--------------------------|--------------|
| Unidad de análisis | 1 | 8 | 246 | 472 | 727 |

4.2.2 Unidad de Trabajo. Para el desarrollo de la investigación se trabajará con la población estudiantil, la población de padres de familia , así como la de los docentes.

Muestra del Establecimiento Estudiantil. Se trabajará con el 100% del grupo seleccionado de dicha población, que representa un total de 24 miembros. Esto con el objeto de conocer las principales falencias que presentan los niños en el campo de la Lectoescritura.

Muestra de Padres de Familia. Se recurre al mismo procedimiento utilizado con la población estudiantil, es decir se toma una muestra equivalente al 100% que representa aproximadamente 22 padres de familia de los niños del grupo seleccionando, con el fin de conocer el interés que ellos y sus hijos muestran hacia el aprendizaje de la Lectoescritura.

Muestra de Población Docente. Se trabajará especialmente con la profesora del grado tercero, pero las encuestas a realizar irán aplicadas a los demás docentes, esto con el fin de conocer las estrategias, métodos y formas de enseñar las Lectoescritura en los niños.

| Relación con la institución | Profesores | Estudiantes | Padres de familia | Total |
|------------------------------------|-------------------|--------------------|--------------------------|--------------|
| Unidad de trabajo | 1 | 24 | 22 | 47 |

4.3 MOMENTOS

4.3.1 Aproximación y Sensibilización de la Comunidad Educativa. Se realizará un diálogo formal con el Director de esta institución, con el propósito de darle a conocer la investigación que se quiere realizar en la Escuela Santa Bárbara Jornada de la Tarde y con los niños del grado 3º, además se le solicitará el permiso para citar a los padres de familia y realizar con ellos un conversatorio de entrada, con el objetivo de que ellos se enteren del trabajo que se quiere hacer; y que va en beneficio no solo de los niños, padres de familia, profesores sino de toda la Comunidad Educativa, puesto que éste trabajo tiene como fin realizar una propuesta pedagógica centrada en el juego como un medio de aprendizaje no sólo de la Lectoescritura sino que pueda ser aplicada en las demás áreas del conocimiento.

Además se le informará al Director que en esta investigación participarán representantes de la Comunidad Educativa y que las técnicas a emplear serán las encuestas, conversatorios, talleres vivenciales y lo que sea necesario para llevar a cabo este trabajo.

4.3.2 Construcción de Pautas Orientadoras Ver anexos: (A,B,C,D.)

4.3.3. Trabajo de Campo: las estrategias que se emplearán para realizar ésta investigación serán las encuestas informarles a profesores, padres de familia y a estudiantes del grado 3º de la Escuela Santa Bárbara J.T. ésto con el fin de conocer las deficiencias que tiene el niño en el campo Lectoescritor, cómo los padres están o no ayudando a sus hijos en este proceso y en los profesores para conocer cómo trabajan la expresión oral y escrita en la escuela.

Además se realizará una observación directa con el objeto de conocer las estrategias que emplea la profesora del grado 3º en la enseñanza de la Lengua castellana principalmente en el campo de la Lectoescritura. Se llevará el Diario de Campo el cual contienen las evidencias de las personas que participarán en esta investigación.

Con la información recolectada se elaborará una propuesta pedagógica centrada en el juego como un medio que sirva al estudiante para mejorar su proceso Lectoescritor y se harán unos talleres vivenciales o experiencias creativas.

5. ANALISIS E INTERPRETACION DE LA INFORMACION

A continuación se presenta los hallazgos en torno al tema: “El juego como estrategia pedagógica para el mejoramiento en el aprendizaje de la Lectoescritura con los estudiantes del grado 3ro de la Escuela Santa Bárbara J.T. obtenidos a través de encuestas, conversatorios y observación de clases en la que participaron los miembros de la comunidad educativa como fueron: Estudiantes, Padres de familia y profesores.

5.1. LA REALIDAD EN EL AULA

La observación realizada en el salón de clase, deja ver que el espacio es amplio con buena ventilación e iluminación, los escritorios están organizados por filas con dos estudiantes en cada uno. En este lugar se aprecia que la decoración es buena puesto que los niños colaboran en el arreglo de su salón. Según MARTINEZ “corresponde al maestro usar un ingenio y hacer de su aula un salón múltiple que, en un rincón es laboratorio de ciencias, en otro lado, espacio musical, sala de teatro o taller de pintura”²⁵

Al iniciar la clase la profesora formula una oración de agradecimiento a nuestro creador luego continua con el desarrollo de la clase, aunque en algunos casos emplea algunas estrategias novedosas como dinámicas, cantos etc., se mira falta de motivación en las clases y debido a ello se conserva un modelo de pedagogía tradicional.

Durante el desarrollo de la clase se observa que el comportamiento de los niños no es el adecuado puesto que algunos son inquietos, charlan, se paran del puesto y ésto hace que la profesora les llame la atención y los regañe.

²⁵ MARTINEZ, Stella. El Juego como Estrategia de Aprendizaje. Bogotá. P.U.J, 1996.

Es necesario que para mantener el interés en el aprendizaje se utilice variedad de recursos como pueden ser cuentos, historietas, videos, juegos, etc., lamentablemente los recursos que utiliza el profesor no les da el manejo adecuado para el desarrollo de la clase de lengua castellana puesto que utiliza métodos tradicionales y en ocasiones se les lleva algunos cuentos para que los lean y los escriban.

De acuerdo con lo anterior, la limitación de recursos para la lectura y escritura no deben convertirse en factores que restrinjan la labor pedagógica puesto que es necesario que los docentes se valgan de los recursos existentes en el aula para desarrollar en los estudiantes las habilidades básicas del lenguaje.

Con referencia al grado de espontaneidad y libertad que tienen los niños en la realización de la expresión oral y escrita se observa que en algunos casos la profesora les da la libertad de realizar sus propios escritos y lean cuentos que hay en el libro y que a ellos les llama la atención. El maestro debe permitir que el niño manifieste sus facultades creativas y debe darle la oportunidad para que produzca sus propios escritos y los de a conocer por medio de la lectura a sus compañeros.

“Desarrollar en cada niño la curiosidad, la ansia de conocer, educar, el amor hacia el saber, el interés por la actividad cognoscitiva; constituye una de las tareas mas necesarias e importantes de nuestra escuela”²⁶

Al mismo tiempo se mira que la participación de los estudiantes en la clase de Lengua Castellana es muy poca y casi nunca lo hacen porque al aplicarse un método tradicional por parte de la profesora hace que a los niños les de miedo expresarse por temor al regaño, haciendo que el niño se vuelva un ser pasivo e inseguro y al mismo tiempo tímido, al respecto Martínez afirma “el niño tiene derecho a equivocarse porque los errores son necesarios en la construcción intelectual; son intentos de explicación, sin ellos no se sabe lo que hay que hacer”²⁷

Así como hay estudiantes que no participan en clase, también hay otros que algunas veces lo hacen, ésto porque ocupan puestos que se encuentran en los primeros lugares y ello hace que al estar cerca, la profesora les preste mayor atención, también esta participación se da porque hay temas que a los niños les gusta mucho y les agrada participar con interés.

²⁶ G. I. SCHUKINA. Tratado de Pedagogía Conceptual. Formación de valores y actividades. 1968. P. 125.

²⁷ MARTINEZ , Stella. El Juego como Estrategia de Aprendizaje. Bogotá P.V.J. 1996. P. 46

De ahí la necesidad de que la profesora identifique temas que al niño le llame la atención y que sean interesantes para él, así como, buscar alternativas que hagan del estudiante un ser activo. Cuando se habla de utilizar nuevas estrategias como herramientas importantes para el desarrollo de las clases, en este caso la lengua castellana, una de éstas herramientas puede ser el juego puesto que éste hace que se facilite el aprendizaje y le ayude al niño a aproximarse a las demás personas, dándole confianza, seguridad y disminuyendo la resistencia y los temores.

Lamentablemente, en los niños del grado 3º no se aplica el juego como método de enseñanza que favorezca el proceso Lectoescritor. La profesora realiza algunas actividades únicamente a la entrada del salón como cantos o alguna dinámica, ésto conlleva a que el niño no muestre interés en las clases de lengua castellana y mucho menos en el desarrollo del acto de la Lectoescritura.

“El juego es una forma de aprender acerca de objetos y sucesos nuevos y complejos y una forma de consolidar y ampliar conceptos y destrezas y un medio para integrar el pensamiento con la acción, la forma como el niño juegue en un momento determinado depende de su grado de desarrollo cognoscitivo”.²⁸

²⁸ PIAGET, Teoría cognoscitiva del Juego. El Mundo del Niño. T. II. P 366.

Se deben utilizar diversas actividades que conlleve a que el niño se interese por aprender mejor. Hay ocasiones que la profesora les hace realizar lecturas de cuentos y así mismo les hace leer ante sus compañeros, pero estas lecturas son tomadas del mismo libro que ellos manejan en la clase.

Con el presente trabajo se pretende que el estudiante además de aprender jugando, se le brinde la oportunidad de crear sus propios escritos o de hacer que el escoja lecturas, cuentos, mitos, fábulas que más le llame la atención, esto sin descuidar la expresión oral que será realizada por medio de lecturas hechas ante su profesor y compañeros.

Figura 3. Encuesta a niños



Cuadro 1. Encuesta a los niños categorías y subcategorías

| CATEGORIA | SUBCATEGORIA | CODIGO | EVIDENCIAS |
|--------------------------------|-----------------------|---------|---|
| 1. Aprender a través del juego | Se aprende mucho más. | E.E. 8 | “Porque aprendemos mas y me gusta mucho el juego |
| | Es divertido | E.E. 13 | “Porque es muy divertido y se aprende la lectura y la escritura |
| | Es sencillo | E.E. 2 | “ Porque a través del juego es muy sencillo aprender” |
| | Llama la atención | E.E. 6 | “Me llama la atención porque me gusta el juego y es muy bonito” |

| CATEGORIA | SUBCATEGORIA | CODIGO | EVIDENCIAS |
|------------------------------------|--------------|---------|--|
| 2.gusto por la lectura y escritura | Divertido | E.E. 14 | “Yo leo y escribo porque es divertido y aprendemos a leer y a mejorar la letra |
| | | E.E 7 | “Porque en la lectura y la escritura |
| | Aburridor | E.E. 10 | encontramos muchas cosas importantes y es divertido y así aprendemos mucho mas” “No porque leer y escribir es aburridor |

| CATEGORIA | SUBCATEGORIA | CODIGO | EVIDENCIAS |
|---|---|--|--|
| | Cuentos, leyendas y fábulas del libro Bien | E.E. 5 E.E. 4 | <p>“No porque nos hace leer y escribir lo que esta en el libro y es aburridor”</p> <p>“Me gusta leer y escribir cuentos, fábulas, leyendas que están en el libro y así mejoro la letra”</p> |
| CATEGORIA | SUBCATEGORIA | CODIGO | EVIDENCIAS |
| 3. Estado de ánimo en la clase de Lengua Castellana | Mal | E.E. 12 E.E.20 E.E. 3 E.E 22 | <p>“Me siento bien porque se aprende oraciones, cualidades objetos, mitos, leyendas”</p> <p>“Me siento muy bien porque aprendo cosas nuevas”</p> <p>“Me siento muy bien porque me gusta dibujar”</p> <p>“Me siento mal porque la profesora es aburrida y no hace jugar</p> |

| CATEGORIA | SUBCATEGORIA | CODIGO | EVIDENCIAS |
|--|--|-------------------------------------|---|
| 4. Gusta por los temas en clase de Lengua Castellana | Leyendas, mitos, fábulas, cuentos Sustantivos, adjetivos | E.E. 18 | “Me gustan los temas como la leyenda, mito, la fábula, el cuento pero a veces me aburren porque son únicamente de los libros.” |
| | Sinónimos, antónimos, verbos La oración, poemas caricaturas | E.E. 7 E.E. 6 | “A mi me gustan los temas como verbos, adjetivos, sustantivos, sinónimos, antónimos. “Me gusta la oración, el poema y las caricaturas” |
| CATEGORIA | SUBCATEGORIA | CODIGO | EVIDENCIAS |
| 5. Libertad en la creación literaria | Siempre A veces Nunca | E.E. 5 E.E. 6 E.E. 15 | “Siempre me hace leer, escribir mis propias historias” “A veces porque la profesora pide que escriban y lean cuentos que están en el libro” “Nunca nos hace escribir y leer historias, cuentos, fábulas de nuestra propia creación y gusto” |
| 6. Entusiasmo por parte del profesor en clase de Lengua Castellana | Siempre A veces | E.E. 8 E.E. 6 E.E. 3 | “Siempre nos hace hacer alguna dinámica” “Siempre porque nos hace salir al parque |

| | | | |
|--|--|---|---|
| | | | “Aveces el profesor es alegre y entusiasta” |
| CATEGORIA | SUBCATEGORIA | CODIGO | EVIDENCIAS |
| | Nunca | E.E. 2 E.E. 15 E.E. 28 | “Aveces el profesor nos hace cantar y hacer ejercicios de las manos” “Nunca porque el profesor no es alegre” “Nunca porque es aburrido” |
| CATEGORIA | SUBCATEGORIA | CODIGO | EVIDENCIAS |
| 7. Lo que le disgusta de la clase de Lengua Castellana | Charlas Dictados Escritura y lectura Explicaciones rápidas Falta de juegos | E.E. 9 E.E. 22 E.E. 23 E.E. 7 E.E. 5 | “No me gusta que hablen en clase los alumnos porque no hacen trabajar” “No me gusta que la profesora nos haga dictados porque me canso mucho” “No me gusta escribir y leer porque me parece aburrido” “Lo que menos me gusta de la clase de Castellano es que explican muy rápido” |

| | | | |
|--|----------------------|---------------|---|
| | | | “No me gustan las clases porque el profesor no nos hace jugar” |
| CATEGORIA | SUBCATEGORIA | CODIGO | EVIDENCIAS |
| 8. Forma en que se den las clases de Lengua Castellana | Divertidas y alegres | E.E.11 | “Me gustaría que la clases sean más divertidas, que nos hagan jugar y que sean mas alegres. |

| | | | |
|--|---------------|---------|---|
| | Dibujos | E.E. 18 | “Por medio de los dibujos para ver lo que la persona ha entendido” |
| | Tono de voz | E.E. 14 | “Que no hablen tan fuerte y expliquen despacio”. |
| | Importantes | E.E. 6 | “Que no nos hagan leer y escribir temas importantes” |
| | Participación | E.E. 27 | “Que no nos hagan leer y escribir temas importantes” “Me gusta que me hagan participar, leer y escribir en clase.” |

| CATEGORIA | SUBCATEGORIA | CODIGO | EVIDENCIAS |
|--|-----------------------|---------|---|
| 9. Practica de la Lectura y escritura en clase | Si practico | E.E. 22 | “ Si la practico con mis papas, tíos y abuelos por que aveces nos hacen salir al tablero, leer y escribir” |
| | Para mejorar la letra | E.E. 5 | |
| | Me gusta | E.E. 20 | “La practico porque es la que me ayuda a mejorar la letra y me facilita el estudio” |
| | No practico | E.E. 5 | “Me gusta practicar la lectura y escritura en casa porque es bonito y alegre” “Porque en casa es aburrido y mi mama no tiene tiempo para hacerme practicar”. |

5.2 ¡QUE OPINAN LOS NIÑOS!

A través de la encuesta realizada a los estudiantes del grado 3º de la Escuela Santa Bárbara J.T., los testimonios encontrados frente a la pregunta ¿Te gustaría aprender a través del juego?, Dejan ver que para los niños sería algo novedoso e interesante, ellos piensan que además de aprender es divertido, sencillo y les llama mucho la atención.

El docente debe proponer a los estudiantes actividades que despierten el interés en los niños para crear y descubrir por medio del juego y así enseñar a los estudiantes los temas de una manera amena y recreativa que les permita conocer el mundo en que viven.

Así mismo, los estudiantes demuestran agrado hacia la lectura y escritura, creen que es divertido y que se aprenden muchas cosas, aunque se presentan casos en que los niños piensan que leer y escribir es aburridor porque no hay una motivación para ello, esto hace que su estado de ánimo no sea el favorable para que se interesen por la clase de lengua castellana. Es así como se evidencia la práctica de una pedagogía tradicional donde lo mas importante es aprender memorísticamente.

Según Gloria Mejia “Este tipo de educación, aunque hace posible la exteriorización del pensamiento, frena la dinámica del hombre, a demás de ser

una escuela en donde solo se utilizan como materiales el libro, el cuaderno y la palabra del maestro”²⁹

En cuanto a los temas que se trabajan en clase de lengua castellana los niños expresan que los preferidos son las leyendas, mitos, fábulas, cuentos, poemas, caricaturas etc., algunos niños dicen que para realizar estos escritos la profesora les da libertad de escoger del libro los que les llame la atención, aunque hay otros estudiantes que opinan que a veces o nunca se les da la oportunidad de producir y escoger sus propios textos. Estos temas deben ser escogidos de tal forma que los estudiantes no se sientan “torturados” sino entusiasmados, pausados, tranquilos porque como expresa Nietzsche “se requiere Lectoescritores que tengan carácter de vacas, que son capaces de rumiar, de estar tranquilos”³⁰ según afirman los estudiantes hay cosas que a ellos les disgusta en el salón de clases como son: las charlas, los dictados, la escritura y la lectura de textos, las explicaciones rápidas y la falta de nuevas estrategias como el juego. Los maestros, en el deseo de “educar” reprimen los juegos por considerarlos molestos para acompañar a los niños en ese proceso de desarrollo. Algunos educadores siempre utilizan los medios mas cómodos para poder realizar sus actividades, sin darse cuenta que al innovar o cambiar los métodos de enseñanza se puede ayudar al niño a descubrir nuevos mundos.

²⁹ Tomado de: MEJÍA Gloria y otros. Experiencias Educativas del Siglo XVIII y Principios del Siglo XIX. Bogotá, PUJ 1986. Pág. 92.

³⁰ JURAO VALENCIA, Fabio. Los Proceos de Lctoescritura. Magisterio. Santa fe de Bogotá, 1997.P 14

Hay actitudes negativas que los niños dan a conocer en la encuesta y que quisieran que cambien, entre ellos se mencionan que las clases sean mas divertidas y alegres, que se hagan dibujos, que los temas que se trabajen sean de importancia para ellos y que se les de la oportunidad de participar en clase.

Ante ésta situación, se mira la necesidad de implementar estrategias diferentes, que ayuden al estudiante a demostrarse a si mismo y a los demás que es capaz de crear y desarrollar actividades donde no prime la imposición del maestro, sino que se de libertad para que puedan expresarse y sacar a flote sus ideas, sus temores, y en si toda su creatividad, la cual ha estado reprimida.

Es necesario que los niños practiquen la lectura y escritura en casa, algunos niños lo hacen con el propósito de mejorar la letra, o porque piensan que es bonito y alegre, pero en otros casos ocurre lo contrario osea que nunca la practican porque creen que es aburrido, se cansan y no les sirve para su vida. Se mira como los niños desde temprana edad piensan y creen que leer y escribir es como perder el tiempo aunque se encuentran algunas excepciones pero en menor cantidad. De ahí la importancia de hacer personas Lectoescritoras no solo para el momento sino para toda su vida.

Tener en casa y en la escuela libros, lecturas, cuentos etc., que a los niños les llame la atención, debe convertirse en algo primordial para la educación puesto que el estudiante al llegar a la institución trae consigo muchos conocimientos y el

tener en casa algunos documentos, le ayudará al estudiante a mejorar su proceso de aprendizaje.

Figura 4. Padres de familia



Cuadro 2. Encuesta a padres de familia categorías y subcategorías

| CATEGORIA | SUBCATEGORIA | CODIGO | TES |
|-------------------------------------|---------------------------------|---------|--|
| 1. Importancia de la Lectoescritura | Importante | E.P. 1 | “Es importante porque se a buena ortografía y se cono |
| | | E.P. 5 | “Es importante porque el p hablar y dirigirse ante otras |
| | | E.P. 8 | “Es importante ya que por el transcurrir de la vida cotid |
| | | E.P.12 | “Tiene mucha importancia y la puede escribir” |
| | | E.P. 24 | “Es importante tanto para n practiquen la lectura y la es de nosotros” |
| | Primordial | E.P. 20 | “Es primordial porque nos a y nos da nuevos conocimier |
| CATEGORIA | SUBCATEGORIA | CODIGO | TES |
| | Fundamental Comunicación | E.P.7. | Que es lo primordial de n enseñar a nuestros h relacionarnos” |
| | | E.P. 3 | “La lectura y la escritura e mañana seamos unas per |
| | | E.P.2 | La lectura no ayuda a com para aprender bien nustr |
| | | E.P.11 | Son un medio de comuni la utiliza toda la gente |

| CATEGORIA | SUBCATEGORIA | CODIGO | TESE |
|-----------|--------------|----------------|---|
| | | E.P.7. | Para que el día de mañana futuro sea mas solvente” |
| | | E.P. 12 | “Considero importante el futuro tengan una buena orgullosos de ellos” |
| | | E.P.14 | “para que se superen además es la base de un estudiando o trabajando” |
| | Aprendizaje | E.P.9 | “porque es el primer paso su vida” |
| | Comprensión | E.P.15 | “para una mayor comprensión puedan desenvolverse en |

| CATEGORIA | SUBCATEGORIA | CODIGO | T |
|--|------------------------------------|--|---|
| 3. Sugerencias de enseñar a leer y escribir a sus hijos | Conocer y expresarse | E.P.20 | “Porque así aprender la ortografía y conocer |
| | Comprensión | E.P. 2 | “Me gustaría que les que ellos aprendan me |
| | | E.P.5 | “Con buenos modales |
| | | E.P.17 | “Me gustaría que a n escribir de una forma se les facilite expresar |
| | | E.P.21 | “Con paciencia y que p |
| | Cuentos Historias, revistas | E.P.1. | “Me gustaría revistas muchas cosas como: : |
| E.P.9 | | “Con el método objetivo que no los videos” | |

| CATEGORIA | SUBCATEGORIA | CODIGO | TE |
|-----------|------------------------|----------------|---|
| | Juegos y cantos | E.P. 23 | Que se les facilita mucho “ A mi me gustaría que l amor y paciencia” |
| | Practica | E.P.8 | “Con mucha practica, eje y muchas cosas que cada |
| | Claridad | E.P.15 | “Me gustaría que se les e mas difíciles de un escrito |

| CATEGORIA | SUBCATEGORIA | CODIGO | TE |
|--|------------------------------|----------------|---|
| 5. Propuesta para mejorar la lectura y escritura en sus hijos | Agradable | E.P.2 | Porque ellos se entien agradable y no se aburr |
| | Mejor método | E.P. 10 | “Porque es el mejor m niño y porque ponen ma |
| | Falta dedicación | E.P.11 | “No, porque los niños d juego que al aprendizaje |
| | Cuentos y leyendas | E.P.3 | “Mi propuesta seria a tra mejoran mucho mas el c |
| | Computación | E.P.4 | “Sería bueno por comp en este tiempo” |
| | Práctica y ejercicios | E.P.12 | “Mi propuesta seria r escritura, de parte de lo |

| CATEGORIA | SUBCATEGORIA | CODIGO | TE |
|----------------------------------|-----------------------|---|--|
| 6. Tiempo de juego con sus hijos | | E.P.6 | “Que se hicieran mucho que se deje al diario con |
| | Paciencia | E.P. 15 | “Mi propuesta es que l con mucha paciencia”. |
| | Nuevos métodos | E.P.21 | “La propuesta para qu para mis hijos sería qu porque así se comprend |
| | Tiempo | | “Que dediquen mas tien |
| | Muy poco | E.P.20 | “Es muy poco debido a r |
| | Nunca | E.P.18 | “Nunca por que no me c |
| | A diario | E.P.6 | “A diario juego con mi cuento, luego lo interro |
| Tiempo libre | E.P.3 | “con mis hijos juego en los fines de semana | |

| CATEGORIA | SUBCATEGORIA | CODIGO | TE |
|---|-----------------------|--------|--|
| 7. Practica de la lectura y escritura con sus hijos | A veces | E.P.7 | “A veces cuando hay con mis hijos porque me |
| | Frecuentemente | E.P.12 | “ Practico la lectura y e hijos porque es muy in ortografía y aprenden a |
| | Nunca | | |

5.3. ¡QUE DICEN LOS PADRES!

En la sociedad en que se vive, existen circunstancias que hacen que todos los seres humanos no sean iguales, debido a que se han dividido en estratos sociales que generan diversas consecuencias para el ser humano, la clase social que se ve más afectada es la baja, un ejemplo de ello es la población que pertenece a la Escuela Santa Bárbara J.T.

Afortunadamente, el pensamiento de los padres hacia el aprendizaje de la Lectoescritura es positivo, puesto que le dan mucha importancia y la consideran primordial porque el saber leer y escribir les va a ayudar a desenvolverse en su vida, permite formarse como personas y pueden relacionarse y comunicarse con los demás. Los padres de familia consideran de mucha importancia que sus hijos aprendan a leer y escribir pues piensan que les va a servir para su futuro, para el aprendizaje, para comprender lo que escriben y leen, para conocer y expresarse con las demás personas. Al respecto J.A. Vallejo Noguera expresa “padres, hermanos, amigos y profesores son las personas que mas influyen no solamente en la educación del niño, sino también en su personalidad dentro del contexto interno y externo”³¹

Los padres ven en el desarrollo de la Lectoescritura algo indispensable para que sus hijos interactúen con el medio en que se desenvuelven, para ello sugieren que

los profesores les tengan paciencia y entiendan que son niños y por lo tanto necesitan comprensión, amor, cariño y respeto, que no se los regañe cuando se equivoquen. En cuanto a la enseñanza expresan que sería de mucha importancia hacerles leer cuentos, leyendas, mitos, historietas, revistas que a los estudiantes les llame la atención, que se les haga practicar la Lectoescritura con claridad por medio de ejercicios y lo más importante que se tenga en cuenta el juego como medio de aprendizaje.

El niño empieza a jugar desde temprana edad siendo éste su ocupación preferida hasta su adolescencia, el juego es espontáneo e inventado por el propio niño. Es aquí precisamente donde los adultos juegan un papel importante en la lúdica del niño, pero siempre y cuando se respete las ideas y los juegos que el niño realiza, debido a que él está ubicado en un mundo imaginario.

Aplicar el juego como estrategia pedagógica y sobre todo para el mejoramiento en el aprendizaje de la Lectoescritura es muy importante para los padres de familia, pues ellos piensan que se aprende mejor, hay confianza, es agradable y puede ser un buen método de enseñanza. Esta opinión es un gran aporte porque deja ver claramente que en la institución no se tiene en cuenta nuevas estrategias de aprendizaje, éstas siguen siendo tan tradicionales que hacen del estudiante una persona pasiva y sin espacios que le permitan un desarrollo en su inteligencia y en las actividades que realiza.

³¹ VALLEJO NOGUERA, J.A. Psicología Educativa. Madrid: Editorial Temas de Hoy, 1998. Pág 245.

Según Ochoa “el juego es una necesidad fundamental, como satisfacer el hambre, la sed, pues así como con la alimentación adecuada se busca obtener un sano crecimiento, a través del juego se persigue conseguir un sano desarrollo integral del niño. Mas aún si se parte de un proceso más activo y continuo de desarrollo y formación que el adulto, se puede afirmar sin exageraciones, que el juego es mucho más importante de lo que representa el trabajo en el adulto”³²

Se presentan otras propuestas para mejorar la Lectoescritura en los niños, entre ellas los padres solicitan, aplicar nuevos métodos, y que se dedique mas tiempo a éste proceso. Son alternativas que buscan mejorar el proceso de leer y escribir en sus hijos, por lo tanto se los debe tener en cuenta en la institución y especialmente en el grupo de trabajo, solo se necesita de la disponibilidad de los profesores; con mayor ética y compromiso por parte del profesor, el resultado será más efectivo.

El tiempo que los padres dedican a sus hijos es muy poco, debido al trabajo que ellos realizan, esto hace que no hayan espacios en donde la familia pueda jugar, leer, escribir y pasar un rato juntos. Los padres deben ser unos acompañantes en la vida del estudiante y no estar alejados de la realidad que se vive en la escuela y mas aún a los acontecimientos y eventos dentro del aula de clases.

³² OCHOA L.C. El Juego Coordinación Pediatría I.S.S. Medellín. Universidad de Antioquía. 1993 P. 89.

De esta perspectiva se puede notar la desvinculación familiar de la entidad educativa y más aún del salón, el profesor no cuenta con el apoyo suficiente de los padres frente al desarrollo del proceso Lectoescritor de sus hijos.

Hay quienes piensan que lo mas importante es buscar el bien económico, pero se olvidan por completo de la parte afectiva de sus hijos quienes necesitan apoyo que les permita mejorar su desempeño académico, dedicarles un poco de su tiempo; aunque sea una hora diaria ayudaría a cambiar esa actitud que tienen con sus hijos.

La familia no debe delegar la función de enseñar únicamente al docente; los padres, el educador y el sistema educativo deben velar por el desarrollo del educando, como lo expresa María Inés Sarmiento: Una educación que desatienda la participación de los padres de familia y o unos padres que deleguen toda la educación de sus hijos a una institución tendrá menos éxito el desarrollo del niño, que cuando los dos estamentos se han propuestos fines comunes.

Cuadro 3. Encuesta a profesores categorías y subcategorías

| CATEGORIA | SUBCATEGORIA | CODIGO | TE |
|---|---------------------------------|--------|--|
| 1. Preferencia sobre el hábito Lectoescritor en sus estudiantes | Cuentos y leyendas, obras | E.P. 1 | “A los estudiantes les obras” |
| | Fábulas y temas | E.P. 3 | “A los niños les gusta le como “en donde sonr puedes y podrás” |
| | Noticias, infantiles y fantasía | E.P.2 | “A los estudiantes se acontecimientos, lectura “Les leo lecturas comp cuentos inventados de la |
| 2. Lecturas del profesor hacia los estudiantes | Cuentos | E.P.4 | “Les leo lecturas en p importantes” |
| | Prosa y verso | E.P.7 | “Realizo competencias c |
| 3. Ejercicios de Escritura con los estudiantes | Competencias | E.P.5 | “En el Cuaderno realizo la escritura como roles y |
| | Roles y frases | | |
| CATEGORIA | SUBCATEGORIA | CODIGO | T |
| 4. Estrategias para despertar el interés por la Lectoescritura | Párrafos | E.P.2 | “Se les hace practica que se encuentran en |
| | Obsequio | E.P. 1 | “Me gusta darles algu unos cuentos, infant interese por la lectoes |
| | Evaluación | E.P.6 | “El estímulo que le respectiva así como saber leer y escribir” |

| CATEGORIA | SUBCATEGORIA | CODIGO | TE |
|---|-----------------------------|---------------|--|
| 5. Motivación a los estudiantes en el desarrollo de la Lectoescritura | Competencias | E.P.3 | “Para que los niños les organizó competencias |
| | Importancia | E.P. 5 | “Hablándoles sobre la g correctamente y con c forma comprensiva” |
| | Concursos | E.P.7 | “Hago concursos de lec para sugerir mejorar la c |
| | Lecturas llamativas | E.P.2 | “Hago intervenir al est llame mas la atención” |
| | Anécdotas | E.P.1 | “Diciéndoles cuentos y también pasajes histórico |
| 6. Recursos para fomentar la Lectoescritura | Rompecabezas y jeroglíficos | E.P.2 | “Utilizó recursos com jeroglíficos, también vocablos” |

| CATEGORIA | SUBCATEGORIA | CODIGO | T |
|--|-------------------------------|---------------|--|
| 7. Causas que motivan el desinterés en el aprendizaje de la lectoescritura | Lecturas, cuentos, periódicos | E.P.6 | “Me gusta utilizar li hago que el niño pra “Los recursos que cuentos, leyendas y lecturas con sus prop |
| | Mensajes escritos | E.P.3 | “Reporto mensajes el medio ambiente y realicen gráficas sob |
| | Diferentes lugares | E.P.4 | “Les hago los escrito las paredes y tablero escrito” |
| | Desinterés | E.P. 7 | “Las causas que ma muestran desinterés esto presentan mala |

| CATEGORIA | SUBCATEGORIA | CODIGO | T |
|-----------|--------------------------|---------------|---|
| | Falta de hábito | E.P. 2 | “Hay desinterés debi y escribir, lecturas importancia. |
| | Deficiencia | E.P. 3 | “ La deficiencia de la |
| | Problemas físicos | E.P.5 | de los mismos en los “Entre sus factores e del proceso de cor |

| CATEGORIA | SUBCATEGORÍA | CODIGO | |
|---|-------------------------------|---------------|--|
| 9.Lectoescritur a comprensiva en los estudiantes | Particular | E.P. 3 | |
| | Revisión | E.P. 7 | |
| | Comprensión y razonamiento | E.P.8 | |
| | Diferencias | E.P.5 | |

| CATEGORIA | SUBCATEGORÍA | CODIGO | TE |
|-----------|-------------------------|---------------|---|
| | Cuentos y leyendas | E.P.6 | “Se está realizando lectura de c propias conclusiones y sepan h lecturas” |
| | Respuestas positivas | E.P. 1 | “Si leen y escriben comprensiv respuestas positivas” |
| | Comprender | E.P.3 | “Se les ha inculcado que no comprender, así mismo en la es |
| | Ejercicios | E.P.2 | “Si, porque los niños realizan m |

5.4. ¡EL PAPEL DEL MAESTRO!

La educación es un proceso que a medida que pasa el tiempo, va cambiando. Por eso es muy importante que directivos, padres de familia, estudiantes y los docentes estén encaminados en mejorar la calidad educativa, buscando nuevas estrategias, actualizándose y conociendo temas de interés que pertenezcan al grado en que se está trabajando, por ello el maestro debe tener presente que de los estudiantes también se puede aprender.

Al respecto los profesores de la escuela Santa Bárbara expresan que a los estudiantes les gusta leer y escribir sobre diversos temas, como cuentos, fábulas, leyenda, etc., ésto es muy importante en los niños porque se mira que hay interés en el desarrollo de la expresión oral y escrita, aunque sean lecturas y escritos del libro que se maneja en el grado. Del mismo modo los profesores realizan lecturas ante sus estudiantes como noticias, cuentos, etc., puesto que los consideran de gran interés para los niños. Así mismo creen que los ejercicios de escritura ayudan al estudiante a obtener un mejoramiento en la ortografía y las formas en que se hace esta práctica es por medio de competencias, párrafos, roles entre otros.

Hay gran interés por los profesores en fomentar el hábito por la Lectoescritura, el maestro debe dar ejemplo de estas actividades, si él lee y escribe antes sus estudiantes, ellos se sentirán motivados y así mismo querrán hacerlo. “Los

maestros debemos motivar constantemente los procesos Lectoescritores. A los alumnos se les debe convencer con argumentos al alcance de su comprensión, sobre las numerosas ventajas que reporta la Lectoescritura³³

Entre las estrategias para despertar el interés por la Lectoescritura, encontramos que los maestros dan obsequios, hacen evaluaciones sobre lecturas como: cuentos, historias, revistas y en algunos casos se los motiva realizando crucigramas, ejercicios de comprensión ya sea en forma oral o escrita.

En este sentido se aplica una pedagogía activa, sin embargo, en la observación de las clases se mira que no es cierto, puesto que el profesor realiza lecturas como: cuentos, mitos, leyendas, fábulas, entre otras, y así mismo les hace escribir las mismas del libro que ellos trabajan en clase. Por lo tanto no es una pedagogía propiamente activa, pues esta se caracteriza por concebir el proceso de aprendizaje como producto de la actividad individual donde la construcción del pensamiento y la reflexión son la base fundamental en dicho proceso, es más bien una pedagogía tradicional donde impera la imposición del maestro.

Desde esta perspectiva, para la pedagogía activa la escuela es un medio en donde con base en la práctica y en la experiencia se llega al conocimiento. Pero, en la institución prevalece aun el modelo pedagógico tradicional, porque en las

³³ SÁNCHEZ, Benjamin. Lectura, diagnóstico, Enseñanza y Recuperación. Madrid. Nuevo Sol, 1978, P. 26

clases se realizan dictados, lecturas, copias de libros, evaluaciones y se aprende memorísticamente; se trata de innovar, pero no se cuenta con los recursos suficientes.

La forma de motivar las clases, principalmente en el desarrollo de la Lectoescritura por parte de los profesores es por medio de competencias, realizando charlas sobre la importancia de leer y escribir, mediante concursos, lecturas llamativas, cuentos y anécdotas de la vida real. Acciones que dejan ver el interés de los maestros por innovar y hacer de la motivación algo permanente en su que hacer docente “las ejercitaciones para formar hábitos, y desarrollar habilidades y destrezas que conduzcan a un crecimiento progresivo de calidad y comprensión Lectoescritora, deben ser variados, abundantes y realizadas cada vez que se hace lecturas en el grado”³⁴

En relación con el tipo de recursos que utiliza el profesor para fomentar la Lectoescritura, los encuestados aseguran emplear lecturas, cuentos, periódicos, mensajes escritos, en algunos casos jeroglíficos, rompecabezas y la utilización de las paredes del aula para que los niños exhiban su producción escrita.

La aplicación adecuada de los recursos conlleva a un cambio en el pensamiento y el replanteamiento de antiguos paradigmas del método tradicional. Por ende se

³⁴ VASCO MONTOYA, Eloisa. Maestros, alumnos y saberes. Santafé de Bogotá. Magisterio, 1996. P. 44.

deben aprovechar todos los recursos que la escuela posee, así se dará paso a la creatividad e imaginación y se ayudará al estudiante a interesarse no solo por la Lectoescritura si no por el aprendizaje de todas las áreas. La realidad de esto no es ajeno a lo que se aprecia en la siguiente cita de Eloisa Vasco Montoya: “Los pocos recursos ya institucionalizados no son aprovechados por los estudiantes, debido al poco interés en éste aspecto que a veces se presenta entre algunos maestros”³⁵

Para los profesores existen muchas causas que dificultan el aprendizaje de la Lectoescritura en los niños, entre ellos se encuentran: el desinterés en leer y escribir, falta de hábito, deficiencia desde los primeros años de escuela y problemas físicos. Teniendo en cuenta estos factores es que se presenta la mala caligrafía, ortografía y lectura deficiente. El maestro debe dar gran importancia a estos problemas y tratar de corregirlos a tiempo, utilizando nuevas estrategias, hablando con sus colegas que enseñan en los primeros grados acerca de la importancia de fomentar la expresión oral y escrita y sobre todo conocer al

educando en los aspectos físicos, sociales y culturales. Según el ánimo con que el maestro trabaje se verán los resultados; estudiantes motivados y con grandes expectativas de aprender, porque todo niño es un mundo diferente y hay que dar importancia a todos sus saberes.

³⁵ Ibid . pág 64

Finalmente los docentes expresan la necesidad de realizar varias actividades para evaluar la lectura y escritura como dar estímulos, revisar cuadernos y realizar lecturas del libro que ellos trabajan en clase.

Lo fundamental es que los profesores evalúen a diario la Lectoescritura, así se observaran los avances que el niño presenta tanto en la expresión escrita como oral y una forma de hacerlo es mediante el trabajo en pequeños grupos, donde los estudiantes deben evaluar y someter a prueba la lógica en el trabajo de cada compañero. La importancia de hacer esta práctica es que se pueden superar los aspectos negativos del papel tradicionalmente manipulador del maestro; además ofrece a los estudiantes contextos sociales que destaca la responsabilidad social del grupo. De esta forma el docente estará colaborando para que el estudiante lea y escriba en forma clara y comprensiva.

6. PROPUESTA

6.1. JUGANDO MEJORAREMOS EL PROCESO LECTOESCRITOR

6.2. PRESENTACIÓN

La propuesta pedagógica va dirigida a mejorar el proceso Lectoescritor en los estudiantes del grado tercero de la Escuela Santa Bárbara J. T., mediante la aplicación del juego, el cual desempeña un papel importante en el aprendizaje del niño, además porque es una forma eficaz que se propone en la educación para despertar el interés y lograr una constante motivación en el estudiante. A través de ésta actividad se puede involucrar al niño en ese universo de conocimientos al que no es totalmente ajeno; es más bien orientarlo a descubrir por si solo sus potencialidades y saberes.

En esta propuesta se presentan algunos talleres que pretenden despertar el interés en el maestro y concientizarlo de la importancia de su trabajo y de la aplicación de clases recreativas, teniendo en cuenta el juego como una necesidad vital en el niño y un hecho social para el desarrollo de su personalidad integral.

Las estrategias van encaminadas a utilizar el juego en los talleres vivenciales y las dinámicas, los cuales serán empleados con un fin primordial que es mejorar la

capacidad Lectoescritora en los estudiantes. La evaluación es constante y se tendrá en cuenta entre otras: la participación, colaboración, creatividad, producción oral y escrita. Todo esto depende en gran parte del talento humano del maestro, quien debe tener iniciativa para emprender acciones pedagógicas mediante nuevas estrategias que ayuden a los educandos a expresarse verbalmente a comprender y escribir con facilidad.

6.3. PRINCIPIOS

Las bases sobre la cual se construye esta propuesta están dadas en los siguientes principios:

Participación: es un medio principal por el cual el niño muestra el interés que tiene hacia el aprendizaje de las áreas del conocimiento, en este caso el español, en el campo de la Lectoescritura.

Creatividad: dentro del ser humano se la considera como la capacidad para hacer volar la imaginación y darla a conocer por medio de la expresión oral y escrita, dando paso a su fantasía creadora que debe ser cultivada desde su infancia.

Recreación: es un medio principal e innovador que permite llegar al conocimiento de una forma dinámica, en ella hay entretenimiento y distracción que le permite al niño aprender en forma sencilla y amena.

Aprendizaje significativo: el maestro debe partir del conocimiento que ya posee el estudiante, el aprendizaje debe ser una actividad significativa para la persona que aprende porque es aquí donde se establecen relaciones entre el conocimiento nuevo y el que ya posee, los errores de los estudiantes nos informan sobre como se está reelaborando el conocimiento que ya posee a partir de la información que se recibe, porque aprender es sinónimo de comprender. Lo fundamental es dejar en libertad al estudiante, dándole prioridad a conseguir sus metas y propósitos.

Sentimientos: las necesidades que tiene el niño de amor, afecto, aceptación y éxito son muy importantes en el aprendizaje. Todos los estudiantes deben tener la oportunidad de establecer una relación cálida y humana con sus maestros y compañeros, que le den seguridad, respeto, comprensión y la posibilidad de desarrollar una autoimagen positiva. Un niño con suficiente autoestima es más seguro, más capaz y por consiguiente mas productivo.

El juego: es una actividad de todo ser humano, a través de él, el niño se conoce a si mismo y a los demás en espacios de libertad. Por medio del juego se logra que el aprendizaje sea algo emocionante, le permite al estudiante una participación acorde a sus facultades y destrezas.

Lectoescritura: es un instrumento de mucha importancia para la formación integral del estudiante, debido a que contribuye a su desarrollo cognitivo, socio-afectivo y motriz, de aquí se deriva la necesidad de contribuir al mejoramiento de

la educación como en este caso específico de Lectoescritura , proporcionando una serie de actividades que fortalezcan y nivelen la situación del estudiante.

6.4. JUSTIFICACION

Esta propuesta surge de la necesidad de cambiar las clases tradicionales por unas clases dinámicas y divertidas, que impliquen la utilización del juego como estrategia de aprendizaje.

Es así, como a partir de conversatorios, en encuestas y observación de clases, se evidencia aún la realización de actividades habituales, carentes de motivación e innovación que tornan el aprendizaje en un proceso rutinario. Lo anterior, permite apreciar el desinterés y desmotivación de los niños hacia la Lectura y la escritura de textos como cuentos, mitos, leyendas, fábulas que han sido impuestas por el maestro.

El juego es una actividad primordial en el niño, con ello se busca que el estudiante aprenda mejor y le permita alcanzar óptimos resultados en las áreas básicas del conocimiento especialmente en la expresión oral y escrita.

Con esta propuesta se pretende que el niño se interese y mejore su capacidad Lectoescritora y que el juego sea motivador de la actividad en su aprendizaje.

Es importante que en la propuesta participen padres de familia, el profesor y los estudiantes del grado tercero de la Escuela Santa Barbara J.T., con el propósito de mejorar las habilidades Lectoescritoras dentro y fuera de la institución.

6.5. OBJETIVOS

6.5.1. Objetivo General.

Adoptar el juego como estrategia pedagógica para el mejoramiento en la enseñanza de la Lectoescritura en los estudiantes del grado tercero de la Escuela Santa Bárbara J.T.

6.5.2. Objetivos Específicos

- ❖ Seleccionar juegos que estimulen el desarrollo cognitivo, afectivo y sicomotor en el niño.
- ❖ Promover talleres vivenciales a través del juego que motiven a los niños el amor hacia la Lectoescritura.
- ❖ Reconocer el juego como una actividad primordial en el aprendizaje de la Lectoescritura.

6.6. REFERENTES CONCEPTUALES

La propuesta didáctica – pedagógica se ha construido teniendo como base los siguientes referentes conceptuales:

Para estudiar al niño se deben abordar aspectos socioculturales, históricos, afectivos, psíquicos entre otros. Desde lo cognoscitivo al niño se lo concibe como un sujeto activo que construye conocimientos mediante acciones propias de él.

El niño como sujeto activo, ante la Lectoescritura plantea hipótesis al intentar comprender las diferentes formas de comunicación, construye sus reglas y esta ordenando permanentemente y reorganizando sus propias construcciones desde temprana edad, de tal forma que cuando ingresa a la Escuela no solo ha aprendido a caminar, hablar sino incluso a leer y escribir a su manera.

De acuerdo con las oportunidades que el niño tenga de interactuar con la lengua escrita y oral, va teniendo posibilidades de formular hipótesis propias, las cuales nadie le ha enseñado, simplemente él las elabora para poderse apropiar del sistema convencional de escritura. Según Ferreiro y Toberoski tomando como base los planteamientos de Piaget define al sujeto activo como aquel que compara, excluye, ordena, reordena, categoriza, comprueba, formula hipótesis en acción interiorizadora o en acción afectiva según su nivel de desarrollo.³⁶

³⁶ Pedagogía y currículo. La Enseñanza de la Lectura y Escritura. MEN. No. 6 Bogotá. 1993. P. 33

La nutrición, el ambiente, la satisfacción de las necesidades básicas, físicas, pedagógicas, son elementos de mucha importancia en el desarrollo de la inteligencia del niño, desde que el niño nace tiene un gran potencial intelectual puesto que a lo largo de sus años le permite, realizar juicios apropiados, también afrontar nuevos problemas, situaciones y experiencias con los cuales obtendrá un aprendizaje significativo.

La imaginación es algo positivo e importante para aumentar la capacidad intelectual del niño ésta lo ayuda a adaptarse a las cosas y situaciones que le sirven como práctica, para adecuarse y manejar la vida real y lo principal es que despierta su creatividad. Es importante promover la imaginación del niño por medio del juego, de material que implique creación, de ejercicios y experiencias de aprendizaje.

El juego es una obra de imaginación, de construcción de situaciones imaginarias de algo que no es literalmente real. El juego es un conjunto de actividades en las que el organismo toma parte sin otra razón que el placer de la actividad en sí.

Según Piaget:

“Los métodos de educación de los niños exigen que les proporcionen un material conveniente, con el fin de que por el juego ellos lleguen a asimilar las

realidades intelectuales los que sin ellos seguirían siendo exteriores y extraños para la inteligencia infantil”³⁷

“El juego se encuentra ligado a la cotidianidad como experiencia cultural, siendo un espacio que va unido al diario vivir y se manifiesta desde sus primeros años. Con el juego se logra potenciar las zonas de desarrollo humano, desde lo cognitivo, lo cognoscitivo y las operaciones mentales desde la creación de normas sociales e institucionales, desde la creación de nuevos objetos y productos de la literatura y el

arte a través del sentido y del sin sentido y desde la relación del desarrollo emocional y afectivo que produce el juego con la inteligencia. Todo juego es antes que nada, una actividad libre. El juego por mandato no es juego, todo lo más una réplica, por encargo, de un juego”³⁸

A través del juego se logra que el aprendizaje sea algo emocional, le permite al niño una participación acorde a sus facultades y destrezas. El aprendizaje se da en forma libre; desprevénida; puede jugar con su conocimiento empírico de los hechos y así aprender.

³⁷ PIAGET. Jean. Psicología y Pedagogía. Pág. 158

³⁸ HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. Editorial Alianza. Madrid, 1996. P. 19

La lectura es un proceso en el que el escritor y el lector viven un encuentro, es dinámico y de construcción cognitiva. En él intervienen la afectividad y las relaciones sociales. Leer es relacionarse con el mundo, con el conocimiento en las diferentes etapas de la vida, es tomar la reflexión de otro para mi propia reflexión. Se propone que la lectura debe ser, entre otras cosas, una actividad lúdica, animada, viva. Es necesario crear ambientes de aprendizaje para esa comunicación con el fin de adquirir información del entorno del individuo y su relación con la lectura. “El arte de leer, de hacer de un texto una creación propia y el expresarse y manifestarse por escrito, compete a cada individuo y a su personalidad, singular y diferente de la de los demás”.³⁹

El ser humano con la escritura se comunica, comienza utilizando un alfabeto que después le sirve para redactar mensajes. La escritura es una forma de comunicación, con ella se da a conocer sentimientos, emociones, etc., que al ser leídos por otras personas puede causar efectos positivos o negativos, puesto que la lectura y la escritura dependen entre sí.

La escritura es el sistema de expresar las ideas por medio de las representación gráfica de los sonidos de manera que se formen palabras. Es de mucha importancia que el maestro tenga un conocimiento suficiente de sus estudiantes con el fin de orientarlos adecuadamente hacia el encuentro y construcción del

³⁹ MAYO W.J. “Como Leer, Estudiar y Mecanizar Rápidamente”. Editorial Norma. Bogotá, 1987. Pág. 42.

conocimiento a través de variadas prácticas y actividades que permiten superar debilidades.

“En las discusiones pedagógicas el aprendizaje y por ende la enseñanza de la lectura y la escritura ha sido tradicionalmente considerado como un proceso psicológico, un asunto de percepción e interpretación de símbolos gráficos. Pero es también un proceso social que siempre tiene lugar en contextos sociales y culturalmente organizados con fines tanto sociales como personales”.⁴⁰

⁴⁰ POSADA A. Rodolfo y PABA B. Carmelina. Promoción Automática y Enseñanza de la Lectoescritura, Bogotá D.C., Magisterio, 1997. P. 26

6.7. ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA

MODELO ESTRUCTURAL DE LA PROPUESTA



6.7.1. Conceptualización. Para la presente propuesta se toma como modelo el trompo metálico que representa la estructura pedagógica puesto que es símbolo de juego, diversión, entretenimiento y aprendizaje en los niños. A veces miramos que hay poco interés por parte de los profesores en aplicar éste método, y no se dan cuenta que es una alternativa que le puede ayudar al niño a aprender mejor y en una forma dinámica.

En la base esta contenida la propuesta del “Juego en la Lectoescritura” puesto que ésta representa el eje vital y es un medio didáctico el cual va a fortalecer el aprendizaje de la Lectoescritura en los estudiantes.

Al lado izquierdo de la estructura se encuentran los “Núcleos problémicos” los cuales son analizados y entendidos como espacios para la conceptualización en torno a los posibles interrogantes sobre la expresión oral y escrita, la literatura infantil y la aplicación del juego.

Al lado derecho se encuentran los Bloques Programáticos que integran estrategias y experiencias en torno al cuento, el mito, la leyenda, la fábula que son los temas sobre los cuales se aplicará la propuesta.

Además el modelo muestra como estrategia didáctica otros elementos que se identifican en la estructura, entre ellos están: los Recursos, como el Talento Humano y el material didáctico, que harán que éste propósito se de en una manera eficaz y dinámica.

También favorecen los procesos pedagógicos los ambientes representados en: la creatividad, que es con la cual el niño va a despertar su imaginación y la dará a conocer por medio de la expresión oral y escrita. La recreación como medio principal e innovador que le permite llegar al conocimiento en una forma dinámica. La participación la cual hará que el niño se integre más con sus compañeros y le ayudará a perder su timidez. La producción que hace que el niño cree e invente sus propios escritos y por medio de la lectura los de a conocer a sus compañeros. La evaluación es un proceso permanente y continuo sobre el desempeño en los niños, teniendo en cuenta la participación, creatividad y colaboración con sus compañeros y la forma en que presentan sus narraciones tanto orales como escritas.

Fotografia 6

6.7.2 Implementación de la propuesta

TALLER VIVENCIAL No. 1

TITULO: “JUGANDO AL PARQUES CONSTRUYO MI PROPIO CUENTO”

PROPOSITO: Utilizar el parqués como juego creativo en el cual los niños inventen sus propios cuentos y los den a conocer a sus compañeros

EN QUE NOS APOYAMOS Talento Humano

Parqués

Hojas, lapiceros, colores, marcadores

Fotocopias con diferentes cuentos

COMO VAMOS A TRABAJAR

1. Saludo
2. Se sugiere la realización de la dinámica “palo – palo eh”
 - Palo – palo – palo
 - Palo bonito
 - Palo – eh
 - Eh – eh - eh

Palo bonito

Palo eh (se repite 3 veces)

3. Procedimiento

Con previa recapitulación del tema “el cuento” por parte del profesor, los investigadores solicitarán a los estudiantes que se formen en grupos, una vez organizados se pide que pasen al frente a jugar al parqués, entre ellos sortearán el puesto que les corresponde a cada grupo, enseguida empezarán a tirar los dados y según el número que les salga ellos realizarán la actividad que se pide en el parqués como puede ser: escribir cuentos inventados por ellos, con palabras escritas en el parqués, inventar otro cuento, narrar cuentos que a ellos mas les llame la atención, etc., ganará el equipo que primero llegue a la meta y haya cumplido con lo que le ha solicitado el juego. Al final ellos leerán sus escritos.

EVALUACION: para la evaluación se tendrá en cuenta la participación, colaboración, entusiasmo, creatividad, producción en la Escritura y la forma de leer sus cuentos.

7. PLAN OPERATIVO
Cuadro 4. Plan operativo

| OBJETIVOS | ACTIVIDAD | TIEMPO | RESPONSABLES | MEDIOS | EALUACIÓN |
|--|--|------------------------|--|---|--|
| Utilizar el parques como juego creativo en el cual los niños inventen sus propios cuentos y los dan a conocer a sus compañeros | “Taller vivencial No. 1 “ Jugando al parqués construyo mi propio cuento” | Septiembre Del 2002 | Investigadores Profesor Estudiantes del grado 3º | Parqués Hojas block Lapiceros Colores | Se evalúa la Participación, Entusiasmo, creatividad, producción, en la escritura y la forma de leer sus cuentos. |
| Inventar un mito utilizando una de las estrategias de Rodary “análisis de la Befana” | Taller vivencial No. 2 “Invento mi propio mito utilizando las estrategias de Rodary “análisis de la Befana” | Octubre del 2002 | Investigadores Profesor Estudiantes del grado 3º | Hojas block Colores Cajitas Con mitos | Se evalúa la creatividad, participación, la expresión oral y escrita. |
| Identificar las leyendas en el crucigrama y con ellas crear una nueva | Taller vivencial No. 3 “Llenando el crucigrama encuentro y creo mi propia leyenda” | Noviembre del 2002 | Investigadores Profesor Estudiantes del grado 3º | Fotocopias Con crucigramas Colores lapiceros hojas block | Se evalúa la creatividad, participación, producción la expresión oral y escrita, colaboración |
| Utilizar el juego de la ruleta como un medio para que el niño cree sus propias fábulas y las de a conocer a sus compañeros | Taller vivencial No. 4 “Jugando a la ruleta creo mi propia fábula | Diciembre del 2002 | Investigadores Profesor Estudiantes del grado 3º | Ruleta Hojas block Lapiceros colores | Se evaluara, la participación, creatividad, expresión oral y escrita, la producción de sus fábulas. |

TALLER VIVENCIAL No. 2

TITULO: “invento Mi propio mito utilizando una de las estrategias de Rodary “análisis de la Befana”

PROPOSITO: crear un mito, usando la estrategia de Rodary “la Befana” y darlo a conocer por medio de la expresión oral y escrita a sus compañeros.

EN QUE NOS APOYAMOS: talento Humano

Cajitas con Mitos

Hojas, lápices, colores

Fotocopias con diferentes mitos

COMO VAMOS A TRABAJAR

1. Saludo
2. Se sugiere la realización de la dinámica “mi cuerpo es una fruta”

Cada parte del cuerpo es una fruta diferente por ejemplo:

La cabeza es un coco

Las manos son uvas

Los hombros son peras

Las piernas son piñas etc.

Una vez explicada la dinámica se pide al niño que se toque: el coco, las piñas, las peras, las uvas etc., y luego haga lo mismo a sus compañeros.

3. Procedimiento

Con previa recapitulación del tema “el mito” por parte del profesor, los investigadores entregarán a cada niño una cajita sorpresa, la cuál contiene varios mitos, que los estudiantes con anterioridad dijeron gustarles más, como por ejemplo: la creación de la noche, mito indígena del Amazonas, la creación del sol y la luna etc., una vez el niño a destapado la cajita sorpresa con el mito que le salió adentro se le pedirá que realice un resumen o invente uno nuevo, cambiando los personajes y las diferentes partes, una vez terminado se solicitará que lean sus escritos a sus compañeros.

EVALUACION: para la evaluación de este taller vivencial se tendrá en cuenta la participación, creatividad, producción, la colaboración y la expresión oral.

Figura 5. Niños con las cajitas sorpresa



TALLER VIVENCIAL No. 3

TITULO: “llenando el crucigrama encuentro y creo mi propia leyenda”

PROPOSITO: identificar las leyendas en el crucigrama y con ellas realizar un resumen o inventarse una nueva, la cual será leída a sus compañeros.

EN QUE NOS APOYAMOS: talento humano

Crucigramas

Fotocopias con leyendas

Hojas, lápices, colores

COMO VAMOS A TRABAJAR

1. Saludo
2. Se sugiere la realización de la dinámica “Si tu tienes muchas ganas de _____”

Se explica que se debe cantar el estribillo y aumentar en cada oportunidad una acción (de cantar, de reír, de llorar, de saltar, de sonreír, etc.) Si tu tienes la razón y no hay oposición, no te quedes con las ganas de_____ (cantar, de reír, de

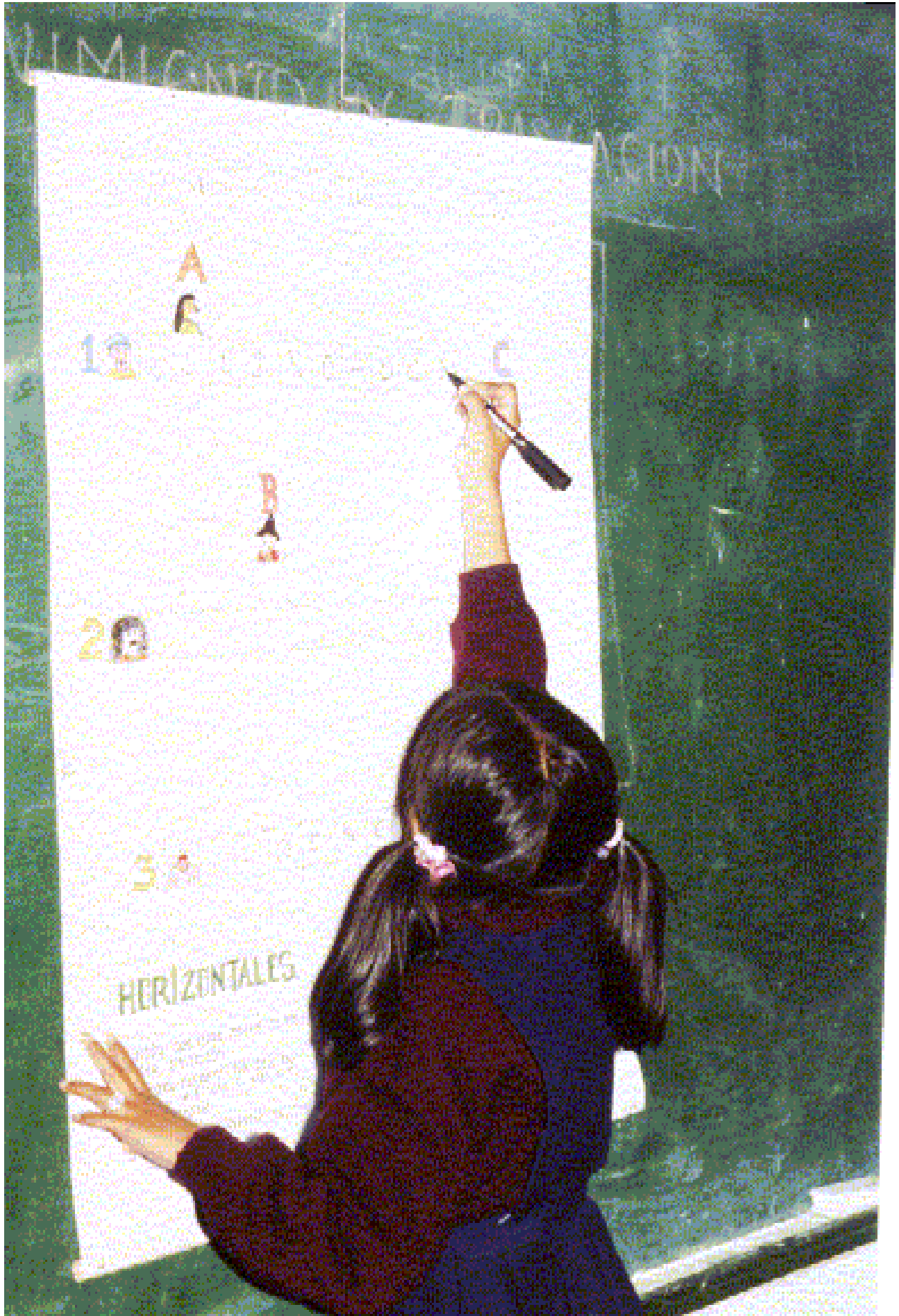
llorar, de saltar, de sonreír, etc.), realizando en cada caso la mímica y el sonido que corresponda.

3. Procedimiento:

Con previa recapitulación del tema “la leyenda” por parte del profesor, los investigadores entregarán a cada niño una fotocopia, la cual contiene un crucigrama con diversas leyendas que han sido seleccionadas por los mismos estudiantes y contadas por algún familiar. Una vez lleno el crucigrama se solicitará que escojan la que más les guste y escriban un resumen cambiando los personajes y la historia de la misma o inventen su propia leyenda. Además con la dinámica del Tingo tango los estudiantes pasarán al frente a llenar el crucigrama elaborado en cartulina con el fin de que aprendan jugando.

EVALUACION: este taller vivencial se evaluará teniendo en cuenta la creatividad, participación, colaboración y la expresión oral y escrita.

Figura 6. Niños llenando el crucigrama



TALLER VIVENCIAL No. 4

TITULO: “jugando a la ruleta, creo mi propia fábula”

PROPOSITO: utilizar el Juego de la ruleta como un medio para que el niño cree sus propias fábulas y las dé a conocer a sus compañeros por medio de la expresión oral y escrita.

EN QUE NOS APOYAMOS: talento Humano

Ruleta

Hojas, lapiceros, lápices, colores, marcadores

Fotocopias con diversas fábulas

COMO VAMOS A TRABAJAR

1. Saludo
2. Se sugiere la realización de la dinámica “Si tu quieres aprender a triunfar”

Se divide el grupo en dos, los de adelante y los de atrás, y se les pide a los que se encuentran adelante que sentados canten: Si tu quieres aprender a triunfar tienes que mover (las manos, los pies, la cabeza, los ojos, la cintura, etc.) y los de atrás se paran y deben realizar la actividad que se les solicita. Posteriormente se

intercambia dicha acción, es decir los de atrás se sientan, observan y cantan el estribillo, y los de adelante se paran y deben realizar la actividad que se les solicita.

3. Procedimiento:

Con previa, recapitulación del tema “la fábula por parte del profesor, los investigadores solicitarán a cada estudiante pasar al frente a jugar a la ruleta.

En ésta se encuentran varios nombres y figuras de animales las cuales hacen referencia al tema de la fábula.

Una vez que el niño haya salido al frente hará girar la ruleta y con lo que en ella la salga el estudiante realizará diversas actividades como leer, escribir, hacer resumen e inventar sus propias fábulas, las cuales serán escritas y leídas a sus compañeros.

EVALUACION: se evaluará teniendo en cuenta la participación, el entusiasmo, la creatividad, la expresión oral y la producción de sus fábulas.

Figura 7. Niños Jugando a la ruleta

8. CONCLUSIONES

La cátedra magistral vuelve pasivo a los niños, el hecho de jugar es un acto que desarrolla seguridad, confianza en si mismo, inquietud por descubrir, analizar y comprobar continuamente diferentes acciones.

El juego como metodología de enseñanza es una desmecanización de los procesos de enseñanza de la metodología tradicional.

Después de la observación realizada en los niños del grado tercero de la Escuela Santa Barbara J.T. se puede afirmar que el método activo es el más apropiado para dar solución a la deficiencia presentada en la Lectoescritura.

Los niños demuestran capacidad Lectoescritora, pero para su desarrollo y perfeccionamiento requieren de una gran motivación, en este caso el juego como un medio lúdico de aprendizaje.

Implementar nuevas estrategias pedagógicas son un factor esencial e indispensable que el maestro puede emplear para que su labor educativa sea de mayor agrado y salga de la rutina.

9. RECOMENDACIONES

Se deben utilizar distintas estrategias pedagógicas para el aprendizaje de la Lectoescritura como el juego, el cual les permitirá obtener mejores resultados en su educación.

Generar espacios que involucren con mayor responsabilidad a los padres de familia y les haga tomar conciencia de su importancia en la formación educativa.

En el aula y en una clase de Lectoescritura se debe concebir al estudiante como un sujeto que tiene, a pesar de su corta edad, unas capacidades innatas y unos conocimientos previos.

El profesor, si realmente desea desarrollar la capacidad Lectoescritora en el estudiante, debe cambiar de actitud convirtiéndose en un ejemplo, en un facilitador del proceso y en un generador de ideas y de conceptos.

Todo juego tiene un fin y unas reglas que cumplir, por lo tanto el niño no debe acostumbrarse a jugar por jugar, de ahí la importancia del docente como verdadero guía y orientador.

El juego es un proceso interactivo entre profesor y estudiante donde cada uno puede aprender y aportar mediante el desarrollo de éste.

Sería importante que la presente propuesta se lleve a cabo en toda la institución, puesto que son los mismos niños quienes desean un cambio en el desarrollo de sus clases, especialmente en la Lectoescritura.

BIBLIOGRAFIA

AGUDELO, Martha. La Lectoescritura en el Primer Grado. Bogotá: Kapeluz, 1987.

ANGEL, Facundo y otro, La Calidad de la Educación: Como Entenderla y evaluarla. Bogotá, Fundación para la Educación Superior. FES, 1990.

ARCINIEGAS ROJAS, Yolanda. Pedagogía del Desarrollo

CORREA, J. Hacia una Didáctica de la Argumentación, Bogotá: Colciencias, 1999.

FLOREZ OCHOA, Rafael. Hacia la Pedagogía del Conocimiento. Bogotá: Nomos, 1994.

G.I. SHUKINA. Tratado de Pedagogía Conceptual. Formación de Valores y Actividades, 1968

GUAZMAYAN, Carlos y RAMIREZ, Roberto. Elementos Conceptuales Para la Formación de Docentes en las Facultades en Educación. Pasto, 2000.

HOMMANN, Mary y WEIKART, David. La Educación de los Niños Pequeños en Acción. México: Trillas S.M. 1999.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. Madrid: Alianza. 1996.

JURADO VALENCIA, Fabio. Los procesos de la Lectoescritura. Santafé de Bogotá: Magisterio. 1997.

KARDINER, Abraham. El individuo y su Sociedad.

MICHALET, Andrés. El Juego en la Pedagogía. Santa Fe de Bogotá: Oveja Negra.

LEY GENERAL DE EDUCACION, Santa Fe de Bogotá. Case. 1994.

LINEAMIENTOS CURRICURALES, Santafé de Bogotá: MAGISTERIO. 1998.

LOMAS, Carlos y otros. Ciencias del Lenguaje, Competencia Comunicativa y Enseñanza de la Lengua. En: Papeles de Pedagogía. Barcelona: Piados. 1993.

MAKARENKO, A.S. CONFERENCIAS SOBRE EDUCACIÓN INFANTIL. (4º: 1987:Moscú).

MARTINEZ, Stella. El Juego como Estrategia de Aprendizaje. Bogotá. P.U.J. 1996.

MAYO, W.J. Como Leer, Estudiar y Mecanizar Rápidamente. Bogotá: Norma. 1987.

MEJIA, Gloria y otros. Experiencias Educativas del Siglo XVIII y Principios del siglo XIX, Bogotá. P.U.J. 1986.

OCHOA L.C. El Juego Coordinación Pediatría I.S.S. Medellín: Universidad de Antioquia. 1993.

PEDAGOGIA Y CURRICULO. La Enseñanza de la Lectura y la Escritura. Bogotá: M.E.N. No. 6 1993.

PEDAGOGIA UNIVERSAL. Santa fe de Bogotá: Prolibros.

P.E.I. Escuela Santa Bárbara.

PEREZ, GRAJALES. La Comunicación Escrita. Santa fe de Bogotá: Oveja Negra. 1996.

PIAGET, Jean. Psicología y Pedagogía. Bogotá: 1982.

POSADA A. Rodolfo y PABA B. Carmelina. Promoción Automática y Enseñanza de la Lectoescritura. Bogotá D.C: Magisterio. 1997.

PIAGET, Teoría Cognoscitiva del Juego. el Mundo del Niño. T. II.

REPUBLICA DE COLOMBIA. Constitución Política de Colombia. Santa Fe de Bogotá, 1991.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Resolución 2343 Junio 5 de 1986.

SANCHEZ, Benjamín. Lectura, Diagnóstico, Enseñanza y Recuperación. Madrid. Nuevo Sol, 1978

VALLEJO NOGUERA, J.A. Psicología Educativa, Madrid: Temas de Hoy, 1998.

VASCO MONTOYA, Eloisa. Maestros, Alumnos y saberes, Santafé de Bogotá: Magisterio, 1996.

ANEXOS

5. ¿Cuál sería su propuesta para que se mejore la lectura y la escritura de sus hijos?

6. ¿Con qué frecuencia juega usted con sus hijos?

7. Practican la Lectoescritura junto a sus hijos. Si____ No____ ¿Por qué?

ANEXO B. Encuesta a estudiantes

Objetivo: Mirar las falencias que se presentan en la Lectoescritura en los niños del grado tercero de la Escuela Santa Bárbara J.T.

1. ¿Te gustaría aprender a través del juego? Si___ No___ ¿Por qué?

2. ¿Te gusta leer y escribir? Si___ No___ ¿Sobre qué y por qué?

3. ¿Cómo te sientes en la clase de Lengua Castellana? ¿Por qué?

4. ¿Te gustan los temas que se trabajan en clase de Lengua Castellana? Si___
No___ ¿Cuáles?

5. ¿Tú profesor permite que realices tus propios escritos? Si____ No____ ¿Te hace leer en clase?

6. ¿Tu profesor es entusiasta en las clases de Lengua Castellana?

7. ¿Qué es lo que menos te gusta de la clases de Lengua Castellana?

8. ¿Cómo te gustaría que sean las clases de Lengua Castellana?

9. ¿Practicas la lectura y escritura en tu casa? Si____ No____ ¿Por qué?

6. ¿Que tipo de recursos utiliza usted para fomentar la Lectoescritura en los niños?

7. ¿Para usted cuales pueden ser las causas para que a los estudiantes se les dificulte el aprendizaje de la Lectoescritura?

8. ¿Cómo evalúa usted la lectura y la escritura en sus estudiantes? ¿para qué la evalúa?

9. ¿Los estudiantes leen y escriben comprensivamente? Si___ No_____ ¿Por qué?

ANEXO D. Guía de observación

Objetivo: Recolectar información para identificar la Metodología empleada por el profesor en el desarrollo de la actividad Lectoescritora en los estudiantes del grado tercero

1. Métodos utilizados por el profesor al iniciar la clase de Lengua Castellana

2. Comportamiento de los niños durante el desarrollo de la clase de Lengua Castellana

3. Recursos que utiliza el profesor en el desarrollo de la clase de Lengua castellana

4. Grado de espontaneidad y libertad que tienen los niños en la realización de la expresión oral y escrita

5. Participación de los estudiantes en clase de Lengua Castellana

6. El juego forma parte en el desarrollo de la clase de Lengua Castellana

7. Actividades que se realizan durante la clase de Lengua Castellana

ANEXO E. Algunos trabajos de los niños del grado tercero

San Juan de Pasto, Diciembre 3 de 2002

Señores

CONSEJO DE FACULTAD

Universidad de Nariño

Ciudad

Apreciados señores

Presentamos a ustedes nuestro trabajo de grado denominado “El Juego como Estrategia Pedagógica para el Mejoramiento de la Lectoescritura con los Estudiantes del Grado 3º de la Escuela Santa Barbara J.T. del Municipio de Pasto”, elaborado por los investigadores Mabel Mireya Lasso y Juan Carlos Narváez estudiantes de Educación Básica con Enfoque en Español y Literatura.

Solicitamos el favor a los jurados se nos revise con prontitud el trabajo, para así hacer las correcciones pertinentes y poder disponer del tiempo necesario para repasarlo.

Por la atención que presten a esta solicitud les quedaremos muy agradecidos.

Atentamente,

JUAN CARLOS NARVAEZ

MABEL MIREYA LASSO