

**EL JUEGO CREATIVO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA
EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA EN LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS
TERCERO Y CUARTO DE LA ESCUELA RURAL MIXTA DE SAN ISIDRO
MUNICIPIO DE RICAURTE**

**MARIA NELLA ROSERO GUERRERO
MARIA CLEOTILDE ZÚÑIGA NOGUERA**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BASICA
CON ÉNFASIS EN ESPAÑOL Y LITERATURA
SAN JUAN DE PASTO
2003**

**EL JUEGO CREATIVO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA
EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA EN LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS
TERCERO Y CUARTO DE LA ESCUELA RURAL MIXTA DE SAN ISIDRO
MUNICIPIO DE RICAURTE**

**MARIA NELA ROSERO GUERRERO
MARIA CLEOTILDE ZÚÑIGA NOGUERA**

**Trabajo de Grado para optar al título de Licenciadas
En Educación Básica con énfasis en Español y Literatura**

**Magíster.: PILAR LONDOÑO
Asesora**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA
CON ÉNFASIS EN ESPAÑOL Y LITERATURA
SAN JUAN DE PASTO
2003**

NOTA DE ACEPTACIÓN

Jurado

Jurado

San Juan de Pasto, Junio 24 del 2003

Con infinito amor dedico este triunfo:

*A **DIOS**, por su infinita sabiduría,
y misericordia*

***A mis padres MERCEDES y ANGEL
a mi hermana STELLA***

*A Mi esposo **EFRAIN PANTOJA***

*A mis hijos: **CRISTIAN CAMILO y
ROGER ADRIAN***

Por ser mi inspiración

*y la misión de mi existencia, gracias por
su constante apoyo y sus voces de
aliento.*

MARIA CLEOTILDE

*Después de un arduo trabajo y sacrificio,
con profundo cariño quiero dedicar
este gran esfuerzo a todas aquellas
personas que me brindaron
su apoyo para culminar este triunfo.*

A DIOS, porque con su infinito amor supo
guiar mis pasos por el camino del éxito.

A Mis padres: LIBIO y MARIBEL

Y mis hermanos

*Quienes fueron el motivo principal
que me impulsó para que saliera adelante,
con este ideal.*

A MI FAMILIA

A ONEYDA Y CARLOS

Y A TODAS AQUELLAS PERSONAS que
*de una u otra forma colaboraron
para que este sueño se hiciera realidad.*

MARIA NELLA

AGRADECIMIENTOS

Queremos dejar constancia de un profundo agradecimiento a:

DIOS Por guiarnos en el camino hacia la consecución de este sueño hecho realidad

LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO, por abrirnos sus puertas y brindarnos la oportunidad de tener acceso al conocimiento.

Los profesores y en especial a la Mag. PILAR LONDOÑO, porque con sus oportunas orientaciones fue posible lograr culminar con éxito este trabajo.

LA COMUNIDAD EDUCATIVA DE LA ESCUELA RURAL MIXTA SAN ISIDRO MUNICIPIO DE RICAURTE, (a los profesores, padres de familia y estudiantes de los grados tercero y cuarto), por su valiosa colaboración en la fundamentación del presente proyecto.

FAMILIARES, AMIGOS Y A TODAS AQUELLAS PERSONAS, que de una u otra forma colaboraron en la realización de este trabajo.

LAS AUTORAS

CONTENIDO

	pág.
INTRODUCCIÓN	17
1. ELEMENTOS TÉCNICO CIENTÍFICOS	21
1.1 TITULO	21
1.2 TEMA	21
1.3 SURGIMIENTO DEL ESTUDIO	21
1.4 DESCRIPCION DEL PROBLEMA	22
1.5 PREGUNTAS PARA LA INVESTIGACIÓN	24
1.6 FORMULACION DEL PROBLEMA	25
1.7 JUSTIFICACION	25
1.8 OBJETIVOS	27
1.8.1 Objetivos generales	27
1.8.2 Objetivos específicos	27
2. MARCO CONTEXTUAL	28
2.1 MUNICIPIO DE RICAURTE	28
2.1.1 Reseña histórica del Municipio de Ricaurte	28
2.1.2 Aspectos geográficos	29
2.1.3 Economía	29
2.1.4 División política	29
2.2 CARACTERISTICAS DE LA ESCUELA SAN ISIDRO	30
2.2.1 Ubicación geográfica	30
2.2.2 Identificación	32
2.2.3 Componente pedagógico	33
3. MARCO REFERENCIAL	39
3.1 ANTECEDENTES	39
3.2 MARCO TEORICO CONCEPTUAL	41
3.2.1 El constructivismo	41

	pág.
3.2.2 Estrategias pedagógicas	44
3.2.3 Situaciones significativas	46
3.2.4 Una educación nueva para gente nueva	47
3.2.5 Características del aprendizaje	49
3.2.6 El diseño del medio ambiente	50
3.2.7 Factores del desarrollo intelectual	51
3.2.8 Calidad educativa	52
3.2.9 El aprendizaje significativo	55
3.2.10 Desarrollo de la creatividad	62
3.2.11 Competencia comunicativa	64
3.2.12 El enfoque constructivo significativo del lenguaje	64
3.2.13 La expresión oral y escrita	67
3.2.14 La lectura y la escritura como actos de comunicación	68
3.2.15 El juego creativo	69
3.3 FUNDAMENTACION LEGAL	74
4. METODOLOGÍA	76
4.1 TIPO DE ESTUDIO	76
4.2 UNIDAD DE TRABAJO Y UNIDAD DE ANÁLISIS	77
4.3 MOMENTOS	77
5. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	80
5.1 MEDICION DE ENTRADA. APLICACIÓN DE ENCUESTAS	80
5.2 MEDICION DE SALIDA. APLICACIÓN DE TALLERES	126
5.3 SOCIALIZACION DEL TRABAJO REALIZADO	142
6. PROPUESTA PEDAGÓGICA	147
6.1 PRESENTACION	147
6.2 PRINCIPIOS	148
6.3 JUSTIFICACION	149
6.4 OBJETIVOS	149
6.5 METODOLOGIA	149

	pág.
6.6 ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA	150
6.7 CONCEPTUALIZACION DE LA PROPUESTA	151
6.8 PLAN DE ACTIVIDADES Y PROCEDIMIENTOS	156
CONCLUSIONES	175
RECOMENDACIONES	176
BIBLIOGRAFÍA	178
ANEXOS	179

LISTA DE TABLAS

	pág.
ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES	
Tabla 1: Gusto por las clases de Español	81
Tabla 2: Realización de actividades en casa	83
Tabla 3: Estímulo de logros por el profesor	85
Tabla 4: Gusto de los estudiantes por aprender a través de cantos Rondas, títeres, videos. Etc.	87
Tabla 5: ¿Le gusta aprender por medio del juego?	89
Tabla 6: Preferencia de los niños sobre el lugar preferido para Desarrollar las clases de Español	91
Tabla 7: Diversidad de materiales para jugar y aprender de manera más motivante en el área de Español	93
Tabla 8: Entusiasmo cuando la profesora realiza dinámicas y juegos en la escuela	95
ENCUESTAS A PADRES DE FAMILIA	
Tabla 9: Juegan los padres con sus hijos?	97
Tabla 10: Es importante el juego en la vida de los niños?	99
Tabla 11: Juegos que su hijo prefiere	101
Tabla 12: Desarrollo de actividades recreativas en casa	103
Tabla 13: Consideran que sus hijos aprenden a través del juego?	105
Tabla 14: Cree usted que mediante el juego se fomenta valores como la Socialización, el respeto y la colaboración?	107
Tabla 15: Sugerencias sobre los sitios que prefieren los padres de familia Para el desarrollo de actividades escolares	109

	Pág.
Tabla 16: Preferencia de los padres de familia sobre el aprendizaje Del Español a través del juego	111

ENCUESTAS APLICADAS A DOCENTES

Tabla 17: Razones del bajo rendimiento en el área de Español	113
Tabla 18: Sitios que sugieren los maestros para desarrollar las clases De Español	115
Tabla 19: Desarrollan actividades lúdicas en el aprendizaje de Español	117
Tabla 20: Participación de los estudiantes en juegos organizados	119
Tabla 21: Utilización de variados recursos didácticos para el desarrollo De las clases de Español	121
Tabla 22: Utilización de actividades lúdicas como estrategias metodologicas en la asimilación del conocimiento	123
Tabla 23: Charlas a padres de familia sobre el valor del juego para los niños	125

LISTA DE FIGURAS

	pág.
ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES	
Figura 1: Gusto por las clases de Español	81
Figura 2: Realización de actividades en casa	83
Figura 3: Estímulo de logros por el profesor	85
Figura 4: Gusto de los estudiantes por aprender a través de cantos Rondas, títeres, videos. Etc.	87
Figura 5: ¿Le gusta aprender por medio del juego?	89
Figura 6: Preferencia de los niños sobre el lugar preferido para Desarrollar las clases de Español	91
Figura 7: Diversidad de materiales para jugar y aprender de manera más motivante en el área de Español	93
Figura 8: Entusiasmo cuando la profesora realiza dinámicas y juegos en la escuela	95
ENCUESTAS A PADRES DE FAMILIA	
Figura 9: Juegan los padres con sus hijos?	97
Figura 10: Es importante el juego en la vida de los niños?	99
Figura 11: Juegos que su hijo prefiere	101
Figura 12: Desarrollo de actividades recreativas en casa	103
Figura 13: Consideran que sus hijos aprenden a través del juego?	105
Figura 14: Cree usted que mediante el juego se fomenta valores como la Socialización, el respeto y la colaboración?	107
Figura 15: Sugerencias sobre los sitios que prefieren los padres de familia Para el desarrollo de actividades escolares	109

	pág
Figura 16: Preferencia de los padres de familia sobre el aprendizaje Del Español a través del juego	111

ENCUESTAS APLICADAS A DOCENTES

Figura 17: Razones del bajo rendimiento en el área de Español	113
Figura 18: Sitios que sugieren los maestros para desarrollar las clases De Español	115
Figura 19: Desarrollan actividades lúdicas en el aprendizaje de Español	117
Figura 20: Participación de los estudiantes en juegos organizados	119
Figura 21: Utilización de variados recursos didácticos para el desarrollo De las clases de Español	121
Figura 22: Utilización de actividades lúdicas como estrategias metodologicas en la asimilación del conocimiento	123
Figura 23: Charlas a padres de familia sobre el valor del juego para los niños	125

LISTA DE CUADROS

	pág.
Cuadro 1. Categorización de objetivos	79
Cuadro 2: Categoría la comprensión de textos	161
Cuadro 3: Categoría: Libre expresión en el trabajo individual y grupal	166
Cuadro 4: Categoría, Reconstrucción de textos	170
Cuadro 5: Construcción de textos	175

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
Anexo A: Encuesta dirigida a estudiantes	184
Anexo B: Encuesta dirigida a padres de familia	185
Anexo C Encuesta dirigida a Docentes	186
Anexo D: La construcción de textos. La rosa roja	187
Anexo E: La historia de cuatro personas	189
Anexo F: El tren de la imaginación	190
Anexo G. Representación de coplas	191
Anexo H: Participación en el centro literario	192
Anexo J: Dramatizado de la canción “La tía Clementina”	193
Anexo K; Participación en el Centro Literario	194
Anexo L: Representación de una fábula en el patio de recreo	195
Anexo M: Exposición de los trabajos desarrollados por estudiantes de 4º	196
Anexo N: Los títeres una forma de desarrollar la expresión oral	197
Anexo O: CARTILLA	198

RESUMEN

Los cambios fundamentales se dan a partir de la práctica misma, como respuesta a los intereses y necesidades particulares de una comunidad educativa en un momento histórico tan importante como el actual, impregnado de tantas dificultades y retos, este es el caso del Municipio de Ricaurte el cual en el momento es azotado por los conflictos armados obligando a sus habitantes a abandonar la región y desplazarse hacia lugares inciertos donde creen encontrar algo de tranquilidad.

Teniendo en cuenta estas afirmaciones, se presenta un estudio pedagógico que tiene su origen en el análisis de un diagnóstico realizado sobre el aprendizaje del Español y Literatura y las falencias en la expresión oral y escrita, con estudiantes de los grados tercero y cuarto de la Escuela Rural Mixta “San Isidro”, Municipio de Ricaurte, en el cual se detectan problemas como deficiencias en comprensión lectora, problemas de dislexia, y sobre todo, falta de atención, participación y creatividad en esta área fundamental del conocimiento.

Surge así la necesidad de abrir nuevos espacios para propiciar aprendizajes lúdicos, creativos, autónomos y significativos para el desarrollo de las potencialidades humanas, que permitan a la persona y a la sociedad, su máxima realización.

Con el presente estudio se pretende, ante todo, establecer la importancia de todas aquellas actividades que permitan vincular de una manera más estrecha a los padres, hermanos, tíos y demás familiares que conviven con los estudiante, pretendiendo trabajar la cultura; con la certeza de mejorar considerablemente el proceso educativo y reducir al mínimo los diferentes aspectos que en un momento dado pueden bloquear el proceso de construcción de saberes.

Para tratar de solucionar en parte el problema encontrado se desarrolló la propuesta “Jugando a descubrir mi mundo” con actividades lúdicas, permitiendo que el niño sea el actor y el autor de su proceso educativo, recurriendo el uso de acertijos, coplas, dramatizados, salidas de campo y sobre todo desechar el tradicionalismo que obliga al niño a la repetición de unos datos que de pronto no llaman su atención o no despiertan su interés; por eso se propuso que el niño fuera un ser investigativo que construyera conocimiento a partir de la tradición oral, dado a que Ricaurte es una zona con una gran riqueza cultural que merece dar a conocer. Para el grupo investigador fue motivo de gran satisfacción haber contribuido con un poco de los conocimientos adquiridos en la Universidad a una comunidad que tanto lo necesita, como es “San Isidro”

INTRODUCCION

"La búsqueda de mejores medios para desarrollar las capacidades de nuestros niños no suscita igual interés que la producción de un nuevo modelo de automóvil"¹.

La calidad de la educación es un tema que merece un estudio especial de todos los docentes y administradores educativos, así lo manifiesta la Ley General de Educación la cual tiene como fin primordial mejorar la calidad en la educación pública, donde el problema es más crítico; para lo anterior es necesario reconocer que los docentes no pueden solucionar los problemas estructurales como la creciente pobreza de los habitantes, la violencia y la falta de recursos para el sector educativo, pero esto no puede ser óbice para buscar nuevas estrategias metodológicas y propuestas integrales que posibiliten la creación de ambientes propicios de estudio, en los cuales la comunidad educativa pueda acceder a otros campos del saber.

Colombia ha logrado reducir el porcentaje de analfabetismo, la deserción escolar y mejorar la cobertura; pero el problema más crítico al cual se enfrentan los docentes es el bajo rendimiento académico. La experiencia y los diferentes estudios que se han realizado sobre este tema, indican que son múltiples los factores que concurren en este problema; a criterio propio se considera que la principal causa reside en la familia del estudiante, por que es en ella donde se inicia el proceso de formación de la personalidad, con unas normas mínimas de convivencia y responsabilidad social se logrará que ese niño sea un joven con buenos principios y valores. La familia debe permanecer atenta en este proceso

¹ VAN DALEN, Deoboid, MEYER, William. Manual de Técnica de la Investigación Educativa, Buenos Aires: Paidós, 1.971 p.15

formativo, haciendo un seguimiento diario para que ese estudiante llegue a ser un ciudadano ejemplar comprometido con unos presupuestos sociales que le permitan salir a Colombia de la inmensa crisis en que se encuentra sumida.

Las transformaciones educativas no se deben dar sólo a partir de investigaciones de especialistas que desde el nivel central señalen problemas y planteen alternativas de solución, tampoco a través de las expedición de decretos o resoluciones que den vía legal a nuevas concepciones y normas para el proceso educativo.

Los cambios fundamentales se dan a partir de la práctica misma, como respuesta a los intereses y necesidades particulares de una comunidad educativa en un momento histórico tan importante como el actual, impregnado de tantas dificultades y retos, este es el caso del Municipio de Ricaurte el cual en el momento es azotado por los conflictos armados obligando a sus habitantes a abandonar la región y desplazarse hacia lugares inciertos donde creen encontrar algo de tranquilidad.

Teniendo en cuenta estas afirmaciones, se presenta un estudio pedagógico que tiene su origen en el análisis de un diagnóstico realizado sobre el aprendizaje del Español y Literatura y las falencias en la expresión oral y escrita, con estudiantes de los grados tercero y cuarto de la Escuela Rural Mixta “San Isidro”, Municipio de Ricaurte, en el cual se detectan problemas como deficiencias en comprensión lectora, problemas de dislexia, y sobre todo, falta de atención, participación y creatividad en esta área fundamental del conocimiento.

Surge así la necesidad de abrir nuevos espacios para propiciar aprendizajes lúdicos, creativos, autónomos y significativos para el desarrollo de las potencialidades humanas, que permitan a la persona y a la sociedad su máxima realización.

Con el presente estudio se pretende, ante todo, establecer la importancia de todas aquellas actividades que permitan vincular de una manera más estrecha a los padres, hermanos, tíos y demás familiares que conviven con el estudiante, pretendiendo trabajar la cultura, con la certeza de mejorar considerablemente el proceso educativo y reducir al mínimo los diferentes aspectos que en un momento dado pueden bloquear el proceso de construcción de saberes.

Por último, el avance de las ciencias obliga a su especialización; así los problemas de aprendizaje dejan de ser un campo exclusivo de docentes para concurrir varias disciplinas, en este sentido Liliane Lurcát, en su texto: "El Fracaso y el Desinterés Escolar" manifiesta: "Parece ser que los maestros se hubieran quedado con el alma entregándole el cuerpo a los médicos. Es necesario la vinculación entre educadores, médicos y terapeutas",² La proyección de la Escuela como Centro Cultural de Desarrollo Comunitario obliga a ampliar el radio de acción como un sistema semiabierto donde la característica primordial es el intercambio permanente con su entorno; allí la familia del estudiante es el principal soporte afectivo, social, cultural y económico que garantiza el mejoramiento del proceso educativo

Así, se inicia el trabajo con el análisis del problema objeto de investigación, del cual se realiza una descripción, formulación del mismo, planteamiento de objetivos tanto generales como específicos y la respectiva justificación teniendo en cuenta la novedad, la utilidad y la importancia que presenta este estudio para la comunidad.

Dentro del marco referencial se plantean: un marco teórico y el marco legal . En el primero se ven algunos antecedentes teóricos que respaldan las teorías sobre las corrientes educativas, las características de un aprendizaje basado en los

² LURCAT, Liliane: El Fracaso y el Desinterés Escolar. Barcelona: Gedisa 1997. p.89

estadios del desarrollo y de las actividades lúdicas, lo mismo que el desarrollo de la creatividad y las estrategias para lograr un verdadero aprendizaje para el niño. En el marco legal se hace una síntesis de las principales normas contempladas en la Constitución Política de Colombia, la Ley 115 de 1994 y el decreto reglamentario de la misma, el 1860.

Se desarrolló la investigación dentro del paradigma cualitativo con un enfoque descriptivo, empírico, analítico, interpretativo y propositivo, que permite trabajar en la búsqueda de alternativas de solución a la problemática planteada, a toda una población incluida en el estudio, teniendo en cuenta que es una investigación cualitativa con enfoque crítico social, que busca ante todo involucrarse en problemas de la comunidad.

La sistematización de la información se la organizó agrupando de acuerdo a las recurrencias en cuadros y gráficos que permitan visualizar con más claridad cada una de las inquietudes planteadas.

Se realizó un diagnóstico con actividades lúdicas para determinar la forma de trabajo en el área de Español, así mismo se hizo el análisis e interpretación de resultados de las encuestas aplicadas a la comunidad.

Una vez obtenido un conocimiento claro sobre la realidad en el trabajo del área de Español, se plantea una propuesta titulada “Jugando a descubrir mi mundo” con actividades lúdicas, investigativas que permitan despertar en el estudiante su sentido de pertenencia y construcción de identidad, valorando lo propio y apropiándose del conocimiento con base a una realidad.

1. ELEMENTOS TÉCNICO CIENTÍFICOS

1.1 TITULO

El juego creativo como estrategia pedagógica para desarrollar la expresión oral y escrita en los estudiantes de los grados tercero y cuarto de la Escuela Rural Mixta de San Isidro, Municipio de Ricaurte.

1.2 TEMA

La forma como actualmente se trabaja el área de Español y Literatura en la Escuela Rural Mixta de San Isidro, Municipio de Ricaurte.

1.3 SURGIMIENTO DEL ESTUDIO

En la Escuela Rural Mixta de San Isidro, se observa poco interés para realizar los trabajos por parte de los estudiantes, poca participación en las clases, existe mucha pasividad y dificultad para expresar lo que piensan o escribir sus sencillos comentarios que les permitan apropiarse de los conocimientos.

Otro aspecto que preocupa en el sector, es el temor que tienen los niños para hablar en público, sienten vergüenza y se colorean con mucha facilidad, como también se traban a la hora de hablar y no pueden expresar lo que piensan.

Por otro lado, se están perdiendo en la región las manifestaciones culturales; los niños y los adultos influenciados por los medios masivos de comunicación tratan de reproducir una fiel copia de lo que ven en cuanto a canciones o danzas,

olvidándose de la gran riqueza que se posee en el sector de un sinnúmero de valores culturales que vale la pena investigar, describir y hacer conocer.

1.4 DESCRIPCION DEL PROBLEMA

El Municipio de Ricaurte considerado hasta hace muy poco tiempo un remanso de paz, habitado por gente trabajadora y sencilla, se ha visto en los últimos días azotado por toda clase de violencia, con ataques intempestivos de grupos alzados en armas que pretenden destruir lo que con tanto amor y dedicación se construyó a través de muchos años de trabajo y esfuerzo. Esta situación hace que la población viva en la zozobra de no saber qué hacer incluso algunos están abandonando todo para buscar protección en otros lugares.

Esta situación, más la timidez existente en los niños, la cual se trasmite de generación en generación, por tradición, porque se desciende de raza indígena AWA quienes por naturaleza son reservados, poco comunicativos, amantes de que nada perturbe la tranquilidad interior de sus familias, hace que en las instituciones educativas no se logre que los niños expresen con facilidad lo que escriben o piensan.

Además el papel que juega el maestro ante esta situación es fundamental. En la Escuela Rural Mixta de San Isidro se observan muchas falencias en la enseñanza del Español y Literatura, como el uso de la memorización y la repetición de datos y letras sin ningún significado para los niños, los cuales reproducen lo que su profesor les ha enseñado.

Es claro que las antiguas metodologías que fortalecían la memorización automática y la repetición de conceptos sin comprensión de lo que se está haciendo y diciendo, no aportan en absoluto al desarrollo del estudiante como ser humano y, por tanto, tampoco a la construcción de la cultura.

La evaluación se realiza con el fin de comprobar los conocimientos aprendidos de memoria y su efectividad se mide por el resultado de un examen, aunque después de éste, no se recuerda nada de lo aprendido.

Los conocimientos adquiridos por los estudiantes en otros espacios de interacción social como los medios de comunicación, la informática y el lenguaje audiovisual, que ofrecen información atractiva e interesante sobre ciencia, tecnología o los problemas sociales, no se tienen en cuenta en la institución, en la que aún predominan metodologías caducas carentes de todo interés.

La información de la que dispone el estudiante, no se somete a la reflexión ni a la crítica, porque la escuela tiene su propia manera de concebir el conocimiento y la realidad desde los programas tradicionales que están orientados hacia la enseñanza teórica antes que al aprendizaje entendido como proceso activo y personal de quien aprende, y además, estos programas están caracterizados por la secuencialidad, el formalismo y el simplismo en la definición de correcto y erróneo, lo que impide hacer interpretaciones apropiadas de la realidad. En la escuela se ha ignorado que la expresión como medio de comunicación, debe constituirse en un elemento básico para la comprensión de nuevos significados del mundo; recordando que no sólo permite expresar conocimientos, sino también emociones, sentimientos, vivencias, etc.

La importancia de realizar este trabajo radica en conocer y analizar la situación educativa que se vive en la actualidad, en la educación básica, más específicamente en la Escuela San Isidro, en donde se presentan grandes dificultades en el desarrollo de la expresión oral y escrita; gran parte de esas dificultades tienen que ver con las condiciones de vida de los niños: en las casas hay muy poca estimulación, los padres en su mayoría no han tenido escuela, y a los niños se los cohibe y por lo tanto muestran timidez a la hora de expresarse ya sea en forma oral o escrita.

Generalmente, el maestro rural tiene escasas posibilidades de compartir su práctica con otros maestros y cuando se le presenta la oportunidad de capacitarse no atiende la invitación, en ocasiones porque no quiere y en otras porque como tiene que atender dos o más grados a la vez no tiene con quien dejar a los estudiantes. De igual manera se encuentra que la escuela tiene muy poca dotación de materiales y que la comunidad casi no participa en la dinámica escolar.

Por lo tanto, se considera indispensable que en el aprendizaje del Español exista una flexibilidad curricular; es decir, que los conocimientos gramaticales y literarios se realicen de una manera vivencial, lúdica y agradable que motive al estudiante a investigar lo propio de su región, lo plasme por escrito y que así mismo lo comunique a los demás.

1.5 PREGUNTAS PARA LA INVESTIGACION

1. ¿Cuáles son las actividades que implementa el maestro para la enseñanza del Español y Literatura en la Escuela Rural Mixta de San Isidro?
2. ¿Qué estrategias lúdicas se utilizan en la enseñanza del Español y Literatura?
3. ¿De qué forma se permite la libre expresión y el desarrollo de la creatividad en las clases de Castellano?
4. ¿Qué mecanismos emplea el docente para estimular la expresión oral de sus estudiantes?
5. ¿De qué manera se puede desarrollar investigación en el área de Español?

1.5 FORMULACION DEL PROBLEMA

¿De qué manera puede el juego creativo convertirse en estrategia pedagógica para desarrollar la expresión oral y escrita en los estudiantes de los grados tercero y cuarto de la Escuela Rural Mixta de San Isidro, Municipio de Ricaurte?

1.5 JUSTIFICACION

Se considera de importancia este trabajo dado que hasta el momento no se ha estudiado el problema en torno al desarrollo de la expresión oral y escrita en los estudiantes de esta localidad, y por lo tanto es un compromiso como futuros profesionales en el ramo, contribuir con el estudio de situaciones conflictivas identificadas en el campo laboral, para luego con los resultados obtenidos plantear soluciones, sobre todo proponiendo alternativas que mejoren la estructura curricular.

La novedad de esta investigación está en buscar acciones tendientes a mejorar la comunicación, la integración de grupos, la creatividad, la producción personal y social y la dinámica misma, dentro y fuera del aula, con una metodología para el aprendizaje del Español y Literatura mediante la implementación del juego, que respete y desarrolle las leyes del aprendizaje humano.

Una de las primeras acciones será la de tratar de superar las dificultades en la comunicación de los saberes para lograr la transformación intelectual, autónoma y consciente del estudiante, porque gracias a la comunicación, el estudiante pierde "la individualidad del ser, la convierte en ser social y le devuelve con creces su acción comunicante para transformarlo en un ser singular."³

³ RIVAS M., Gerardo. Antología comunicativa. Bogotá.: Tiempo Presente, 1995. p.123

No es posible continuar con las falencias de una instrucción fundamentada en la asimilación de contenidos teóricos. Se precisa que el aprendizaje sea humano y racional, con una conceptualización clara y precisa, que permita un análisis de la realidad de su entorno y un aprendizaje que lo lleve a desarrollar con originalidad y creatividad la expresión oral y escrita con una aplicación y valoración vivencial del aprendizaje obtenido y, finalmente, la formación racional de habilidades, destrezas y hábitos, como resultante del desarrollo intelectual .

Como premisa necesaria para conseguir estas metas, es conveniente identificarse con el cambio y empezar por innovar los propósitos y estrategias pedagógicas, proporcionando el tiempo y el espacio para la ejecución de acciones creativas, expresivas y significantes, pero con la misma pasión y la misma capacidad de asombro con que los niños lo hacen, porque el auténtico proceso educativo, ya no consiste en imitar formas de pensar y actuar, sino en construir nuevos caminos hacia la autodeterminación personal y social del estudiante.

Por eso, se debe enfocar el aprendizaje del Español en un proyecto de aula que pretenda una educación diferente, abierta y flexible, un aprendizaje placentero en un ambiente **agradable**, en donde se trabaje con "interés" más que con "obligaciones" y "deberes", para que gane espacio la sensibilización, donde haya comprensión, espontaneidad, responsabilidad, tolerancia y humanización de la persona.

La utilidad de este trabajo está en empezar a romper el esquema tradicional de "enseñar" Español y buscar producir significados nuevos, despertando la iniciativa propia del estudiante. Se aspira a integrar la práctica educativa con la realidad social del estudiante, a crear los espacios de autonomía donde se genere un proceso de aprendizaje altamente creativo que le permita al niño desarrollar su expresión oral y escrita.

1.7 OBJETIVOS

1.7.1 Objetivos Generales. Detectar a través de talleres y otras actividades las principales fallas en la expresión oral y escrita de los niños y a partir de ellas trazar estrategias de mejoramiento

Diseñar una propuesta pedagógica cuyo eje sea el juego creativo para el desarrollo de la expresión oral y escrita en los estudiantes de los grados tercero y cuarto de la Escuela Rural Mixta de San Isidro, Municipio de Ricaurte.

1.7.2 Objetivos Específicos.

- Identificar las estrategias pedagógicas aplicadas por los profesores para el desarrollo del área de Español y Literatura.
- Identificar los espacios pedagógicos que la escuela ofrece para el libre desarrollo de la expresión oral y escrita, mediante la observación directa de las clases y la información obtenida en las encuestas
- Adoptar el juego creativo como experiencia en el desarrollo de la expresión oral y escrita con los criterios de participación, entusiasmo, cuestionamiento y duda.
- Identificar el papel que desempeñan el lenguaje y específicamente el habla en el desarrollo de la imaginación del niño, la cual es básica en la adquisición del conocimiento.
- Lograr avances notorios en el desarrollo de la expresión oral y escrita a partir de la aplicación de estrategias dinámicas y motivadoras.

2. MARCO TEORICO CONTEXTUAL

El estudio se adelanta en la Escuela Rural Mixta San Isidro del Municipio de Ricaurte, para su contextualización se tiene como referencia el PEI de la escuela.

2.1 EL MUNICIPIO DE RICAURTE

2.1.1 Reseña histórica. Cuando llegaron los Españoles a esta zona, la encontraron poblada por indios Coaiques, quienes pertenecían a los grupos Telembés, Iscuandés y Barbacoas. Inicialmente tenía el nombre de San Pablo ubicado en la cabecera de la vereda que actualmente lleva el mismo nombre, posteriormente por inconvenientes de localización y económicos fue trasladado al sitio que ocupa actualmente y allí fundado en el año de 1880 por don Antonio Rosero, quien gestionó con los pobladores su erección a Municipio.

Buscando en la historia se encuentra que Ricaurte, se elevó a la categoría de municipio según la ordenanza 21 de agosto 4 de 1880, emanada del Estado soberano del gran Cauca, con su capital Popayán, al cual se pertenecía. En un principio llevó el nombre de Distrito de San Pablo, ubicado en la vereda del mismo nombre a la margen izquierda del río Güiza, sobre el camino viejo, única vía que comunicaba a Pasto con Barbacoas, fundado por el señor Antonio Rosero, quien fue su primer alcalde y quien en 1882 decide trasladar la población al lugar que hoy ocupa y esta vez bajo el nombre de Ricaurte, en honor al héroe de San Mateo Antonio Ricaurte.

El municipio de Ricaurte fue habitado primeramente por los indígenas Coaiquer, quienes tenían costumbres rudimentarias en la alimentación, vestido y vivienda,

vivían en chozas desmanteladas hechas de pianvute o de gualte donde se alojaba toda la familia

2.1.2 Aspectos Geográficos. Este municipio se encuentra a 142 kilómetros al occidente de la ciudad capital del Departamento de Nariño. Limita por el Norte con Barbacoas y Samaniego, por el sur con la República del Ecuador y Cumbal. Está ubicado a una altura de 1181 metros sobre el nivel del mar, la temperatura media es de 22 grados centígrados. La precipitación anual es de 2996 milímetros, siendo una de las más altas del país. El área municipal es de 2422 kilómetros cuadrados. La mayor parte del territorio es montañoso, destacándose como accidentes orográficos los cerros de Cuesbí, Panecillos, EL Yare y El Volteadero, distribuyéndose estas tierras en pisos térmicos, cálidos, templados y fríos y son bañadas por las aguas de los ríos Blanco, Cungupú, Chicanandina, Guabo, Imbí, Las Vegas, Nariño, Miraflores, Mulas, Mundo Nuevo, Nulpe, Peasbí, Puelmanbí, San Juan, Telembí, además de algunas corrientes menores.

2.1.3. Economía. Son 13.195 habitantes que tienen como economía de sustento la agricultura y ganadería, cultivando productos como frijol (800 Ha), caña panelera (470 Ha), plátano (315 Ha), también se produce tetera, de donde se fabrican sombreros y bolsos que son muy apetecidos; en el sector ganadero cuenta con 1.100 cabezas de ganado bovino.

2.1.4 División política. La cabecera municipal es la población de Ricaurte; forman parte del municipio las inspecciones de policía de Arrayanes, Chicandina, Cuesbí, El Aguacate, El Hojal, Gualcalá, Imbina, Maguí, Nulpe Alto, Nulpe Medio, Ospina Pérez, Pilalpí, Pueblo Viejo, Ramos, San Isidro y Vegas. En este municipio se encuentra la Reserva natural de LA PLANADA, que cuenta con más de 3000 hectáreas destinadas a la investigación científica y una gran extensión corresponde a la comunidad indígena AWA. En este municipio se encuentra San Isidro, lugar escogido para esta investigación.

2.2 CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL AMBIENTE QUE RODEA A LA ESCUELA RURAL MIXTA SAN ISIDRO

2.2.1 Ubicación geográfica. La vereda San Isidro está localizada en la cuenca baja del río Miraflores, justo en la confluencia con el río Güiza. Ubicado a 1.300 metros sobre el nivel del mar, este asentamiento se extiende sobre la margen izquierda del río a un lado del carreteable que conduce a Chucunés; la cabecera municipal de Ricaurte se encuentra a solo seis Kilómetros de la vereda. Sus límites son:

AL NORTE: con las veredas de Chucunés y San Francisco.

AL SUR: con El Bosque y El Rollo

AL ORIENTE: Con el río Miraflores

AL OCCIDENTE: con la Reserva Natural La Planada y la zona indígena Awa.

Es una comunidad rodeada por una exuberante vegetación plasmada en una magnífica flora y fauna, elementos dignos de admiración; su principal elevación es el cerro Don Diego; bañada por muchas fuentes de agua y hogar de varias especies de plantas y animales.

San Isidro es el asentamiento campesino mestizo más cercano para los Awa del Resguardo Integrado de Pueblo Viejo. Existe un camino que viene desde la vereda de Pialapí en la región awá, cruza la Reserva Natural la Planada y llega hasta san Isidro, luego de cuatro horas de camino a pié.

Conformada por 91 familias, esta vereda, según estimaciones del SISBEN en 1996, cuenta con 700 habitantes entre hombres, mujeres, niños y ancianos; cifra que en los últimos dos años se ha incrementado por cuanto los habitantes de la población indígena cercana se han instalado en la región buscando mejorar sus condiciones de vida.

En cuanto a la estructura familiar, existe un alto porcentaje de mujeres jefes de hogar, encargadas de la economía familiar y la crianza infantil.

En san Isidro se hace evidente el complejo panorama cultural de esta parte del municipio de Ricaurte. Tanto los mestizos asentados en la zona de la carretera como la “gente de la montaña” están situados en un lugar de paso y confluencia de muchos influjos culturales: los indígenas Pastos de la sierra (Chiles, Cumbal y Miraflores están relativamente cerca), campesinos de varias partes de Nariño que se han ido desplazando hacia la Costa Pacífica buscando nuevas tierras y oportunidades de trabajo.

San Isidro es una de las dos veredas más productoras de panela en el municipio, por esta razón son múltiples las relaciones comerciales y económicas que se tejen en torno a este tipo de producción y su mercado.⁴ Es una región eminentemente agrícola, sembrada principalmente caña de azúcar, plátano, café y algunas frutas.

Es una de las comunidades más organizadas del municipio; en ella se consolidan diferentes grupos que buscan el progreso de las familias y la comunidad en general. Se destacan entre otras las siguientes organizaciones:

- ♣ ODC (Organización de Desarrollo Comunitario de San Isidro)
- ♣ Grupo artesanal Manos Creativas (microempresa)
- ♣ AFASI (Asociación de Famiempresas de san Isidro – trapiche comunitario)
- ♣ GELISI (Grupo Ecológico Los Innovadores de san Isidro- Reciclaje del papel)

Posee acueducto, energía eléctrica, puesto de salud, capilla, hogares de bienestar familiar, la escuela y Telecom. Desafortunadamente aún no cuenta con alcantarillado, aspecto preocupante por cuanto el río Miraflores, lugar de

⁴ BENAVIDES, Luis Alberto. Reserva Natural de la Planada EN: Revista Fundación FES. 1993. p.72 y 73.

recreación y sano esparcimiento, se está contaminando por el vertimiento de excrementos.

Los San Isidreños son gente alegre, amable y trabajadora que vive de sus creencias y tradiciones; son muchos los cuentos, mitos y leyendas que caracterizan a la región, entre ellos podemos destacar: La leyenda del padre Mera, la leyenda del Astarón, la vieja, la viuda, el duende, el pájaro pollo, la mariposa negra, el canto de la gallina.

2.2.2 Identificación de la Escuela Rural Mixta San Isidro. La Escuela Rural Mixta San Isidro está ubicada en el centro de la vereda, cuenta con dos aulas en óptimas condiciones y cuatro en estado de riesgo, por cuanto amenazan desplomarse; existe una cancha deportiva y buenas unidades sanitarias.

Con 82 estudiantes y 6 profesores, se ofrece desde el preescolar hasta el quinto grado de educación básica primaria.

A nivel institucional se ha establecido una importante relación con la Reserva Natural La Planada, con el propósito de organizar mejor el trabajo educativo para crear conciencia en los estudiantes y padres de familia por el uso y la conservación del ambiente a través del uso racional de los recursos naturales dentro de una cultura ecologista.

Se adelanta también el desarrollo del proyecto escuela de padres denominado: **“la educación, un compromiso de todos”** y el desarrollo del Proyecto Ambiental Escolar (PRAES) con la Investigación Interdisciplinaria en el Predio Escolar (I.I.P.E) como propuesta curricular de trabajo con miras al cambio de metodologías y formas de aprendizaje. Se gestionan también diferentes proyectos ante las autoridades del municipio, siendo el más necesario el de la adecuación de la

planta física de las cuatro aulas que se encuentran en pésimas condiciones. La situación legal de la Escuela Rural Mixta San Isidro es la siguiente:

NOMBRE: Escuela Rural Mixta San Isidro
MUNICIPIO: Ricaurte
DEPARTAMENTO: Nariño
DIRECCIÓN: Vereda San Isidro
TELÉFONO: 7753374 (SAI TELECOM)
MODALIDAD: Básica Primaria
NATURALEZA: Pública
CARÁCTER: Mixta
JORNADA: Diurna
FUNDACIÓN: 1970 aproximadamente.
CALENDARIO: B
INSCRIPCIÓN DANE: 2526120093
NOMBRE DEL DIRECTOR: TERESITA BOHORQUEZ GUSTÍNEZ

2.2.3 Componente pedagógico.

2.2.3.1 Principios institucionales.

Epistemológicos. Formar estudiantes con capacidad crítica y creadora; capaces de aprovechar el conocimiento en beneficio propio y comunitario; que cada disciplina conjugue diversos saberes en torno a la realidad local, para poder hacer uso adecuado de los recursos naturales en el marco del desarrollo sostenible.

Antropológicos. La Escuela Rural Mixta san Isidro pretende formar estudiantes conscientes de sus talentos y limitaciones, seguros de sí mismos y dispuestos a transformar la realidad local, regional y nacional.

Sociológicos. Con el desarrollo de la plena autonomía se busca que los niños y niñas, de manera satisfactoria, se desenvuelvan en el ambiente que les toque

vivir, y que con verdadera capacidad de líderes contribuyan en el progreso familiar y comunitario.

Pedagógicos. Facilitar el desarrollo de una pedagogía activa y participativa en la que la investigación, la interdisciplinariedad de áreas, las actividades lúdicas, la exploración y contacto permanente con el entorno faciliten el conocimiento de manera significativa y enriquecedora.

Psicológicos. Desarrollar la pedagogía del amor que eleve la autoestima de la comunidad educativa y facilite la convivencia armónica con todo lo que nos rodea.

Institucionales. Desarrollar valores hacia el cuidado de los recursos naturales que la vereda posee, para que desde la escuela se generen alternativas de solución a los problemas ambientales que se presentan, contribuyendo así a mantener el equilibrio natural, cultural y social.

2.2.3.2 Filosofía institucional. La Institución se propone desarrollar un currículo acorde con los intereses y necesidades de los individuos y la comunidad, en el cual se ofrezca a los estudiantes oportunidades significativas de aprendizaje que le permitan desarrollar actitudes críticas frente a la vida y a los sucesos que a diario se presentan.

Se plantea entonces el hecho de conocer más a fondo la región; de valorar lo que se tiene; de respetar cada persona, planta o animal; de cuidar los diversos ecosistemas con los que cuenta la vereda San Isidro.

Para esto el día a día escolar tendrá como prioridad dirigir las diferentes disciplinas al conocimiento del entorno, con sus fortalezas y debilidades para que la comunidad, de una u otra manera contribuya a crear mejores ambientes en los cuales el amor, la verdad y el respeto se desarrollen como sólidos actos de vida.

2.2.3.3 Objetivos institucionales. Brindar a los niños y jóvenes de la institución la formación integral que les permita desarrollar las competencias necesarias para desempeñarse autónoma, creativa y eficazmente en el medio en el cual se desenvuelvan, aportando alternativas de solución a las dificultades que se puedan presentar para conseguir así el progreso personal, familiar y comunitario.

1. Proporcionar el conocimiento y la comprensión del medio natural, cultural y social en el nivel local, regional y nacional para consolidar valores tales como: solidaridad, respeto, justicia y responsabilidad.

2. Desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en lengua castellana y extranjera, así como la afición por la lectura.

3. Formar en la comunidad educativa de San Isidro valores primordiales que apunten a desarrollar una conciencia ambientalista enmarcada dentro de los parámetros del desarrollo sostenible con el fin de que las personas, cuidando su entorno encuentren formas de supervivencia, guiados siempre por la conservación, protección y uso adecuado de los recursos naturales, teniendo en cuenta el futuro de las próximas generaciones.

2.2.3.4 Misión. Buscamos formar personas autónomas, responsables, creativas y competentes mediante la vivencia en valores, la práctica de buenos hábitos y la construcción de saberes indispensables para el crecimiento integral de los estudiantes, padres de familia y profesores.

Se pretende que la comunidad educativa conociendo su entorno, aprenda a quererlo, cuidarlo y valorarlo cómo el más valioso recurso que hoy tenemos a nuestra disposición y que mañana otros igualmente necesitarán y disfrutarán.

2.2.3.5 Visión. Nuestro futuro se proyecta en primer término a ofrecer en grado óptimo el proceso de aprendizaje para los seis grados de básica primaria que ya existen y luego aprovechar la población escolar que termina, para en el transcurso del tiempo y paulatinamente conformar los cuatro grados de básica secundaria que evitará el desplazamiento de los estudiantes a colegios distantes con el sinnúmero de dificultades que esta situación conlleva; y hacer de la escuela el centro cultural en el cual se desarrollen valores hacia el manejo y uso adecuado de los recursos del entorno, al igual que se recojan los sueños y aspiraciones tanto de los escolares como de los demás miembros de la comunidad educativa.

2.2.3.6 Valores institucionales.

JUSTICIA. El ambiente institucional llena de significado la vida estudiantil cuando está colmado de oportunidades para todos. La igualdad en el trato, el vestido, la diversión, las oportunidades incita el desarrollo de actitudes que generan cambios positivos en la personalidad de los niños.

Practicamos la justicia porque estamos convencidos de que es la base para la formación humana integral en nuestros estudiantes.

RESPECTO. Respetar es cuidar, amar, proteger, valorar lo que se considera propio. Sólo cuando las personas comprendamos que cada ser que nos rodea merece nuestro respeto y consideración estaremos dándonos la oportunidad de vivir en paz con nosotros mismos y con los demás (personas, plantas y animales).

SOLIDARIDAD. Es esencial despertar en los pequeños de San Isidro la comprensión, colaboración y generosidad con el que lo necesita; amigos, vecinos, plantas, animales, recursos naturales también requieren de nuestra ayuda y consideración. Será imprescindible insistir en la satisfacción y tranquilidad que producen las buenas obras.

RESPONSABILIDAD. El trabajo escolar fomentará el importante valor de la responsabilidad en cada acción o compromiso que se asuma. Es importante educar en la libertad, pero una libertad en la que cada hecho sea asumido responsablemente, una libertad en la que se busque el progreso personal, sin detrimento de quién esté a nuestro alrededor. La responsabilidad con la escuela, la familia, los amigos, los juegos, las tareas y la naturaleza entre otros, llevan a la verdadera trascendencia humana.

2.2.3.7 Modelo pedagógico institucional. La pedagogía moderna es una ciencia en formación del nuevo siglo, permite entender la formación humana como un proceso interminable de diálogo entre el interior y el exterior del individuo que le va generando nuevas fases de comprensión y nuevas experiencias más ricas desde el punto de vista intelectual, ético y estético.

La formación humana es un proceso que nunca termina, no es un estado al que se pueda llegar, es una dinámica de contrastes y superación permanente en la que el principal protagonista es la misma persona en autoconstrucción⁵.

En este sentido la experiencia creadora es de vital importancia para la consecución del conocimiento; cuando el aprendizaje es práctico, creativo y divertido se torna muy comprensible y de fácil aplicabilidad.

Con esto fundamentamos nuestro modelo pedagógico para la Escuela Rural Mixta San Isidro que busca innovar en materia educativa con el propósito de mejorar el ambiente de trabajo en la institución y procurar aprendizajes más significativos en la vida estudiantil.

⁵ CASTILLO Luis Eduardo y otros. Fundamentación conceptual de Escuela Nueva, Santafé de Bogotá: Ministerio de Educación Nacional, 1994. p.115

En este proceso se tiene en cuenta al ser en todas sus dimensiones y al ambiente (natural, cultural y social) como parte importante en la formación de esa persona por cuanto es allí en donde crece y se desarrolla. El modelo se fundamenta en el constructivismo como corriente renovadora que invita a desechar los modelos tradicionales de repetición y memorismo para adoptar aquellos en los cuales el aprendizaje sea compartido y disfrutado por todos. Un aprendizaje que llena de significado la vida estudiantil genera los resultados que aspiramos a conseguir, nadie se siente contento cuando es forzado a realizar cosas que no le despiertan el más mínimo interés. La teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel fundamenta nuestro modelo pedagógico institucional.

El trabajo con los Proyectos Ambientales Escolares (PRAES) y con él la Investigación Interdisciplinaria en el Predio Escolar (IIFE) como propuesta curricular interdisciplinaria es uno de los más grandes retos que en materia pedagógica se adelanta en la institución con pasos lentos pero firmes.

2.2.3.8 Componente administrativo. COMUNIDAD EDUCATIVA

GRADOS	ESTUDIANTES MATRICULADOS	DIRECTOR DE GRUPO	SEXO	
			M	F
Preescolar	10	Lic. Livio Oliva Urresty	6	4
Primero	20	Luis Angel Bastidas	9	11
Segundo	14	Lic. Yolanda Juelpaz Noguera	8	6
Tercero	15	Teresita Bohorquez Gustínez	9	6
Cuarto	15	Lic. José Luis Ceballos	10	5
Quinto	8	Lic. Luis Alberto Fuertes	5	3
TOTAL	82	6	47	35

3. MARCO REFERENCIAL

"Toda práctica educativa es siempre una teoría del conocimiento puesta en acción".

Paulo Freire

3.1 ANTECEDENTES

Es indispensable referenciar algunos trabajos realizados sobre la enseñanza del Español. Para tener una visión de lo que representa éste y cómo se lo ha trabajado.

La tesis de Postgrado en Administración Educativa de la Universidad de Nariño, titulada Flexibilidad curricular para la enseñanza del Español, En la Concentración Escolar Santa Clara del Municipio de Pasto, desarrollada por La Hna Elsa Egas y Cecilia Arteaga, en 1992 presenta las siguientes conclusiones:

Se considera que existe falta la aplicación de metodologías activas (juegos, dinámicas, dramatizaciones, concursos, socializaciones, etc.) en el proceso enseñanza aprendizaje; esta es una de las principales causas de desmotivación, desinterés, indisciplina que conlleva al bajo rendimiento académico de los estudiantes.

La pedagogía activa en la educación contribuye a la formación integral del individuo y debe llevarlo a la participación mediante la solución de problemas de la vida cotidiana. Por tanto aprender activamente es imaginar y razonar para crear, y esto muchas veces se ha convertido en el obstáculo más grande de los niños

tal vez por falta de una adecuada orientación por parte de sus maestros quienes solamente se interesan porque el niño acumule una gran cantidad de conceptos sin importar el cómo, buscando cumplir con un programa establecido, descuidando los intereses particulares y las necesidades del estudiante.

Otro trabajo de Grado en Postgrado en Pedagogía de la Universidad Mariana titulada: “La poesía y su encanto” desarrollado con estudiantes del grado quinto del Instituto San Juan Bosco en 1995 por Andrea Pabón y Luis Jaramillo. Nos ilustran sobre:

Es necesario que los estudiantes afloren sus sentimientos y los expresen de manera creativa en versos que reflejen la belleza, el encanto o lo que piensan de algo, esta es una magnífica oportunidad de hacer de los estudiantes pequeños autores que poco a poco penetran por el mundo de la literatura.

El trabajo de grado titulado “La creación y recreación de textos” con estudiantes del grado tercero de la Escuela Niña María de la ciudad de Pasto, realizada por Fanny Cárdenas Castillo, Andrea Cárdenas Castillo y Yolanda Portilla, para obtener el título de especialistas en Pedagogía de la Universidad Mariana, en el año 2000, presenta como conclusiones las siguientes:

Si se tiene en cuenta que la actividad central del niño es el juego, se lo debe aprovechar al máximo con los recursos que brinda el medio porque haciendo de ellos la debida utilización se despertará en los educandos el interés hacia un verdadero aprendizaje; de ahí que, el reto del docente debe ser buscar y crear los medios necesarios para ayudar al estudiante a construir el conocimiento propiciando una mayor participación crítica, responsable y solidaria a partir del juego, resaltando aquellos aspectos que fortalezcan su aprendizaje.

Es esencial cuestionar el quehacer pedagógico desde la implementación del juego y la creatividad que contribuirá eficazmente en el acto educativo ya que es un proceso integral porque es una acción en constante cambio, que está referida a una realidad que no es estática, que fluye y evoluciona cada momento. A este proceso se le denomina aprendizaje significativo, puesto que a lo largo del proceso, tanto educadores como educandos simultáneamente aportan lo que saben.

Se debe sensibilizar a los docentes de la gran misión que representa ser formador de generaciones para que tomen conciencia de ser problematizadores y a la vez apoyos del proceso, haciendo que los conceptos sean agradables para los estudiantes, propiciando en ellos la reflexión por medio de interrogantes, motivándolos, relacionando los contenidos con aprendizajes previos y expectativas, interesándose en sus creaciones y aportes con lo cual estarán aprendiendo, convirtiéndose en autores de su aprendizaje, desarrollando potencialmente su creatividad.

3.2 MARCO TEORICO CONCEPTUAL

3.2.1 El Constructivismo. Es un movimiento pedagógico que se desarrolló en la cultura occidental hacia 1930, a partir de los estudios de Piaget en Suiza y de Vigotsky en Rusia. En aquella época, surgió una inquietud entre los educadores acerca de cómo construye el niño su conocimiento. Buscar la respuesta a esta pregunta marcó el inicio de lo que hoy se conoce como Constructivismo.

La primera conclusión a la que llegaron los estudiosos de la Psicología Infantil, como Freud y Piaget, fue descubrir que mucho antes de llegar a la educación primaria, el niño ya posee y domina el sentido de la lengua escrita, la cual utiliza a su manera con fines comunicativos.

Desde temprana edad, el niño distingue el lenguaje de las cartas, de las noticias o de un cuento, y eso es mucho antes de poder escribirlos o leerlos alfabéticamente. Por eso, Vigotsky afirma que: "*El aprendizaje escolar jamás parte de cero, todo aprendizaje del niño en la escuela tiene una historia*".⁶

Este descubrimiento o toma de conciencia, llevó a reconsiderar las bases de la enseñanza tradicional y a crear un movimiento pedagógico que tuviera en cuenta las formas como el niño aprende.

Siendo que el niño posee un preconocimiento a la fase escolar, se puede concluir que aprende interactuando consigo mismo y con el mundo que lo rodea, lo que equivale a decir que el niño no depende de la enseñanza de un maestro o de estar en una aula de clase para adquirir lo que sabe y necesita comprender. Por eso, el Constructivismo centra sus esfuerzos en promover situaciones reales, en las cuales el niño asocie la adquisición del conocimiento con su vida diaria.

De acuerdo con las premisas constructivistas, el aprendizaje debe concebirse como un proceso de construcción, el cual surge a partir de los desequilibrios entre las pre-nociones que el niño ha adquirido acerca del mundo y lo que plantea el maestro. La construcción del conocimiento se da cuando el niño interactúa consigo mismo, y resignifica lo que se le enseña según el nivel de desarrollo.

Para alcanzar este logro, es necesario comprender que el niño aprende usando lo que sabe con fines funcionales y significativos y no por mera repetición de modelos desprovistos de sentido. Por esta razón, el Constructivismo propone fomentar el aprendizaje basado en la adquisición del saber en proyectos y actividades que cobran sentido en situaciones reales y funcionales para el niño. De este modo, el Constructivismo parte del pre-conocimiento del niño, sobre el

⁶ VIGOTSKY, Citado por ORDOÑEZ, Olegario. Talento. Libro para Docentes. Santafé de Bogotá: Voluntad, 1996. p.124

cual se apoya para ampliar sus competencias cognoscitivas, sin anular e ignorar las que tenía anteriormente.

El Constructivismo parte de la concepción de que los contenidos curriculares "reúnen la historia de la producción científica y académica de todos los pueblos del mundo y son tomados como puntos de partida para la continuidad cultural".⁷

El maestro trabaja con una planeación general que proporciona situaciones significativas y funcionales de aprendizaje, no secuenciales, que pertenecen al cotidiano vivir del niño. Entabla una relación de diálogo con sus estudiantes, en la que ambos interlocutores entregan lo que saben al otro para construir su propio conocimiento de la realidad.

El Constructivismo refleja la nueva concepción de la vida en la que se piensa que todos tenemos que aprender de lo que sabe el otro, sea éste niño o adulto. Acorde con los intereses y necesidades de los niños, busca generar en ellos una actitud hacia la investigación, el desarrollo de la autonomía (dejar de depender de la cartilla y el maestro), el respeto de la confrontación de ideas, la cooperación, la tolerancia y la valoración de las diferencias, es por su carácter humano que enseña a los niños y adultos a interactuar para conocer y respetar el mundo del otro.

La escuela constructivista está basada ya no en las teorías del aprendizaje, sino en las teorías epistemológicas genéticas o evolutivas.

Según estas tendencias, la escuela debe enseñar:

- Autonomía moral y cognitiva.
- Solución creativa de problemas del entorno físico y cultural.

⁷ PEREZ, Royman y otro. Corrientes Constructivistas. De los Conceptuales a la Teoría de la Transformación Intelectual. Bogotá: Magisterio, 1992, p.213

- Procesos de pensamiento basados en la falsación y no en la inducción.
- Construcción de conjeturas a partir de la acción reflexión colectiva o social.
- A trabajar por proyectos de vital importancia en el entorno del educando.
- A manejar y utilizar los contenidos de las áreas y las asignaturas en función de los problemas del medio.

3.2.2 Estrategias Pedagógicas.

3.2.2.1. Proyectos Pedagógicos de Aula. Es una estrategia que se basa en las maneras particulares que sigue la humanidad para construir el conocimiento y que en tal sentido, es acorde con la naturaleza del ser humano y persigue una educación humanizante y democrática, lo cual significa:

"Cambiar la escuela del silencio, de las respuestas ya respondidas y de cada cual en su puesto, por una escuela de la algarabía y de preguntas, la escuela de aprender del que no sabe; habría que confundir cada rato los roles y los puestos. Hablamos de una educación donde la invención y las adivinanzas vayan muy de la mano con la atención, la tenacidad y el compromiso".⁸

Permite vivir en una escuela inserta en la realidad, abierta sobre múltiples relaciones hacia el exterior: Los niños trabajan aquí como en la realidad, tienen y crean los medios para desarrollarse y comprometerse en su propio aprendizaje en lugar de soportar la enseñanza.

Es una metodología generadora de acuerdos y compromisos en pro de la autonomía escolar y con tendencia al uso de la libertad en el sentido más auténtico, libertad con responsabilidad. El estudiante que aprende a través de las experiencias vitales con creatividad y satisfacción, es capaz de hallar su conciencia crítica y será agente de cambio social, pues el entusiasmo motiva siempre a la acción.

⁸ BUENAVENTURA, Nicolás. La campana en la Escuela. Santafé de Bogotá: Antropos, 1994. p.23

Es una educación abierta, flexible, con criterios de pertenencia y realidad, en donde los actores del proceso educativo trazan en forma concertada los rumbos y las acciones de un proyecto acorde con las singularidades del estudiante y que permitirá mejorar sus realidades. Al ubicar el proceso educativo en contacto con la realidad vivida por los estudiantes, motiva y facilita la integración de conocimientos a las distintas disciplinas.

El deseo de profundizar el conocimiento, la solución a un problema, una situación problemática, una acción encaminada a resolverla, un ambiente natural, unos propósitos respecto a su aplicación y una serie de medios para su realización, son propuestas de trabajo que pueden desencadenar la realización de un proyecto que genera procesos de aprendizaje altamente significativo.

Los proyectos pedagógicos como estrategia encaminada a la búsqueda planificada de solución a los problemas del quehacer pedagógico, se caracterizan por:

- La dinamización y movilización permanente: Varían según las necesidades y condiciones del contexto y a su vez impulsan la transformación de la realidad escolar.
- La participación activa de los principales actores del quehacer pedagógico: Requiere de formas organizadas de participación para lograr las metas.
- La generación de iniciativas en pro de la autonomía escolar: Por medio de la práctica colectiva de planificación, surgen propuestas que ponen en juego la autonomía y la creatividad de los actores del proceso.
- La canalización de recursos y esfuerzos: Facilita el acceso a los recursos externos y el reconocimiento de las fortalezas y oportunidades del medio.

- La integración y correlación de saberes: Alrededor de los proyectos se integran conocimientos, experiencias y valores, además de los aportes de las diferentes áreas.

Uno de los factores determinantes para el éxito de un proyecto es la actitud del docente al compartir las propuestas, iniciativas o actividades que dentro del campo del interés del educando susciten grandes retos, se les adjudique mayor responsabilidad y haya suficiente espacio para la creatividad y la actividad grupal. Deberá también, acondicionar y transformar el espacio para permitir un ambiente de confianza, libre, seguro y agradable.

No se puede negar que la ubicación dentro de la concepción constructivista de la educación es excelente para la formación social del estudiante, aunque:

"Tiene el inconveniente de que no toda la materia que un individuo necesita conocer puede enseñarse en proyectos, por lo que puede dejar algunas lagunas en el aprendizaje, si el maestro no tiene la habilidad suficiente para detectarlas".⁹

En muchas instituciones, las clases magistrales, con toda su autonomía e independencia, han sido reemplazadas por el sistema de proyectos, los cuales, con toda su fundamentación filosófica, actividades y objetivos bien definidos, se convierte en una verdadera estrategia educativa por su amplitud y flexibilidad, posibilita desarrollar una o más disciplinas. Por lo general, un proyecto siempre hace parte de los niveles operacionales de la planificación y programación escolar.

3.2.3 Situaciones Significativas. De la organización de un Proyecto surge el Aprendizaje Significativo, pero, para lograrlo, se debe plantear una situación

⁹ NEGRET, Juan C. El Constructivismo. Una Necesidad de cambio en educación. México: Trillas, 1998. p.67

significativa entre los estudiantes y el maestro, siendo éste último quien estimula los momentos de la significación.

El aprendizaje significativo es indispensable para alcanzar una verdadera construcción del conocimiento porque *"va más allá de la modificación o condicionamiento de la conducta y es claramente pertinente para el aprendizaje, el desarrollo de conceptos y la resolución de problemas"*.¹⁰

Las Situaciones Significativas son herramientas pedagógicas basadas en la interacción social, ocurren en los contextos naturales de la escuela y del aula y encuentran su sentido en lo significativo de la vida cotidiana. Las propuestas de trabajo son un manantial inagotable y es necesario estar sensibilizados a todas las ideas: El desborde de la imaginación crea los mundos posibles.

El entorno social y el contexto cultural son aspectos del aprendizaje orientados a construir el conocimiento y a comprender la vida en cultura, vinculando así, la educación a la vida. Al integrar la realidad y abordarla sistemáticamente, generan en los educandos, actitudes positivas hacia la producción del conocimiento y la comprensión histórica de la cultura en la que están inmersos.

Una vez establecidos los rumbos de las acciones, previamente concertadas, su desarrollo es un viaje al conocimiento, con el entusiasmo e impulso a la ejecución de las tareas. El conocimiento aplicado en las jornadas se construye con significado. Finalmente, la evaluación cualitativa juega un papel fundamental para definir el resultado del trabajo, la participación y el aprendizaje. Es el momento de la alegría solidaria, de la vida.

3.2.4 Una educación nueva para gente nueva. Una característica de la especie humana es su carácter de incompletud en el momento de nacer y para su

¹⁰ TYLER, Ralph. Citado por NOVAK, Joseph. Teoría de la Educación. México: Alianza, 1979, p. 9

supervivencia debe transformar el entorno y así suplir sus necesidades. Esta transformación es posible gracias a su "predisposición a la sociabilidad" con lo cual ha sido posible la construcción de una civilización en un proceso que ha durado milenios.

La recreación hace parte de la formación integral, la cual es una situación preocupante para los establecimientos educativos, para las instituciones que carecen de este ambiente.

En los últimos años se ha notado mayor preocupación por parte del gobierno hacia los campos de recreación y deporte, los cuales buscan la formación integral de los niños ya que están estipulados en la Constitución Política y demás estamentos.

La recreación sirve como base de la pedagogía activa, donde fundamentalmente se logra el desarrollo en la edad escolar y la ocupa el estudiante horas larguísimas de concentración, ensayos y ejercicios para lograrlos. De allí que el juego es un período específico que tiene el niño para expresarse espontáneamente y libremente. Los juegos pueden ser muy variados, sencillos y complejos; de acuerdo a ello requiere de un material que brinde seguridad y participación con los demás.

El desarrollo integral del niño no puede lograrse independientemente ni en forma aislada de las condiciones, físicas, ambientales y culturales donde ha nacido y se ha desarrollado. Si la institución pretende llevar un proceso educativo, afectivo, este debe responder a las necesidades de los educandos, creando condiciones para que el individuo pueda resolver sus problemas de orden interno y de orden social que lo rodean.

"Si una educación no le permite al hombre mejorar sus posibilidades de subsistencia, de protección, de afecto, de conocimiento, de participación, de creación, de ocio, de identidad

y libertad, por muy erudita y sofisticada que ella pueda ser o por muchos computadores que utilice, o pese a ser impartida por profesores prestigiosos o en aulas ultramodernas, no es de calidad".¹¹

Si todos pudieran apropiarse de lo que afirma la carta magna, la Ley General de Educación en lo que hace referencia a la pedagogía activa y con las condiciones sociales, económicas, políticas, tecnológicas y humanas adecuadas; la educación colombiana mejoraría enormemente.

El cambio es necesario y legítimo es decir, que es deseado y promovido por los educadores junto con la comunidad. Quienes de una u otra manera están comprometidos con la educación, tienen la necesidad, la capacidad, el interés, el compromiso de dinamizar la construcción de un mejor porvenir.

El cambio es legal porque existen todas las normas que legalizan procesos renovadores. Esta es una forma de ver y asumir la Constitución Política y las normas que integran el código educativo y tienen la posibilidad de considerarlo como instrumentos que legalizan los pactos sociales, que dan fuerza a los compromisos. En consecuencia es la voluntad de buscar conjuntamente una mejor calidad de la educación y de contribuir con ello a la calidad de vida de los estudiantes.

3.2.5 Características del aprendizaje. Las actividades con el estudiante deben ser estructuradas y adecuadas a su nivel; cuando el alumno está en una actividad que responde a sus intereses y sabe qué quiere y a dónde va, no espera que el profesor le indique la forma de realizarlo, él busca, propone y ejecuta trabajos que cree necesarios para cumplir su objetivo.

¹¹ FACUNDO, Angel, ROJAS Carlos. La calidad de la educación: como entenderla y evaluarla. Bogotá; Fundación para la educación superior, FES, 1990, p. 44

Dentro de su tiempo libre el estudiante independientemente de sus características físicas, intelectuales, emocionales y sociales puede participar y actuar en todos los eventos de acuerdo a sus posibilidades de desarrollo.

"La familia representa la célula básica de la comunidad y construye el primer agente educativo y se amplía en la comunidad. Al cumplir su función de propiciar un proceso de socialización entre los miembros del grupo y dar soluciones a sus necesidades".¹²

3.2.6 El diseño del medio ambiente. El medio ambiente que rodea al educando puede y debe prepararse, diseñarse como entorno de aprendizaje para influenciar su estructura cognitiva y valorativa en la perspectiva de su formación.

El medio ambiente natural y socio cultural estructurado en ricos diseños interactivos y de aprendizaje, que respeten la creatividad espontánea del estudiante, puede ejercer influencia sobre la formación de la personalidad integral del estudiante.

A partir de los 11 años, el pensamiento del estudiante es abstracto, hipotético deductivo y se produce la inserción en la sociedad adulta.

Piaget determinó ciertas edades que no limitan en ningún momento al niño, al pasar de un período a otro. En sus investigaciones observó que en niños de ciertas edades, su desarrollo intelectual es similar. Por ejemplo, analizando a los niños de diferentes edades en el trabajo de fichas, los más pequeños se interesaban por formar torres o hacer diferentes figuras, lo cual corresponde a una etapa gráfica; luego, los niños de edad más avanzada trataban de agruparlas por clases, siguiendo un criterio lógico, pero no las clasificaban de acuerdo con la cualidad, sino que se limitaban a clasificar combinando. Es la etapa en que el niño hace agrupaciones pre-lógicas.

¹² PIAGET, Jean. La creación en el nivel pre-escolar. Medellín: Trillas, 1992, P. 64

Por último, el niño comprende el sistema de clasificación y puede contestar preguntas relacionadas o inclusión de clases cuando diferencia cualidades, material, etc; esta etapa se denominará de operaciones concretas.

La escuela de Piaget es activa, porque se fundamenta en los juegos, por medio de los cuales el niño desarrolla su inteligencia y sus capacidades. Los juegos brindan diferentes posibilidades de aprendizaje; desde que nace, el niño por casualidad tropieza con experiencias que le producen placer; entonces, el niño busca repetir la experiencia, empleando sus habilidades inteligentemente.

A medida que va creciendo, se van ampliando sus estructuras mentales, se va asimilando la información en el sistema mental y tiene más campo de acción, empieza a reflexionar en los diferentes mecanismos y cada vez su pensamiento es más complejo.

"El maestro de la escuela para pensar no necesita saber los detalles de una teoría adecuada al pensamiento ni de su desarrollo, implícitamente utiliza la teoría en las actividades diarias del aula. La estructura de la escuela le da el apoyo y el marco objetivo que brinda la oportunidad y el estímulo para hacerlo".

Para Piaget, el niño adquiere estructuras mentales debido a su continua interacción con el medio ambiente. El niño al nacer comienza a interactuar con éste y esta interacción determina una reorganización de estas estructuras. Al desarrollar nuevas estructuras mentales, se produce un cambio en nuestra forma de actuar y también en aquello que nos rodea.

3.2.7 Factores que intervienen en el desarrollo intelectual

Maduración. Según Piaget, la inteligencia y la maduración están en interacción con el medio ambiente en el desarrollo intelectual. A medida que el niño crece, adquiere un mayor número de estructuras mentales y el desarrollo progresivo de las habilidades motrices y perceptivas.

Experiencias físicas. El niño desde su nacimiento experimenta diferentes situaciones con diferentes objetos. Esta relación del niño con los objetos le permite adquirir una noción clara y apropiada de ellos. El niño actúa sobre objetos, los percibe por medio de los sentidos y determina sus cualidades.

Interacción Social. El niño adquiere conocimientos por medio de las relaciones con otras personas, escucha diferentes clases de conceptos que analiza de acuerdo con sus propias estructuras, algunas veces asimilando, y otras, afianzando los conocimientos.

Equilibración. Es fundamental en la teoría de Piaget. Integra a los factores anteriores, y en compensación la mente del niño y la realidad influyen notablemente en el desarrollo intelectual.

El aporte de Piaget a la educación es de gran importancia y prestigio reconocido; sus investigaciones sobre el desarrollo de la inteligencia han apropiado posteriores estudios e investigaciones sobre la evolución del conocimiento infantil, así como la aplicación de los estudios del desarrollo evolutivo del niño al proceso educativo.

Para Piaget, el proceso de la educación no debe ceñirse demasiado a las posibilidades que marca cada estadio, sino más bien consideró que los estadios no se corresponden con edades absolutas y se observan aceleraciones o retrasos, según los diversos medios sociales y la experiencia adquirida.

3.2.8 Calidad educativa. "Según la UNESCO la valoración de la calidad de la educación se puede abordar desde distintos niveles:

- **Calidad de la educación desde el contexto micro "escuela - salón de clase".** En este nivel, se ha enfatizado en los logros curriculares de los

alumnos; y la calidad se evalúa en relación con los currículos, procesos de enseñanza y los factores que inciden en el rendimiento de los estudiantes.

- **Calidad de la educación en términos de la relación "escuela - comunidad"**. En este nivel, se ha enfatizado en el aprendizaje de aspectos relevantes para la satisfacción de las necesidades de la comunidad, en las formas y expresiones culturales entre ésta y la escuela; y la calidad se evalúa en términos de la función que la escuela cumple en la resolución de las expectativas de la comunidad específica.
- **Calidad de la educación en términos de la relación "escuela - sociedad"**. En este nivel, se mira la capacidad de la escuela para responder a los requerimientos de la sociedad en su conjunto; se evalúa, por tanto, en términos de la capacidad del sistema educativo para aproximarse al ideal humano de la sociedad en cada contexto".¹³

Desde los inicios de la educación se ha hablado de "Calidad de la Educación", pero esta ha estado marcada por el momento histórico y los objetivos que ella persigue en ese determinado momento; de ahí que sea difícil dar una definición específica de ella.

En la época contemporánea, la calidad de la educación está determinada por la trascendencia del hombre en el plano social y en especial de la transformación de su realidad, y para lograrlo, se necesita estar actuando bajo un sistema natural abierto, para lograr la formación de un hombre libre que construya una sociedad democrática y próspera.

¹³ UNESCO. Medición de la calidad de la educación, por qué, cómo y para qué. Santiago de Chile: 1992, p .48

Para lograr cambiar esta mala calidad educativa, lo que se necesita es una "REINGENIERIA", o sea, la forma moderna de rehacer organizaciones, quitándoles todos los vicios de funcionamiento que puedan tener para hacerlas más eficientes, eficaces, efectivas y relevantes.

Es necesario, también, que cada uno de los participantes en este proceso, reconozca que se está fallando y que debe apoderarse de los diferentes papeles asignados para participar en los cambios que sean necesarios.

Pero, además de ese "querer cambiar" para que la reforma sea efectiva, el gobierno debe mejorar las condiciones de vida del maestro, dando mayor participación a todos los estamentos involucrados en este proceso para que así se elaboren programas acordes a las necesidades particulares de cada región, donde exista una mayor participación por parte del estudiante.

Todas las acciones deben ser coherentes con planes educativos de la institución y con las políticas nacionales y regionales, pero primordialmente deben adecuarse a las características socio-culturales de cada región.

Las reformas educativas de los últimos tiempos, propenden por un mejoramiento de la calidad educativa, buscando siempre el acceso y la retención escolar.

Para lograr una calidad educativa cuyo objetivo sea la formación de un hombre libre y la construcción de una sociedad democrática y próspera, los administradores de los establecimientos deben propiciar las condiciones para pasar de un sistema natural cerrado a una sistema natural abierto.

Las instituciones educativas se han dedicado a cumplir normas y reglamentos dados por un sistema central, que en ningún momento tienen en cuenta las características regionales. Se han encerrado en su mundo, sin tener en cuenta

que allí, muy cerca de ellas, se encuentra la realidad que espera a gritos la ayuda para solucionar los problemas que se vienen a diario.

Los educadores se han dedicado a ser unos simples transmisores de conocimientos y en algunos casos de un cambio de conducta que ya estaba previsto. Para que el maestro cumpla su verdadero papel facilitador, primero que todo debe "adueñarse de su papel" para convertirse en un verdadero maestro del proceso, y eso se conseguirá a través de la investigación, de la problematización y del compromiso que se adquiera en la solución de los problemas.

El centro docente debe orientarse hacia la realidad externa, considerando a la escuela paralela como algo que hace parte dentro de las actividades escolares, donde los educadores participen activamente de los fenómenos sociales de producción, distribución y consumo.

3.2.9 El aprendizaje significativo: Una alternativa para mejorar la calidad educativa. Frente a la tan criticada y poco superada tendencia de la educación a centrar su quehacer en la comunicación verbal, se ve la necesidad de enriquecer los procesos comunicativos en la escuela y afirmar la individualidad como una construcción de identidad socio-cultural, que le permita construir lo propio, que le garantice la autoexpresión y la autonomía, condiciones indispensables para el cambio social. Igualmente utilizar el "silencio" como forma privilegiada para comprender y crear.

Es muy importante entender que las competencias gráficas en la escritura se desarrollan más mediante la familiarización e inmersión en la lengua escrita que mediante la instrucción específica. La familiarización se refiere al contacto con producciones culturales, a la elaboración de textos y su producción.

Para el desarrollo de la expresión oral y escrita, basta con ubicar una **situación significativa**, en la que se involucre al estudiante directamente en su vida cotidiana en un proceso dinámico de tareas prácticas, tomando conciencia, aceptando el problema y buscando posibles soluciones, partiendo de lo “**conocido a lo desconocido**”.

Como docentes el compromiso es trabajar en la transformación de la Educación y para lograrlo nada más importante que permitirle al niño expresarse libremente, como lo menciona la Constitución:

"Se garantiza a toda persona la libertad de expresar y difundir su pensamiento y opiniones, la de informar y recibir información veraz e imparcial y la de fundar medios masivos de comunicación. Estos son libres y tienen responsabilidad social. Se garantiza el derecho a la rectificación en condiciones de equidad. No habrá censura."

Actualmente la Enseñanza significativa, se consolida más debido a los avances de la ciencia y la técnica. Es necesario que los estudiantes adquieran capacidades y habilidades para resolver cualquier clase de problemas y formar hábitos de independencia creadora.

Al realizar el taller sobre “**Un poema es la solución a mis problemas**”, los estudiantes manifestaron lo siguiente:

A LA PAZ

La paz es la más importante
O tal vez la más interesante
Pero si tú juegas con guerra
Serías algo muy desagradable.

AL AMOR

Si tu sientes amor
En tu corazón siempre lo habrá
Pero si tú sientes odio por alguien
Nunca tendrás felicidad.

A LA PAZ

La paz tendría que existir
Por siempre en todo el mundo
Porque si tú quieres la guerra
Algo malo pasará.

Es importante el estudio de las categorías gnoseológicas como: reflejo, creación, contradicción, problemas e hipótesis en el proceso de asimilación de conocimientos y desarrollo intelectual de los estudiantes.

"La Enseñanza significativa consiste en el proceso de la solución de tareas por los estudiantes, asimilación creadora mediante la experiencia, la formación de una personalidad activamente desarrollada y consciente".¹⁴

La actividad creadora comprende la imaginación productiva de la actividad, la cual produce nuevas ideas y enriquece la creación como proceso de actividad humana.

En el reflejo creador del proceso del conocimiento se encuentra la contradicción que es la fuerza interna del aprendizaje y la investigación científica, tomándose como fuerza motriz de la enseñanza; además aparece entre el contenido del material de

¹⁴ . MARTINEZ LLANTADA, Martha. La Enseñanza significativa. Universidad Santo Tomás, Bogotá: Módulo 1 **Sistema o Principio**, 3, 1999. p. 46

estudio, la enseñanza y el aprendizaje. El elemento fundamental de la situación significativa es lo desconocido, lo nuevo que es lo que se debe descubrir para que se cumpla la tarea satisfactoriamente.

La necesidad cognoscitiva surge en el proceso de enseñanza; el profesor crea condiciones para que los estudiantes resuelvan los problemas. Lo significativo en la enseñanza se debe entender no como duda, sino como la conciencia de la necesidad de entender lo desconocido. Lo significativo en el proceso cognoscitivo constituye una regularidad del conocimiento que condiciona la búsqueda intelectual y la solución de los problemas.

Se denomina “**significativa**”, a la enseñanza donde los estudiantes asimilan todo el material docente sólo mediante la solución independiente de problemas y el descubrimiento de nuevos conceptos.¹⁵

La significación se puede considerar como un estilo socialmente integrado, el cual no obedece a órdenes, ni a normas, sino que es el fruto de un ambiente de armonía, en donde se respira la comprensión, la espontaneidad, lo cual se cristaliza en una frase, en un lugar, en un verso, en una estrofa o en una poesía.

Navidad, Navidad

Eres algo especial

Con tu alegría

Me haces sonreír

Tipi, tape, tipi, tape

Cocinero gozón y molestón

¹⁵ COGOLLO MONTES Norberto Conversatorios Pedagógicos, EN: Revista Educación y cultura N° 119 p. 43

Que no sabe lo que hace
Caballero comelón
Estrella aventurera
Que anuncia al Salvador
Ilumina el pesebre
De suave resplandor

En este tipo de enseñanza, los jóvenes asimilan el Material Docente gracias a la solución independiente de problemas y lógicamente al descubrimiento de nuevos conceptos; pero para ello es necesario un cambio en la relación maestro-estudiante y junto con ello la oportuna explicación y estímulo del profesor, el planteamiento de tareas y la creación de situaciones significativas.

El éxito de la enseñanza significativa depende del estilo del trabajo del maestro, quien debe caracterizarse por su objetividad y energía. Supone entonces un maestro conector, creativo, integrador que se caracterice por su humanidad y solidaridad; de esta forma cultivará las capacidades intelectuales, los valores sociales y culturales, y las capacidades creadoras.

La intencionalidad de la enseñanza proporciona al maestro la posibilidad de variar su estilo docente, de aprender a comunicar aceptación, a emplear la forma activa de escuchar y servir de apoyo en el desarrollo de la “**autoestima**”.

Con frecuencia la enseñanza se centra en la actividad constante de búsqueda, debido a que los estudiantes deben resolver tareas de diferente índole, pero en ocasiones las condiciones no son favorables y surge la necesidad de buscar estrategias, un acto de creatividad, más específicamente “**una Situación significativa**”; puede ser que la necesidad de conocimiento aparezca en el caso en que el estudiante se enfrenta a condiciones nuevas, en las cuales son necesarios otros procedimientos o situaciones que permitan desarrollar su pensamiento, que

despierten su interés cognoscitivo y para lograrlo es necesario trazar planes en busca de las vías de solución.

En la Enseñanza significativa, el maestro combinará los distintos tipos en forma de trabajo independiente, en los cuales se pretende actualizar conocimientos ya adquiridos, asimilar los nuevos y desarrollar su pensamiento crítico y creativo.

La enseñanza significativa traza dos objetivos importantes:

- Asimilación consciente no sólo de los resultados del conocimiento científico, sino de la vía de investigación para obtener dichos resultados.
- Inducir y desarrollar las potencialidades creadoras del estudiante, construyendo las mejores condiciones pedagógicas para el despliegue de la autonomía intelectual, de búsqueda cognoscitiva y de autoperfeccionamiento.¹⁶

De acuerdo a los objetivos y a la concepción en sí de la enseñanza, la tarea del maestro está en generar espacios y condiciones pedagógicas para que el estudiante alcance autonomía intelectual y autoperfeccionamiento; con el presente estudio se busca el desarrollo de dichas potencialidades a través de escritos de cuentos, versos, rimas, coplas de su región.

El desarrollo de la capacidad creadora del estudiante es, pues, responsabilidad del docente; en sus manos está que se logre o por el contrario se estanque y se desperdicie.

3.2.9.1 Principios del aprendizaje significativo. Son aquellas normas u orientaciones que rigen el trabajo del maestro y del estudiante y en general de toda la gestión educativa a nivel institucional. Son de gran valor para organizar las clases,

¹⁶ LIANTADA. Op. Cit. P.86

elaborar textos, planes de enseñanza y en general para toda la gestión educativa porque su campo de acción cubre todas las disciplinas y niveles.

- **INDEPENDENCIA COGNOSCITIVA**

Martha Martínez Llantada considera la Independencia Cognoscitiva como “la capacidad del estudiante para escoger los elementos esenciales y secundarios en los objetos, fenómenos y procesos mediante su generalización”.

La Independencia Cognoscitiva se puede desarrollar en los niños si se utiliza como medio el Trabajo Independiente, si ellos poseen interés por los conocimientos y las nuevas experiencias y si adquieren habilidades y hábitos encaminados a la investigación independiente, para la autosuperación y como actividad práctica para resolver cualquier problema que su cotidianidad les presente.

La Independencia Cognoscitiva se relaciona con las capacidades creadoras siempre y cuando sea bien orientada. Es clave la motivación del maestro para inducirlo e inquietarlo de tal forma que sin ninguna clase de problema trabaje independientemente (T.I.P.), o en pequeños grupos dando origen al Trabajo Independiente Grupal (T.I.G.). Estos tipos de trabajo permiten la Asimilación consciente para solucionar problemas; también el desarrollo de habilidades y destrezas, la cooperación, el intercambio de ideas y que se abran espacios para que los niños opinen, para la construcción que permita la socialización y la tolerancia.

- **ASIMILACION CONSCIENTE**

El estudiante va apropiándose de todo el contenido que el medio le ofrece. La asimilación consciente se da cuando los conocimientos que el estudiante adquiere no se dan en forma acabada, sino cuando él tropieza con una serie de dificultades que se pueden solucionar a través de tareas cognoscitivas. Lo importante es que el maestro asuma una actitud que le permita conducir acertada y pedagógicamente las

acciones de aprendizaje en forma consciente y creadora ; dejando a un lado los formulismos tradicionales para que pase al plano del desarrollo de las capacidades, habilidades y adoptar una vinculación directa con la vida real de los estudiantes y la sociedad.

La Asimilación Consciente orienta tanto las acciones del maestro como del estudiante; con el propósito de que la enseñanza sea un proceso eficaz, de calidad y creativo, en el cual el profesor propicie espacios y experiencias que garanticen que ellos adquieran conocimientos sólidos.

3.2.10 Desarrollo de la creatividad. El avance de la ciencia y la tecnología implica al maestro prepararse y estar dispuesto a cambiar de estrategias continuamente, buscando siempre llegar a sus estudiantes en términos de comprensión y respetando en ellos un verdadero placer de aprender. Apoyándose en las teorías de los pedagogos Alexander Neill y Carlos Rogers,¹⁷ se afirma que se debe adoptar una enseñanza lúdica ya que esto contribuye a adquirir los conocimientos de una forma diferente donde el aprendizaje sea expansivo, alegre, brindando a los estudiantes un ambiente agradable, de confianza, seguridad en sí mismos, conllevando a la autonomía y por ende a su integridad como persona. La creatividad es la aptitud que cuando se desarrolla se hace presente en todas las actividades de los estudiantes, en los oficios más cotidianos y útiles, en su vida personal y en su relación social. El desarrollo de la creatividad implica el respeto por la elaboración de pautas personales y supone una organización irrepetible de los elementos del producto creado.

Así lo corrobora Michael Fuster:¹⁸ “la creatividad es el factor fundamental de crecimiento y desarrollo de la persona humana”;el hombre como sujeto dialéctico tiene que transformarse y transformar constantemente la realidad y esto supone,

¹⁷ NEILL, Alexander y ROGERS, Carlos. Instituto de formación avanzada. Módulo de la Universidad Mariana. San Juan de Pasto: 1999. P.30

¹⁸ FUSTER, Michael. Pedagogía de la creatividad. Buenos Aire: Kapeluz. 1979, p.21

en términos creativos, reinventar permanentemente el mundo, la vida, la ciencia, la economía, las estructuras, incluso el hombre mismo tiene que reinventarse día tras día ante los desafíos de su mente, de su pensamiento, de su imaginación, de sus sueños y del entorno que lo determina.

El desarrollo de la creatividad se constituye en una meta prioritaria de la educación en todos los niveles. Para lograrla se requiere que el maestro conozca y comprenda los mecanismos y procesos involucrados en ella; se familiarice con los métodos y estrategias diseñados para estimular el desarrollo y genere a su vez formas propias de trabajar esta importante dimensión en las aulas.

Kaplun afirma¹⁹, “en una educación que aspira a ser formativa y no meramente informativa, suscitadora de criticidad y creatividad, el modelo de comunicación tendrá que caracterizarse por ser participativo, dialógico y multidireccional, encauzando los conocimientos de las diferentes áreas en el campo educativo, conjuntamente con sus progenitores”. La creatividad de los padres consiste en forjar para sus hijos el presupuesto para su propia autoevaluación; para esto hay que descubrir sus necesidades, sus talentos e intereses y fomentarlos lo mejor que se pueda; algunas veces se confunde entre inteligencia y capacidad creadora, el problema se complica porque generalmente se considera que la capacidad creadora; es atributo que tiene valor positivo como también la inteligencia se valora altamente; resulta que muy a menudo se colocan juntas ambas propiedades. Sin embargo, en términos generales, la capacidad creadora tiene poca relación en el campo intelectual.

La única manera como se puede tener buen éxito en la provocación de tal deseo es hacer de la expresión artística una parte importante del desarrollo infantil. Ya se ha dicho que para la expresión artística es básico que la misma sea consecuencia y de una experiencia definida.

¹⁹ KAPLUN. Una pedagogía comunicante. EN: Revista Aporte 41. Bogotá: Dimensión Educativa.1994. p.76

3.2.11 Competencia comunicativa. Según el Diccionario Lingüístico aplicado de Logman (1985), la competencia comunicativa es la habilidad no sólo de aplicar las reglas gramaticales de una lengua con el fin de formar oraciones gramaticales correctas sino también la habilidad de saber cómo, cuándo y con quién usar estas oraciones.

La competencia comunicativa es condición esencial para lograr interactuar subjetiva, escolar y socialmente. En la Ley General de Educación uno de los objetivos principales de la Educación Básica en el ciclo de primaria establece que los estudiantes deberán desarrollar:

Habilidades comunicativas básicas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en lengua castellana y también en lengua materna , en el caso de los grupos étnicos con tradición lingüística propia como el fomento de la afición por la lectura

De modo simplificado, la competencia comunicativa debe permitir a los estudiantes:

Leer comprensivamente

Escribir expresivamente

Elaborar discursos orales significativos

3.2.12 El enfoque constructivo significativo del lenguaje. Tras la publicación a mediados de 1998 de los Lineamientos Curriculares para el área de Lengua Castellana, existe una evidente preocupación, tanto del MEN, como de los diversos teóricos de la lengua y profesores en general, por transformar las prácticas pedagógicas de esta importante área de estudio.

El Diccionario de la Real Academia de la Lengua define la palabra lineamiento como “pauta, guía, línea general de acción”. En este sentido, el documento

elaborado por el MEN pretende “plantear unas ideas básicas que sirvan de apoyo a los docentes en sus definiciones referentes al desarrollo curricular dentro de los PEI”.

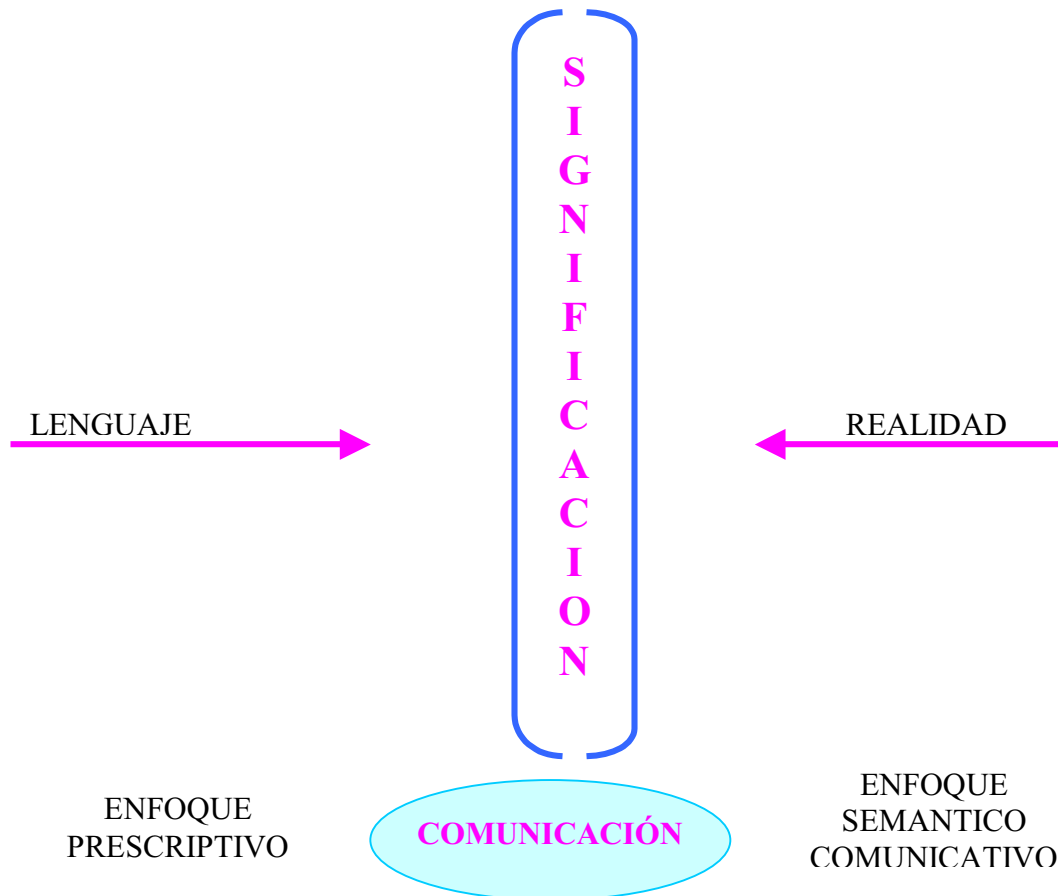
El documento, en líneas generales, propone superar los viejos modelos curriculares contenidistas, sustituyéndolos por un currículo flexible, amplio, acomodado a circunstancias específicas de aprendizaje, es decir, un currículo que opere como hipótesis de trabajo.

Aquí toma fuerza el trabajo de desarrollar la competencia comunicativa a través de los Proyectos Pedagógicos de Aula que permiten hacer una planeación flexible y consolidar los presupuestos del aprendizaje significativo al relacionar la escuela con la vida, el conocimiento con la práctica cotidiana y los procesos de pensamiento con las formas personalizadas de aprendizaje. Desaparecería entonces el maestro dictador de clase y entraría en escena un maestro que problematiza, que asume el papel de mediador social y cultural, esto es, el maestro que construye saber para el cambio.

Como se infiere, el enfoque constructivo significativo recoge los aspectos más positivos de los enfoques anteriores (el filológico y el semántico comunicativo) y los integra en una nueva búsqueda del desarrollo de la competencia comunicativa.

El enfoque constructivo - significativo supone un avance relevante en la didáctica de la lengua castellana, ya que establece una relación activa y directa entre el lenguaje y la realidad; de nada vale saber contenidos por los contenidos mismos, si estos no estimulan los tres ejes señalados de la competencia comunicativa: La lectura comprensiva, la escritura significativa y la elaboración de discursos orales significativos.

ENFOQUE CONSTRUCTIVO –SIGNIFICATIVO LINEAMIENTOS CURRICULARES



En definitiva, la tarea del área de Lengua Castellana consiste en sentar las bases para formar un estudiante que manifieste por escrito, argumentativa, creativa y coherentemente lo que piensa, lo que cree, lo que se siente, lo que aporta en el análisis de una sociedad en crisis.

3.2.13 La expresión oral y escrita. La lectura del mundo precede a la lectura de la palabra escrita o alfabética y, más aún, no es posible lograr una lectura crítica de esta palabra si no se relaciona con el contexto, si no le da significado desde y para el mundo.

Cuando un niño ingresa a la escuela ya es hábil usuario del lenguaje, posee un amplio conocimiento ya que aprendió a generar la palabra para comunicar sus pensamientos, emociones y necesidades; sin embargo, algunos docentes no lo han tomado en cuenta y adoptan el aprendizaje de la lectura como si el estudiante no supiera nada, cayendo en el error de no explorar ese "saber" que facilita el ingreso de la palabra escrita y generalmente no convierte el acto de leer en una acción reflexiva, examinadora, crítica, etc, sino en un acto mecánico carente de sentido, que se limita a la decodificación de los signos.

La expresión oral esta íntimamente ligada a la vida del hombre, le proporciona satisfacciones en todas las edades, tanto por lo que se escribe, como por lo que se busca y descubre; estas son razones por lo que se hace necesario hacer de esta una actividad inteligente, crítica, placentera, profunda o "viva", una habilidad cada vez más refinada, ya que nunca se acaba de aprender a leer; es en síntesis, un acto que mueve y conmueve.

El lenguaje es la facultad humana que permite la comunicación entre seres humanos, permite expresar el pensamiento y la visión que se tiene del mundo. Se escucha porque hay alguien que intenta comunicarse. Se lee por el placer de leer. Se escribe para comunicarse a distancia, para ayudar a la memoria a recordar algo que se olvidaría si no se escribiera y, a veces, se escribe por el placer de escribir.

Aprender a leer y escribir es un proceso complejo que implica el descubrimiento y la comprensión de las formas en que nos comunicamos por escrito. Este es un

proceso que, aunque parece tan sencillo para quien ya sabe leer, no lo es para quien comienza a preguntarse qué se escribe, qué se lee, cómo se escribe, cómo se lee; aprender a leer y escribir son procesos complejos de construcción de conocimiento.

Para poder aprender a leer y a escribir, es necesario interactuar con lo escrito para adquirir en dicha experiencia cada vez más consolidados saberes sobre cómo se lee, cómo se escribe. En este proceso se construye el conocimiento acerca del lenguaje escrito como sistema simbólico y como herramienta cultural.

Solamente cuando el niño intenta comunicarse por escrito, tendrá la posibilidad de plantear o formular preguntas tentativas, confirmadas o rechazadas y aprender poco a poco del funcionamiento del sistema de escritura.

Leer y escribir es algo que sólo se puede lograr leyendo y escribiendo. Se puede pensar que estos dos procesos son similares al aprendizaje de un niño para hablar. No se puede esperar que lo haga todo perfecto de inmediato. De la misma manera, cuando los niños comienzan a leer y escribir omiten o sustituyen letras, o tratan de "inventar" lo que quiere decir un determinado texto. Pero si se mira más detenidamente, se llega a descubrir que los niños están tratando, o bien, de decir algo por escrito y que, por lo tanto, es posible tratar de entenderlos, o que están tratando de interpretar lo que un escrito puede decir, entonces se los puede ayudar a tener una mejor comprensión de lo que ese texto significa.

3.2.14 La lectura y la escritura como actos de expresión y comunicación. Se sostiene que el niño necesita cierta información sobre la validez de lo que piensa y siente con respecto a sí mismo y los demás: no sólo sus sentimientos positivos, sino también en sus emociones más sombrías y problemáticas. Y es la lectura el lugar en el que es posible hallar confirmación de sí mismo, de su vida, de sus emociones y pensamientos, además de sugerencias sobre las posibles maneras

de hacerles frente; se convencerá, no sólo de que esas historias son fieles a la vida, sino que el hecho de leerlas podría ayudar a comprenderse mejor a sí mismo.

Poder leer y escribir, disfrutar de la lectura y escritura y del significado que se obtiene a partir de estas actividades, constituye un elemento enriquecedor de la vida, porque se necesita que toda la personalidad de quien lee o escribe participe plenamente en la construcción de los significados propuestos por el texto.

3.2.15 El juego creativo. Para Piaget y sus colaboradores, el aprendizaje no solo comprende el qué sino el cómo. El estudiante no sólo aprende lo que aprende sino también cómo lo aprende, lo que representa que para el niño es fundamental saber hacer las cosas de acuerdo a su grado de desarrollo; no importa tanto el aprender solamente por aprender, sino que lo que aprenda tenga algún significado para su desempeño futuro. El niño es una caja de sorpresas que explora su mundo y lo transforma de acuerdo a sus intereses y necesidades particulares, cuando se le brinda la oportunidad.

El juego es la etapa fundamental que caracteriza al niño; por ello, teniendo en cuenta que este se convierte en una de las actividades más representativas para los niños escolares, por medio del cual manifiesta su extraordinario potencial de desarrollo, se debe, desde el aula de clase, permitir al niño jugar para aprender porque con respecto al proceso intelectual se ha demostrado que el juego favorece la adquisición de los repertorios básicos de atención y generalización que representan los mecanismos primarios para la formación de conceptos; Jean Piaget considera que el juego “es uno de los principales mecanismos de aprendizaje en la infancia; aprendizajes que van desde los comportamientos imitativos más elementales hasta la formación de conceptos y las normas morales.

El juego espontáneo estimula el desarrollo muscular y la coordinación motora, permite adquirir en el niño el control de su propio cuerpo y desarrollar excelentes habilidades y destrezas de trascendental importancia para el adecuado desarrollo social y cognoscitivo”.²⁰ Se ha demostrado que las conductas clasificadoras surgen inicialmente en el juego, generalizándose más tarde actividades de mayor complejidad. John Smith dice: “los niños aprenden jugando” ,²¹ esta frase traduce una orientación pedagógica distinta que reconoce las características intrínsecas a la etapa del desarrollo por la cual están atravesando los niños escolares para tomarlas como eje articulador de las actividades y experiencias de aprendizaje; una pedagogía que respeta los intereses, motivaciones del educando, que no cohibe su creatividad, que orienta sin imponer porque valora la participación y se fundamenta en la cooperación. Jugando, el estudiante aprende a relacionarse con extraños, a plantearse y resolver problemas.

En suma, el juego es una actividad fundamental que se apoya en la necesidad de movimiento del hombre, en sus intereses y sus estados anímicos y que manifiesta de una manera espontánea o consciente, en la búsqueda de satisfacciones internas, iluminadas por los pensamientos de Montaigne y Juan Jacobo Rousseau, quienes afirman que el juego es una actividad característica de los niños a través de la cual sus imágenes cobran vida, como medio de trabajo; de esta manera, el juego como estrategia de aprendizaje merece estudiarse amplia y profundamente a fin de que la actividad alcance los propósitos formativos y educativos que se persiguen.

Pakrovsky, que ha trabajado mucho en el campo de los juegos, dice que en todos los idiomas europeos, mediante la palabra juego se hace referencia a un amplio círculo de actividades del estudiante, las cuales, por una parte no pretenden ser trabajos pesados y, por la otra, suministran a las personas alegría y satisfacción.

²⁰ PIAGET Jean. Psicología y Pedagogía séptima edición. Barcelona: 1970, . p 98

²¹ SMITH, John. Construcción del conocimiento desde el aprendizaje significativo-cognitivo. P.85

Claparede y Makarenko expresan ideas con relación al origen, el concepto, la importancia, la extensión y variedad de los juegos y recomiendan que los más apropiados y que más gustan a los niños son los dramatizados y los miméticos, sensoriales, las rondas y los juegos de competencias, que son eficaces para obtener un aprendizaje significativo.

El niño no es un niño porque juega, sino que juega porque es niño. No puede pretenderse, por tanto, que deje de jugar para que se vuelva adulto, sino por el contrario es preciso que juegue para que sea mejor hombre del mañana. El juego es una forma de participación en la que los estudiantes sienten lo que hacen y hacen lo que sienten como expresión de una necesidad que satisface. El juego ha sido siempre considerado la antítesis del trabajo precisamente por estar liberado de la obligatoriedad; sin embargo, para algunas personas, el trabajo puede resultar algo procurador de placer inmediato llegando así a convertirse en lúdico.

"El juego es una actividad clave para la formación del hombre en relación con los demás, con la naturaleza y consigo mismo en la medida que le propicia un equilibrio estético y moral entre su interioridad y el medio con que interactúa.

Como el juego prefigura la vida, de cierta forma la vida es un juego en donde el hombre se prueba a sí mismo; el ejercicio de la función lúdica se torna en un factor muy importante para que el estudiante aprenda a producir, a respetar y aplicar las reglas de juego; como prefigurando la vida desde la creatividad y el sentido de curiosidad y de exploración propia de los niños".²²

El arte de la educación es, en efecto, por muchos aspectos, el arte de adaptarse a la capacidad, necesidades y aspiraciones adaptándolas a las circunstancias de

²² PIAGET, Jean. La recreación en el nivel pre-escolar. Medellín: 1992, p. 64

los lugares y al ritmo del progreso, donde el juego se convierte en la actividad principal para facilitar el proceso de aprendizaje.

La actividad lúdica comienza en casa, en la cual se desarrolla poco a poco a través de múltiples actividades y luego se desarrolla en la escuela, aunque en ésta se ha ido perdiendo poco a poco y se ha dedicado únicamente a la actividad formal de las horas de clase, donde el individuo debe cumplir con una serie de condiciones para poder aprender.

El aula de clase se ha convertido en el lugar sombrío, desagradable, donde el niño "debe cumplir" con ciertas actividades, donde los niños no encuentran la alegría propia de su edad y donde en muchas ocasiones el tiempo se vuelve demasiado largo y entonces el estudiante solo espera la hora de la campana para escapar de ese ambiente.

El juego produce en el niño alegría y un niño con alegría puede aprender más fácilmente.

Otro aspecto fundamental que de alguna manera impide un desarrollo personal y social efectivo es la aplicación de modelos mecanicistas que no permiten al niño la creatividad, la espontaneidad, gusto e interés natural por el aprendizaje. Los conocimientos son expuestos de manera teórica, simple y elemental. *"Los modelos mecanicistas de las cartillas de lecto - escritura en Colombia favorecen más la reproducción de esquemas que la imaginación, la fantasía y la construcción simbólica".*²³

Acorde con los planteamientos anteriores que pretenden "dar a la razón humana una segunda oportunidad para solucionar los problemas de los hombres" y con

²³ JIMENEZ, Carlos Alberto. La Lúdica como Experiencia Cultural. Santafé de Bogotá: Magisterio, 1997, p. 29

los lineamientos de la Ley General de Educación, que buscan pasar de una cultura de dependencia a una cultura de participación y autonomía, se ha orientado el quehacer cotidiano a promover la construcción del conocimiento y la comprensión social de la cultura, con un criterio eminentemente emancipador y transformador de la realidad actuante.

En efecto, la interacción natural en el mundo escolar se ha orientado de una manera más precisa y consciente hacia un propósito educativo definido: La construcción de modelos del conocimiento.

El hombre necesita de espacios aún más amplios para poder desarrollar al máximo sus capacidades. El hombre que utiliza la lúdica tiene muchas más posibilidades de fabricar nuevos significados y de apropiarse del conocimiento de una manera más efectiva. La escuela tradicional descarta esta multiplicidad de posibilidades, que se basan en las diferentes prácticas o saberes culturales que en muchos casos son lúdicos.

"La educación tradicional de nuestro país ha fracasado en preparar seres humanos libres, autodisciplinarios, autorresponsables y críticos, constructivos, capaces de tomar decisiones y de comprometerse seriamente con su sociedad en la resolución de los problemas presentes y en los cambios futuros".²⁴

La escuela debe continuar en su interior con la creación de espacios que permitan al individuo desarrollar su actividad lúdica en relación a los elementos que se manejan en la misma. En la medida en que la escuela establezca una relación adecuada entre el conocimiento, el trabajo y el entretenimiento se logrará brindar al niño mejores condiciones para que aprenda con gusto y con alegría.

²⁴ REPUBLICA DE COLOMBIA, MINEDUCACION. DIRECCION GENERAL DE CAPACITACION. Desarrollo de Procesos de Pensamiento. Santafé de Bogotá: Serie Pedagogía y Currículo, 1992, p.123

El juego en la escuela debe dejar de ser un elemento exterior a las actividades de clase y pasar a convertirse en una parte esencial de las mismas. El juego permite que el niño adquiera familiaridad con el docente, una mayor afectividad, informalidad en los diálogos, distensión que harán sentir al niño importante y se logrará destruir los esquemas tradicionales donde el profesor es el único que posee el conocimiento, sin brindarle al niño la posibilidad de explotar todos los conocimientos adquiridos en la escuela paralela, que no podrán ser expresados en un ambiente de tensión y de esquemas.

Es muy importante que el niño, además de sentirse importante, asuma diferentes roles, lo cual le permitirá a través del juego adquirir responsabilidades y buscar en el juego no solamente diversión sino integración, esfuerzo, dedicación, respeto, tolerancia y otros valores que son importantes en su desarrollo personal y social.

3.3 FUNDAMENTACION LEGAL

Los preceptos legales que tienen relación con el proyecto son tomados de los principios constitucionales, las normas consagradas en el Código del Menor y todo cuanto dispone la Ley General de Educación.

La Constitución Política de Colombia en sus diferentes artículos manifiesta:

Artículo 67: La educación es un derecho de la persona y un servicio social, con ello se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a las técnicas y a los demás bienes y valores de la cultura.

La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos a la paz y a la democracia, y en la práctica del trabajo cultural, tecnológico y para la protección del ambiente.

Artículo 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.

Artículo 52. Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, la práctica del deporte y el aprovechamiento del tiempo libre.

Respecto al Código del Menor se tiene en cuenta la siguiente normatividad:

Artículo 13. Todo menor tiene derecho al descanso, al esparcimiento, al juego, al deporte y a participar en la vida de la cultura y las artes. El estado facilitará todos los medios a su alcance, para el ejercicio de este derecho.

La Ley General de Educación en el artículo 15 esboza los objetivos que se deben tener en cuenta en la educación primaria, de los cuales se retoma el siguiente:

El conocimiento y ejercicio del propio cuerpo, mediante la práctica de la educación física y la recreación, para un desarrollo físico, armónico.

El decreto 1860 del 3 de agosto de 1994 de la Ley General de Educación, en su artículo 57 plantea:

Además del tiempo prescrito por las actividades pedagógicas se deberá establecer en el P.E.I. uno dedicado a las actividades lúdicas, culturales, deportivas y sociales de contenido educativo. Orientado por pautas curriculares según el interés del estudiante. Este tiempo no podrá ser inferior a diez horas semanales.

4. METODOLOGIA

4.1 TIPO DE ESTUDIO

La investigación se orienta dentro de un paradigma cualitativo, con un enfoque descriptivo, analítico, interpretativo y propositivo. Una característica fundamental del método cualitativo es una conceptualización de lo social, apropiándose del saber popular, base de la cultura de la comunidad. “La investigación cualitativa intenta hacer una aproximación global de las situaciones sociales, para explorarlas, describirlas y comprenderlas de manera inductiva.”²⁵

Enfoque descriptivo: Porque se hará una descripción del contexto, económico, político, social, cultural y específicamente de los estudiantes que pertenecen al área de estudio.

Empírico, analítico e interpretativo, por cuanto mediante la visión de una realidad evidente se permite analizar e interpretar las situaciones presentadas y así buscar las oportunidades que se tiene para mejorar en la situación objeto de estudio.

Propositivo: Porque una vez conocida la realidad, se procederá a diseñar una propuesta pedagógica que lleve a desarrollar la expresión en el niño tanto oral como escrita que potencialice el desarrollo del estudiante en la institución y en su formación personal. Por lo tanto, es un estudio que beneficia a los docentes y estudiantes de la Escuela Rural Mixta de San Isidro y contribuye a constituir un ambiente adecuado para el desarrollo del juego. La propuesta busca ante todo potencializar la labor del docente en la formación de sus estudiantes, proyectando estrategias que vayan más allá del aula de clases.

²⁵ BONILLA, Elssy. Estrategias Metodológicas Cualitativas. 1989 P. 70. (material fotocopiado)

4.2 UNIDAD DE TRABAJO Y UNIDAD DE ANÁLISIS

4.2.1 Unidad de análisis

Relación con la Institución	Directivos	Profesores	Estudiantes	Padres de familia	Total
UNIDAD DE TRABAJO	1	5	82	75	167

4.2.2 Unidad de trabajo

Relación con la institución	Directivos	Profesores	Padres de familia	Estudiantes	Total
UNIDAD DE ANALISIS	1	5	15 del grado 3° 5 del grado 4°	15 grado 3° 15 de 4°	56

Se escoge una muestra representativa de 20 padres de familia, todos los estudiantes del grado tercero (15), del grado cuarto (15), todos los docentes y el director de la institución porque, como los maestros están rotando cada año por los diferentes grados, se busca que esta estrategia sea asimilada por todos para que puedan aplicarla en cualquier grado del conocimiento.

4.3 MOMENTOS

4.3.1 Aproximación y sensibilización a la comunidad. Se realizaron visitas con el fin de charlar con la gente sobre la temática a investigar, se trabajó con los estudiantes desarrollando algunas estrategias lúdicas como rondas, cantos, juegos y talleres que permitieron determinar el grado de aceptación de los mismos.

4.3.2 Construcción de pautas orientadoras. Para realizar la investigación se diseñaron talleres sencillos para aplicarse a los niños de tercero y cuarto y también para que observen los docentes y así se permitió visualizar una manera diferente de llegar a los estudiantes por medio del juego.

Se elaboraron los instrumentos que se utilizaron para la recolección de información :

Entrevista semiestructurada a los docentes, la cual permitió tener una visión de cómo se aplica el proceso del juego a la enseñanza del español. La entrevista cualitativa semiestructurada consiste en una serie de cuestionamientos a manera de preguntas abiertas que permiten establecer una información persona a persona con el entrevistado. Es necesario que las mismas preguntas se apliquen a todas las personas elegidas para recolectar suficiente información sobre un tema dado. Se aplicaron entrevistas a 30 estudiantes con el fin de determinar el grado de conocimiento y aceptación del juego en el aprendizaje.

4.3.3 Construcción de categorías para el análisis. Para organizar la información fue indispensable estratificarla en categorías teniendo en cuenta las entrevistas aplicadas tanto a los estudiantes, como a los padres de familia y a los docentes.

Cuadro .1 CATEGORIZACION DE OBJETIVOS

Objetivos	Categorías	Subcategorías	Técnicas	Fuente
1. Identificar las estrategias didácticas aplicadas por los profesores para el desarrollo del área de Español y Literatura.	Estrategias didácticas	Metodología Desarrollo del trabajo Evaluación	Encuesta Taller con juego arte y trabajo	Estudiantes Padres Docentes
2. Identificar los espacios pedagógicos que la escuela ofrece para el libre desarrollo de la expresión oral y escrita	Espacios pedagógicos	Creatividad Integración grupal Juego dirigido	Encuesta Grupo focal	Estudiante Docentes Padres de familia
3. Adoptar el juego como experiencia en el desarrollo de la expresión oral y escrita con los criterios de participación, entusiasmo, cuestionamiento y duda.	Juego Espíritu investigativo	Trabajo en grupo Dramatizaciones	Encuestas Observación directa Entrevistas	Estudiantes Docentes Padres de familia
4. Identificar que el lenguaje y específicamente el habla desempeñan un papel crucial en el desarrollo de la imaginación del niño, la cual es básica en la adquisición del conocimiento	Cambio de actitud	Trabajo grupal Trabajo individual Responsabilidad	Observación directa Entrevista	Docentes Estudiantes
Lograr avances notorios en el desarrollo de la expresión oral y escrita a partir de la aplicación de estrategias dinámicas y motivadoras	Cambio de actitud	Talleres Juegos Investigación y descripción sobre la tradición oral	Talleres Juegos Trabajo grupal	Estudiantes Docentes Padres

5. ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

Al analizar los resultados de las entrevistas aplicadas a los estudiantes, los docentes y los padres de familia de la Escuela Rural Mixta San Isidro, se observa un divorcio entre las respuestas de los estudiantes y padres con las de los docentes, pues mientras los niños manifiestan que las clases de Español son aburridas, los maestros opinan lo contrario; estos argumentan aplicar juegos y estrategias lúdicas con la utilización de materiales en el desarrollo de las clases y al mismo tiempo se contradicen cuando argumentan que la escuela no posee recursos, por ello hacen lo que pueden.

5.1 MEDICION DE ENTRADA. APLICACIÓN DE ENCUESTAS

5.1.1 Estrategias que prefieren los niños en la enseñanza del área de Español. Este Estudio está basado en el trabajo de campo realizado con los tres estamentos que están involucrados en el proceso educativo; ellos son estudiantes, padres de familia y docentes.

Los resultados de la investigación obtenidos por medio de la observación directa, entrevistas, encuestas proporcionan información importante que permite un análisis de la situación y así elaborar una propuesta que busca replantear el quehacer cotidiano mejorando los procesos metodológicos del Area de Español con una base recreativa y lúdica en el Grado 3º y 4º de la escuela Rural Mixta San Isidro.

Encuesta aplicada a 30 estudiantes

5.1.1 Gusto por las clases de Español

OPCION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	9	30 %
NO	21	70 %
A veces	00	00 %
TOTAL	30	100%

Fuente. Esta investigación.

Teniendo en cuenta esta primera pregunta, el 70% de los encuestados, o sea, 21 estudiantes contestaron negativamente (ver figura No. 1) y varios estudiantes coinciden en afirmar: "las clases son aburridas, nos hacen copiar mucho", "la profe toma muchas lecciones", "no me gusta escribir, ni leer", "yo no entiendo lo que la profe dice".

Este hecho es notorio ya que en el desarrollo de las clases hay poca participación, las tareas asignadas no las realizan; esto significa que el maestro debe revisar su metodología de trabajo, pues la utilizada no es la más adecuada. Se hace necesario, entonces, implementar una metodología lúdica, que acerque a los niños placenteramente al conocimiento, igualmente replantear la utilización de los recursos didácticos y utilizar adecuada y oportunamente lo que el contexto inmediato y próximo ofrece.

Con la correcta utilización de los recursos pedagógicos, se motivará la atención del niño, se reforzará y afianzará el conocimiento.

De la buena motivación que haga el maestro dependerá el éxito del aprendizaje; la motivación debe ser un proceso continuo ya que debe crear ambientes que favorezcan la comunicación con los estudiantes; de lo contrario se crearán barreras que impidan la asimilación del mensaje.

Los nueve estudiantes correspondiente al 30%, afirman su gusto por las clases de Español dando variadas razones como:

"Me gusta hacer todas las tareas".

"Yo estudio todo lo que la profe nos enseña".

"Mi mamá me dice que debo aprender de todas las materias".

"Es importante leer porque de eso uno aprende mucho"

"A mí sí me gusta la materia de Español porque nos enseñan a escribir bien y eso nos va a servir después".

5.1.2 Realización de actividades en casa

OPCION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	12	40 %
NO	18	60 %
A veces	00	00 %
TOTAL	30	100%

Fuente: Esta investigación

El 60% de los estudiantes contestó negativamente (ver figura No. 2), o sea, que no realizan las actividades asignadas para la casa; al preguntarles las razones, ellos lo justificaron afirmando:

"No entiendo las tareas".

"A veces son muy largas".

"Se me olvida hacerlas".

"Me gusta ver televisión"

"Mi mamá me manda a hacer mandados".

Se hace necesario revisar qué tipo de actividades se está asignando a los niños, y es aquí donde se debe tener en cuenta una serie de características para las actividades escolares.

- Las actividades escolares serán dosificadas, así el estudiante las desarrollará con facilidad .
- Estas actividades se asignarán teniendo en cuenta sus capacidades, su nivel cultural y su medio.
- Deben ser claras, entendibles y sencillas.
- Deben ser variadas, de manera individual, binas o en equipo.

Teniendo en cuenta estos aspectos, seguramente se modificará la actitud de apatía a las actividades de esta área.

El 40% de los niños restantes, sí desarrolla las actividades en casa y sus razones son:

"Yo tengo que hacer todas las tareas".

"Mi mamá me revisa los cuadernos".

"Si no hago las tareas puedo perder el año".

En conclusión, el 60% de los estudiantes que no hacen sus actividades en casa da muestras diarias de su descuido e irresponsabilidad frente al área, llegando con actividades incompletas o sin desarrollar.

5.1.3 Estímulo de logros por el profesor

OPCION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	11	38 %
NO	19	62 %
A veces	00	00 %
TOTAL	30	100 %

Fuente: Esta investigación

De 30 estudiantes, el 62%, correspondiente a 19 niños, contestó que no reciben estímulo de su profesor (ver figura 3). El 38% se siente estimulado por el maestro.

Si retomamos las anteriores preguntas, se puede notar que los estudiantes que se sienten estimulados se aproximan a los mismos que les gusta el Area de Español y a los que realizan sus actividades en casa.

El maestro, en esta oportunidad, sólo estimula a quienes cumplen a cabalidad sus deberes escolares, descuidando a un alto porcentaje de la población; del 62% de los estudiantes, se anotan los siguientes testimonios:

"La profe sí nos revisa las tareas pero sólo a cinco niños, porque dice que somos muchos".

"Mi profe dice que más tarde me califica".

"La profe dice que ya ... y no me ve el cuaderno".

Una de las tantas maneras de estimular a los niños es revisar las actividades pendientes oportunamente y colocar una frase, una palabra que incentive y estimule estas actitudes positivas de responsabilidad; es así como se va a conquistar la buena voluntad de los niños y se va a modificar paulatinamente la actitud de ellos en el área.

El maestro debe humanizarse en el sentido de valorar los conocimientos de los educandos destacando los aportes que ellos hagan, respetar sus opiniones, sus criterios, asumir una actitud adecuada para corregir los errores, teniendo en cuenta la sicología del niño; es decir, conocer sus aspiraciones, dificultades y limitaciones y de acuerdo a esos aspectos valorar su trabajo.

5.1.4 Gusto de los estudiantes por aprender a través de cantos, rondas, títeres, videos, etc.

OPCION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	24	80 %
NO	3	10 %
A veces	3	10
TOTAL	30	100 %

Fuente: Esta investigación

En la investigación llevada a cabo, el 80% de los encuestados manifiesta su gusto por aprender a través de estas actividades recreativas (ver figura 4), y al respecto dicen:

"A mi me gustan las rondas porque nos divierten".

"Los títeres me hacen reír".

"Me gusta aprender cantos en la escuela".

"Sí, que la profe nos muestre unos videos".

Un 10% dijo que a veces y el 10% restante contestó negativamente, pero no dan razones suficientes y se limitan a decir: que no les gusta decir y que no les gustan los cantos muy largos. El porcentaje del 80% da una clara muestra del gusto y la necesidad por querer aprender o querer recrearse tomando actividades variadas, algo natural y propio de los niños.

La recreación proporciona alegría al niño, la alegría de la diversión, del triunfo de la competencia, del reto; una alegría análoga brinda también un buen trabajo; en esto consiste la similitud entre el juego y el trabajo. Se piensa que el trabajo implica responsabilidad y el juego no; es esto un error; en los dos existe responsabilidad, siempre que se trate de una recreación correcta y adecuada.

La palabra recreación significa creación, es decir, una segunda creación cuando la fatiga ha agotado la energía. Es la práctica de actividades intelectuales y físicas vigiladas y orientadas con el propósito fundamental de que al practicarlas se disfrute de sus aptitudes y obtenga un mejor desarrollo de la personalidad, construya el conocimiento contribuyendo a su formación integral.

5.1.5 Le gusta aprender por medio de juego?

OPCION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	6	20 %
NO	24	80 %
A veces	0	0%
TOTAL	30	100 %

Fuente: Esta investigación

De la población encuestada, el 80% de los niños manifiesta no haber aprendido por medio de juegos (ver figura 5); anotan y dicen textualmente:

"La profe nos regaña cuando jugamos".

"La profe dice que se juega en el recreo".

El 20% afirma haber aprendido jugando; ellos dicen:

"Una vez, una profe nos enseñó a sumar con un cantico de dos y dos son cuatro y cuatro y dos son seis".

"Mi profesora nos hizo varias palabras en rectángulos de cartulina, y las teníamos que juntar para formar oraciones".

Los seis niños que contestaron afirmativamente tienen claridad en el sentido de que sí se aprende jugando; el resto tiene un alto grado de temor, tanto a sus padres como a sus profesores. Por esta razón, se debe enfatizar en la importancia que tiene el juego en la vida del ser humano.

Las actividades lúdicas deben constituir uno de los pilares del sistema educativo, junto con un ambiente que favorezca y propicie este tipo de actividades; pero los maestros demuestran un grado de apatía respecto a este y aún sabiendo su importancia no lo incluyen en el desarrollo de sus labores; en ocasiones lo confunden con indisciplina y es allí donde se presta para regañar al estudiante. Igualmente los padres de familia lo consideran perder el tiempo o molestar.

Cuando se entrevistó a los niños respecto al juego, en sus respuestas manifestaron el rechazo por parte de sus padres o maestros:

"No me dejan jugar ... mi abuela me regaña".

"Cuando juego, la profesora me dice ... este juguete, te voy a bajar la nota".

"Me dicen que deje el juego, que haga las tareas"

"La profe me dice, a ver, a ver esto no es un juego".

Es notorio el rechazo que los padres de familia y algunos maestros tienen frente al juego.

5.1.6 Preferencia de los niños sobre el lugar para el desarrollo de las clases de Español

OPCION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
AULA	5	17 %
CAMPO	8	27 %
SALIDAS	17	56 %
TOTAL	30	100 %

Fuente: Esta investigación

El 56.66% de los estudiantes solicita que en las clases de Español se incluya las salidas (ver figura 6); al preguntarles dónde, ellos dicen:

"Al río, a las quebradas, otros dicen, llévenos a un paseo largo".

El 26.66% prefiere específicamente el campo, porque:

"Porque podemos jugar, porque corremos, porque podemos ver animalitos; si hay árboles podemos subirnos, porque hay muchas cosas lindas, por ejemplo: flores."

Solo cinco alumnos desean que las clases se desarrollen en el aula y no dan razones suficientes.

Es notorio que los estudiantes necesitan lugares amplios, necesitan un contacto directo con la naturaleza, con la vereda, con el pueblo, y hacer un complemento de la teoría con la práctica.

En el currículo de Español, se debe tener en cuenta las actividades variadas, hacer de esta área algo vivencial y no la repetición y memorización de hechos carentes de sentido para los niños y transmitir esos contenidos por medio de una metodología activa de vivencia y descubrimiento, de palpar, de observar, de inquietarse por entender su entorno inmediato y próximo.

El salir del aula y visitar su vereda, conocer lo que ofrece el centro impulsa al estudiante a investigar, a comprender que ellos pueden aportar su punto de vista y en síntesis construir su conocimiento. Para visitar sitios específicos de la región se hace necesario elaborar un cronograma de actividades donde se incluirán los objetivos que se pretenden, un plan de acción y evaluación. También se tendrá en cuenta el nivel sociocultural de los niños y su grado de escolaridad.

5.1.7 Gusto por tener diversos materiales para jugar y aprender de manera más motivante en el Area de Español

OPCION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	66 %
NO	10	34 %
A veces	00	00%
TOTAL	30	100 %

Fuente: Esta investigación

En la investigación efectuada, el 65.7% de los estudiantes desea tener variedad de materiales para jugar y aprender (ver figura 7); lo manifestaron así, porque dicen

"Así nos divertimos más". "La pasamos mejor en las clases".

"Las horas de Español se vuelven chéveres".

"Podemos entender más".

Al ser interrogados por el material que prefieren respondieron:

"Me gustaría tener muchos colores". "Me gustaría pintar con témperas".

"Que trabajemos con plastilina".

"Que a todos nos den dibujos para pintar y decorar".

El 34.3% dice que no les gustaría trabajar con otros materiales porque:

"No tengo de esas cosas". "A mi no me han comprado".

"Mi mamá no me da".

La diferencia entre los dos porcentajes es grande, lo que permite afirmar que los niños requieren de estrategias que les despierten su curiosidad, su creatividad, al emplear materiales manejables y de fácil consecución.

La utilización de diversos materiales y diversidad de actividades son técnicas recreativas que en la escuela se deben utilizar, lo importante es que no se continúe instruyendo como si todos los estudiantes fueran iguales, sino respetando su ritmo de aprendizaje.

Piaget afirma, los métodos de educación de los niños exigen que se les proporcione material conveniente, con el fin de que, por el juego, ellos lleguen a asimilar realidades intelectuales, lo que sin ellas seguirían siendo exteriores y extrañas para la inteligencia infantil. Para Piaget, los juegos se vuelven más significativos en la medida en que el niño manipule libremente elementos de variado orden, para reconstruir objetos y reinventar cosas; es así como no se debe desechar la recreación como técnica didáctica para conducir apropiadamente el aprendizaje, ya que las áreas más complejas se facilitan cuando se utiliza para su desarrollo técnicas grupales que conlleven a la manipulación de dicho material.

5.1.8 Entusiasmo cuando la profesora realiza dinámicas y juegos en la escuela

OPCION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	26	88 %
NO	4	12 %
A veces	0	0
TOTAL	30	100 %

Fuente: Esta investigación

Un 88% de los encuestados afirma que se entusiasman cuando el maestro utiliza dinámicas y juegos en la escuela (ver figura 8); porque:

"Todos los niños nos sentimos contentos".

"Nos reímos mucho, corremos y saltamos todos".

"Es muy rico jugar con mis amigos de la escuela".

Un 12% manifiesta que no se entusiasman frente a esta situación, sobre todo las niñas que en un momento dado temen ser tratadas bruscamente, o son un tanto tímidas y manifiestan:

"Me pueden hacer caer".

"Los niños son toscos y nos jalan".

Es considerable el porcentaje de estudiantes que sienten agrado, gusto y atracción cuando su maestra implementa estrategias recreativas; esta condición favorece enormemente la propuesta que tiene como base actividades lúdicas que permiten y conducen al niño a construir su conocimiento.

Cuando el maestro implementa estas estrategias, tiene una incidencia positiva en la formación integral del educando, aumentando las posibilidades de un mejor rendimiento académico. Igualmente la lúdica fortalece los lazos de unión y convivencia entre estudiantes y profesor.

El juego restaura la alegría de vivir, alienta el vivir creativo, nos libera de ataduras, preserva la ternura, la inocencia y la pureza del corazón del niño.

5.2 CONCEPTO DE LOS PADRES DE FAMILIA CON RESPECTO AL JUEGO

5.2.1 Juegan los padres con sus hijos

OPCION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	10 %
NO	8	40 %
A.V.	10	50 %
TOTAL	20	100 %

El 40% de los encuestados, correspondiente a ocho padres de familia, quienes contestan que no juegan con sus hijos y lo aducen a:

"Yo trabajo todo el día y llego tarde".

"No tengo tiempo y tengo tres hijos más".

"Ellos juegan en la escuela".

El 50%, que corresponde a diez padres de familia, afirma que juegan algunas veces y lo hacen los domingos cuando salen a pasear, y dicen:

"En veces jugamos cuando hay que entretenernos".

El 10% que es un mínimo porcentaje, representado por dos padres de familia, sí juegan con sus hijos. (Ver figura 9).

"El papá y yo los sacamos a pasiar y juegan al balón".

"Cuando salimos de paseo, jugamos con un perrito que tenemos".

"Sí, yo sé que el juego para los niños es bueno y que los distrae mucho, creo que a todos nos gusta".

Se podría afirmar que doce padres de familia dedican tiempo a jugar con sus hijos, pero no constantemente; de alguna manera entienden la importancia que reviste esta actividad en la vida de su niño.

Vemos que se hacen necesarias unas charlas de orientación, talleres pedagógicos, cuyo fin sea explicar la importancia del juego en la vida del niño y la importancia de compartir estas actividades con los hijos, ya que por este medio se logra la integración familiar y se refleja la sana convivencia en la comunidad.

La familia necesita divertirse, entretenerse, jugar para descargar tensiones y relajarse.

Es importante tener en cuenta que los padres se convierten en modelos para sus hijos; si el padre juega con el niño, estará ganando su confianza, su amor y obtendrá de él respuestas positivas que motiven su desarrollo.

El juego es la expresión de la vida del niño.

5.2.2 Es Importante el juego en la vida de los hijos

OPCION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	16	80 %
NO	0	0 %
A.V.	4	20 %
TOTAL	20	100 %

Fuente: Esta investigación

Entre los padres de familia se da una gran contradicción.

Ellos, en un 80%, consideran y saben la importancia del juego, pero al cuestionarlos si lo comparten con sus hijos, en su mayoría no lo hacen (ver figura 10).

En la sicología y la pedagogía se concede gran importancia al juego del niño. En el juego infantil están las posibilidades de una vida feliz; todo juego tiene repercusiones positivas en la vida del niño pues la serie de experiencias que este le ofrece, le permiten asimilar la realidad de acuerdo a la edad y a las características individuales. El juego contribuye al desarrollo integral de los niños a través de actividades físicas recreativas para coadyuvar de esta manera a la formación del hombre capaz de conducirse activa y consistente con mayores capacidades de productividad.

"La familia moldea nuestro sentido del ser, nos puede dar una saludable o malsana imagen de nosotros mismos, nos puede enseñar sobre la pertenencia, sobre como dar y recibir, sobre las etapas necesarias para encontrar nuestro camino y destino, pero también puede cercenar todo o casi todos estos logros".

Cordelle Frank.

5.2.3 Juegos que su hijo prefiere

OPCION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Colectivos: Fútbol, básquet, escondidas, canicas.	17	85 %
Individuales: Yo-yo, trompo, carros, etc.	3	15 %
TOTAL	20	100 %

Fuente: Esta Investigación

El 85% de los padres de familia contestó que sus hijos prefieren el fútbol, básquet, las escondidas y otros, considerados juegos colectivos, el 15% restante contesta que sus hijos prefieren el yo-yo, trompo, carros, que son juegos individuales, (ver figura 11).

Teniendo en cuenta la importancia del juego y el trabajo en grupo o colectivo y su incidencia en el desarrollo de valores, se complementarán estrategias que fomenten este tipo de trabajo y juego; así se fomentarán y desarrollarán valores como la tolerancia, respeto, cooperación, etc, de esta manera se prepara a los niños para un futuro donde desempeñarán actividades que requieran de un trabajo conjunto, una acción activa indagadora, reflexiva, reveladora, socializadora, encaminando la esencia de la educación lúdica en completa oposición a la pasividad, la sumisión, alienación y el condicionamiento de la pedagogía dominadora.

Las actividades y juegos grupales tienen como objetivo el desarrollo de la autonomía enmarcada por el sentimiento de grupo y expresada en el respeto, solidaridad, surgimiento y entendimiento de normas, tanto del niño como del maestro.

5.2.4 Desarrollo de actividades recreativas en casa.

OPCION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	13	65 %
NO	7	35 %
TOTAL	30	100 %

Fuente: Esta investigación

Los padres de familia, en un 65%, contestan que algunas veces desarrollan actividades recreativas en la casa, y al respecto dicen:

"A veces celebramos el cumpleaños de los niños".

"Yo salgo con los niños a un potrero y jugamos con la pelota".

Lo hacen solo en ocasiones, afirman que no tienen tiempo; los padres trabajan en actividades de jornaleo, construcción, lo que los deja muy cansados y su tiempo libre lo dedican a descansar para comenzar una nueva semana.

Un 35%, sí desarrolla este tipo de actividades en casa y comenta: (Ver figura 12).

"Es importante estar reunidos todos, no debe ser solo el trabajo".

"Los niños son estudiosos y uno les promete llevarlos a alguna parte".

De alguna manera hay aceptación dentro de la población sobre la necesidad de recrearse en familia y esto incide positivamente en la implementación de la propuesta.

Las actividades recreativas proporcionan a los hijos grandes satisfacciones al saltar, trepar, correr, bailar, participar en juegos de pelota, canicas, sogas, etc. Ahora conscientes de la importancia de la recreación es oportuno tener claro su significado; partimos de que la recreación es la realización o práctica de actividades en forma dirigida, libre y espontánea que proporciona descanso, diversión y participación social.

Es conveniente en la propuesta contemplar espacios para sensibilizar a los padres sobre la recreación en familia, la planificación del tiempo libre y la integración a grupos sociales para disfrutar de una sana convivencia.

"Hay una búsqueda incesante hacia los valores y virtudes que llenan el espíritu y le dan sentido al encuentro en familia".

5.2.5 Consideran que sus hijos aprenden a través del juego

OPCION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	16	78 %
NO	1	5 %
A.V.	3	17 %
TOTAL	20	100 %

Fuente Esta investigación

El 78% de los padres de familia, contestan afirmativamente que sus hijos aprenden cuando juegan (ver figura 13).

"Yo creo que sí, porque en pre-escolar juegan mucho y salieron bien en ese año".
"Sí, a ellos lo que más les gusta es estar en el juego, entonces aprenden muchas cosas".

Un 17% consideran que solo algunas veces aprenden jugando.

"Ellos se distraen solo en el juego, así que van a aprender".

"Aprenden siempre que uno les vigile o si no pelean".

Solo un padre de familia dice que su hijo no aprende jugando.

"A mi hijo le gusta mucho jugar a los luchadores, qué va a aprender solo en eso".

Los padres de familia tienen la idea de qué es el juego para su hijo y cuáles son los que sus niños conocen y practican; hace falta hacer conocer que en educación se retoman los juegos que los niños desarrollan, pero que además incluyen actividades lúdicas educativas que tienen un valor pedagógico y que estimulan el aprendizaje.

Mientras que la palabra del maestro solo proporciona sensaciones auditivas, las ayudas lúdicas ofrecen al estudiante un verdadero cúmulo de sensaciones visuales, auditivas y táctiles que facilitan su aprendizaje. Cabe anotar el pensamiento de Jean Rosseau (1712-1778) quien demostró que el niño tiene modo de ver, sentir y pensar que le son propios; demostró también que nada se aprende si no es a través de una conquista activa. "No le deis a vuestros alumnos ninguna clase de lección verbal; él debe aprender solo de la experiencia".

***"La familia como primera escuela transmisora de valores,
ayuda a la persona a adquirir identidad".***

5.2.6 Cree usted que mediante el juego se fomenta valores como la socialización, el respeto y la cooperación

OPCION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	100 %
NO	-	-
TOTAL	20	100 %

Fuente Esta investigación

Todos los padres de familia consideran que mediante el juego se fomentan los valores mencionados (ver figura 14).

"Cuando juegan al fútbol, comparten el balón".

"En algunos juegos, tienen que ayudarse los unos a los otros para poder ganar, en este caso son solidarios".

"Pero en algunos casos del juego también imitan la violencia".

Opiniones como la última se dieron con frecuencia, por lo que se deduce que los padres de familia solicitan que los juegos sean escogidos y dirigidos por el maestro, evitando así juegos que generen violencia.

De acuerdo a la manera como contestaron los padres de familia, ellos tienen en claro que el niño al jugar se organiza y asume deberes, colabora para que el juego se desarrolle correctamente e implícito a esto hay un sinnúmero de valores.

El juego es el único medio de infundir a los niños conocimiento y valores perdurables. Todos los valores morales del juego, éxito, la alegría, el triunfo, la disciplina, el descubrimiento del yo, la sumisión, el saber esperar, la integración al grupo, y el atender a una orden van construyendo la personalidad del niño.

5.2.7 Sugerencias sobre los sitios que prefieren los padres de familia, para el desarrollo de actividades escolares

OPCION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
EL CAMPO	15	75 %
PATIO	5	25 %
TOTAL	20	100 %

Fuente: Esta investigación

Los padres de familia en un 75%, sugieren que el desarrollo de las actividades escolares se realicen en el campo (ver figura 15).

"Es bueno que los niños conozcan otras partes, allá también aprende".

"A los niños les hace falta que las profesoras los saquen del salón a otros sitios".

"A mi me gustaría en el campo, porque a los niños les gusta mirar todo y preguntar, así también aprenden".

"En el curso los niños se cansan"

El 25% de los padres de familia, prefiere el campo y el patio.

"Yo quisiera en un patio o en el campo, no es tan peligroso".

"En el campo los niños pueden jugar y aprender y la profesora los puede cuidar".

"Es peligroso que a tantos niños los lleve una sola profesora".

Tanto el 75% como el 25% de los padres de familia prefieren sitios diferentes al aula escolar, teniendo en claro que el hecho de desarrollar las actividades en un patio, o en el campo motiva enormemente a los estudiantes.

Las actividades organizadas para desarrollarse en sitios diferentes al salón y las visitas realizadas a lugares de interés son estrategias y ayudas de nivel didáctico y pedagógico que llevan al estudiante a tener un contacto directo con el medio y con lo que este les ofrece; como señala Michelet, permite que el niño aprenda por su propia experiencia, eduque los sentidos y vaya poco a poco al descubrimiento de las ideas. En consecuencia la escuela debe crear las condiciones para facilitar la manipulación, el acercamiento, el contacto con el contexto próximo e inmediato de los niños, así se está privilegiando la acción pretendiendo encontrar en ella una garantía de la comprensión.

5.2.8 Preferencia de los padres de familia sobre el aprendizaje del Area de Español a través del juego

OPCION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	19	95 %
NO	1	5 %
TOTAL	20	100 %

Fuente: esta investigación

Al 95% de los padres de familia les agradaría que sus hijos aprendan Español a través de los juegos (ver figura 16).

El juego en el aprendizaje es un elemento especial que el educador debe tener en cuenta para no coartar la naturaleza del estudiante y dirigirlo hacia el desarrollo de su autonomía; sólo en la medida en que el estudiante aprenda mediante la lúdica, encuentra sentido a las actividades escolares, las interioriza y exterioriza en aprendizaje agradable y significativo. Es así como la escuela se constituye en una de las instituciones que contribuye a la socialización del niño en su ambiente.

Solo un padre de familia considera que el juego es una pérdida de tiempo y no da razones suficientes.

5.3 PENSAMIENTO PEDAGÓGICO Y ESTRATEGIAS QUE UTILIZAN LOS DOCENTES PARA LA ENSEÑANZA DEL AREA DE ESPAÑOL

5.3.1 Razones del bajo rendimiento en el Area de Español

OPCION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Metodología inapropiada	3	50 %
No hay recursos	3	50 %
TOTAL	6	100 %

Fuente: Esta investigación

El 50% de los maestros encuestados basa su razón del bajo rendimiento en el Area de Español en la metodología inapropiada (ver figura 17); y para ello argumentan aspectos como:

" Los estudiantes no se logran ubicar en el tiempo".

"Las lecciones se las aprenden de memoria con el único objetivo de sacar una buena nota, aunque después no recuerden nada".

"Se dicta la clase magistral o tradicional".

"Se mira el Area con indiferencia, ya que no se le da la importancia como a las demás".

El 50% afirma que no hay recursos.

"Hacen falta libros para los niños".

"No hay ayudas audiovisuales para proyectar una película y hacer una clase integrada".

"Los niños ni siquiera tienen colores, menos una cartilla".

Al analizar las opciones y los aspectos que encierran estos, se puede notar que los maestros reconocen sus desaciertos y, por lo tanto, el bajo rendimiento académico en el Area mencionada.

El hecho de sincerarnos y reconocer las fallas es un gran paso para modificar nuestra actitud.

Específicamente, en la segunda opción los maestros se limitan a pensar en un material tradicional al que no se le resta importancia; pero si ellos hacen a un lado recursos tan importantes y de carácter invaluable como es la misma naturaleza, los sitios estratégicos que ofrece el contexto, la investigación directa del entorno que causan un impacto social y ambiental en nuestro medio, entonces se hace necesario que los maestros reciban una adecuada orientación sobre los aspectos metodológicos y la manera de desarrollar esta Area con base en una pedagogía activa que va en contra del mecanicismo, el autoritarismo y en tomar al niño como objeto de la práctica educativa.

5.3.2 Sitios que sugieren los maestros para desarrollar las clases de Español

OPCION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
En el salón	-	-
Fuera del aula	6	100 %
TOTAL	6	100 %

FUENTE: ESTA INVESTIGACION

En su totalidad los maestros sugieren que las clases de Español se desarrollen fuera del aula y mencionan sitios como: el campo, alrededor de la institución, etc., pues consideran que los estudiantes cambian la rutina del salón (ver figura 18).

"Es necesario llevar a los niños a otras partes, los padres jamás se preocupan por esto".

"Desarrollando las clases en otro sitio, los estudiantes asimilan mejor el tema, se entusiasman".

Según las respuestas de los maestros, se puede traducir que para lograr un aprendizaje comprensivo se deben tener en cuenta los siguientes principios de la enseñanza activa.

- Los niños aprenden de situaciones que ellos puedan observar directamente.
- Los niños deben aprender a través del juego, la recreación y el trabajo.
- A los niños hay que facilitarles situaciones y condiciones concretas que les ayuden a seguir inicialmente un proceso que vaya de lo concreto a lo abstracto por medio de la acción. En el desarrollo de este proceso se recomienda que el niño realice varias actividades, utilizando diferente material en cada una de ellas.

Si no se respetan estos principios el niño memorizará el nuevo concepto sin comprender.

5.3.3 Desarrollan actividades lúdicas en el aprendizaje del español

OPCION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	00 %
NO	6	100 %
TOTAL	6	100 %

Encontramos que el 100% de los maestros no han utilizado las actividades lúdicas en el desarrollo de sus clases (ver figura 19).

"Se podría implementar actividades lúdicas, pero uno necesita una orientación al respecto".

"No las he utilizado porque se presta para indisciplina".

"Hay escasez de material didáctico y los niños no colaboran si uno les pide; así es difícil trabajar en base a juegos".

"He dramatizado, los niños se divierten mucho".

Se puede concluir que los maestros se muestran temerosos al aplicar estrategias lúdicas ya que sus razones las fundamentan en disciplina, falta de orientación y escasez de material didáctico.

Otros han recurrido a su creatividad para hacer gustoso el aprendizaje.

Dewey, Freinet, Decroly, Piaget, comparten su pensamiento al dejar en claro que la actividad lúdica es la cuna forzosa de las actividades intelectuales y sociales superiores y por ello indispensables en la práctica educativa.

5.3.4 Participación de los estudiantes en juegos organizados.

OPCION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	6	100 %
NO	-	-
TOTAL	6	100 %

Fuente: Esta investigación

Todos los maestros afirman que los estudiantes participan en juegos organizados (ver figura 20).

“ Cuando hay eventos deportivos, en la institución, los niños participan en competencias, torneos”.

“Los estudiantes prefieren juegos de competencias”.

El objetivo único de la educación social del niño es transformarlo en el hombre que va a ser ciudadano del mañana y que tendrá que prepararse para compartir y convivir con otros seres dentro de la sociedad.

La actividad recreativa le sirve al niño para adquirir conocimientos y habilidades, lo incentiva para hacerlo integrándolo a la comunidad de manera precisa y justa.

Cabe anotar que al incentivar en los niños la participación en actividades recreativas, se está promoviendo el apoyo mutuo, la cooperación, suscrita a la responsabilidad, fomenta la confianza en uno mismo, eleva la autoestima y el respeto a los demás.

5.3.5 Utilización de variados recursos didácticos para el desarrollo de las clases de Español

OPCION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	00 %
NO	6	100 %
TOTAL	6	100 %

Fuente: Esta investigación

El 100% de los maestros no utiliza recursos didácticos para desarrollar las clases (ver figura 21).

“En la escuela se carece de suficiente material y el que hay está en mal estado”.

“El escaso material con que cuenta la institución, no llama la atención de los estudiantes”.

“No hay un material llamativo o propio para el Area de Español”.

“Me gusta que los niños salgan a un espacio abierto y que ellos recolecten material para adecuarlo a la clase”.

“Yo utilizo la fotocopiadora para poder llevarles el material”.

En su gran mayoría los maestros esperan que la institución les ofrezca un material para poder utilizarlo; si no lo hay, no recurren a elaborarlo con sus estudiantes; esto sería lo ideal, ya que es un aporte a la construcción de un aprendizaje significativo.

Es necesario organizar en la institución los rincones de trabajo para promover la enseñanza a través de la investigación y la utilización de material real.

La teoría nace de la práctica y sin esta no se da el conocimiento, el proceso de aprendizaje. Por lo tanto, se debe contemplar permanentemente pasos metodológicos en que el niño opere, experimente, investigue, practique y manipule objetos reales.

5.3.6 Utilización de actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la asimilación del conocimiento

OPCION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	6	100 %
NO	-	-
TOTAL	6	100 %

Fuente: Esta investigación

En su totalidad los maestros consideran que las actividades lúdicas favorecen la asimilación de los conocimientos (ver figura 22).

“Sería excelente tomar como metodología las actividades lúdicas, pero se necesita una orientación”.

“Me gustaría tener una amplia información sobre la lúdica en español y poder llevarlo a tiempo”.

“Es uno de los temas que más me interesa en el trabajo escolar en estos momentos”.

“Pienso que nos hace falta una reflexión conjunta a los maestros sobre este tema y proponernos modificar nuestra metodología de enseñanza”.

Como se puede ver el denominador común en las respuestas es el interés, movido por el convencimiento de su importancia y necesidad de mejorar los procesos metodológicos; por tal razón se considera importante continuar motivando estas actividades que conllevan la formación integral del estudiante.

5.3.7 Charlas a padres de familia sobre el valor del juego para los niños

OPCION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	-	-
NO	6	100 %
TOTAL	6	100 %

Fuente Esta investigación

Los padres de familia no han recibido charlas de orientación sobre el valor del juego para los niños (ver figura 23).

“En el pre-escolar al principio del año, se les habla a los padres de familia sobre el juego y su importancia”.

El mayor obstáculo en este sentido es la falta de interés de los padres para asistir a reuniones; por tanto se ve la necesidad de buscar estrategias que motiven a los padres a asistir a las reuniones donde se tratará esta temática y la diferencia entre juego y trabajo y el valor del juego educativo.

SEGUNDO MOMENTO DE ACERCAMIENTO A LA COMUNIDAD EDUCATIVA DESARROLLO DE TALLERES CON PADRES DE FAMILIA Y DOCENTES

A continuación se presentan una serie de talleres y planteamientos que permitieron detectar aún más las dificultades presentadas por los estudiantes en los conocimientos respecto al aprendizaje del Español y su funcionalidad en el desarrollo de la creatividad y comprensión .

La teoría que aquí se manejó fue acompañada de una parte práctica, lo cual permitió una mejor comprensión y asimilación de los contenidos expuestos.

Los ejercicios se manejaron a través de unas pautas que son : La historieta, el video mudo, los títeres, el mimo y el juego, desarrollado de la siguiente manera :

1. Una etapa de motivación
2. Conceptualización de imagen : Funcionalidad, lectura, grado de comprensión y creatividad en sí.
3. Manejo de cada pauta (historieta, video mudo, títeres, mimo y juego), en forma práctica.

TALLER 1

LUGAR : ESCUELA RURAL MIXTA "SAN ISIDRO"

FECHA: Enero 13/03

Grados : Tercero y Cuarto.

1. AUTOPRESENTACION DEL GRUPO INVESTIGADOR

- María Nella Rosero Guerrero
- María Cleotilde Zúñiga Noguera

2. AUTOPRESENTACION DEL GRUPO EXPERIMENTAL

Estudiantes del Grado tercero y cuarto.

3. LECTURA DE AMBIENTACION :

Cuento " Un día de estos "

El lunes amaneció tibio y sin lluvia. Don Aurelio Escobar, dentista sin título y buen madrugador, abrió su gabinete a las seis y sacó de la vidriera una dentadura postiza, montada aún en el molde de yeso y puso sobre la mesa un pañuelo de instrumentos que ordenó de mayor a menor como en la exposición. Llevaba una camisa a rayas, sin cuello, cerrada arriba con un botón dorado; y los pantalones sostenidos con cargadores elásticos. Era rígido, enjuto con una mirada que raras veces correspondía a la situación, como la mirada de los sordos.

Cuando tuvo las cosas dispuestas sobre la mesa rodó la fresa hacia el sillón y se sentó a pulir la dentadura postiza, parecía no pensar en lo que hacía, pero trabajaba con obstinación, pedaleando con la fresa incluso cuando no se servía de ella.

Después de las ocho hizo una pausa para mirar al cielo por la ventana y vió dos gallinazos pensativos que se secaban al sol en el caballete de la casa vecina, siguió trabajando con la idea de que antes del almuerzo volvería a llover. La voz destemplada de su hijo de once años lo sacó de su abstracción.

- Papá

- Qué.

- Dice el alcalde que si le sacas una muela

- Dile que no estoy aquí.

Estaba puliendo un diente de oro. Lo retiró a la distancia del brazo y lo examinó con los ojos a medio cerrar. En la salita de espera volvió a oír gritar a su hijo.

- Dice que sí estás porque te está oyendo.

El dentista siguió examinando el diente. Sólo cuando lo puso en la mesa con los trabajos terminados dijo :

- Mejor.

Volvió a operar la fresa. De una caja de cartón donde guardaba las cosas por hacer, sacó un puente de varias piezas y empezó a pulir el oro.

- Papá

- Qué.

Aún no había cambiado de expresión.

- Dice que si no le sacas la muela, te pega un tiro.

Sin apresurarse, con un movimiento extremadamente tranquilo dejó de pedalear en la fresa, la retiró del sillón y abrió por completo la gaveta inferior de la mesa. Allí estaba el revólver.

- Bueno- dijo - dile que venga a preguntármelo.

Hizo girar el sillón hasta quedar de frente a la puerta, la mano apoyada en el borde de la gaveta. El alcalde apareció en el umbral, se había afeitado la mejilla izquierda, pero en la otra hinchada y adolorida, tenía una barba de cinco días. El dentista vió en sus ojos marchitos muchas noches de desesperación, cerró la gaveta con la punta de los dedos y dijo suavemente :

-Siéntese

- Buenos días, dijo el alcalde.

- Buenos días, dijo el dentista.

Mientras hervían los instrumentales, el alcalde apoyó el cráneo en el cabezal de la silla y se sintió mejor. Respiraba un olor glacial. Era un gabinete pobre: Una vieja silla de madera, la fresa de pedal y una vidriera con pomos de loza, Frente a la silla una ventana, con un cancel de tela hasta la altura de un hombre. Cuando sintió que el dentista se acercaba, el alcalde afirmó los talones y abrió la boca.

- Tiene que ser sin anestesia - dijo,

- Por qué ?

- Porque tiene un absceso.

El alcalde lo miró a los ojos.

- Está bien dijo y trató de sonreír. El dentista no le correspondió . Llevó a la mesa de trabajo, la cacerola con los instrumentos hervidos y los sacó del agua, con unas pinzas frías, todavía sin apresurarse. Después rodó la escupidera con la punta del zapato y fue a lavarse las manos en el aguamanil. Hizo todo sin mirar al alcalde, pero el alcalde no lo perdió de vista.

Era una cordal inferior. El dentista abrió las piernas y apretó la muela con el gatillo caliente. El alcalde se agarró de las barras de la silla, descargó toda su fuerza en los pies y sintió un vacío helado en los riñones, pero no soltó un suspiro. El dentista solo volvió la muñeca. Sin rencor más bien con una amarga ternura dijo :

- Aquí nos paga veinte muertos, teniente.

El alcalde sintió un crujido de huesos en la mandíbula y sus ojos se llenaron de lágrimas. Pero no suspiró hasta que no sintió salir la muela. Entonces la vió a través de las lágrimas, le pareció tan extraña a su dolor, que no pudo entender la tortura de sus cinco noches anteriores. Inclinado sobre la escupidera, sudoroso, jadeante se desabotonó la guerrera y buscó a tientas el pañuelo en el bolsillo del pantalón. El dentista le dió un trapo limpio.

- Séquese las lágrimas, dijo :

El alcalde lo hizo. Estaba temblando, mientras el dentista se lavaba las manos, vió al cielo raso deformado y una telaraña polvorienta con huevos de araña o insectos muertos. El dentista regresó secándose las manos. "Acuéstese" dijo: y haga

buches de agua sal. El alcalde se puso de pie y se despidió con un displicente saludo militar y se dirigió a la puerta estirando las piernas sin abotonarse la guerrera.

- Me pasa la cuenta - dijo.

- A usted o al municipio ?

El alcalde no lo miró. Cerró la puerta y dijo, a través de la red metálica.

- Es la misma vaina.

4. APLICACION DE UNA PRUEBA DIAGNOSTICA PARA AVERIGUAR EL NIVEL DE COMPRESION (conceptos de fábula, cuento, leyenda, mito, novela, poesía, descripción...etc.)

El punto más importante de la prueba diagnóstica consistía en averiguar el grado de creatividad y comprensión, pero los niños se limitaron muy tímidamente a responder exactamente lo que se había leído; pero cuando se les preguntó de una manera diferente, guardaron silencio, lo mismo que cuando se les pidió que crearan un final diferente para la historia leída, o que le pusieran un título diferente.

Con el desarrollo de este taller se pudo detectar que los estudiantes no analizan lo que se les dice, simplemente se los ha acostumbrado a repetir en forma textual lo que escuchan, por lo cual se puede deducir que no existe una comprensión de lo que se trabaja, como tampoco se deja espacio para el desarrollo de la libre expresión o la creatividad; los niños, en el momento que se los coloca a realizar algo diferente, se sienten desconcertados y sin saber qué hacer.

TALLER 2

LUGAR : Escuela rural Mixta San Isidro

FECHA : Martes Enero 21 de 2003

GRADO tercero y cuarto

COMPRENSIÓN DE UN TEXTO Y CREATIVIDAD

1. PRESENTACIÓN DE UNA IMAGEN

Se realizó una prueba diagnóstica con 30 estudiantes de los grados tercero y cuarto a quienes se les presentó una imagen a partir de la cual deberían crear una narración.

El anterior ejercicio se realizó con el objeto de determinar el grado de comprensión lectora y el nivel de creatividad en sus escritos; al analizar el resultado del taller se evidenció que casi el 55 % de los niños no produjo ningún escrito, entregando sus hojas en blanco; el resto de los estudiantes mostraron en sus escritos un escaso nivel productivo. Algunas de las narraciones constaban de 4 0 6 renglones, pero sin ninguna concordancia, como, por ejemplo, estos cuentos: "estaba la señora y el señor, me imagino que travagando y el señor le pide que le preste una erramienta, para trabajar con ella, para con la ayuda del señor el trabajo salga mejor y puedan sacar adelante el travago".

" Un señor y una señora
en un lago
en el que la señora se iba aogar
es que el señor no la podía alcanzar
y se iva alejando mas y mas
por último la señora salio por su propio medio."

Se observa que en los anteriores ejemplos los estudiantes emplean la descripción como un medio para explicar lo que ven en la lámina.

En cuanto a la creatividad está en un nivel bajo; ciertos niños escribieron cuentos tradicionales que no guardan ninguna relación con la imagen presentada; ejemplo: El pastorcito mentiroso, Blanca Nieves y los siete enanos.

2. DIALOGO RESPECTO A LAS NECESIDADES E INTERESES DE LOS ESTUDIANTES RELACIONADOS CON EL MUNDO DE LA LECTURA

- Por qué no le gusta leer y escribir ?

R/ "No me gusta leer porque es aburrido"

"Porque las lecturas son muy largas y me olvido de lo que antes había leído".

"Es más divertido ver televisión"

"No le encuentro interés a la lectura"

"Escribir no me gusta, porque no sé qué escribir"

"Me cansa escribir mucho "

"Las ideas se me borran de mi mente, por eso odio escribir"

"Nada me motiva para escribir"

" No tengo idea como empezar a escribir algo "

- Si alguna vez escribieron algo, sobre un tema, lo hicieron ?

R/ Escribí sobre ciencia ficción, me gusta eso.

Escribí una historia de terror.

Escribí una carta, solamente eso, y mal hecha.

- Desearías aprender a expresar tus sentimientos oralmente y después por escrito

" Sí me gustaría "

" Sí quiero "

" Sí "

3.- SE LES EXPLICÓ TÉCNICAS DE COMPRENSIÓN Y CREATIVIDAD LECTORA A TRAVÉS DE :

- Lámina de un personaje

- Lámina de un lugar
- Cambio de características de cada personaje
- Hilaridad completa de varias imágenes
- Láminas con situaciones

TALLER 3

LUGAR : Escuela Rural Mixta San Isidro

FECHA : Martes 28 de Enero de 2003.

GRADOS: Tercero y cuarto

1.- Como motivación se presentaron algunas imágenes y se les invitó a colocarles un título y a crear una historia corta: Dick, La noche del terror, fantasías, mi cabaña, etc.

2.- Se les da el concepto de imagen : " Es la representación de alguna cosa, un fragmento del mundo " ya sea que éste se sitúe en nuestro universo geométrico (universales de la geometría) o geográfico (Los planos y mapas, mundo y lugares) o que se localizan en un mundo de sueño o ficción; además una imagen representa lo que nuestros ojos observan, simboliza, al mismo tiempo, forma y movimiento; es un lugar de intersección de experiencias subjetivas.

3. Importancia de la imagen : Su funcionalidad en la comunicación. Una imagen puede representar a un ser, una cosa, o representar un conjunto (seres más ambiente). Un mensaje se constituye de una fuente emisora que codifica (organiza) los elementos que percibe y los representa en un mensaje material en este caso, la imagen que se constituye en un canal transmisor de sentidos y significados; el mensaje posee también un receptor que analiza, comprende y " lee " lo que la imagen ofrece.

Toda imagen es polisémica, posee varios sentidos y significados, de los que el lector selecciona unos y abandona otros. Se ve, entonces, que la imagen es algo más que percepción o ilusión, es comprensión de sus múltiples mensajes constitutivos; una imagen es un texto, un discurso; pensar sobre la imagen no es sólo producir imágenes sino textos, palabras; la imagen sólo existe por lo que en ella se lee.

Una imagen ofrece un discurso visual que lleva a poner en un mensaje dos aspectos distintos; por una parte, el aspecto semántico denotativo: lo que se dice y lo que puede ser traducido objetivamente: lo que se muestra en la imagen, los objetos que en ella son designados, su ensamblado, posición, etc.

Ejemplo : En la siguiente imagen, el aspecto semántico o denotativo sería : Hay dos personajes, un joven y fuerte, y otro viejo y débil; uno está de pie, otro sentado; el joven con ropas no elegantes, el viejo sí, hay una silla etc.

Se maneja el aspecto descriptivo. Por otra parte, el aspecto estético o connotativo: Todo lo que es atribuido implícitamente, sin ser necesariamente dicho de manera explícita; todas las asociaciones, todas las armonías que lleguen de manera más o menos necesaria al espíritu del espectador que contempla el mensaje; lo que se siente más lo que se recibe; se introducen razones, valores en la lectura de la imagen.

EJEMPLO : En la imagen presentada, el aspecto connotativo podría sugerir realce, por las ropas y la corona del anciano.

Vasallaje : Por la actitud del joven frente al anciano.

Está de pie por llevar un garrote, instrumento propio de los de la clase inferior, vestuario pobre.

Dominio : Dedo señalando mandato. amenaza, cólera, etc.

Sumisión : Personas con las manos abajo indicando obediencia o inferioridad.

Riqueza : Por el trono, la elegancia de la ropa del anciano.

Uniendo estos dos aspectos los estudiantes podrán asociar lo anterior con su imaginación, sentimientos y expresar en forma oral y escrita sus inquietudes; él se apoderaría del texto que la imagen les ofrece y lo recrearían aumentando y desarrollando su competencia comunicativa.

De acuerdo a la intencionalidad dependerá la dimensión, es decir, en algunas ocasiones las imágenes pretenderán ser " Lo más realistas posible " como en el caso de la fotografía, la más próxima a la realidad en la cual se desearía que se confundieran provisionalmente, en la percepción de quien lee la imagen. La imagen para la cosa, la imagen lo más semejante posible a la cosa.

En otras ocasiones las imágenes serán abstractas, alejadas del objeto que representan, con un grado de semejanza mínima, en donde la imagen tiende hacia el polo opuesto de la realidad, la imagen lo menos semejante a la cosa.

4. Etapas de la génesis de la imagen :

La primera imagen, el contorno de una forma real, perfil del rostro o de un animal. El surgimiento de detalles en el interior del contorno, los ojos y las orejas, por ejemplo.

El surgimiento de los contornos sobre un fondo: el mismo dibujado. Jerarquía de lo principal.

Los colores, primer elemento de un realismo sensualizante.

La rotación de los perfiles, cambiar a través del pensamiento, de un punto de vista creencia en la coherencia y la unidad de la forma representada de frente, de tres cuartos. de perfil.

La escultura, imagen de tres dimensiones.

Las sombras y el modelado, el sombreado; surgimiento del relieve.

5. Entrenamiento de lectura y escritura de imágenes y su vinculación con el campo lecto-escritor : Se sugieren las siguientes etapas :

-Qué significa la lectura de imágenes : Es convertir en lenguaje oral o escrito los signos visuales que se le presentan al individuo o que le han interesado o desea interpretar. Esto implica :

Entender signos convencionales y no convencionales.

Ejemplo : Una curva inscrita en determinada posición de ovalo incompleto, indica una boca.

---... El alfabeto morse

Hospital.

-Qué significa la escritura de imágenes :

-El propósito es lograr que el estudiante objetive su comprensión de un texto o de una circunstancia literal o cultural relacionada con el área; vida, autor, hechos de una época.

Se sugieren algunas tareas :

- Leer o hacer un cuento y luego sugerirle que transforme en otro cuento.
- Contar la vida de un autor o personaje literario en historia, acompañado de la imagen pura como un texto narrativo.

6. Actividad para la casa :

Buscar una imagen y desarrollar un texto.

TALLER 4

LUGAR : Escuela Rural Mixta San Isidro.

FECHA : Martes, Febrero 4 de 2003

GRADO Tercero y cuarto

1. MOTIVACIÓN: LECTURA DE UNA HISTORIETA DE MAFALDA.
2. ENTREGA DE UNA HISTORIETA a cada estudiante. En ésta, cada persona deberá analizar la historia y recrearla oralmente.

COMO ANALIZAR E INTERPRETAR UNA HISTORIA

a) Reconocer el modo de leer : De derecha a izquierda, de arriba hacia abajo, tanto en lo que se refiere a secuencia como a cada viñeta.

b) Reconocer sus componentes

- Fondo y figura
- Textos lingüísticos y extralingüísticos explicativos.
- Diálogo de los personajes encerrados en globos.

C) Reconocer el valor significativo que tienen en las historietas las figuras, los gestos y expresiones, señalando aquellos signos que están ya codificados o descifrados.

Cabello rizado : Temor, cólera

Cejas altas : Sorpresa

Cejas fruncidas : Enfado, enojo

Cejas con la parte exterior caída : Pesadumbre

Ojos muy abiertos : Sorpresa

Ojos desorbitados : Cólera, temor

Nariz oscura : Frío, temor

Boca caída : Tristeza.

d) Interpretar los signos cinéticos que indican movimiento :

_____ Movimiento a la derecha

_____ Movimiento a la izquierda

((())) Miedo, temblor.

e) Comprender el sentido de algunos signos icónicos que actúan con valor de metáforas :

Bombillo con luz : Idea

Estrellas alrededor de la cabeza : dolor.

f) Señalar el valor de las onomatopeyas :

Crash : Algo que se rompe

Bang : Disparo

Boom : Estalla o se estrella

Slam : Puerta que se cierra violentamente

Glug : Tragar saliva.

g) Qué se pretende lograr con las historietas,

- **COMPRESION** : Se trata de que el alumno relate detalladamente los contenidos de cada una de las viñetas, explicándolas.

- Hacer un **ANALISIS** Denotativo y connotativo de cada viñeta.

- Expresar en forma literaria las razones y emociones que el niño obtiene a partir de la historieta que lee, apoyándose en su creatividad y capacidad de producción.

TALLER 5

LUGAR : Escuela Rural Mixta San Isidro

FECHA : Martes 11 de febrero / 03

GRADO : Tercero y Cuarto

PARTE TEORICA DEL MIMO

1. **MOTIVACION** : Presentación de la película "EL CIRCO" de CHARLES CHAPLIN

2. **COMENTARIO** : Sobre la película muda en forma oral.

3. **CONCEPTO DE MIMO** : Palabra que viene del griego mimos, que significa bufón, imitador. La palabra mimo tiene dos acepciones, que son :

- El actor que sólo se expresa por el gesto.
- El arte o lenguaje que utiliza sólo el gesto, prescinde absolutamente de la palabra.

En el arte moderno es la representación teatral por medio de gestos, en el rostro y con las manos, a base de movimientos y traslados del sujeto de un lugar a otro.

El mimo como actor en el mundo clásico era un farsante hábil en gesticular y en imitar la escena y fuera de ella.

4, GENERALIDADES : El mimo como lenguaje o arte al prescindir de las palabras necesita estar plenamente codificada, caso que no sucede con la expresión corporal. Con las características anteriores el mimo constituye uno de los mayores atractivos para que el docente ejercite la creatividad de sus alumnos.

5. PRESENTACION DE CUADROS DE PANTOMIMA :

- Vanidad
- Humano siempre humano
- El cazador

6. ANALISIS CONNOTATIVO Y DENOTATIVO, de cada uno de los cuadros de pantomima.

7. PRODUCCION DE HISTORIAS : Cada alumno deberá organizar la historia del cuadro que más le llamó la atención, en forma oral.

8. CON BASE EN LAS IMAGENES ELABORAR UN TEXTO LITERARIO

TALLER 6

LUGAR : Escuela Rural Mixta San Isidro

FECHA : Martes febrero 18 de 2003

GRADOS: Primero, Segundo y Tercero

1. AMBIENTACION : "Cuento la medusa". Video : " Quiero ser diferente " Pantomima .
2. COMENTARIO : Sobre el contenido.
3. RECREAR EL ANTERIOR TEXTO EN FORMA ORAL O CREAR UNO NUEVO DONDE SE CONSERVE EL TEMA GENERAL.

PARTE TEORICA DEL VIDEO MUDO

PRIMERA SESION : 9:00 a 10:20 a.m.

1. AMBIENTACION : Se les dió a conocer una leyenda y un cuento en forma comentada.
2. DEFINICION DEL VIDEO MUDO : Subproducto de la televisión, registra y produce señales simultáneas de sonido e imágenes. Su influencia sobre el pensamiento de las personas y su facilidad de captación lo convierten en el medio de difusión más importante.

GENERALIDADES : Las características educativas de estos recursos son valiosas en adquisición de conocimientos, además de elevados valores como elementos estimulantes y creadores del pensamiento; también tienen la virtud de actuar sobre la inteligencia, en general apoyándose en el interés, en la fuerza de sugestión, en la empatía, una curiosidad sana, la iniciativa, la investigación y el amor puro a la verdad.

Esta poderosa influencia que ejerce la televisión, junto a los videos, provoca efectos psicológicos como el despertar una apasionada curiosidad, siendo más intenso en los niños, por las imágenes encadenadas por la pantalla.

Estas imágenes fílmicas, por su realismo diverso y amplio, poseen una acusada atracción sobre los niños, atracción más amplia y absorbente incluso en la experiencia cotidiana, ante lo cual el profesor debe ayudar a liberarlo de ese

mundo mágico que le subyuga y domina, procurando que descubra la técnica del hombre, su esfuerzo, creación y dominio sobre el conocimiento.

Cabe destacar que la comprensión de estos medios está condicionada por la edad, por el nivel de cultura, por el grado de madurez afectiva de su desarrollo intelectual, que no siempre coincide con su edad cronológica. Es así como la retención de nociones y experiencias no es uniforme en grupos de alumnos porque difiere de unos a otros, no solo en cantidad de ideas sino en comprensión y calidad de las mismas.

REFRIGERIO : 10:20 a 10:40 a.m.

SEGUNDA SESION : 10:40 a 12:00 m.

1. Presentación de videos mudos "El duende" y "Quiero ser diferente".
2. Análisis denotativo y connotativo del video mudo.
3. Producir un texto escrito.
4. Presentación de títeres (Orfelina la bruja, Hernando el diablo, Mario el peludo, Don Tomasito y el monstruo)
5. Con todos o uno de los personajes presentados elaborar un escrito, los estudiantes de segundo y tercero (Cuento, leyenda, fábula, mito...etc.); para los de primero, narrar con sus propias palabras lo visto.

CONCLUSIONES GENERALES DE LA OBSERVACION DEL DESARROLLO DE LOS TALLERES

Se puede concluir que la forma metodológica en que se manejaron las imágenes fue muy aceptable; es importante anotar que un niño interioriza más lo que ve que lo que oye.

Partiendo de esto, la PERCEPCION juega un papel importantísimo en los procesos de adquisición de conocimientos, de motivación y de desarrollo de actitudes y aptitudes.

El estudiante percibió muy bien las imágenes, pudiendo realizar una decodificación excelente de los textos que éstas le ofrecían y de características que poseían; entre mejor se perciba la imagen será mejor trabajada, más vivencial y será más polisémica, ayudando a despertar motivación, creatividad y producción oral o escrita de lo que ve.

El estudiante podría abordar una situación con más facilidad cuando es de tipo práctico; no es lo mismo pedirle que elabore un texto con simples órdenes, dadas por el docente, que invitarlo a formar parte de un proceso formador de creatividad.

El estudiante se siente más motivado y asume una actitud más práctica; pone en juego la imaginación respecto de lo que mira e interpreta. Su lenguaje fue manejado poco a poco de tal forma que usó figuras literarias y expresó más contenidos y formas.

HISTORIETAS: El estudiante, al ver la secuencia de las imágenes en la historieta habrá leído, por así decirlo, en imágenes lo que en textos escritos le parecía aburrido; lo anterior nos lleva a ver como los signos extralingüísticos nos ayudan a abordar textos lingüísticos en forma más activa y con gusto.

SOCIALIZACION DEL TRABAJO REALIZADO

Para dar a conocer el resultado de los trabajos realizados, tanto de la aplicación de encuestas, observación directa y desarrollo de talleres, se citó a los padres de familia, a los estudiantes y a los docentes de la Escuela Rural Mixta San Isidro,

para el día Lunes 24 de Febrero del 2003 a las 9 de la mañana.

En esta reunión, se habló sobre las diferentes dificultades que poseen los niños respecto al aprendizaje del español; se dió a conocer las conclusiones generales a las que había llegado el grupo investigador, así:

- Por experiencia propia y confirmando en la investigación realizada se detectó la falta de una adecuada metodología que desarrolle en forma competente en los estudiantes, "suprasujetos de aprendizaje", las habilidades básicas hablar, escuchar, leer y escribir.

- Tanto docentes como estudiantes carecen de un cierto apetito por la lectura y mucho menos por la escritura de textos, tanto literarios como pedagógicos y científicos. - En los aspectos metodológicos, los profesores no trabajan talleres en clases que favorezcan el mejoramiento del aprendizaje del Español; las estrategias incluidas en esta metodología se limitaban únicamente a ser expositivas, en donde la orden es la elaboración de un cuento, una fábula, una leyenda, un mito etc que no motiva en forma alguna la afición por escribir o leer, así como tampoco maneja ningún proceso que oriente y enseñe los procesos de creatividad .

- El estudiante escasamente reflexiona sobre realidades ajenas a su entorno; presenta una visión muy cerrada del mundo; el amor por el arte y la crítica de su mundo circundante es muy pobre.

Los profesores y estudiantes no otorgan la importancia que se merecen la comunicación de tipo tanto lingüístico como extralingüístico en el proceso de adquisición de conocimientos como en la formación integral del ser humano; cuando una persona comunica puede manifestar sus ideas, necesidades, sentimientos, sueños, etc - Conscientes del papel pasivo del estudiante frente al uso del lenguaje y su multifuncionalidad como instrumento de poder a través del

cual se puede transformar una realidad, crear nuevas, construir mundos, construir arte, el grupo investigador destacó el valor de la palabra a través de la imagen, llevándolos a usar palabras que sugieran y que cargadas de imaginación y llenas de recursos estilísticos expresen realidades y fantasías; es, por ende, la imagen un elemento facilitador de expresiones lingüísticas e icónicas con carga estilística y estética.

Ante las dificultades encontradas en este trabajo, se puso a consideración una propuesta: Jugando a descubrir mi mundo, con actividades diferentes para los estudiantes que permitan encontrar mecanismos más motivantes para llegar a sus estudiantes y hacer de ellos unos buenos lecto escritores.

Se propone realizar ejercicios, talleres teórico - prácticos que desarrollen la expresión oral y escrita; haciendo dictados, análisis de lecturas, debates, exposiciones orales, en sí toda actividad grupal e individual que desarrolle las habilidades orales y escritas.

Manejar la redacción de los alumnos poniendo atención a la claridad de sus ideas; a la espontaneidad de sus mensajes y la coherencia entre lo que dice y lo que hace.

Una vez socializado el trabajo, los asistentes reconocieron los errores cometidos y se propuso desarrollar acciones tendientes a mejorar estas deficiencias lecto - escritoras en los niños.

ACCIONES:

- Capacitar a los docentes y a los alumnos en el manejo teórico y práctico de la imagen, en su función comunicativa y su variedad polisémica y cultural como medio eficaz y estratégico para desarrollar la creatividad y producción literarias.

- Cambio de actitud docente dentro de las clases; los profesores adecuarán su metodología, harán uso de la creatividad, reacomodarán el discurso pedagógico con base en la imagen en pro del desarrollo de la competencia comunicativa y lingüística.

- Se desarrollarán actitudes volitivas, afectivas e intelectuales mediante la percepción, codificación, decodificación y mediante el juego con el lenguaje produciendo placer estético y literario.

- Se ampliará la perspectiva tanto del docente como del alumno más allá del salón de clases; se los llevará a reflexionar y polemizar acerca de la naturaleza, de la sociedad, de la familia, de los sentimientos propios y ajenos, invitándolos a convertirse a través de la lectura en agentes de cambio cultural, histórico y social.

" UNA IMAGEN REFLEJA NUESTRA REALIDAD EXTERIOR, PERO EL CREAR A PARTIR DE ELLA REFLEJA NUESTRO MAS INTIMO PENSAR Y SENTIR ".

6. PROPUESTA PEDAGOGICA

JUGANDO A DESCUBRIR MI MUNDO

**“Vivir los conocimientos, observar
experimentar y analizar lo realizado
con la participación de todos, son los
principios metodológicos del proceso
de aprendizaje”**

GLORIA BEJARANO

6.1 PRESENTACION

El nuevo enfoque educativo orientado por el Ministerio de Educación Nacional, busca que se utilicen y desarrollen las habilidades y potencialidades de los estudiantes, donde ellos sean los protagonistas en la construcción del conocimiento; el niño interioriza efectivamente su aprendizaje con base en el descubrimiento que hace en sus experiencias participando activamente en todo nivel para lograr un aprendizaje significativo.

Por lo tanto, es importante implementar una metodología creativa y lúdica teniendo en cuenta el contexto, los intereses y necesidades de los estudiantes, donde se motive la creatividad, autonomía y espíritu investigativo; ésto los conducirá a asumir con responsabilidad todo lo que realicen incentivando el conocimiento placentero del área de Español

En la orientación del área en mención se implementaron una serie de estrategias metodológicas y pedagógicas que llevaron a los estudiantes a desarrollar su

propio aprendizaje, implicando una serie de valores que aportan valiosamente a la armoniosa convivencia social.

6.2 PRINCIPIOS

Los cimientos sobre los cuales se fundamentó la propuesta se basaron en el juego creativo, desprendiéndose de éste:

La participación activa

El desarrollo de la autonomía

La implementación de la libertad

La expresión oral y escrita

El rescate de los valores tradicionales regionales

La interdisciplinariedad

La transversalidad

La interculturalidad

6.3 JUSTIFICACION

El interés de esta propuesta radica en comenzar a resolver algunas dificultades que se presentan en el aprendizaje del Español.

Esta propuesta es ambiciosa por cuanto se pretende recolectar la riqueza cultural de la región a través del juego creativo, contribuyendo con la comunidad a sensibilizarla sobre la valoración que se debe hacer de lo propio; además, se rompe con el esquema tradicionalista de enseñar y pasar al aprender haciendo dentro de un ambiente lúdico y participativo, donde cada miembro del grupo sea escuchado y tenido en cuenta.

6.4 OBJETIVOS

6.4.1 Objetivo General

Desarrollar la expresión oral y escrita por medio de estrategias lúdicas pedagógicas que permitan acercar a los estudiantes de básica primaria del Municipio de Ricaurte a un aprendizaje significativo en el área de lengua Castellana

6.4.2 Objetivos Específicos

1. Desarrollar las actividades escolares en un ambiente lúdico teniendo en cuenta las características del niño, del área y del medio.

2. Despertar el sentido investigativo en los niños de la Escuela Rural Mixta de San Isidro a través del juego creativo.

6.5 METODOLOGIA

La propuesta se desarrolló con una metodología activa participativa en donde los estudiantes y el docente tuvieron la oportunidad de recrear y jugar con el conocimiento; en esta propuesta organizaron:

Estrategias de orden metodológico

* Acertijos

* Sopas de letras

* Crucigramas

* Dramatizaciones

Socializaciones

Estrategias de orden pedagógico.

Cuentos

Fábulas

Descripciones

Estrategias de orden lúdico

Juegos

Danzas

Representaciones

Actividades de los estudiantes

Para la ejecución de las actividades, estas se realizarán en tres órdenes:

- En equipo
- En binas
- Individualmente

Para la estructuración de estos tres órdenes de trabajo se tuvo en cuenta que el niño es un ser social capaz de tomar decisiones en grupo, de reflexionar, de refutar, de proponer sus propias ideas, de plasmar su ingenio, su creatividad, de resolver sus actividades escolares con autonomía de acuerdo a su nivel conceptual. Cada uno de los órdenes tiene sus propias características y aportes.

Individualmente

Este orden de trabajo contribuye al desarrollo de la independencia del niño creando actividades específicas del niño hacia su realización personal.

Binas

Para el desarrollo de actividades de este orden se tuvo en cuenta que los estudiantes se organicen al azar; de esta manera ellos se interrelacionaron con compañeros cada vez diferentes; igualmente se fomentó la cooperación y la ayuda mutua. Los materiales utilizados fueron comunes; cada uno aportó con algo y se compartió en grupo.

En equipo

Este orden permite al estudiante:

*Respetar aquellas decisiones de los niños que no perjudiquen al grupo

*Ofrecer entre compañeros una imagen de cordialidad y apertura

*Identificar intereses y necesidades propias del grupo.

Es evidente que al variar los órdenes de trabajo se contribuye al cultivo social y personal porque permite al estudiante adoptar actitudes activas, escoger y ejecutar actividades de acuerdo con sus propios gustos y obtener nuevas formas de aprendizaje; además ofrece posibilidades de mayor integración al tiempo que desarrolla el espíritu crítico.

Además, el material empleado como elemento lúdico contribuyó a que la información sea más exacta; al tiempo que se aclaran los conceptos, se estimuló el interés y la actividad del educando; por todo ello, la lúdica, la recreación, las estrategias de orden metodológico lúdico y pedagógico dan un impulso insospechado al aprendizaje.

6.6 ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA

La propuesta se fundamentó en cinco aspectos, que son:

El aprendizaje significativo

El Juego creativo

El desarrollo de la libre expresión

La promoción del trabajo grupal

Integración y participación de toda la comunidad.

Se utilizó el juego creativo como eje principal en donde se encontraron los bloques problémicos como la falta de expresión oral y escrita, ausencia de participación, decadencia de las comunicaciones, no hay desarrollo de las habilidades básicas comunicativas (hablar, escuchar, leer y escribir) y la pérdida de valores culturales.

Para el desarrollo de esta estrategia se tuvo en cuenta la implicación y participación de toda la comunidad educativa lo cual condujo a mejorar la participación, la expresión oral y escrita, la comunicación y fluidez en la lectura, el desarrollo de la libre expresión, rapidez en la escritura, el desarrollo de las habilidades básicas y la promoción de valores culturales haciendo énfasis en el sentido de pertenencia.

Con éstas actividades se promovió el trabajo grupal, el diálogo, la participación, la autonomía, y el desarrollo de la creatividad mediante la aplicación de talleres, dramatizados, desarrollo de la libre expresión oral y escrita, creatividad, investigación regional para recopilar coplas, cuentos, autóctonos; todo esto desembocó en un aprendizaje significativo tomando como producto final la recopilación de todas estas estrategias lúdicas en una cartilla que sirva de guía en la institución y a las demás instituciones del núcleo educativo en Ricaurte.

6.7 CONCEPTUALIZACION DE LA PROPUESTA

6.7.1 El Juego creativo. En concordancia con los autores que reconocen una gran importancia al juego como estrategia eficaz de aprendizaje, se puede afirmar que uno de los obstáculos más grandes que se ha presentado en el proceso de la adquisición de conocimientos es lograr una comprensión de los contenidos del área de Español debido a que se han utilizado metodologías que no satisfacen las necesidades del niño, cuya base ha sido la repetición, la monotonía incidiendo negativamente en el rendimiento académico.

La educación lúdica integra en su esencia una concepción teórica profunda y una concepción práctica actuante y concreta; sus objetivos son la estimulación de las relaciones cognoscitivas, afectivas, verbales, sicomotoras, sociales, la mediación socializadora del conocimiento y la provocación de una reacción activa, crítica y creativa de los estudiantes.

El juego se involucra en la vida cotidiana y enaltece las relaciones con los demás; dicha capacidad de aprender jugando en las personas no solamente se aplica a seres excepcionales, sino a seres supremamente cotidianos que trascienden de una rutina existencial; a través del juego se relacionan consigo mismos, con los demás, con la naturaleza e innovan el sentir, el vivir ejerciendo una vida social auténtica y faculta al hombre para organizar de mejor manera el mundo que lo rodea.

El trabajo – juego representa su esencia o, dicho de otro modo los juegos son manifestaciones serias e inherentes en el ser humano, desde la infancia hasta la vejez, que actúan y se manifiestan a todo lo largo de la vida alternando, modificando y provocando nuevas adaptaciones del comportamiento.

El ser humano feliz es aquel que une las satisfacciones diarias de su producción laboral, las formas gustosas del desarrollo individual, compartido o colectivo que le permite disfrutar con plenitud de su existencia en la comunidad.

Cada vez que la educación escolar se vea influenciada y premiada por la educación recreativa y lúdica se propicia una pedagogía activa constituyéndose en un puente para ligar la escuela a la vida de los niños, para que estos sean autores de su propia educación.

6.7.2 Modelo activo participativo. Cuando el niño puede elegir libremente entre diversas opciones que se le presenten, es más clara la tarea educativa. Esta debe proporcionar las condiciones para que la elección realizada con plena libertad pueda florecer en actitudes reales y se manifieste en la educación, venciendo los hábitos de vicio y se propicie la realización de valores que den sentido a la vida e integren su personalidad.

Dentro del área de Español se retoman aspectos de la escuela activa, los cuales se sintetizan en puntos importantes, entre ellos los que transfieren al estudiante la responsabilidad de su propio aprendizaje, siendo autores de su formación personal con proyección social.

El maestro tiene como fin social orientar el aprendizaje creando situaciones diversas que le permitan al niño tener varias experiencias.

6.7.3 Cambio de actitud Es necesario tener en cuenta que el área de Español tiene su origen en procesos de comprensión e interpretación de los hechos humanos y en procesos de relación y comunicación del hombre con sus semejantes. Mediante el lenguaje el hombre se comunica con su historia, tradiciones y cultura general.

En el proceso educativo se hace énfasis en una serie de valores del hombre en la sociedad respecto a la vida, a la cooperación humana, a la libertad, la justicia, pero al mismo tiempo que se presentan estos valores como esenciales en el aspecto humano es necesario ir formando actitudes que lleven al estudiante a interiorizar y apropiarse de dichos valores.

Tomando como base la realidad social en que vivimos, nos damos cuenta de que Colombia es un país relativamente pobre en inversión cultural, factor provocado por el bajo nivel salarial, lo cual incide entre otros aspectos en la desmotivación de la población por la lectura, puesto que existen otras necesidades consideradas prioritarias que han provocado un bajo nivel de análisis y reflexión cultural.

Los estudiantes se han visto enfrentados a un medio de desmotivación analítica cayendo en el aspecto memorístico y repetitivo de contenidos dados, situación que les ha impedido adquirir una visión crítica y analítica de la realidad.

En el contexto de la reforma educativa, se plantea la renovación de los contenidos y métodos de la enseñanza ante la necesidad de adecuar la educación a las condiciones presentes del país.

Entre los factores positivos que los maestros encuentran en el nuevo currículo están el considerar al alumno como eje del proceso pedagógico, el estimular en el alumno su participación reflexiva y crítica en el proceso de descubrimiento del conocimiento, la integración de las materias, la vinculación escuela – comunidad, la utilización del juego como estrategia de aprendizaje, la flexibilidad en las temáticas, en las metodologías y en los recursos didácticos.

La tecnología educativa, como han demostrado ya importantes estudios, es la adopción de un modelo educativo tecnocrático - conductista que bajo la experiencia de la modernización del sistema educativo y de su fundamento pedagógico desarrolla una estrategia político – ideológica de control sobre el trabajo pedagógico de los docentes, imposición de la tecnología acorde con el papel asignado a Colombia en la división internacional del trabajo, y reproducción de las relaciones sociales de producción sobre bases más firmes de alienación de las clases trabajadoras.

6.7.4 Estrategias de aprendizaje. Para desarrollar esta propuesta se buscó un cambio de actitud frente al aprendizaje, de los estudiantes.

Durante el desarrollo del juego de la creatividad se utilizó talleres con juego ,arte y trabajo, donde los estudiantes plasmen sus conocimientos de manera creativa con dibujos y conceptualizando lo aprendido en el área.

Para contribuir a la integración grupal mediante las relaciones interpersonales, se desarrolló talleres en grupo y dramatizaciones, el docente orientó la temática y los estudiantes se agruparon de 4 o 5 niños, prepararon el contenido del texto y lo dieron a conocer por medio de dramatizaciones.

Se pretende fomentar el espíritu investigativo a través de la profundización del conocimiento en el área de Español; para ello se procedió a que los estudiantes investiguen con sus padres sobre su cultura y lo plasmen en tarjetas recordatorias que permitan recopilar la cultura existente en la región.

Para propiciar un cambio de actitud frente al aprendizaje a través de actividades lúdicas, se realizó un juego, “el mesero” el cual estimuló la audición y la responsabilidad. Se dividió el grupo en subgrupos de 10 niños; los 9 eran comensales y el mesero; los comensales pedían el plato preferido con respuestas de acuerdo a la temática de Español; si el mesero no acertaba con la respuesta correcta (plato solicitado) cambiaba de oficio. Mediante la observación directa se comprobó un cambio positivo de los estudiantes frente al aprendizaje

A través de las actividades realizadas se pretende una integración grupal para el grado tercero y cuarto, se rescatará la cooperación entre los estudiantes del grupo que los conduce a una criticidad recíproca, en la que cada estudiante en interacción desarrolla un sistema propio de referencia e interpretación que favorece la puesta en común y la coordinación de los diferentes puntos de vista. El trabajo de grupo no solamente favorece el desarrollo social y moral; sino que también tiene grandes implicaciones en el desarrollo intelectual y la solución de problemas.

Así lo afirma Hurlock²⁶ que una de las cosas más importantes que el niño aprende, al relacionarse con sus compañeros, es valorarse a sí mismo en forma realista; si el niño se enfrenta a un medio escolar amigable, en el que descubre, a través del contacto diario con sus compañeros, que ellos sienten agrado por él y buscan su compañía, desarrollará una imagen favorable de sí mismo como una persona valiosa, segura y capaz; por el contrario, si el niño es permanentemente rechazado por el grupo o voluntariamente se aparta por temor a los resultados de

²⁶ HURLOCK. Desarrollo Psicológico del niño. México: Mc.Graw Hill, 1979, p.56

su interacción, posiblemente desarrollará una actitud negativa hacia las actividades sociales, sentirá que no quiere pertenecer a ningún grupo y rechazará igualmente a sus compañeros para convertirse en un niño aislado, temeroso, con una imagen distorsionada de sí mismo.

Por lo tanto, para lograr un mejoramiento cualitativo de la educación, no basta con introducir cambios en los contenidos de los programas ni defender la importancia de los métodos activos.

Se requiere también de un cambio cualitativo en el tipo de relaciones sociales, entre los estudiantes y sus maestros, donde el maestro es el facilitador del aprendizaje.

A través de los trabajos de grupo se logrará que los estudiantes adquieran responsabilidad, aportando al máximo sus conocimientos, plasmándolos en talleres desarrollados que promuevan el desarrollo de la capacidad de expresión y comunicación.

6.8 PLAN DE ACTIVIDADES Y PROCEDIMIENTOS

El niño no puede aprender por trasmisión verbal; es indispensable que reconozca y se enfrente con las anomalías e inconsistencias de su razonamiento, buscando y encontrando alternativas válidas de conocimiento. Transmitir la ciencia y la cultura como un cuerpo coherente de verdades acabadas, con una consistencia lógica inatacable desde las posibilidades del niño, además de inducir a una interpretación falsa de cómo la humanidad produce el conocimiento a lo largo de la historia, impide que el niño se enfrente a las contradicciones en que incurriría su pensamiento cuando investiga y que desarrolle estrategias para compensar el desequilibrio que produce todo conflicto cognitivo. Al investigar, el niño piensa, actúa mentalmente y, equivocándose, aprende a pensar.

Es aconsejable que el niño dedique tiempo a inventar lo ya inventado, incluso para que realmente aprenda a inventar. No se le puede exigir al niño que crea en una verdad científica, un teorema, una definición que los docentes le dicen y las repita sin comprender, porque se estaría coartando la libre expresión de pensamiento al imponérsele un modelo ya construido.

Esta propuesta busca hacer del aprendizaje un acto creativo, placentero y lleno de satisfacciones, mediante la aplicación del juego creativo para el desarrollo de la expresión oral y escrita en los estudiantes de los grados tercero y cuarto de la Escuela Rural Mixta San Isidro, para lo cual se impulsaron varias actividades, determinando los recursos necesarios y las personas responsables.

Durante el desarrollo de la propuesta se utilizó el taller con juego arte, y trabajo, donde los estudiantes plasmaron sus conocimientos de manera creativa con dibujos y conceptualizando lo aprendido en cada una de las actividades desarrolladas.

Para contribuir al desarrollo de la expresión oral y escrita y el desarrollo de la libre expresión se desarrollaron talleres en grupo y dramatizaciones; las docentes proponentes de la propuesta orientaron la temática y los estudiantes se agruparon de 4 o 5 niños, prepararon el contenido del texto y lo dieron a conocer por medio de dramatizaciones. En un grupo focal, los estudiantes opinaron sobre las diferentes técnicas que se presentan en las dramatizaciones enfatizando en las de mayor relevancia.

Las acciones de esta propuesta se dirigen a diseñar estrategias que permitan al estudiante crear y comprender textos y estrategias lúdicas para hacer de este campo un ambiente hermoso, un verdadero rincón de creación donde el niño a la

vez que asimila un nuevo concepto está divirtiéndose, recreándose y aprendiendo de una forma diferente, esto se hace con el ánimo de promocionar el gusto o hábito por la creación, comprensión de textos y el desarrollo de la libre expresión.

La utilización del juego y las ayudas educativas en el proceso de aprendizaje hasta el momento ha sido precaria casi no se recurre a este recurso tan valioso y que tan buenos resultados va a dar en cada uno de los estudiantes, en los cuales la enseñanza hasta ahora ha sido en forma elemental y en muchas ocasiones hasta escasa; por ello se pretende con esta propuesta demostrar a los compañeros maestros que existen estrategias sencillas que permiten interpretar la mejor manera para llegar ante sus niños; por tanto, se recurre al uso de materiales que brindan facilidad de consecución de acuerdo al medio y que ayudan al proceso de desarrollo del niño, teniendo en cuenta los lineamientos generales de los programas curriculares, donde se brinda una visión totalizadora del aprendizaje, donde nada esta suelto, porque para el niño es global el conocimiento que adquiere.

6.8.1 El juego creativo en la comprensión de textos. En cuanto a este aspecto, se tuvieron en cuenta las subcategorías: **Habilidad, espontaneidad, libertad.** De acuerdo a las diferentes actividades realizadas, se pudo comprobar que la mayoría de los estudiantes superaron las dificultades encontradas al inicio en cuanto a la poca participación, el descuido para realizar trabajos, falta de interés en las clases, poca investigación, desadaptación y falta de responsabilidad, así como una constante desmotivación para realizar sus actividades.

Se propuso ante todo fomentar la creatividad mediante el empleo y la práctica en diversos materiales y técnicas de trabajo. Las actividades para el logro de este objetivo fueron el “Juego” “Frisos literarios”, realizado por los niños, con el cual se permite la reflexión y la fluidez mental. Consistía en dar a los estudiantes la oportunidad de ser creativos y que desarrollen sus habilidades en la creación de

un friso para que plasmen en él sus ideas respecto a los conocimientos que poseen sobre cuentos, fábulas, coplas, es decir, toda una serie de alternativas que se habían descuidado y ya casi no se practican. Se empezó con una serie de preguntas o palabras escritas en fichas; los estudiantes seleccionaron una y sobre ésta organizaban sus respuestas; cuando no sabían su significado consultaban a otros compañeros o en su defecto en textos, para luego socializarla en forma de concurso, dividiendo el curso en dos grupos.

El avance de la ciencia y la tecnología implica al maestro prepararse y estar dispuesto a cambiar de estrategias continuamente, buscando siempre llegar a sus estudiantes en términos de comprensión y respetando en ellos un verdadero placer de aprender. La teorías de los pedagogos Alexander Nelly, Carlos Rogers afirman que “se debe adoptar una enseñanza lúdica ya que esto contribuye a adquirir los conocimientos de una forma diferente donde el aprendizaje sea expansivo, alegre brindando a los estudiantes un ambiente agradable, de confianza, seguridad en sí mismos conllevando a la autonomía y por ende a su integridad como personas. La creatividad es la aptitud que cuando se desarrolla se hace presente en todas las actividades en los estudiantes, en los oficios más cotidianos y útiles, en su vida personal y en su relación social.”²⁷. El desarrollo de la creatividad implica el respeto por la elaboración de pautas personales y supone una organización irrepetible de los elementos del producto creado.

Así lo corrobora Michael Fuster. “La creatividad es el factor fundamental de crecimiento y desarrollo de la persona humana; el hombre como sujeto dialéctico tiene que transformarse y transformar constantemente la realidad y esto supone, en términos creativos, reinventar permanentemente el mundo, la vida, la ciencia, la economía, las estructuras, incluso el hombre mismo tiene que reinventarse día tras día ante los desafíos de su mente, de su pensamiento, de su imaginación, de sus sueños y de su entorno que lo determina”²⁸.

²⁷ NEILL Alexander y ROGERS Carlos. Instituto de formación avanzada. Universidad Mariana. P.30

²⁸ FUSTER, Michael. Pedagogía de la creatividad. Buenos Aires: Kapeluz. 1979. P.21

El desarrollo de la creatividad se constituye en una meta prioritaria de la educación en todos los niveles. Para lograrla se requiere que el maestro conozca y comprenda los mecanismos y procesos involucrados en ella; se familiarice con los métodos y estrategias diseñadas para estimular el desarrollo y genere a su vez formas propias de trabajar esta importante dimensión en las aulas. (ver cuadro No 2)

Según Kaplun: en “una educación que aspira a ser formativa y no meramente informativa, suscitadora de criticidad y creatividad, el modelo de comunicación tendrá que caracterizarse por ser participativa, dialógica y multidireccional, encauzando los conocimientos de las diferentes áreas en el campo educativo, conjuntamente con sus progenitores” ²⁹. La creatividad de sus padres consiste en forjar para sus hijos el presupuesto para su propia autoevaluación; para esto hay que descubrir sus necesidades, sus talentos e intereses y fomentarlos lo mejor que se pueda; algunas veces se confunde entre inteligencia y capacidad creadora, el problema se complica porque generalmente se considera que la capacidad creadora es atributo que tiene valor positivo como también la inteligencia se valora altamente; resulta que muy a menudo se colocan juntas ambas propiedades. Sin embargo, en términos generales, la capacidad creadora tiene poca relación en el campo intelectual.

La única manera como se puede tener buen éxito en la provocación de tal deseo es hacer de la expresión artística una parte importante del desarrollo infantil. Ya se ha dicho que para la expresión artística es básico que la misma sea consecuencia y una experiencia definida.

²⁹ KAPLUN, Mario. Una pedagogía comunicante. EN:Revista Aporte 41. Bogotá:. 1994. P.76

Cuadro 2 CATEGORIA LA COMPRESION DE TEXTOS

FUENTE. ESTUDIANTES

TECNICA: Taller con juego, arte y trabajo

HABILIDAD	ESPONTANEIDAD	LIBERTAD	RESUMEN
<p>La mayoría de los estudiantes estuvieron atentos a las instrucciones que se les daba para desarrollar el taller, juego, arte y trabajo, con base en la elaboración del friso.</p> <p>Se les entregaron las fichas para jugar como lotería en primera instancia, demostraron nerviosismo e inseguridad ante esta primera experiencia, luego se familiarizaron con la técnica y hubo participación.</p> <p>Después de realizar el taller plasmaron sus conocimientos con habilidad y destreza desarrollando sus inquietudes e intereses.</p> <p>Demostraron agilidad y precisión en el desarrollo de trabajos, realizándolos ingeniosamente.</p> <p>Se preocuparon por realizar de una manera alegre y con optimismo todos los frisos.</p>	<p>Al principio se notó indisciplina debido a la forma de cambio de trabajo.</p> <p>Demostraron entusiasmo al darse cuenta de que la forma de trabajo es distinta a la de todos los días o sea juego y elaboración de dibujos y escritos sobre sus inquietudes.</p> <p>Preocupación porque había inseguridad de algunos, ya que se observa mucha dependencia y timidez, pues realizan los trabajos incompletos y piden visto bueno para continuar.</p> <p>Alegría porque miran que eran capaces de hacer lo que se pedía.</p> <p>Realizaron en</p>	<p>La atención en la mayoría fue buena ya que estuvieron atentos a las explicaciones dadas para la realización del juego.</p> <p>Todos participaron activamente hacen varias preguntas con el deseo de recibir una respuesta y así aclarar algunas dudas, también obtienen mejores conocimientos.</p> <p>Motivación, esto les permite que están atentos durante todo el desarrollo de las actividades logrando sus propias reflexiones.</p> <p>Demuestran dedicación y entusiasmo</p>	<p>La atención en la mayoría de los estudiantes fue muy buena ya que estuvieron atentos a las explicaciones dadas para la realización del juego</p> <p>La mayoría de los estudiantes participan activamente haciendo preguntas para aclarar sus dudas y apropiarse de los conocimientos.</p> <p>Demuestran dedicación y entusiasmo, permitiéndoles trabajar sin dificultad teniendo presente que el interés es un factor importante en el desarrollo de juegos y trabajos.</p> <p>Los estudiantes después de</p>

	<p>forma espontánea dibujos creativos que llamaron la atención de los demás, propusieron realizar la exposición y la explicación mediante la asociación.</p>	<p>permitiéndoles trabajar sin dificultad teniendo presente que el interés es un factor muy importante en el desarrollo de juegos y trabajos. Con mucha creatividad elaboran dibujos de acuerdo al tema, valoran los trabajos de sus compañeros. Las dramatizaciones realizadas son relacionadas con el diario vivir.</p>	<p>realizar el taller plasmaban sus conocimientos como ellos veían conveniente, con gráficas, dibujos escritos demostrando gran creatividad. Desarrollaron con agilidad y precisión los trabajos, manifestando satisfacción de haber realizado las actividades ya que se sentían capaces de hacerlo con gusto sin ser impuesto por los docentes.</p>
--	--	---	--

FUENTE: Esta investigación.

6.8.2 Desarrollo de la libre expresión. Al respecto Celestin Freinet afirma que la libre expresión facilita la creatividad del niño en el dibujo, la música, el teatro enriquecimientos naturales de la actividad infantil progresivamente responsable de sus comportamientos afectivos, intelectuales y culturales³⁰.

El proceso afectivo en sí proporciona un medio para el desarrollo social. Hasta cierto punto, el término “auto- expresión” puede tener connotaciones restringidas puesto que la expresión del yo en una hoja de papel, también la observación de esa expresión, este examen del propio trabajo y de las propias ideas es un primer paso para la comunicación de estos pensamientos o ideas a otras personas, a

³⁰ FREINET, Celestin. Instituto de formación avanzada. Material fotocopiado Universidad Mariana. P.48

menudo, el arte se ha considerado primordialmente como un medio de expresión, y como tal se convierte más en una expresión social, que en una personal. El dibujo puede, llegar a ser una extensión del yo hacia el mundo de la realidad, puesto que empieza a incluir a otros en el análisis de lo subjetivo; este sentimiento de conciencia social es el comienzo de la comprensión que el niño adquiere de un mundo más amplio del cual forma parte.

Según Paulo Freire: La creatividad lúdica contribuye a afirmar la personalidad, desarrolla la capacidad creativa y el goce, enriquece las relaciones sociales; es en el juego donde el estudiante aprende a compartir, respetar, ser justo y a desarrollar muchas actitudes y valores para la convivencia.

Reiterándose al valor pedagógico, el juego se convierte en el procedimiento más apropiado para el aprendizaje; por medio de este aprende más y con gran facilidad, ya que en el juego se compromete personalmente en lo que para él vale la pena. Además desarrolla lealtad, responsabilidad, perseverancia, competencia, alegría en el triunfo, tristeza en la derrota; corresponde a los docentes aprovechar esta coyuntura para encausar positivamente estas actitudes.

En cuanto a lo síquico, el juego ejercita la imaginación, desenvuelve las facultades mentales y contribuye a la comprensión y simpatía con los demás. Indudablemente, la escuela puede jugar un papel preponderante facilitando el desarrollo de estas habilidades. Sin embargo, en la práctica son muchos los obstáculos que enfrenta la persona creativa y el maestro, de manera no intencional y respaldado por la organización escolar, utiliza una serie de mecanismos que inhiben cualquier posibilidad de desarrollo.

La escuela debe estimular el desarrollo de la creatividad, creando un clima de libertad. Indudablemente Carlos Rogers es el autor que más énfasis ha puesto en la necesidad de crear un clima en el que el niño se sienta aceptado, valorado con

libertad para enfrentarse, de múltiples maneras, para comunicar sin temor, sus opiniones, sus sentimientos, sus ansiedades y sus preocupaciones. Este clima de libertad debe estar asociado a una conciencia de la institución educativa acerca de la importancia de la creatividad como meta, la cual se traducirá en un interés para actualizarse en las estrategias y avances teóricos en el campo de la creatividad y sobre todo modificará de manera sustancial la actitud ante la tarea docente; ésta ya no se percibirá como algo tedioso, monótono, rutinario, sino como un permanente reto que exige del maestro aprovechar y poner en juego todos sus recursos para hacer realidad la meta de ayudar a crecer integralmente a sus estudiantes. Este clima de libertad se concreta en una actitud del maestro de respeto, aceptación y confianza en las posibilidades de sus estudiantes.

Por experimentación lúdica se entiende la capacidad de jugar con el problema en el sentido de estar abierto a toda información, todo estímulo, por irrelevante o incoherente que parezca en un primer momento y en la necesidad de ensayar muchas posibilidades, antes de elegir una, sólo en esta forma se abre la puerta a la casualidad y con ella la posibilidad de encontrar una cosa mientras se busca otra. Recordemos que en esta forma se han hecho muchos descubrimientos. La experimentación lúdica implica “Juicio diferido” según el cual debe evitarse en lo posible toda evaluación prematura, especialmente en la fase del hallazgo o producción de ideas. Debe evitarse la valoración negativa como la positiva, pues la primera inhibe y coarta la generación de ideas y la segunda puede desviar el pensamiento hacia las salidas más lógicas, obvias y viables, las cuales casi nunca con las más creativas.

A través de las actividades realizadas para lograr una integración grupal para los grados tercero y cuarto, fue satisfactorio observar la cooperación entre los estudiantes que los conduce a una criticidad recíproca, en la que cada estudiante en interacción desarrolla un sistema propio de referencia e interpretación que favorece la puesta en común y la coordinación de los diferentes puntos de vista.

El trabajo de grupo no solamente favorece el desarrollo social y moral, sino que también tiene grandes implicaciones en el desarrollo intelectual y la solución de problemas.

Después de haber realizado una gama de dramatizaciones y trabajos grupales se pudo verificar el grado de integración y aceptación en el grupo de los estudiantes, manifestando entusiasmo y compañerismo durante todas las actividades realizadas mejorando la expresión oral, escrita y las relaciones interpersonales. Una de las cosas más importantes del desarrollo integral es que el niño aprende al relacionarse con sus compañeros, es valorarse a sí mismo en forma realista.

Después de hacer dramatizaciones con los estudiantes, teniendo en cuenta el desarrollo de su creatividad logrando una mejor integración en el trabajo fuera y dentro del aula, mejorando sus relaciones de convivencia, como lo afirma Luis Mario Sendoya, “la convivencia no es el simple hecho de estar juntos, la pura coexistencia como una piedra está junto a otra piedra en el mismo montón, sino el vivir juntos incluyendo la comunicación y la concordancia. Solo así la convivencia es verdaderamente humana”.³¹

Esta convivencia “se construye, no se nos da ya hecha, depende de los esfuerzos de todos los que forman parte de la sociedad”. Por lo tanto para lograr un mejoramiento cualitativo de la educación, no basta con introducir cambios en los contenidos de los programas ni defender la importancia de los métodos activos. Se requiere también de un cambio cualitativo en el tipo de relaciones sociales, entre los estudiantes y sus maestros, donde el maestro es el problematizador del aprendizaje. A través de los trabajos de grupo se logró que los estudiantes adquieran responsabilidad aportando al máximo sus conocimientos, plasmándolas

³¹ SENDOYA, Luis Mario. Perspectiva educativa. Universidad Javeriana. Bogotá: 1987. P.58

en talleres desarrollados que promueven el desarrollo de la capacidad de expresión y comunicación. (ver cuadro No 3).

CUADRO 3

CATEGORIA: LIBRE EXPRESION EN EL TRABAJO INDIVIDUAL Y GRUPAL

SUBCATEGORIA: Mi libre expresión, Trabajo grupal, títeres y dramatizaciones.

MI LIBRE EXPRESION	TRABAJO GRUPAL	DRAMATIZADOS	RESUMEN
En parte se sienten apoyados pero hay poco de limitaciones en algunos por respeto humano.	En el grupo nos sentimos bien, somos unidos, nos ayudamos unos a otros de acuerdo a nuestras capacidades.	Buena facilidad para integrarse a los grupos de trabajo.	Buena facilidad para integrarse a los grupos de trabajo, pero hay un poco de limitaciones en algunas por respeto humano
Si se puede contar con la colaboración de la mayoría de los estudiantes se dejan orientar y ayudar	La colaboración dentro del grupo es buena porque hay compañerismo	Todos elaboran de acuerdo a la misión que se les haya encomendado cumpliendo con satisfacción su papel.	Si se puede contar con la colaboración de la mayoría de los estudiantes ya que hay interés y están disponibles a hacerlo en el momento oportuno.
Son muy buenas porque hay unidad y todos buscan el bien personal y grupal.	Las relaciones entre compañeros son buenas porque hay comunicación; organizándonos por conveniencia.	Se relacionan con facilidad y tratan de ayudarse en todo lo que este al alcance de cada uno.	Son buenas porque hay comunicación entre ellos buscando el bienestar grupal e individual.
Son muy buenas porque hay comprensión y los estudiantes se dejan orientar y ayudar.	Nos orientan y colaboran en los ensayos, nos aclaran inquietudes, expresiones y gestos.	Con colaboración de estudiantes y profesores se logra una mejor integración	Con colaboración de estudiantes se hará una mejor integración.
Hay acuerdo entre todos y se	Dedicándonos a	Los problemas se	

solucionan los problemas cordialmente	cumplir nuestro deber evitando perturbar el trabajo de los demás.	los soluciona de manera correcta tratando de no crear mal ambiente entre los compañeros	Hay acuerdos y compromisos entre todos y se solucionan los problemas cordialmente.
---------------------------------------	---	---	--

FUENTE: Esta investigación.

El intercambio entre los estudiantes y la interpretación social, estimula la habilidad para establecer y coordinar otras relaciones. Este intercambio caracterizado por la cooperación, la cual ha sido definida como “Toda relación entre dos o más personas iguales o que se creen iguales, o dicho de otra manera, toda relación social en la que no interviene ningún elemento de autoridad de prestigio”

Para lograr una buena integración grupal se hace necesario:

-Flexibilidad: Capacidad de adaptarse rápidamente a las situaciones nuevas y a los cambios; lo opuesto a la rigidez de pensamiento, también se refiere al número de categorías diferentes empleadas para generar nuevas ideas proyectos o productos.

-Sensibilidad: el individuo creativo es sensible a los problemas; tiene una aguda percepción de todo lo extraño e inusual y se deja interrogar por ello.

-Originalidad: Habilidad para producir poco comunes e inusuales, asociaciones remotas o no convencionales. La originalidad es quizás el aspecto que hace que el sujeto creativo tenga mayores dificultades para adaptarse y ser aceptado por su grupo social, pues hace que la expresión de sus ideas y pensamientos, que son diferentes a los de los demás, no son entendidos y aceptados.

-Capacidad de redefinición: Capacidad poco común para reacomodar ideas, conceptos, situaciones y elementos, para reacomodar lo conocido de diferentes

maneras, para transponer las funciones de los objetos y utilizarlas de maneras nuevas. En algunos casos implica la destrucción de los objetos para construir alguno nuevo y diferente con los elementos constitutivos de los mismos.

-Capacidad de abstracción: Supone la capacidad de analizar los componentes de una idea o proyecto y descomponer las relaciones entre los componentes del otro.

6.8.3. Rescate de la cultura y el desarrollo de la investigación La investigación contribuye a lograr los objetivos de la educación, de la misma manera ayuda alcanzar los objetivos específicos. A través de la investigación del contexto para conocer y rescatar su cultura el estudiante aprende, se informa, amplía y profundiza sus conocimientos.

Después de haber analizado los diferentes temas de algunos refranes, coplas, cuentos y leyendas seleccionados por los estudiantes y varias sesiones de trabajo se comprobó en la mayoría el progreso y el interés en la amplitud y perfeccionamiento de los trabajos y temáticas investigadas, comparadas a las consultas iniciales; ya que al comienzo se notaba apatía e indiferencia por aprender, se pretendió también hacer uso de la tradición oral, (Coplas, refranes, cuentos) lo que se fue coleccionando en un tren realizado por los mismos niños al cual después de varios debates se lo bautizó “El tren de mi imaginación”, en él se ubicaba diariamente, en cada vagón, la información que el niño investigaba de su cultura. (ver cuadro No 4)

La preocupación de los maestros expresada a lo largo de su desempeño es contribuir a que los educandos adquieran una dimensión transformadora creativa, crítica que les amplíe sus horizontes y el nivel de conocimientos ya que es un recurso básico y esencial para todo estudiante como complemento de sus actividades.

Además de la dimensión científica del conocimiento educativo que demanda la investigación como proceso básico de su constitución, y de la función social general propia de todo quehacer científico – profesional, la educación posee una función social particular, históricamente determinada por la condición específica de nuestras comunidades, identificada con la búsqueda permanente de nuevas formas de educación del hombre latinoamericano que le posibiliten su participación crítica y libre en la construcción de una democracia real que lo libere de las actuales condiciones de marginación o de participación falaz, adecuadas a las democracias formales hoy imperantes en el mejor de los casos.

Por esto los estudiantes no sólo requieren el conocimiento de los productos de la investigación científica para su aplicación, sino que ante todo deben participar de su producción convirtiéndose, entonces, la investigación en la actividad eje de la formación, integradora y que da sentido a la complejidad y multiplicidad de los ingredientes de su propia adecuación.

J.W.B. considera la reconstrucción como el proceso más formal, sistemático e intensivo de llevar a cabo el método científico del análisis. Comprende una estructura de investigación formal de los procedimientos y un informe de los resultados o conclusiones; mientras que es posible emplear el espíritu científico sin investigación, sería imposible emprender una investigación a fondo sin emplear espíritu y método científico³².

En el campo educativo algunos maestros consideran “pérdida de tiempo” el dedicado a atender las preguntas de los estudiantes. Sin embargo, esta tendencia natural del niño a interesarse en el porqué y el cómo de las cosas bien orientadas, es una manera de desarrollar la curiosidad en el estudiante. Suchman, desarrolló un método encaminado “a reconstruir textos” basado precisamente en desarrollar la habilidad de los estudiantes para reunir información a base de fomentar

³² J.W.B. Investigar en educación. México: Limusa, 1988, P.7

preguntas. Se les presenta breves películas de demostración físicas que provocan su perplejidad y solo les permita solicitar datos y no explicaciones.

Fernando Arias Galicia, afirma que, la reconstrucción puede ser definida como una serie de métodos para resolver problemas, cuyas conclusiones necesitan ser obtenidas a través de una serie de operaciones lógicas, tomando como punto de partida datos objetivos ³³.

La estrategia de reconstrucción de la cultura por el estudiante basada en el principio Piagetiano “pensar significa actuar”, es aplicable a todas las áreas de enseñanza, de ahí que se haya considerado como un modelo de integración que plantea la unidad del método de enseñanza. Sin embargo, la reconstrucción como estrategia, debe considerar las particularidades de cada saber.

Según Monroe el propósito final de la reconstrucción de textos no es otro que el descubrir principios y generar a partir de ellos nuevos conocimientos y procedimientos, para luego aplicarlos en el campo de la educación; por lo tanto ha de concluir en la formulación de principios y procedimientos. ³⁴

CUADRO: 4.

CATEGORIA: RECONSTRUCCION DE TEXTOS

SUBCATEGORIA: Coplas, refranes, cuentos: EL CENTRO LITERARIO

TECNICA: Taller con juego, Arte y trabajo.

¿De que manera debes ampliar tus conocimientos adquiridos en la escuela?

COPLAS	REFRANES	CUENTOS	RESUMEN
En el taller con juego arte y trabajo realizado con Los estudiantes de 3º	En el taller, al trabajar los refranes, se observó un gran entusiasmo, y	Para los estudiantes fue una linda experiencia el recopilar cuentos	Los estudiantes manifestaron que la mayoría amplían sus conocimientos de

³³ ARIAS GALICIA, Fernando. Introducción a la técnica de la investigación. P.28

³⁴ MONROE, Técnica de investigación educacional. Limusa Noriega. Editorial México. 1996. P.84

<p>y 4º, contestaron que fue interesante la actividad de recopilar coplas que se sabían sus padres, abuelos y hermanos, y luego todo un proceso para aprendérselas y representarlas en el centro literario en presencia de todos sus compañeros.</p>	<p>deseos de aprender Los niños expusieron sus conocimientos consultando sobre refranes que habían consultado en sus casas con sus padres, familiares y amigos y Las personas más cercanas a ellos,</p>	<p>que se habían perdido por dar paso a la modernidad, según ellos encontraron una gran cantidad de experiencias y conocimientos en cada uno de ellos para los niños representan fuente de sabiduría y entretenimiento.</p>	<p>los cuentos, consultando en los libros que tienen en sus casas o en la biblioteca, unas pocas consultan a los papás, a profesores u otras personas que tengan conocimientos sobre ellos y un mínimo lo hacen a través de medios de comunicación como la televisión</p>
--	---	---	---

FUENTE: Esta investigación.

6.8.4 Construcción de textos. Es evidente que después de haber puesto en ejecución una propuesta pedagógica con unos propósitos específicos encaminados al mejoramiento académico y disciplinario de los estudiantes, se notó un cambio total en la mayoría frente al aprendizaje, responsabilidad, cumplimiento del deber y participación decidida en el desarrollo de toda actividad que contribuye a la formación personal, grupal e institucional, reflejado en un comportamiento de práctica de valores a través de la apropiación del conocimiento, mediante la habilidad para resolver situaciones cotidianas, la comunicación, autoestima, confianza y el afecto.

Se pudo apreciar, además que es importante que todos los docentes incluyan en el quehacer, estrategias que conlleven a convertir al estudiante en un ser libre, autónomo, capaz de tomar sus propias decisiones y sobre todo ser capaz de crear algo nuevo a partir de cualquier situación de la cotidianidad, esto incide en el fomento y práctica de valores como la responsabilidad, el respeto, la

autoestima convirtiéndose en un reto para el docente empezar a construir dentro del mejoramiento individual y grupal de los estudiantes.

Además de las capacidades de acción, el aprendizaje se traduce en el establecimiento de estados internos que influyen en la selección de las formas como actúa la persona. Lo anterior significa que las actitudes o creencias que hay en la persona afectan su comportamiento, de la misma manera que las acciones afectan las actitudes.

Estas tendencias o actitudes se adquieren en el medio donde se desenvuelven, el hogar, el vecindario y la escuela. En estos contextos el niño aprende a desarrollar actitudes positivas frente a la cooperación, y a la solidaridad. En este aspecto enfatiza el carácter social del ser humano; el aprendizaje, la realización, la cultura, y la escuela constituyen instancias que le facilitan al niño su inserción en una sociedad, o en la vida comunitaria.

Así lo afirma COLL, “lo interesante del aprendizaje es incorporar cosas importantes que ejerzan influencia trascendental sobre la propia conducta, es decir, cosas que sean capaces de influir significativamente sobre la conducta”³⁵. Los estudiantes aprenden con gusto aquellas cosas que perciben como vinculadas con la supervivencia o el desarrollo de la estructura de sí mismos.

Por tanto, la labor del docente es poner en práctica toda su imaginación, para llevar a la acción un contenido escolar; el alumno por su parte, crea a partir de los problemas situaciones o los medios que el maestro le proporcione.

Jean Piaget , al respecto, dice se debe proporcionar un marco a partir del cual el niño deberá ser siempre el eje de toda actividad educativa, un niño concebido en todas sus etapas como un ser activo, transformador e innovador, un niño

³⁵ COLL, Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento. Barcelona: 1980, P.67

cualitativamente diferente al adulto con su propia lógica, sus propios principios y una concepción peculiar del mundo físico y social que lo rodea ³⁶.

Es evidente, solo en la medida en que los procesos educativos logren afectar sus intereses y su motivación y adecuarse a sus características, se podrá incidir favorablemente en su desarrollo social y cognoscitivo, disponer condiciones que permitan un aprendizaje sólido, que vaya más allá, a la creación de conocimientos dejando a un lado la simple memorización y repetición de contenidos.

Es necesario buscar traducciones de los conceptos y teorías a manejar en experiencias o experimentos, actividades lúdicas y actividades prácticas que puedan llevar a cabo los estudiantes y a partir de ahí, hacerlos reflexionar y averiguar sus conjeturas sobre el funcionamiento de dichos fenómenos.

Así el aprendizaje tiene como condición indispensable sumergir a los estudiantes en un contexto de experiencias donde el aprendizaje de algo sea una necesidad vital, esto implica una educación centrada en la persona.

Según Carlos Rogers citado por José Bautista, se busca y genera seres humanos dinámicos, responsables, comprometidos y en continua búsqueda de un desarrollo personal y social equilibrado. Este enfoque tiene su fundamento teórico en la filosofía humanista encaminada a comprender a la persona y a su comunidad ³⁷.

La actividad básica de la educación centrada en la persona es el desarrollo de la persona como tal, donde docente y estudiante son coprotagonistas de una acción que supone modificaciones en actitudes, valores y personalidad del estudiante, él mismo construye o descubre a través de experiencias, evalúa, integra a su

³⁶ PIAGET, Jean. La educación una experiencia de la vida, Universidad Javeriana. Bogotá: 1985. P.81-82

³⁷ BAUTISTA, José. La Psicología humanista y el proceso enseñanza aprendizaje. Univalle. 1989. P.38

estructura mental, no olvida y puede aplicarlo a la vida diaria con propiedad y eficiencia.

Esto genera en los estudiantes personas autónomas con capacidades de discernir y escoger todo aquello que contribuya al crecimiento como persona y por ende a su formación integral.

Piaget resume que el desarrollo de la autonomía significa llegar a ser capaz de pensar por sí mismo con sentido crítico, teniendo en cuenta muchos puntos de vista tanto en el ámbito moral como el intelectual³⁸. Como persona no hay por que imponerle las ideas sino más bien estimularlo con principios capaces de lograr una producción salida de sí; de lo contrario, si solo tuviera la capacidad de recibir, se haría en un depósito de contenidos.

La acción de por sí conjuga toda la existencia del hombre; en ella aparecen actuando sus sentimientos, sus pensamientos, su voluntad. Solo a través de la acción la persona conoce en forma clara cuál es y qué valor tiene sus condicionamientos interiores y solo por ella el individuo ejercita su libertad, por lo cual cada día se va haciendo y construyendo como persona.

Un excelente aprendizaje consiste en un proceso de cambio que ocurre porque los impulsos, las necesidades, los deseos de un ser vivo requieren satisfacción y para obtenerla no son eficaces los medio con que ese ser cuenta.

La posibilidad de cambiar está ligada a la maduración o sea a ese proceso de las modificaciones intrínsecas que tienen lugar entodos los seres. En consecuencia, el aprendizaje y la maduración resultan los dos factores del cambio que se intercondicionan.

³⁸ Piaget, Pedagogía de las Ciencias Sociales. Bogotá: 1988. P.32

Allport define a la Maduración como: “El proceso por el cual las tendencias innatas de conducta alcanzan su forma acabada y activa sin intervención de la educación y la experiencia” ³⁹.

La maduración constituye, por tanto, un factor esencial en la determinación de la capacidad del sujeto para aprender. De esta manera, el aprendizaje es un proceso unidireccional del desarrollo que produce un cambio de conducta sobre la base de la maduración propia del sujeto. (Ver cuadro No.5).

CUADRO 5.

CATEGORIA: CONSTRUCCION DE TEXTOS

SUBCATEGORIA: Imágenes, historia muda, hechos reales, secuencias, mensajes

TECNICAS: Taller con juego arte y trabajo y Observación participante.

Imágenes	Hechos reales	Collages	RESUMEN
Con la aplicación de nuevas técnicas se ha mejorado en el ámbito grupal, individual y cumplimiento de su deber mediante la disciplina y responsabilidad.	Al principio se noto indisciplina debido a la forma de cambio de trabajo, y la forma de desarrollar la actividad Preocupación de quedar mal ante sus compañeros de lo que diga y haga no les agrade.	A medida que se iba desarrollando los juegos se mejoraba la disciplina. Se observa buen rendimiento académico de los estudiantes que manifestaron en el cumplimiento del deber. En cuanto a las relaciones interpersonales y grupales se observo un	La aplicación del juego en el aprendizaje despierta el interés en los estudiantes mejorando la disciplina y la responsabilidad. Se observó un buen rendimiento académico de los estudiantes que lo manifestaron en el cumplimiento del deber.
Se ha elevado el nivel académico y la práctica constante en cualquier situación.	Alegría de sentirse capaz de hacer lo que les pedía. Satisfacción de haber trabajado sin que haya sido impuesto		
Las buenas			

³⁹ ALLPORT, G. Psicología de la personalidad. Buenos Aires:3. Ed. Paidos, 1970. p.163

<p>relaciones interpersonales y grupales contribuyeron a mejorar enormemente el rendimiento y los valores.</p> <p>Se ha comprobado mayor interés, agilidad y puntualidad en la realización de actividades y presentación de trabajos</p> <p>El trabajar con imágenes e historias mudas, fue algo verdaderamente asombroso, que llenó de satisfacción a todos los niños.</p>	<p>por el maestro.</p> <p>En muy pocas se notó un poco de temor e inutilidad al realizar sus trabajos. Demostraron su creatividad en la elaboración de coplas, versos, cantos, chistes ayudándose unos a otros.</p> <p>El dramatizado de la canción "La tía Clementina" en el Centro literario fue de gran aceptación por todos los compañeritos de la escuela.</p>	<p>cambio positivo en los estudiantes.</p> <p>Se observó una buena participación y puntualidad en el cumplimiento del deber.</p> <p>Los trabajos realizados con materiales de desecho, llenaron de satisfacción y regocijo, sobre todo por el valor que se les dio y el estímulo de exponer sus creaciones a exposición de todos sus compañeros.</p>	<p>Las buenas relaciones interpersonales y grupales contribuyeron a mejorar el rendimiento y la práctica de los valores.</p> <p>Se ha comprobado mayor interés y puntualidad en la realización de actividades y presentación de trabajos.</p>
---	---	--	---

FUENTE: Esta investigación.

7. CONCLUSIONES

Las técnicas metodológicas y pedagógicas a aplicarse promueven un aprendizaje de carácter formativo, teórico - práctico y creativo, desarrolla conceptos, habilidades, valores aplicables a la solución de problemas del entorno.

Para vivir en un medio social complejo, es necesario poder entender las relaciones sociales, aprender a trabajar en equipo, desarrollar hábitos de respeto por las ideas ajenas, capacidad de liderazgo para impulsar en un grupo las ideas propias, desarrollar la capacidad de discutir en grupo y aprender a relacionarse con todos.

Colocar al niño frente a situaciones reales aprovechando al máximo lo que el medio brinda es estimularlo para la creatividad; un niño creador es una persona fundamentalmente orientada al futuro, capaz de reflexionar y usar información para reformular problemas y aproximarse a soluciones viables.

Kant decía que las manos son el cerebro exterior del hombre; el conocimiento debe estar complementado con la capacidad de desarrollar actividades prácticas que impliquen la aplicación del conocimiento adquirido (actividades complementarias, actividades lúdicas con modelado).

El desarrollo de la creatividad de los estudiantes contribuye a alcanzar un mejor nivel de aprendizaje en los diferentes campos del conocimiento ya que a través de ella plasman lo que piensan, sienten y quieren.

Los trabajos de grupo realizados permitieron lograr buenos resultados en las relaciones interpersonales y alto grado de apropiación de conocimientos, en cuanto a la comprensión, construcción y reconstrucción de textos y sobre todo el desarrollo de la libre expresión, la cual se convirtió en un hábito agradable, al

permitírsele al niño un espacio para que pueda opinar, criticar y expresar sus sentimientos y pensamientos.

Las estrategias metodológicas y los materiales empleados propiciaron gran interés y responsabilidad en el cumplimiento de su deber.

Al desarrollar esta propuesta se comprobó que implementando metodologías activas se logra motivar y despertar el interés por la construcción de textos sobre todo cuando se desarrollan actividades lúdicas, es decir, cuando se aprovecha el campo de acción directa del niño, el juego y la creatividad.

Es necesario que la investigación se convierta en una herramienta pedagógica que lleve al estudiante a pensar; esto implica su reconocimiento como sujeto activo en su propio proceso educativo; así se podían vencer obstáculos como el aprendizaje memorístico, repetitivo, aislado, descontextualizado e improductivo.

Es muy positivo incentivar a la autovaloración, que se marque sus retos y valores, su propia actividad, inducirle a verificar y experimentar las ideas originales, fomentar la libre manipulación de objetos e ideas y enseñarle a descubrir posibles implicaciones, ayudarle a ser receptivo a los estímulos de su entorno y a ser tolerante y respetuoso con las ideas originales de los demás, despertar una actitud crítica, evitar que se someta al autoritarismo, despertar el optimismo, buscando causas y soluciones ante el fracaso.

Si les facilitamos la experiencia de saber que debemos ser uno mismo, trazar su propio camino y no someterse al qué dirán, siempre entraña dificultades pero vale la pena ser felizmente creativo.

8. RECOMENDACIONES

El trabajo se presenta como una guía que propone temas, estrategias pedagógicas y metodológicas, recursos y actividades para crear espacios de reflexión-acción y teoría – práctica (praxis) que permitan, a todos y a cada uno de los actores de la comunidad, participar en este proceso integral; se sugiere, entonces, que esta propuesta sea continuada en la institución, haciéndole aportes, reformas y sugerencias con el ánimo de complementarla y enriquecerla para beneficio de la comunidad educativa.

Es importante y necesario que los padres de familia se involucren y participen activamente en el proceso educativo y formativo de los estudiantes; estas formas de participación inciden en el progreso de la comunidad que se inicia en la escuela.

La institución y los docentes deben tener presente que el desarrollo del juego y la creatividad es un instrumento de gran valor para la formación integral del ser humano.

Una buena orientación en el desarrollo de la creatividad favorece el proceso de aprender, por lo cual el establecimiento ha de ser quien brinde bases sólidas y los elementos necesarios que contribuyan al perfeccionamiento educativo y, por ende a alcanzar calidad en la educación.

Para elevar el nivel académico y cultural del medio es importante implementar toda clase de juegos en las instituciones educativas, como los dramatizados, los juegos de palabras y el desarrollo de la creatividad desde cualquier punto de vista.

Es necesario que los maestros empleen en las diferentes áreas, juegos que conlleven la apropiación del conocimiento con mayor facilidad, juegos sencillos, fruto de la imaginación y con los diferentes materiales de desecho que brinda el medio circundante, porque al emplear el juego y desarrollar la creatividad se permitirá la comprensión, construcción y reconstrucción de textos y sobre todo el desarrollo e impulso de la libre expresión en los estudiantes.

Para obtener máximos resultados en el aprendizaje, las actividades lúdicas utilizadas deben estar de acuerdo a la edad, temática e interés de los estudiantes.

**El servicio da sentido a la vida
a lo que hacemos
y sobre todo
al hecho de formar parte
de la familia humana.**

BIBLIOGRAFIA

- ALLPORT, G. Psicología de la personalidad. 3ª. Ed. Buenos Aires:. Paidos. 1970
- ARIAS GALICIA, Fernando. Introducción a la técnica de la investigación en Psicología México: Limusa. S.A. C.V. 1996.
- ANDER EGG, Ezequiel. El taller una alternativa para la innovación pedagógica, Buenos Aires: Magisterio del Río de Plata 1991.
- AUSUBEL. Psicología de la educación. México. Trillas. Texto guía Universidad Mariana.
- BAUTISTA,O. José. Psicología humanista y el proceso enseñanza aprendizaje. Univalle. 1989.
- BOTERO, Dario. "El derecho a la Utopia. Bogotá: ELDE, 1994.
- BRUNER. Investigación sobre el desarrollo cognitivo. Sao Pablo: Pablo del Río.1980.
- BUENAVENTURA, Nicolás. La campana en la Escuela. Santafé de Bogotá: Antropos, 1994.
- COLL. Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento. Texto Universidad Javeriana. Barcelona 1980.
- FACUNDO Angel, ROJAS Carlos. La calidad de la educación: como entenderla y evaluarla. Fundación para la Educación Superior. FES, Bogotá: 1990.
- FLOREZ, Rafael. "Hacia una pedagogía del Conocimiento". Bogotá: Mc Graw Hill, 1994.
- FUNDACION FES - COLCIENCIAS. Proyecto Atlántida. Adolescencia y Escuela. Informe Final. Santa Fé Bogotá: 1995.
- FURT, H. G. La teoría de Piaget en la práctica. Buenos Aires: Kapeluzz. 1978.
- FREINET Celestin. Texto Guía. Universidad Mariana. Instituto de Formación Avanzada. Material fotocopiado.
- FUSTER, Michael. Pedagogía de la creatividad. Buenos Aires. Kapeluz. 1979.

- HULLOCK, E. Desarrollo psicológico del niño. México: M.C. Graw Hill 1979
- JWB. Investigar en educación. México: Limusa. 1988.
- JIMENEZ, Carlos Alberto. La lúdica como Experiencia y cultura. Santafé de Bogotá: Magisterio, 1997.
- KAPLUN, Mario. Una pedagogía comunicante, EN: revista Aporte 41. Bogotá: Dimensión Educativa. 1994.
- NEIL, Alexander y ROGERS, Carlos. Universidad Mariana. Instituto de formación avanzada.
- NEGRET, Juan C. El Constructivismo. Santafé de Bogotá: Magisterio,. 1996.
- ORTIZ PINILLA, Nelson. La realidad del niño escolar un desafío a la creatividad elaborado para la Universidad Javeriana.
- PEREZ, Royman y otro. Corrientes Construvistas. De los mapas Conceptuales a la Teoría de la Transformación Intelectual. Bogotá: Magisterio, 1992.
- PIAGET, Jean. Psicología y Pedagogía. Séptima Edición. Barcelona. 1970.
- REPUBLICA DE COLOMBIA. MINEDUCACION. DIRECCION GENERAL DE CAPACITACION. Desarrollo de Procesos de Pensamiento. Serie Pedagogía y Currículo. Santafé de Bogotá: 1992.
- RIVAS M., Gerardo. Poesía Popular. Antología. Bogotá: Tiempo Presente, 1995.
- SENDOYA, Luis Mario. Perspectiva Educativa. Un nuevo tipo de hombre y sociedad. Elaborado para la Universidad Javeriana, Bogotá: 1987.
- SUHMAN. Construcción del conocimiento desde el aprendizaje significativo-cognitivo. México, Limusa. 1990
- SMITH, John. Construcción del Conocimiento desde el aprendizaje significativo-cognitivo. Barcelona: 1983
- TYLER, Ralp. Citado por NOVAK, Joseph. Teoría de la Educación. Alianza, 1979.
- UNESCO. Medición de la calidad de la educación, por qué, cómo y para qué. Santiago de Chile: 1992.
- VIGOTSKY. Citado por ORDOÑEZ, Olegario. Talento. Libro para Docentes. Santafé de Bogotá: Voluntad, 1996.

ANEXOS

ANEXO A

UNIVERSIDAD DE NARIÑO

LICENCIATURA EN EDUCACION BASICA CON ENFASIS EN ESPAÑOL

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES

El juego es una actividad clave

Para la vida del hombre

OBJETIVOS: Establecer que tipo de actividades son las que les gusta realizar a los niños del grado tercero en el aprendizaje del español.

1. Te gustan las clases de Español
SI NO A VECES
2. Realizas las actividades que tu profesora deja para la casa
SI NO A VECES
3. Estimula tus logros el profesor
SI NO A VECES
4. Te gustaría aprender a través de cantos, rondas, títeres, dramatizaciones, videos, etc.
SI NO
5. Has aprendido por medio de juegos
SI NO
6. Dónde desearías que se desarrollen las clases: En el aula, en el campo, en el patio, otro.
7. Te gustaría tener diversos materiales para jugar y aprender de manera más motivante en el área de Español
SI NO
8. Escribe los juegos que practicas con tus compañeros en la escuela
9. Te entusiasmas cuando tu maestro realiza dinámicas y juegos en la escuela

ANEXO B
UNIVERSIDAD DE NARIÑO
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BASICA CON ÉNFASIS EN ESPAÑOL

ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA

OBJETIVOS: Conocer el concepto que tienen los padres de familia respecto al juego y la importancia que le dan en el aprendizaje.

Estimados padres de familia, solicitamos su colaboración respondiendo con precisión las siguientes preguntas

1. Juega usted con su hijo

Si No A VECES

2. Es importante el juego en la vida de su hijo

Si No A VECES

3. Cuáles son los juegos que su hijo prefiere

4. Desarrolla actividades recreativas en casa.

Si No A veces

4. Según su opinión cree usted que su hijo aprende jugando

Si No A veces

5. Cree usted que mediante el juego se fomentan en el niño valores como la socialización, respecto, cooperación, etc.

Si No A Veces

ANEXO C
UNIVERSIDAD DE NARIÑO
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BASICA CON ÉNFASIS EN ESPAÑOL

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

OBJETIVOS: Determinar cuáles son las actividades que actualmente se desarrollan en el aprendizaje del español

Establecer estrategias para imprimir a las enseñanzas del Español una metodología dinámica que permita al niño un aprendizaje placentero

1. Cuál cree usted que es la razón para que haya bajo rendimiento en el área de Español.

2. En el aprendizaje de Español desarrolla actividades lúdicas

Si No A Veces

3. Qué sitios sugiere usted para desarrollar las clases de Español

4. Participan los estudiantes en juegos organizados

Si No A Veces

5. Utiliza usted variados recursos didácticos para el desarrollo de las clases de Español

Si No A Veces

6. Cree usted que se mejora la participación de los estudiantes a través de actividades lúdicas durante las horas de clase

Si No A Veces

ANEXO D

CONSTRUCCION DE TEXTOS

La creación de textos se realiza a partir de historias reales o imaginarias o simplemente a partir de una imagen.

LA ROSA ROJA

Una vez un niño pequeño fue a la escuela. Era bastante pequeño y era una escuela muy grande, pero cuando el niño pequeño descubrió que podía entrar a su salón desde la puerta que daba al exterior se puso feliz y la escuela ya no le parecía tan grande.

Una mañana cuando había estado durante algún tiempo en la escuela, la maestra dijo: "Hoy vamos a hacer un dibujo" ¡Qué bien!, pensó el pequeño, le gustaba hacer dibujos, podía hacerlos de todas las clases, leones, tigres, pollos, vacas, trenes y barcos, sacó su caja de crayolas y empezó a dibujar. Pero la maestra dijo: "esperen, aún no es tiempo de empezar" y esperó a que todos estuvieran listos; ahora dijo la maestra "Vamos a dibujar flores". ¡Qué bien pensó el pequeño!; le gustaba hacer flores y empezó a hacer flores muy bellas, rojas, naranjas y azules; pero la maestra dijo: "Yo les enseñaré cómo"; esperen, dijo la maestra y dibujó en el tablero una flor roja con el tallo verde, "Ahora pueden empezar"; el niño miró la flor que había hecho la maestra y luego vio la que él había pintado; le gustaba más la suya, pero no, se dijo, solo volteó la hoja e hizo la flor como la de la maestra; era roja con el tallo verde.

Otro día la maestra dijo: "Hoy vamos a hacer trabajos con plastilina: qué bien pensó el pequeño; le gustaba la plastilina, podía hacer toda clase de cosas con ella: Víboras, hombres, ratones, carros, casas y empezó a estirar y a revolver su bola de plastilina, pero la maestra dijo: "esperen, aún no es tiempo de empezar". Y

esperó a que todos estuvieran listos; ahora dijo la maestra vamos a hacer un plato, ¡qué bien, pensó el pequeño, le gustaba hacer platos! Y comenzó a hacerlos de todas Las formas y tamaños. Entonces la maestra dijo: “Esperen, yo les enseñaré cómo” y les mostró cómo hacer un solo plato hondo, “ahora ya pueden empezar”. El pequeño miró el plato que había hecho la maestra, luego vio los que él había hecho, le gustaban más los suyos, pero no dijo nada, solo amasó otra vez la plastilina e hizo un plato como el de la maestra.

Muy pronto el pequeño aprendió a ESPERAR, A VER y HACER COSAS IGUALES A LAS DE LA MAESTRA, y no hacía más que lo que se le indicara.

Luego sucedió que el niño y su familia se mudaron a otra casa en otra ciudad y el pequeño tuvo que ir a otra escuela; esta escuela era más grande que la primera y no había puerta de entrada del exterior a su salón.

El primer día que tuvo que ir, la maestra dijo: “Vamos a hacer un dibujo”; muy bien pensó el niño y esperó a que la maestra dijera, pero la maestra no dijo nada, solo caminaba por el salón. Cuando llegó donde él, le dijo: “No quieres hacer un dibujo?”, No sé... hasta que tú lo hagas, la maestra le dijo: “ si todos hicieran el mismo dibujo y usaran los mismos colores, cómo sabría quién hizo qué y cuál es cuál?... No se... contestó el niño y empezó a hacer una rosa roja, con el tallo verde.

HELEN BUCKLEIN

ANEXO E

ESTA ES LA HISTORIA DE CUATRO PERSONAS LLAMADAS: TODO EL MUNDO, ALGUIEN, CUALQUIERA Y NADIE

Había un trabajo importante por hacer y todo el mundo estaba seguro de que alguien lo haría, CUALQUIERA lo podía hacer pero NADIE lo hizo.

ALGUIEN se enojó porque ese era un trabajo para TODO EL MUNDO, y todo el mundo pensó que CUALQUIERA lo podía hacer, pero NADIE, se dio cuenta de que TODO EL MUNDO no lo haría. Al final, eso terminó en que TODO EL MUNDO le echó la culpa a ALGUIEN cuando nadie hizo lo que CUALQUIERA pudo hacer.

ANEXO F



EL TREN DE MI IMAGINACION

ANEXO G.



REPRESENTACIÓN DE COPLAS

ANEXO H



**PARTICIPACIÓN EN EL CENTRO LITERARIO DE
ESTUDIANTES DEL GRADO TERCERO**

ANEXO J



**DRAMATIZADO DE LA CANCIÓN
"LA TIA CLEMENTINA"**

ANEXO K



PARTICIPACIÓN DE LOS NIÑOS EN EL CENTRO LITERARIO

ANEXO L



REPRESENTACIÓN DE UNA FÁBULA EN EL PATIO DE RECREO

ANEXO M



**EXPOSICIÓN DE LOS TRABAJOS DESARROLLADOS
POR LOS ESTUDIANTES DEL GRADO CUARTO**

ANEXO N



**LOS TITERES UNA FORMA DE DESARROLLAR
LA EXPRESIÓN ORAL**

