

*PROPUESTA LUDICO-CREATIVA PARA EL AREA DE LENGUA CASTELLANA EN EL GRADO
TERCERO DE BÁSICA PRIMARIA DE LA ESCUELA INTEGRADA ANGANROY*

*MONICA VIVIANA BENAVIDES NIETO
NORMA CONSTANZA RONDÓN RIASCOS*

*UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA
ENFASIS ESPAÑOL Y LITERATURA
SAN JUAN DE PASTO*

2002

**PROPUESTA LUDICO-CREATIVA PARA EL AREA DE LENGUA CASTELLANA
EN EL GRADO TERCERO DE BÁSICA PRIMARIA DE LA ESCUELA
INTEGRADA ANGANÓY**

MONICA VIVIANA BENAVIDES NIETO

NORMA CONSTANZA RONDÓN RIASCOS

*Trabajo de grado para optar al título de Licenciadas
en Educación Básica con Énfasis en Español y Literatura*

ASESOR:

FERNANDO GARZÓN

Magister

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

2002

Nota de aceptación

Jurado

Jurado

San Juan de Pasto, 5 de agosto 2002

*A mis padres y a mis
hermanas quienes
me han apoyado
siempre.*

MONICA

*A las personas
a quienes amo, ya
que me enseñaron
con su ejemplo
que los sueños
no tienen fronteras.*

CONNY

AGRADECIMIENTOS

Las autoras expresan sus agradecimientos a:

DIOS por ser el maestro de maestros y el faro de luz en nuestro caminar.

NUESTROS PADRES quienes con sus sabios consejos y su apoyo incondicional demostraron creer en nosotras.

FERNANDO GARZÓN quien se constituyo no solo como nuestro asesor sino también como un amigo y colega.

LOS MIEMBROS DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA. Escuela integrada Anganoy por permitirnos enriquecer en este arte de la Educación.

TODOS AQUELLOS quienes nos ayudaron directa o indirectamente, para que hoy culminemos esta meta.

CONTENIDO

	ág.
INTRODUCCIÓN	1
I. TEMA	6
1.1 TITULO	6
1.2 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	6
1.3 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	11
1.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	12
1.5 JUSTIFICACIÓN	12
1.6 OBJETIVOS	15
1.6.1 <i>Objetivo General</i>	15
1.6.2 <i>Objetivos Específicos</i>	15
2. MARCO CONTEXTUAL	17
2.1 ZONA DE INFLUENCIA	17
2.1.1 <i>Entorno Histórico</i>	17
2.1.2 <i>Entorno Geográfico</i>	18
2.1.3 <i>Entorno Socioeconómico</i>	19
2.1.4 <i>Entorno Sociocultural</i>	21
2.2 LA INSTITUCIÓN	22
2.2.1 <i>Aspecto general</i>	22
2.2.2 <i>Reseña Histórica</i>	25
2.2.3 <i>Aspecto Educativo</i>	25
2.2.4 <i>Perfil del Estudiante</i>	26
3. MARCO REFERENCIAL	28
3.1 ANTECEDENTES	28
3.2 MARCO LEGAL	31

3.3	MARCO TEORICO CONCEPTUAL	34
3.3.1	<i>El poder de la Creatividad y la Lúdica</i>	34
3.3.2	<i>Conozcamos algo sobre la Creatividad</i>	36
3.3.3	<i>Conozcamos algo sobre la Lúdica</i>	38
3.3.4	<i>¿Cómo inhibe la Escuela al estudiante?</i>	41
3.3.5	<i>¿Cómo puede la Escuela fortalecer la Lúdica y la Creatividad en el niño?</i>	43
3.3.6	<i>La Creatividad y la Lúdica en el Entorno Familiar</i>	45
3.3.7	<i>Producto Creativo</i>	46
3.3.8	<i>Influencias en el Proceso Lúdico Creativo</i>	48
3.3.9	<i>Involucrando la Lúdica Creativa en el Quehacer Pedag.</i>	49
3.3.10	<i>¿Sé puede Educar la Creatividad y la Lúdica?</i>	52
3.3.11	<i>Crecimiento durante la Infancia Intermedia</i>	53
3.3.12	<i>Aspectos del Desarrollo Intelectual en la Infancia Intermedia.</i>	55
3.3.13	<i>Sentido Pedagógico de los Lineamientos Curriculares</i>	56
3.3.14	<i>Hacia una visión del futuro</i>	61
3.3.15	<i>¿Qué se puede desarrollar en el área de la Lengua Castellana?</i>	64
3.3.16	<i>La Pedagogía Conceptual un reto para la Lengua Castellana.</i>	65
3.3.17	<i>Las Competencias en el área de Lengua Castellana</i>	67
4.	METODOLOGIA	72
4.1	TIPO DE ESTUDIO	72
4.2	UNIDAD DE ANALISIS Y UNIDAD DE TRABAJO	74
4.3	MOMENTOS	75

4.4 MEDIOS Y TECNICAS PAA REOLECTAR LA INFORMACION	77
5. ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN	78
5.1 LOS NIÑOS Y SUS VIVENCIAS EN LA ESCUELA	78
5.2 EXPERIENCIAS EN LOS TALLERES	82
5.3 ¿ QIÉ OPINAN LOS NIÑOS?	95
5.4 UN DIALOGO CON LOS MAESTROS	100
5.5 UN ENCUENTRPO CON LOS PADRES	109
6 PROPUESTA	117
1. TITULO: "HACIA LA LUZ DE LA IMAGINACIÓN"	118
2. PRESENTACIÓN	118
3. PRINCIPIOS	120
4. JUSTIFICACIÓN	122
5. ¿QUÉ E PRETENDE LOGRAR?	123
6. ¿EN QUÉ SE FUNDAMENTA LA PROPUESTA'	124
7. ¿ CÓMO ESTA CONFORMADA LA ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA?	126
7.1 CONOZCAMOS EL MODELO DE LA PROPUESTA	127
7.2 INTERPRETEMOS EL MODELO DE LA PROPUESTA	128
8. ¿CÓMO SE VA A EJECUTAR?	134
9. Y... FINALMENTE COMO SE EVALUA	150
7.CONCLUSIONES	152
8. RECOMENDACIONES	155
BIBLIOGRAFIA	156
ANEXOS	159

LISTA DE CUADROS

	<i>Pág.</i>
<i>Cuadro 1. Categorías y subcategorías ¿Qué opinan los niños?</i>	89
<i>Cuadro 2. Categorías y subcategorías “Un dialogo con los maestros”</i>	98

LISTA DE FIGURAS

	<i>Pág.</i>
<i>Figura 1. Panorámica barrio Anganoy.</i>	23
<i>Figura 2. Escuela integrada Anganoy.</i>	24
<i>Figura 3. Aula de clases. Estudiante grado tercero.</i>	81
<i>Figura 5. La maestra comparte con los estudiantes.</i>	108

LISTA DE ANEXOS

	<i>Pág.</i>
<i>ANEXO A. Pautas orientadoras. Encuesta abierta a estudiantes</i>	160
<i>ANEXO B. Pautas orientadora. Entrevista abierta a profesores.</i>	161
<i>ANEXO C. Pautas orientadoras. Dialogo informal a padres de familia.</i>	162
<i>ANEXO D. Taller: "Una historia para mi personaje"</i>	163
<i>ANEXO E. Taller: "Imágenes para inventar"</i>	164
<i>ANEXO F. Taller: "Paseando conozco mi región"</i>	165
<i>ANEXO G. Taller: "El hechizo de la narración"</i>	166
<i>ANEXO H. Producciones de los estudiantes. Escuela integrada Anganoy</i>	167

GLOSARIO

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO : *Conocimiento ligado a la experiencia en el que se relaciona el contenido con las necesidades, generando un cambio en la capacidad perceptiva que favorece el surgimiento de nuevas actitudes, consiste en asimilar uno mismo lo aprendido, hacerlo propio para poder aplicarlo prácticamente en la vida.*

COMPETENCIA COMUNICATIVA: *Conjunto de procesos y conocimientos para construir significados y múltiples códigos que están a disposición del estudiante para producir , comprender y construir discursos a través de la lectura, la escucha, el habla y la escritura que le permiten ser el protagonista en contextos diversos.*

CREATIVIDAD : *Capacidad Inherente en el ser humano para crear, inventar, construir, innovar y fortalecer de esta manera el pensamiento y el comportamiento significativo.*

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

LÚDICA : *Proceso que logra integrar lo emocional y lo racional en el ser humano, brindándole espacios de placer que evidencian el desarrollo físico y mental los cuales determinan su integridad. Es así como la Lúdica*

esta implícita en el juego abierta a lo imaginario, a la ventaja de crear y al goce que le da la gran posibilidad de soñar y vivir.

PEDAGOGIA CONCEPTUAL : *Tiene en cuenta los preceptos que el niño trae al aula de clase para reforzarlos con los nuevo que aprende en la escuela , señalando una diferencia en el comportamiento del niño pues es él quien se debe apropiar del saber y es un constructor de su conocimiento.*

RESUMEN ANALITICO DEL ESTUDIO

Este trabajo de investigación permite a los profesores aprovechar todo el tiempo que pasan con los niños en el aula de clase, brindándoles una nueva forma de recrear e inventar historias imaginarias que hacen parte de los sueños, deseos e ilusiones de su mundo infantil. De esta manera el maestro es invitado a estimular y recuperar la capacidad de asombro en el estudiante y orientar una actitud lúdica y creativa que genere cambios en su forma de pensar, querer, sentir y actuar.

Por esta razón la propuesta de este trabajo de investigación tiene como principio fundamental caminar hacia la luz de la imaginación y el espíritu creativo a través de una forma divertida de aprender.

La importancia de desarrollar la Lúdica-Creativa como capacidad inherente en el ser humano para imaginar, crear, innovar y soñar en el área de lengua Castellana impulsó a las autoras a realizar un trabajo de investigación encaminado a determinar el tipo de metodología empleada por los maestros para la enseñanza de la Lengua.

Por esta razón se elaboró una propuesta que tiene como objetivo fortalecer las capacidades creativas y comunicativas del estudiante logrando transformar sus debilidades en fortalezas, en un ambiente educativo que lo forme integralmente y lo oriente hacia un aprendizaje significativo.

ANALYTICAL SUMMARY OF THE STUDY

This research work allows the teachers to profit all the time they spend with children in the classroom, providing them with a new way of entertainment and also let them invent imaginary stories which are part of their dreams, wishes and illusions in that infantile world. Thus, the teacher is invited to stimulate and retrieve the amazing capacity of the student and to orientate a lucid and creative attitude which generates changes in their way of thinking, their wants, feelings and their acting way.

For this reason the purpose of this work has as a main goal, to walk towards the top of the imagination and awake the creative spirit by means of a funny way of learning.

The importance of developing the ludic creativeness as an inherent capacity of the human being to imagine, create, innovate and dream into the "Lengua Castellana" subject motivated the authors to make a researching work focussed to determine the kind of methodology used by the teachers in Language teaching. Consequently, it will be stated a proposal whose objective is to fortify creative and communicative capacities of the students by transforming their weakness into strength in an educational environment that provides the students with a significant and integral learning.

INTRODUCCIÓN

La Creatividad y la Lúdica es una fuerza interior que nos conduce hasta los umbrales mismos de un día nuevo en el que cada ola tenga su propia playa y cada sueño su universo y cada actitud su futuro. Estas dos capacidades permiten que el niño sea el constructor de su propio conocimiento, el creador de su palabra que lo animará a expresarse, a descubrir el arte de imaginar y comunicarse con los demás, así como también a recrear el lenguaje de diversas formas.

La Creatividad y la Lúdica no se hacen, se viven. No se llevan en la frente sino en el corazón. No se siembran, se cultivan. No es patrimonio de pocos, sino dominio de todos. Es por eso, que el maravilloso mundo de los niños(as) permite crear una propuesta en la que se cuente con tiempo para recrear, inventar, imaginar y soñar a través del lenguaje sin prisas y sin pausas, en un espacio en el cual se dedique horas y más horas de actividades que despierten e incentiven el trabajo del estudiante, pues no se puede entender su mundo y su vida, sin amar todo aquello que expresa mediante sus palabras, juegos, deseos, y sentimientos que fluyen de su interior para darle rienda suelta mediante la fantasía de conocer.

La lengua Castellana se caracteriza por ser un área de creatividad, comunicación, innovación y sobretodo una excelente herramienta educativa que le permite vivenciar al ser humano en la realidad. En ella el niño o la niña puede descubrir múltiples formas de expresión, ya que lo importante desde el punto de vista educativo no es que el estudiante aprenda una cantidad de conocimiento, sino que entienda y vivencie el proceso a seguir para la adquisición un aprendizaje significativo.

*Esta investigación contribuye con el proceso de desarrollo **Lúdico - Creativo** en el área de Lengua Castellana dirigida al grado tercero (3º) de la Básica Primaria de la Escuela Integrada Anganoy, Jornada de la mañana; para lo cual las investigadoras realizan un estudio encaminado a determinar el tipo de metodología empleada en esta área, mostrando que la enseñanza de la Lengua Castellana desarrollada en esta escuela, presenta secuelas tradicionales que no permiten una práctica vivencial de la **Lúdica y la Creativa** en la construcción del conocimiento.*

Este trabajo de investigación esta dividido en siete capítulos. El primero plantea la descripción del problema, que permite conocer el contexto donde se realiza la investigación, identificar debilidades y fortalezas en el que hacer pedagógico. Además se plantea unos propósitos, preguntas de investigación que se convierten en pautas orientadoras que justifican la elaboración del trabajo proponiendo acciones que a través de nuevas estrategias se implementan en el aula de clase.

El segundo capítulo, denominado el MARCO CONTEXTUAL permite conocer el contexto externo en el que se logra identificar aspectos económicos, culturales y geográficos que hacen parte de la identidad. Y un contexto interno que permite visualizar los principios e ideales que rodean a la comunidad educativa, deseando formar personas con una visión de liderazgo capaces de generar estrategias que transformen su entorno personal y social.

En el tercer capítulo se encuentran los antecedentes, que hacen alusión a algunas investigaciones realizadas dentro del Departamento de Nariño sobre la Creatividad, la Lúdica y algunas incidencias de estas en el proceso educativo, también se encuentra en este capítulo el marco referencial donde se expresa las normas jurídicas que fundamentan el trabajo.

El MARCO TEORICO CONCEPTUAL se lo encuentra como cuarto capítulo en el cual se enmarcan distintos temas relacionados a la Lúdica-Creativa en la Lengua Castellana. En este marco se desglosa las temáticas : El poder de la Creatividad y la Lúdica, Conozcamos algo sobre la creatividad, Conozcamos algo sobre la Lúdica, ¿Como inhibe la escuela al estudiante?, ¿Cómo puede la escuela fortalecer la Lúdica y la Creatividad en el niño?, La creatividad y la Lúdica en el entorno familiar, Producto creativo, Influencias en el proceso Lúdico – Creativo, Involucrando la Lúdica Creativa en el Quehacer Pedagógico, ¿Se puede educar la Creatividad y la Lúdica?, Crecimiento durante la infancia intermedia, Sentido pedagógico de los lineamientos curriculares, Hacia una visión del futuro, ¿Qué se puede desarrollar en el área de Lengua Castellana?, La pedagogía conceptual un reto para la Lengua Castellana, Las competencias en el área de Lengua Castellana; todos estos temas conllevan a comprender que

la Creatividad y la Lúdica conducen a la posibilidad humana de idear realidades significativas permitiéndole al estudiante hacer del aula de clase un espacio de placer y alegría donde aprende haciendo, preguntando, relatando sus experiencias cotidianas, sugiriendo alternativas de solución, inventando formulas mágicas que se transforman en experiencias enriquecedoras las cuales constituyen su proyecto de vida.

Para justificar los criterios de selección de muestra con quien se realizará la investigación se creo el cuarto capítulo, en el cual se explica de manera clara la unidad de análisis y la unidad trabajo. Se acentúa el tipo de estudio en el paradigma Cualitativa Etnográfica Propositiva que permitirá una investigación minuciosa a un grupo pequeño en el cual es posible la observación directa, identificar habilidades, expectativas, necesidades y emociones en los educandos. Con la información y el análisis se lograra realizar la propuesta didáctico pedagógica. En este capítulo dirigido a la METODOLOGÍA de la investigación se menciona los momentos y medios que nutrirán la investigación.

En el quinto capítulo se esboza el ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE INFORMACIÓN , en la cual se plasma de una manera clara todos los hallazgos concernientes a las entrevistas, encuestas, observaciones y diálogos informales dirigidas a la comunidad educativa. La información esta redactada en ensayos que aportan al lector, a las investigadoras, padres de familia, docentes y comunidad.

La propuesta "HACIA LA LUZ DE LA IMAGINACIÓN" es una herramienta, que posee estrategias y actividades, de innovación que liberan el pensamiento y las ideas del niño que enmarcan el placer por el desarrollo del aprendizaje a través del juego.

Finalmente se plantean unas conclusiones y recomendaciones que surgen como resultado de las vivencias con la comunidad educativa, de esta manera se entiende que la creatividad y la lúdica nos lleva a buscar entro de nosotros mismos esa chispa que nos permite actuar con libertad aportando al proyectos de vida de cada ser humano.

**I. LA LÚDICA CREATIVA COMO UN FACTOR
IMPORTANTE EN EL DESARROLLO DE LA
LENGUA CASTELLANA**

1.1 TÍTULO

*PROPUESTA LUDICO-CREATIVA PARA EL AREA DE LENGUA CASTELLANA EN
EL GRADO TERCERO DE BÁSICA PRIMARIA DE LA ESCUELA INTEGRADA
ANGANÓY*

1.2 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA:

La educación posee unos antecedentes históricos, y este país por el afán de pasar a un siglo de autonomía, se esfuerza por llegar a algunas conclusiones y pasar a un nuevo capítulo en la historia. La escuela propone la preparación de ciudadanos sensibles y capaces de comunicarse libremente, para construir una nueva sociedad, pero en las aulas los estudiantes reclaman la participación en los eventos de aprendizaje.

El papel que cumplen las áreas y las disciplinas de los currículos de la educación básica y media varían según las épocas y las culturas. Es por eso que a los educadores les corresponde elaborar y asumir los programas curriculares y la flexibilidad de éstos, que evolucionan a medida que la práctica señala aspectos que se deben modificar, suprimir o incluir.

También cambian los procedimientos que el Ministerio de Educación emplea para orientar el desarrollo pedagógico del país. Abandona el rol de diseñador de un currículo Nacional para asumir el de orientador y facilitador de ambientes de participación en los cuales las comunidades educativas son las que despliegan su creatividad y ejercen su autonomía como condición necesaria para que allá un compromiso personal e institucional con lo que se hace y se vive en las aulas.

Es necesario destacar que estas condiciones no se cumplen en todas las Instituciones Educativas, ya que algunos docentes no dedican los espacios suficientes para hacer del desarrollo del currículo una experiencia de participación, incluyendo las necesidades socioculturales del estudiante y a la vez que propicie la creatividad, el trabajo colectivo proyectado hacia un futuro.

Es seguro, que la calidad pedagógica en las aulas Colombianas depende en gran medida, de la selección que se realice en cuanto a conceptos, enfoques y orientaciones pertinentes al

desarrollo del Lenguaje. El lenguaje es el eje fundamental en la evolución del ser humano que hace del discurso un conjunto de elementos que confluyen en ese acto comunicativo. Tales elementos son, entre otros, la intención, el modo de significar y función de estos actos; que se deben tener en cuenta dentro de la Lengua Castellano no como una norma, sino como un medio para facilitar la interacción comunicativa.

Son muchos los maestros de ayer y hoy que piensan que lo importante es seguir un texto guía, convirtiéndose la transmisión en el eje del conocimiento, y se utiliza la memoria simplemente para repetir un flujo de palabras en cadena, como si ésta le diera manivela para expulsar ese producto creativo.

En la apropiación de la Lengua Castellana, se ha pretendido “ enseñar “ la Literatura y la lengua, a partir de listados de nombres, taxonomías periodizantes y lecturas obligatorias en las que se busca mecanizar un contenido, no como un proceso de investigación en el que el estudiante vivencie el asombro y proponga nuevos significados, sentidos y juicios críticos de acuerdo con su contexto.

En el grado tercero (3°) de la Escuela Integrada Anganoy, jornada de la mañana, Pasto (Nariño), se identifica que en el desarrollo del proceso educativo del área de Lengua Castellana existen debilidades y al notarse la necesidad de un trabajo apropiado que

fortalezca el desarrollo de los proyecto de esta área , dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje se deduce que el desarrollo de éstos no han cumplido con las expectativas de profesores y estudiantes.

Es por está razón que al compartir con los estudiantes en la clase le Lengua Castellana se observa que existen estrategias como “dictados”, “lecturas memorísticas”, que no hacen de este momento un encuentro divertido con el juego, en donde el niño sea el protagonista de su propio aprendizaje y el maestro el facilitador de espacios que despierte su interés. Esta es una de las causas para que los niños no tengan entusiasmo por las actividades que desarrolla su maestra en el área de Lengua Castellana. Por lo cual, ellos manifiestan que lo “chévere” de estas clases sean los dibujos que realizan, dejando el placer de la Lecto – Escritura en un plano secundario. Esto permite reflexionar que se ha perdido en los niños el hábito maravilloso por entrar al mundo de la Lectura y de la Escritura.

Además se encuentra que no existe un gusto por la interpretación de textos y la creación literaria, ya que algunos maestros piensan todavía que la importancia de la Lengua Castellana sólo se manifiesta mediante conceptos teóricos y el uso obligatorio de un texto guía y unas actividades que no tienen en cuenta el fortalecimiento de sus capacidades creadoras, el desarrollo cognitivo, intelectual y de comunicación, que tenga en cuenta las necesidades actuales que enfrenta el educando en su contexto y sobre todo hacer de cada

instante un espacio para el juego fortaleciendo las actitudes y aptitudes del estudiante. Para que así el aula no sea una “ cárcel” en el sentido tradicional, sino un lugar donde se busque conocer, aprender, entender y compartir un aprendizaje con alegría para los niños y niñas.

Es necesario mencionar que aunque la metodología empleada por los docentes busca favorecer en el aula el trabajo colectivo y la investigación dirigida, aún persisten debilidades contextuales que hacen que la apropiación del conocimiento sea mínima.

La existencia de estas debilidades no pueden por si solas justificar los resultados negativos desencadenados de una educación que aún está ligada al alto grado de detalle y estructuración que limita el espacio Lúdico – Creativo del maestro y los estudiantes.

De los actuales proyectos que se plantean en torno al desarrollo de la Lengua Castellana en el grado tercero (3º) se puede decir que estructuralmente están bien planeadas y organizadas, pero su ejecución o desarrollo han sido limitados por la falta de un contexto apropiado, que despierte la creatividad en los estudiantes para el proceso de Enseñanza – Aprendizaje.

1.3 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

Para hacer de este trabajo investigativo un aporte al proceso educativo y teniendo en cuenta los anteriores aspectos, se formulan los siguientes interrogantes relacionados con lo Lúdico – Creativo en el proceso Enseñanza – Aprendizaje en el área de Lengua Castellana.

¿Cómo se caracteriza el proceso de Aprendizaje en la Lengua Castellana?

¿Cómo es el ambiente educativo en el proceso de Enseñanza- Aprendizaje de la Lengua Castellana?

¿De qué manera se utiliza el juego para la adquisición del conocimiento de la Lengua Castellana?

¿Qué espacios se brindan al estudiante para fortalecer su capacidad creativa?

¿Qué herramientas pedagógicas deberían ser la principal caracterización de una propuesta pedagógica, para orientar el proceso Lúdico – Creativo en el área de Lengua Castellana?

¿Cómo fortalecer las capacidades creadoras y comunicativas del estudiante en el proceso educativo?

¿Cómo se pueden transformar las debilidades del estudiante en fortalezas para su formación integral?

¿Cómo se puede hacer del acto educativo un espacio placentero de creación y juego?

1.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cuales son las ventajas que ofrece una metodología Lúdico – Creativa en la apropiación del conocimiento de la Lengua Castellana en los estudiantes del grado tercero (3°) de la Escuela Integrada Anganoy?

1.5 JUSTIFICACIÓN

El fenómeno de la comunicación está presente en las diversas manifestaciones de la vida animal y humana. Incluso se afirma que constituye un componente esencial en el funcionamiento de numerosos mecanismos complejos.

Refiriéndose al ámbito humano, la comunicación aparece como instrumento necesario para el establecimiento de relaciones del hombre con el medio en el que vive, relaciones que constituyen la base para la realización de una multitud de experiencias formativas. Por ello en la Ciencias de la Educación, en general, se debería conceder en todo tiempo una importancia prioritaria al estudio de las características de la comunicación. Más

específicamente, la actividad didáctica creativa, como relación interpersonal haciendo de la educación un proceso humanizante.

El ser humano a través del lenguaje es capaz de desarrollar sus capacidades comunicativas, que le permiten establecer interacciones significativas y discursos apropiados al contexto, compartiendo un encuentro que asegura el entendimiento entre los hablantes.

Con relación al ambiente educativo se puede realizar preguntas sobre aquello que se habla y con quien se habla, cuales son las actitudes y aptitudes. Podría ser que la vida en la escuela esta saturada de actividades funcionales centradas en rendimientos, resultados y calificaciones.

El maestro debe ser un constante investigador que haga del recorrido educativo una herramienta básica del trabajo intelectual, ideológica y social que permita enriquecer y prevalecer la formación integral para la proyección del estudiante en su comunidad. Está investigación pretende ligar lo creativo y lo lúdico mediante una propuesta novedosa que logre llenar las expectativas del estudiante dentro de su contexto.

Superar el conductismo y dar salida a la crisis educativa, es ante todo superar la educación tradicional tarea que se propone por medio de esta herramienta educativa, para compartir con los demás y hacer de la labor educativa un taller de motivación, creatividad y goce; he ahí el propósito de este trabajo.

Con la elaboración de este trabajo se pretende contribuir a fortalecer el proceso de adquisición del conocimiento, integrando una educación más humana y a la vez establecer un encuentro entre maestro y estudiante que genere un acercamiento e intercambio de mensajes significativos a través de una experiencia lúdica fundamentada en el proceso de socialización.

Esta herramienta Lúdico – Creativa, contribuye a formar estudiantes críticos, autónomos, creativos, analíticos, reflexivos, espontáneos, capaces de transformar su entorno y lograr una mayor comunicación pedagógica en la que profesor y estudiante establecen una relación de aceptación y no de amenaza.

Es por ello que el área de Lengua Castellana permite consolidar las demás asignaturas y brinda espacios para el desarrollo de las diferentes competencias de los estudiantes, ya que satisface las expectativas y necesidades tanto a escala individual como grupal de acuerdo al contexto.

Para que esta propuesta tenga una postura pedagógica eficaz y sólida es indispensable implementar nuevas formas de enseñanza con la cual se relacione la cotidianidad del estudiante con lo que vive en el aula a través de nuevas estrategias que hagan del lenguaje un rostro multifacético que lleve al niño a interpretar, argumentar y proponer acciones para la apropiación de su conocimiento.

1.6 OBJETIVOS

1.6.1 Objetivo General

0 Identificar las ventajas que ofrece una metodología Lúdico – Creativa en la enseñanza de la Lengua Castellana para elaborar una propuesta pedagógica que desde esta perspectiva le permita al estudiante investigar y apropiarse del conocimiento.

1.6.2 Objetivo s Específicos

- 0 Analizar el estado actual de la enseñanza de la Lengua Castellana en el grado tercero (3º) de la Escuela Integrada Anganoy.*

- 0 Identificar las bondades de una metodología Lúdico- Creativa en la enseñanza de la Lengua Castellana.*

- 0 Motivar al estudiante hacia el interés por el aprendizaje de la Lengua Castellana.*

- 0 Fortalecer el pensamiento creativo de los estudiantes a través de actividades Lúdico – Creativas en la enseñanza de la Lengua Castellana.*

- 0 *Desarrollar habilidades para la apropiación del conocimiento de la Lengua Castellana a través de actividades Lúdico – Creativas.*

- 0 *Diseñar una propuesta Lúdico Creativa que le permita al estudiante investigar y apropiarse de su conocimiento.*

- 0 *Fortalecer a través del área de Lengua Castellana las competencias comunicativas en el estudiante que le faciliten un aprendizaje significativo.*

2. MARCO CONTEXTUAL

2.1 ZONA DE INFLUENCIA

2.1.1. Entorno Histórico : Anganoy es un vocablo QUECHUA que traduce “Nido de águilas” o buitres. Esta pequeña comunidad, deja de ser vereda a partir del acuerdo N° 031 de Diciembre 7 de 1992, por lo cual se estableció la nueva división territorial del Municipio de Pasto. Hasta 1943 fue considerado resguardo indígena habitado por la tribu de Anganoy cuyas costumbres más sobresalientes fueron: la organización a las fiestas de la chicha y el maíz, su gente se ha caracterizado por ser trabajadora y honesta, poseían habilidad para esconder el dinero dentro de la tierra. Lo que tradicionalmente se llamaba “Guacas” de estas se han encontrado en ciertos lugares.

Estaban gobernados por un Cabildo, su primer alcalde fue don Felipe Patascoy Tutistar, en 1953 durante la administración de Rojas Pinilla, lo convirtió en corregimiento, siendo el

primer corregidor don Anselmo Barrera. Este pequeño corregimiento antiguamente estaba conformado por las veredas de los Lirios, San Juan y la Zona de los Filipenses.

2.1.2. Entorno Geográficos: *La Región montañosa de Nariño es la mas volcánica del país se encuentra no más de 20 volcanes entre activos y apagados que han sido causa de algunas catástrofes entre ellas podemos citar: Chiles, Cumbal, Azufral, Doña Juana, Bordoncillo, La Hoz de Minamá y el más importante el Volcán Galeras, en cuyas faldas se encuentra la ciudad de Pasto*

Anganoy está ubicado en la parte Sur - Occidental de la Ciudad de Pasto, está a 5 kilómetros; se extiende por las laderas del volcán Galeras a una altura de 2400 metros sobre el nivel del mar y una temperatura variante de acuerdo con la altitud que oscila entre los 8 y 14 grados centígrados. Esta zona se ve beneficiada por los ríos y quebradas que nacen en el volcán Galeras las cuales confluyen en los ríos Azufral, Mijitayo y el Barranco. Debido a esta gran riqueza hidrográfica, Anganoy cuenta con su propio acueducto.

a. Topografía: Los suelos de esta región son ricos en minerales y abonos especiales, debido a las erupciones volcánicas. Sus habitantes son altamente beneficiados de ellos en siembras y cosechas de papa , trigo, cebada, hortalizas y pasto para el ganado la cría y engorde de animales domésticos como el cuy, conejos y aves de corral.

b. Limites: Al Norte: San Juan Bautista, San Cayetano

Oriente: Rosales y la alcaldía municipal

Occidente: Con el volcán Galeras y Mapachico

Sur: Colón y Panorámico

El Barrio cuenta con una población aproximada de 6.54 habitantes y con 976 viviendas.

2.1.3. Entorno Socioeconómico: Los habitantes de esta comunidad pertenecen a un estrato social medio – bajo, teniendo en cuenta como ingresos económicos los salarios, los jornales y el presupuesto de sus cultivos; en su mayoría dedicados a las actividades como; albañilería, carpintería, zapaterías y mantenimientos de haciendas y minifundios, distribuidos así : jornaleros el 30%, en exportaciones agropecuarias el 8.5%, productores 24.5%. las mujeres trabajan como lavanderas, empleadas en el servicio doméstico y también en el comercio, con venta de productos de mercado. La población infantil realiza paralelamente con sus actividades escolares, labores que constituyen un aporte económico para toda la familia, como el acarreo de leche, recolección de sobrantes en las cosechas y el cuidado de algunos animales; por lo anterior se puede concluir que en los ingresos familiares colaboran, además del esposo, la madre y los menores, ganando un salario en las actividades agrícolas.

a. Tipos de vivienda: en su mayoría las casas son hechas de ladrillo, teja, pisos en cemento y baldosa; en su mayoría constan de una pieza que sirve de dormitorio y cocina; en otras viviendas se encuentran dos habitaciones una de las cuales sirve de dormitorio y cocina, pocas casas son de construcción moderna con habitaciones varias y terrazas.

b. Servicios públicos: esta comunidad tiene su propio acueducto, pero el agua se encuentra sin tratamiento, tiene un alcantarillado, gracias al esfuerzo de sus propios habitantes, el barrio se encuentra electrificado, en la mayoría de las casas se utilizan electrodomésticos, hay líneas telefónicas en varias viviendas y un teléfono público, existe también un puesto de policía permanente.

c. Transporte: la vía de acceso es una carretea destapada, que comunica la ciudad con el cráter del volcán Galeras, y varios caminos de herradura para transportarse con pueblos vecinos como: Sandoná, Consacá, y veredas como San Juan de Anganoy, Mapachico, Obonuco y otros. Los habitantes de esta región utilizan servicio de bus urbano.

d. Nivel educativo: existe en esta comunidad un establecimiento de educación preescolar, básica y media vocacional dirigida por: un director y catorce seccionales, trece de ellos nacionalizados y un docente de carácter municipal.

El terreno y la planta física del establecimiento son de propiedad municipal, el cual ha ido mejorando evolutivamente y mediante diversos eventos sociales y comunitarios como festivales, mingas bajo el control y dirección de los profesores.

2.1.3 Entorno Sociocultural:

Antecedentes: teniendo en cuenta que la comunidad de Anganoy, en su aspecto social estaba conformado por importantes familias, de las cuales se destaco la familia Astorquiza,

*quienes poseían grandes extensiones de tierra desde San Felipe hasta las faldas del volcán Galeras, que luego fue cedida a los habitantes como pequeñas parcelas que no podían ser habitadas por otras personas diferentes a la misma familia. Se cree que el gran líder Agustín Agualongo procede de esta comunidad, para denotar que los habitantes tienen características de valentía y valor.**

Desde hace varios siglos se encuentran unas bellísimas imágenes de Santos tallados en madera de incalculable valor, no se sabe a ciencia cierta si fueron traídas por los Jesuitas; de aquí nació la necesidad de celebrar fiestas que se consideran patronales y eventos de carácter social, religioso y cultural tales como:

Fiesta de las solteros (as): organiza el sacristán de la iglesia. Tienen como patrona la virgen del Rosario, se realiza el día 8 de Diciembre.

Fiesta de San Sebastián: se realiza el último sábado del mes de Enero, esta celebración se lleva a cabo con la Imagen que se encuentra en la Iglesia. Según la gente de la comunidad le llaman "El patrón de los borrachos". Esta fiesta es organizada por la Junta de Acción Comunal.

* Tomado del Plan Educativo Institucional. Escuela Integrada Anganoy. 1995

Fiesta de Diciembre: Se organiza la pasada del niño, cuya imagen la trae diferentes iglesias de la ciudad solicitada con un año de anticipación, con las familias que desean velar las imágenes en sus casas, luego se brinda un refrigerio y al final se recoge un aporte económico para mejoría de la parroquia.(Figura 1)



Figura 1. Panorámica Barrio Anganoy

2.2 LA INSTITUCIÓN

2.2.1 *Aspecto General:*

Ubicación del Plantel

a. *Nombre del plantel:*

Escuela Integrada Anganoy.

b. *Fecha de registro PEIA*

✓ *Director del Núcleo 28 de Febrero 1997*

✓ *Secretaria de Educación Municipal Marzo 1997*

✓ *Secretaria de Educación Departamental. 16 Junio 1995*

2.2.2 Reseña Histórica: No se registra en el P.E.I. (Proyecto Educativo Institucional), la historia de la fundación de la Escuela Integrada Anganoy.(Figura 2)



Figura 2. Escuela Integrada Anganoy

2.2.3 Aspecto Educativo

a. Filosofía Institucional

El proceso educativo de la Institución estará enmarcado dentro de las políticas y fines del sistema educativo Colombiano, adaptados a las condiciones del medio. Con el lema “Aprender para compartir”, la filosofía de la institución enfocará al educando como centro del proceso educativo, fundamentado en principios éticos, morales y religiosos que conduzcan a una sana convivencia.

Se impartirá una educación integral, que fomente los conocimientos científicos y tecnológicos que inculquen la formación de valores con miras a conservar su autenticidad en el contexto universal, y que inicie al estudiante en el análisis crítico de su situación escolar y social, que lo rodeen con el fin de lograr el desarrollo intelectual y colectivo que serán utilizadas en su vida práctica.

b. Misión

La escuela integrada de Anganoy es una institución de carácter público cuyo propósito es formar personas libres, creativas, autónomas, críticas y tolerantes, capaces de compartir sus saberes y capacidades y de interpretar y transformar el medio en el cual se desempeñan.

Es una organización comprometida con la dinámica social, el desarrollo integral del ser humano y la preservación de las manifestaciones culturales propias de la identidad nacional y regional.

c. Visión

Se plantea desarrollar una institución de carácter educativo que proporcione una duración humanizada y personalizante, necesariamente liberadora que exija del maestro una actitud de dinamizador del proceso de aprendizaje en el cual el estudiante deja de ser un ser pasivo y receptivo para convertirse en un protagonista que se desarrolla con sentido de responsabilidad compartida, autonomía, creatividad, que enriquezca su personalidad a través del diálogo mediante sus vivencias personales, sus conocimientos, generando una mente y corazón abierto a los signos y exigencias de los nuevos tiempos.

2.2.4 Perfil del Estudiante

Perfil Real

El alumno de la Escuela Integrada de Anganoy, vienen de hogares con escasos recursos económicos, con problemas familiares y sociales que influyen en el proceso educativo, y en su rendimiento académico. De igual manera, la falta de responsabilidad, no existe en la conciencia de aprendizaje para la vida, estudia solo para el momento, por lo cual lo hace un estudiante carente de espíritu crítico y analítico frente al conocimiento.

En cuanto a su comportamiento es un niño tímido, retraído, poco social y en ocasiones violento. Como aspecto positivo, se caracteriza por sus habilidades artísticas y deportivas.

Perfil ideal

Se pretende crear un alumno consciente, que debe estudiar y aprender para la vida, que los conocimientos y la formación adquirida en la institución le permitan desenvolverse en los niveles superiores de la educación.

Se espera que sea un ser racional e integro, investigativo, reflexivo, crítico, analítico; para que comprenda su realidad y genere alternativas de desarrollo.

En cuanto al aspecto socio – económico, que sea sociable, activo, respetuoso y colaborador y que se pueda expresar con facilidad y se desenvuelva ante cualquier situación. Se espera un

alumno con una visión de liderazgo, no solo dentro del plantel sino dentro de la comunidad, que sea capaz de generar estrategias que transformen su entorno personal y social.

3. MARCO REFERENCIAL

3.1 ANTECEDENTES

Algunas investigaciones realizadas dentro del Departamento de Nariño sobre la Creatividad, la Lúdica y algunas incidencias de estas concluyen:

- En la tesis del año 1997 titulada “ Hacia la construcción de lo Lúdico en l Red de Escolarización en los corregimientos de Chucunes, San Miguel y Pususquer en el Municipio de Mayama”. Elaborada Por Luisa María Paredes y Oliva Carvajal en Especialización en Administración Educativa, deduce: Que en la escuela existen dos*

mundos: el mundo de los docentes y el mundo de los estudiantes, de ahí que la Lúdica sea la gran ausente de las aulas, aunque con muchas posibilidades para hacerla posible.

Con la práctica de la anterior propuesta se llevo a cavo un cambio en la metodología de la enseñanza con el sentido de orientar al niño para que logra su propio descubrimiento y llegue así a obtener un conocimiento científico.

- ☒ *Según la investigación realizada por Carmen Alicia Cerón de Arcos y otros sobre “ Los juegos Pedagógicos en el Desarrollo de la Actividad Lecto – Escritora de los estudiantes del grado 5° de la Básica Primaria de la Concentración Escolar Jhon F. Kenedy” en el año 1998. Concluyen que los niños demuestran capacidad Lecto – Escritora pero para su desarrollo y perfeccionamiento requieren de una gran motivación señalando también que la metodología tradicional en la cual el profesor es la autoridad y el alumno un objeto pasivo, no permite despertar el interés por la Lecto – Escritura; al contrario, tiende a complicarla y desacerla.*

- ☒ *En la Investigación elaborada por Jenith Mercedes Solis Peralta y otros, en el programa de especialización en Administración Educativa denominada “La tradición oral como eje curricular en la Educación Básica en el Municipio de Tumaco, zona urbana” en el año 1997. Las investigadoras terminaron con su investigación donde afirman que vivieron una experiencia satisfactoria y que cada paso de la investigación fue una motivación para avanzar en el conocimiento de este hermoso campo humano, donde*

esperaron dar el primer paso hacía la motivación en el rescate de las tradiciones por parte de las instituciones Educativas del Municipio de San Andrés Tumaco, zona urbana.

☒ *En la investigación “ Flexibilidad curricular en la asignatura de Lecto – Escritura en los estudiantes del grado Primero, Segundo y Tercero de la Jornada de la mañana de la concentración Escolar Santa Clara del Municipio de pasto” por Hna. Elsa Martha Egas Vargas y Cecilia del Socorro Mora Pantoja en el año de 1998,dicen que, no se puede asegurar que la motivación sea un factor que incide negativamente en el proceso de Lecto – Escritura y por lo tanto que afecte, el aprendizaje del alumno. Por los resultados obtenidos revelan que existe una buena actitud hacia la lectura dato muy cuestionable por cuanto se presentan contradicciones en las respuestas de los alumnos y profesores dado que a ellos no se les puede constatar.*

☒ *Para plantear la importancia que debe tener la Educación desde cualquier ciencia se cita la investigación “Por una educación Feliz a partir de las Potencialidades” realizadas por Esperanza Carvajal de Melo y Otros, en el año de 1996. Donde señalan que el trabajo realizado en ningún momento los coloca en el plano de vendedores de sueños sino que orienta a ser verdaderos administradores de una realidad que se siente y se padece.*

Señalan también, que el trabajo en atención a las posibilidades del estudiante pretende lograr su formación integral y toma como punto de partida sus necesidades y el cultivo y desarrollo de lo que a él más le gusta.

3.2. MARCO LEGAL

La Constitución Política de Colombia en su artículo 70 manifiesta: “ El estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los Colombianos en igualdad de oportunidades, por medio de educación permanente y la enseñanza científica, técnica, artística y profesional en todas las etapas del proceso de creación de la identidad Nacional” .

La misma Constitución Política de Colombia, en su artículo 71 expresa: “La búsqueda del conocimiento y la expresión artística son libres. Los planes de desarrollo económico y social incluirán el fomento a las ciencias y en general a la cultura. El estado creará incentivos para personas e instituciones que desarrollen y fomenten la ciencia y la tecnología y demás manifestaciones que ejerzan estas actividades”¹

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

La resolución No 2343 del 5 de junio de 1996, en su artículo 16, numeral 5° referente a los lineamientos para el ejercicio de la autonomía curricular expresa: “ La organización de las actividades formativas culturales, recreativas y deportivas deberán atender de manera general el desarrollo del sentido y de la capacidad lúdica natural del educando que debe impactar el uso creativo y satisfactorio de su tiempo, todas las dimensiones de su desarrollo y su desempeño”.²

Este artículo expresa cómo cada maestro en su plan curricular debe incluir el desarrollo creativo de su estudiante, despertando en él la manera de ocupar su tiempo en algo fructífero que vaya en bien de todo su ambiente que lo rodea. Además, el profesor debe incluirlo en sus logros evaluativos para incentivar y valorar el esfuerzo de sus estudiantes.

¹ REPUBLICA DE COLOMBIA. Constitución Política de Colombia. Bogotá. 1991

² REPUBLICA DE COLOMBIA. Ministerio de educación Nacional. Resolución 2343 de junio 5 de 1996

En la Ley General de la Educación, en el artículo 5º, que hace alusión a los fines de la educación. De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política de Colombia, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:

0 “ El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad el mejoramiento cultural y de la calidad d vida de la población.

0 “... La promoción en la persona y la sociedad de la capacidad para crear, investigar, la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo”⁸

El 18/60 que reglamenta parcialmente la Ley General de Educación de 1.994, en los aspectos pedagógicos, organizacional y generales en su artículo 36, en el cual se hace referencia a los proyectos pedagógicos, en el que se expresa: “ El proyecto Pedagógico es una actividad dentro del plan de estudios de manera planificada, ejercida al educando por la solución de problemas cotidianos seleccionados, por tener relación directa con el entorno social, científico y tecnológico del estudiante”⁴

Cumple la función de correlacionar, integrar y hacer activas las habilidades, destrezas, actitudes, valores: logrando el desarrollo de las diversas áreas, así como la

³ Ibid. Pág. 12

experiencia acumulada. Los proyectos pedagógicos también podrán estar orientados al diseño y la elaboración de un producto, al aprovechamiento de materiales y equipos, a la adquisición dominios sobre una técnica en tecnología, a la solución de cursos de vida académica, social política económica y en general al desarrollo de intereses de los educandos; que promuevan su espíritu creativo e investigativos y cualquier propósito, que cumpla con los fines y objetivos del Proyecto Educativo Institucional.

El Programa de Educación Estética está orientado al desarrollo de la creatividad y de la sensibilidad, dentro de la formación integral del nuevo hombre Colombiano. Dentro de este marco se persigue que el área deje de ser privilegio para superdotados o un instrumento decorativo para quienes tiene los medios de costearse este tipo de formación. Su papel es despertar, orientar, encauzar inquietudes y habilidades, el de formar cultivar valores estéticos referidos al aprecio y el gusto por la belleza, amor al arte y enriquecimiento mediante el placer del hacer conservando nuestro legado cultural y artístico.

3.3 MARCO TEORICO - CONCEPTUAL

*“La creatividad y la lúdica nos conducen
A la posibilidad humana de idear
Realidades significativas”*

3.3.1 El Poder de la Creatividad y la Lúdica: El acercamiento del ser humano hacia una verdadera comprensión de su ser y la utilización de su facultades en el desarrollo personal y humano, tienen que ver indudablemente con los conceptos de la **Creatividad** y

⁴ Op. Cit. Pág. 16

la Lúdica, que se definen como la capacidad del ser humano para generar ideas nuevas y valiosas en un proceso de reflexión y autonomía del sujeto. Son los actos prospectivos de la inteligencia. El producto Lúdico - Creativo está ligado a dos acciones: Al descubrimiento y la redefinición, que permiten la combinación de ideas nuevas o existentes para formar unas nuevas, satisfaciendo mejor una necesidad, y con resolución de problemas, en una combinatoria productiva para la obtención de respuestas de verdadero interés.

Esta distinción por excelencia de la especie humana, es necesaria destacarla, recuperarla y proyectar su sentido en forma permanente en el desenvolvimiento cotidiano, individual y colectivo. La creatividad y el juego enuncian su propio desarrollo mediante un proceso autónomo y progresivo: La Creatividad para el desarrollo del imaginario y la innovación; y la Lúdica como el proceso de experimentación y el goce.

El poder de la Creatividad y la Lúdica están mediados por la cultura, ya que el medio que lo rodea hace parte de la socialización y el estímulo adecuado que intervienen en el proceso del desarrollo creativo y lúdico. El fortalecimiento y desarrollo de estas capacidades sólo pueden obedecer a un proceso de crecimiento social desde el individuo y su colectividad; siendo propias y subjetivas pueden ser desarrolladas a través de la elaboración de actividades, de esquemas y procedimientos mentales en el individuo, fruto de su propia confrontación, donde el sujeto construye a través de su interacción con los objetos, ofreciendo una transformación del sujeto y el objeto, posibilitando nuevas formulaciones e hipótesis y nuevas adaptaciones.

Estos dos elementos permiten crear bases necesarias para comprender Cómo y Por qué el individuo es capaz de utilizar sus conocimientos en contextos diferentes fortaleciendo sus aptitudes y actitudes de forma activa en su propio aprendizaje.

3.3.2. Conozcamos Algo Sobre La Creatividad: *La Creatividad hasta principios del presente siglo, fue considerada como algo peculiar, de cualidad exclusiva de algunos seres*

humanos con un don especial. Se consideró que las personas discriminadamente nacían creativas y poco o nada se podía hacer para la obtención de dicha cualidad si no se tenía previamente. El desarrollo de la Psicología, la neurofisiología, la educación y la visión interdisciplinaria de la Neuropsicología, reformulan dichos conceptos, explicitando la posibilidad humana de incidir sobre la capacidad creativa, dándole una dimensión para su fortalecimiento dentro del desarrollo cognitivo, actitudinal y comportamental, siendo el desarrollo humano individual y social los canales para su desarrollo.

*El concepto de la creatividad varia de un autor a otro. Para Rogers “ La **creatividad** se manifiesta en la aparición de un producto relacional nuevo como producto de la unicidad del individuo, circunstancia de la vida y de las relaciones con otros individuos”⁵*

Este autor manifiesta que la creatividad se desarrolla de acuerdo a lo esencial del ser humano en sentido singular, lo que él vive dentro de su contexto y la influencia del mismo; a diferencia de la idea errónea que se a principios del siglo XX.

Total ese conjunto de situaciones que vive cada ser, la autorealización y compaginación con los demás le permite explorar, manipular los elementos que le satisfagan sus expectativas. Rogers y otros autores, destacan aspectos importantes la apertura hacia diversas experiencias y la capacidad para explorar el medio ambiente, lo cual hace que el

⁵ ROGERS C. Libertad y Creatividad en la Educación. Buenos Aires. 1978 pág. 38

individuo experimente e internalice los roles existentes, sienta placer y ensaye asumiendo nuevos retos.

*La creatividad, según Piaget, está presente en todo proceso de conocimiento, el desarrollo evolutivo e intelectual del individuo, donde se dan dos procesos: **Organización** y **Adaptación**. El proceso de adaptación se da cuando el individuo es capaz de asimilar elementos del ambiente. Hay organización cuando el individuo puede modificar los esquemas determinando funciones específicas. Afirma además, que hay creatividad cada vez que el individuo construye un esquema para realizar una adaptación de su entorno.⁴*

Sidney J. Parnes define el comportamiento creador como aquel que da muestra a la vez de originalidad y valores de sus productos. El producto puede ser único y valioso para un grupo u organismo, para la sociedad en su conjunto o solamente para el propio individuo. La capacidad creadora es así una función del saber, de la imaginación y de la evaluación.⁵

Este autor da importancia a la estrecha relación que debe tener la imaginación con el conocimiento, porque el saber le permite crear y la imaginación es muy esencial para que se manifieste en forma amplia y suficiente la capacidad creadora, resalta también, la importancia del “interjuego” entre imaginación y conocimiento, llama la atención acerca de la posibilidad de aplicar la capacidad creativa a toda las actividades cotidianas.

⁴ PIAGET, J. Inhelder. Psicología del niño. Madrid. Editorial Morata. 1973

⁵ PARNES. S:J. Guía de comportamiento creador. Programa de adiestramiento para análisis de sistemas. Módulo 1. México. Editorial Diana..

El desarrollo de la Pedagogía Lúdica Creativa se constituye en una meta prioritaria de la educación en todos sus niveles. Para lograrla se requiere que el maestro conozca los mecanismos y procesos involucrados en ella, se familiarice con los métodos y estrategias para estimular su desarrollo y generar a su vez formas propias para trabajar esta importante dimensión en los espacios educativos.

Y para finalizar, la creatividad es actualmente considerada como una capacidad inherente en todo ser humano, con potencialidad de desarrollo en el individuo, toda persona puede alcanzar un pensamiento y un comportamiento creativo significativo, fortaleciendo y desarrollando cualidades personales, cognitivas, intelectuales, de comunicación y socialización; por lo tanto debe ser considerada como factor preponderante en los procesos educativos.

3.3.3. Conozcamos Algo Sobre La Lúdica: *La Lúdica, en el mundo de la emocionalidad como proceso que incrementa el desarrollo biológico y cultural, logra integrar lo emocional y lo racional; no se trata de una actividad reduccionista como ocurre con la inteligencia, sino que en términos holísticos, “ es un mecanismo integrador de orden (Positivismo – Racionalismo) con el caos y el desorden (incertidumbre) en una pragmática que se evidencia en la acción tanto física como mental”.⁶*

Los efectos en lo emocional y lo afectivo tienden a ser básicos en los procesos cognitivos, sino hay emociones no funciona bien lo cognitivo; en este sentido la praxis debe estar acompañada por metas y afectos dentro de un sistema de intencionalidad que determinará el curso de la acción y el producto de la creación.

*La **Lúdica** como experiencia cultural constituye un factor determinante en la integridad del ser humano; cuando se encuentra ligado al aprendizaje, ha tenido mayor estudio y aplicabilidad. La lúdica como juego incluye espacios como son la afectividad, el amor y otros. La trampa racionalista de nuestra cultura impide ver el juego en forma diferente, pues esa gran medida de afectaciones, en especial la emoción y el amor, actualmente en la cultura son categorías sin importancia o devaluadas por el peso de lo racional y normativo.*

“ En el mundo de la emocionalidad aparece el juego como experiencia cultural y no como una actividad didáctica en la que no se construyen acciones futuras con fines o propósitos determinados”⁷. Desde esta perspectiva se puede argumentar que es poco lo que se puede lograr con el juego, cuando este se relaciona con la lógica.

Los niños(as), por lo general se desarrollan de forma normal con el juego, no es necesario que se los obligue a realizar esta actividad tan divertida y relajante para él, en la que coloca sus propias reglas y principios junto con sus amigos, basta con proporcionarles un contexto apropiado para divertirse y socializar con otras personas compartiendo y

⁶ GOLEMAN Daniel. El placer de la Lúdica. Bogotá. 1998 pág 57

aprendiendo nuevas experiencias. Es así como la lúdica esta implícita en el juego abierta a lo imaginario, a la ventaja de crear y al goce que le da la gran posibilidad de soñar y vivir. En el juego el niño explora y reconoce lo que puede ser él mismo y lo que pueden ser sus semejantes, jugando el niño se ejercita en el dialogo, se permite pensar, sentir mediante una experiencia de libertad que le permiten construir algunas nuevas razones para vivir.

La experiencia del juego permite abrir nuevos horizontes como ese bello acontecer inherente en el hombre que se conoce como arte. La fantasía y el juego son evidencias de que no todo está perdido y que hay al menos un niño, un jugador, que siente que aún tiene tiempo para..., que piensa que aún es posible de encontrar otra nueva manera, o tal vez otra nueva alternativa, para soñar mundos posibles de realización, convirtiendo en una persona que alberga en su interior una disponibilidad abierta y permanente para el conocimiento. El niño vive otras formas de juego, juega con sus ideas, juega con objetos y herramientas, con palabras representando personajes de ficción, con conceptos y teorías que le permiten explorar sus potencialidades y poner en escena sus sensaciones que le permiten significar y recrea cada momento de su existencia.

La lúdica y el juego son dos factores que están ligados con la recreación que es indispensable en toda la vida del ser humano, esta debe ser estructura y programada para atender a la formación integral del niño; tratando de desarrollar al máximo sus potencialidades biológicas, espirituales y síquicas.

⁷ CORTEZ Gamboa Mercedes. Nuevos Caminos. Educar No. 12. Pág 76

La recreación debe propender a la permanente educación del niño y del hombre, cambiando las actitudes pasivas por una real integración de las personas a la sociedad, utilizando el tiempo libre en una forma provechosa y sana.

Debe proporcionarse a todos los niños actividades que favorezcan su desarrollo y que les brindes satisfacción, por ejemplo: saltar, bailar, cantar, tocar instrumentos musicales, dramatizar, hacer manualidades, vivir al aire libre, la acción y la aventura en grupo. Cumpliendo el niño su recreación con la actividad que elige crea en él espíritu de juego y un sentido de honor que en cierta medida prolonga también en sus horas de trabajo educativo, ayudándole a encontrar constantemente placer en los pequeños acontecimientos

3.3.4. ¿Cómo Inhibe La Escuela al Estudiante? *La escuela tiene una serie de mecanismos, obvios y otros sutiles que desfavorecen la creatividad en el estudiante. Quizás sin prestar la suficiente cautela en el comportamiento y las órdenes por parte del maestro, éste se convierte en el principal represor de la imaginación, la libertad y la curiosidad o innovación en el niño. A continuación citamos algunos casos de dicho actuar:*

∃ *El exagerado énfasis en los resultados y en la evaluación.*

La excesiva búsqueda del éxito en la escuela hace que la atención del estudiante se centre en obtener exclusivamente buenas calificaciones, y el maestro obtenga prestigio personal, esto hace que de alguna manera los estudiantes no descubran, no inventen, creen y desarrollen

su capacidad creadora. Pues sus metas están más centradas en propósitos concretos y no en procesos.

∃ *La poca tolerancia del maestro con comportamientos lúdicos.*

Esta actitud va asociada a la concepción errada, que el trabajo intelectual debe estar revestido de severidad, esfuerzo concentrado; esta concepción debe revisarse puesto que los niños aprenden más cuando juegan, ya que esta aptitud es característica de los niños y les permite construir su propio conocimiento.

∃ *La falta de relación entre contenidos y el contexto.*

El hablante y el oyente se comunican en una experiencia y actividad lingüística y práctica, un texto, con su naturaleza lingüística de gran acto unitario. Esta falta de relación hace que dentro del proceso enseñanza-aprendizaje se niegue la posibilidad de un currículo oculto, esto inhibe la producción de ideas y la búsqueda de alternativas frente a cualquier problema que se presente y a la vez limita la proyección hacia el futuro. Es así como la concepción estrecha y equivocada del aprendizaje debe ser sustituida, se trabaja con objetivos más amplios y menos definidos se debe pensar en actividades de evaluación también amplias capaces de detectar no solo lo que se busca en un principio, sino también cambios importantes no previstos que tengan en cuenta las actividades de evaluación “ naturales “ como parte del trabajo diario del niño y que sacan a flote ciertas habilidades, destrezas o conocimientos previos.

3.3.5 ¿ Cómo puede la Escuela Fortalecer la Lúdica y la Creatividad en el Niño? La escuela debe tener como fin primordial fortalecer las relaciones interpersonales, para propiciar un ambiente armónico que fomente la cordialidad y la cooperación entre los miembros de la comunidad educativa. Logrando nuevas relaciones entre lo escolar y otras actividades propias de la vida cotidiana que pueden apoyar los procesos comunicativos en el quehacer educativo que se debe fundamentar esencialmente en la satisfacción de intereses de los miembros que se encuentran interactuando.

La escuela un espacio de libertad.

Indudablemente Rogers es el autor que más ha puesto interés a la necesidad de crear un clima en el que el niño se sienta aceptado, valorado y libre; para que éste logre expresarse sin temor a represarías o rotulaciones tanto del medio interno (compañeros, profesores y directivos), y externo (comunidad, familia y entorno social); este ambiente de libertad debe estar asociado a una conciencia plena por parte del estudiante y profesores, ya que contrarresta el trabajo monótono y rutinario, conllevando al maestro aprovecha y pone en función todos los mecanismos para hacer realidad los sueños, los propósitos, las expectativas y la capacidad creadora en los estudiantes.

La educación relacionada con el contexto

Una de las mayores dificultades la constituye la educación centrada únicamente en contenidos en donde el niño es un cuerpo sometido y limitado y la mayor parte del tiempo el estudiante está encerrado en su pupitre, un espacio de menos de un metro cuadrado donde debe permanecer sentado por horas y se mueve bajo las órdenes del docente o según las normas escolares. Frente a esta situación se debe brindar una educación centrada en los problemas, expectativas e intereses de los estudiantes dentro de una dinámica democrática que genere un trabajo significativo y potencial para el educando; es así como lo afirma Aurora La Cueva:

“ El estudiante no solamente debe poder moverse libremente por el aula; esta aula también debe ser suya, él debe tomar posesión de ella influyendo en su arreglo, en la disposición de su mobiliario fomentando actividades que den a los alumnos ocasión de hacer algo más de estar sentados”⁷

La experiencia lúdica favorece el quehacer pedagógico.

A pesar de todo lo que se dice y se hace aquí aún dentro de las aulas de clase se percibe actitudes pasivas y receptoras en los estudiantes por causa de algunos docentes; es por eso que al incluir el juego al proceso de enseñanza aprendizaje, se pretende abrir la puerta a la innovación, la creatividad, la investigación y la valoración personal y colectiva, con ellas se

posibilita el encontrar alternativas acordes que favorezcan la construcción de nuevos conocimientos.

3.3.6 La Creatividad y la Lúdica en el Entorno Familiar: La activación de

la creatividad depende de las circunstancias externas donde se encuentre el individuo interactuando, ya que existen condiciones óptimas y condiciones que favorecen el impulso creador; mas que el espacio exterior (entorno social), es importante el espacio interior (seno familiar, lugar de trabajo), es decir, la relación con las personas que convive y trabaja .Es importante resaltar que los padres cumplen un papel indispensable en la formación integral del niño ya que ellos son los primeros que descubren tanto habilidades como aptitudes en sus hijos y si no son aceptadas o fortalecidas se destruye su potencial creativo.

Es necesario respetar las características de cada uno y hacerlas valida para la cooperación y fecundidad familiar, cuando cada individuo ocupa el puesto que le corresponda de seguro será más creativo.

Se ha demostrado que los niños creativos son menos dependientes a las ideas de los demás. La ansiedad sentida por niños creativos generalmente no son reprimidos, si no más bien da lugar a una activación del imaginario dentro de su entorno. Esos sueños tienden a tener como temas interacciones humanas.

⁷ LACUEVA Aurora. Por una Didáctica a Favor del Niño. 3 Capitulo. 1997 Segunda Edición.

3.3.7 Producto Creativo: Cuando se ha creado no basta establecer el producto creativo como una ayuda personal, es necesario comunicarlo. Taylor expresa que: “el sentido de la creatividad reside en la eficacia de la comunicación”⁸ sobre este aspecto se distinguen cuatro niveles:

Creatividad Expresiva

Es la forma más elemental de creatividad, no es tan importante la calidad del producto, sino que el niño quería expresar espontáneamente mediante los dibujos y los cuadros que realice, la cual permite construir, comunicarse y dar explicación a sus ideas previas..

Creatividad Productiva

El estudiante posee distintas actitudes y habilidades que le ayudan a expresar sus sentimientos y fantasías. Existe una tendencia a limitar la actividad libre.

La libertad y la espontaneidad están restringidas por el memorismo y el autoritarismo. La creatividad productiva se convierte en una herramienta indispensable para la construcción de un aprendizaje significativo.

Creatividad Inventiva

⁸ TAYLOR. La naturaleza de los procesos de la creatividad. Hosting house. New York 1.995. pág 71

En esta debe existir una apropiación de los principios fundamentales del campo problémico; para que mas tarde se hagan las modificaciones permanentes, estos productos creativos se miden desde ámbitos culturales más que desde la experiencia del individuo.

Creatividad Emergente

Es el producto de principios totalmente nuevos alrededor de los cuales florecen nuevas escuelas de artes, literarias, musicales, científicas. La capacidad de recibir las experiencias, reorganizarlas, abstraerlas y sintetizarlas es en este nivel la sobresaliente que se ubican su producción mas allá de la comprensión de los restantes niveles.

3.3.8 Influencias en el proceso Lúdico – Creativo :

Ambiente Físico:

No es desconocido que algunos artistas y científicos buscan lugares que les favorezcan su inspiración, para un trabajo que requiere de una concentración absoluta. Este ambiente debe estar configurado de modo que permita la asociación libre y que se caracterice por generar un espacio flexible que facilite la floración de lo imaginario como un medio de creación hacia el desarrollo personal y colectivo.

Ambiente social

Este ambiente influye de las siguientes maneras:

Grupos que estimulan la creatividad, organizaciones que permiten las innovaciones, culturas que toleran a la comunidad no conformista.

Organizaciones: Se consideran de por sí, a veces, enemigos de las innovaciones; para evitar esto es necesario que el miembro de las organizaciones tenga un adecuado conocimiento del comportamiento humano, que posea imaginación creativa, seguridad psicológica, capacidad para confiar en los demás, energía y decisión. Parte del éxito de una organización para la creatividad reside en un buen liderazgo

Cultura: Los dinámicos de la renovación cultural están generados por la superación de aquellos elementos tradicionales, que enfatizan las interpretaciones de la realidad. Las culturas que menos soportan la independencia de los sujetos se constituyen en sociedades cerradas y represivas.

3.3.9 Involucrando la Lúdica - Creativa en el Quehacer Pedagógico:

Las reflexiones adelantadas y los ámbitos pedagógicos le dan la real importancia al maestro en el proceso del quehacer educativo, por ello se identifica algunos aspectos, entre ellos la Creatividad y la Lúdica que contribuyen al proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua Castellana:

Planee actividades con base en metas y trácese un plan para lograrlas.

Es de vital importancia encaminar el quehacer educativo hacia logros que despierten e involucren el desarrollo de la creatividad, sensibilidad, estética, el

juego, la comunicación y expresión que implica la acción evaluativa del proceso de aprendizaje.

Planear las actividades artísticas de acuerdo con el ritmo de desarrollo del niño.

Las actividades no pueden ser planeadas en forma arbitraria, tampoco el maestro se puede alejar de la realidad que está viviendo el niño, es decir, estas actividades deben responder a las expectativas, necesidades e intereses que ayudan a contribuir y desarrollar sus capacidades creadoras, para que el niño disfrute con nuevas formas de expresión y al mismo tiempo ejercite su pensamiento visual, que le permitirá conformar imágenes mentales, combinarlas, integrarlas y analizarlas, visualizando nuevas realidades en función de la solución de retos.

Permitir que trabajen a su manera

Se debe permitir que el niño cree su fuente de información para que se tenga en cuenta las ideas previas y los nuevos conceptos que va adquiriendo y que hacen parte de un aprendizaje significativo que permitirá al niño sentirse libre y aprender a incursionar en el mundo que lo rodea, de modo que experimente sensaciones de placer por medio de los juegos de imágenes, el sonido de una canción, un cuento, una poesía. Es aquí donde el maestro debe proponer ambientes que favorezcan la Creatividad y la Lúdica.

Favorecer la observación y descubrimiento de su entorno.

La observación de los elementos que están construyendo el mundo inmediato del niño forman en su interior cada uno de los aspectos sociales, afectivos, valorativos y culturales de acuerdo con su contexto.

El educador debe estar pendiente de aceptar, reconocer y respetar lo que cada niño es y sabe en cada momento: en su lenguaje, en sus modales, en sus conocimientos, en sus valores, entre otros con el fin de no establecer barreras frente a un entorno conocido o por descubrir.

El maestro debe permitir un encuentro entre entorno - mundo íntimo - creatividad

El estudiante empieza a descubrir a profundizar su nivel de observación y abstracción de su entorno; por estas razones es absurdo corregir versos, poesías, dibujos, narraciones, composiciones espontáneas del niño, ya que esto inhibe su pensamiento.

Se debe promover el acto creativo dando espacio a la libertad, el juego, la ilusión, la inventiva en un clima feliz. Esto hace que el niño se recree en su interior y exprese su obra realizada que obedece a la internalización de ideas y estadios del desarrollo del niño.

Planear actividades con la alegría y el entusiasmo de una fiesta.

El ingrediente que debe caracterizar toda actividad que se planea con los estudiantes es la "alegría" que se manifiesta a través del juego y la amabilidad tanto del ambiente escolar, como la actitud del maestro.

La alegría del juego permite que el niño se contagie de ella y lo impulsa a colaborar y a participar de todas las actividades que se realizan dentro y fuera del aula. La alegría es una expresión inherente del ser humano, por lo tanto no se debe permitir que se marchite.

3.3.10 ¿ Se puede Educar la Creatividad y la Lúdica? La creatividad no se puede enseñar, pero sí se puede encausar y fortalecer mediante estrategias Lúdico - Creativas. Al permitir que los estudiantes plasmen sus ideas y sentimientos se da la oportunidad que incursionen en su campo y por qué no en otros entornos.

Los niños hacen cosas que quizás parezcan absurdas e inútiles pero a través de ellas están gozando, y gozar es la capacidad que tiene el ser humano para vivir intensamente todas las emociones. Es por esta razón que ellos se asombran a cada instante de las cosas que se encuentran a su alrededor, como el observar con placer una fila de hormigas trasladando su comida. Esta posibilidad de crear, de observar, es un motor necesario para vivir, de ahí lo importante que el juego forma parte de la vida cotidiana y este implica no sólo felicidad, algarabía, alegría, sino que también hay dolor; no es un dolor inventado, es un dolor que corresponde a

una vivencia intensa de las situaciones que producen conflicto o implican frustración.

De esta manera el juego busca inventar alternativas a una situación determinada a la cual se le ve múltiples posibilidades de vivirla y de transformarla creativamente.

Así pues, es necesario señalar que la creatividad y la lúdica no están ligadas a la obligatoriedad, mas bien se manifiestan según el ámbito donde interrelaciona el ser humano. Por eso se cita un aporte de Zuleta "... El yo quiero en la medida en que se opone al tú debes, no puede crear todavía nada." ⁹

Es por eso importante enfatizar en el hecho de que el adulto debe permitir que el niño explore el mundo espontáneamente, ya que este acto es una posibilidad de creación lingüística que le traerá a éste la posibilidad de vivir intensamente todas sus emociones, convirtiéndose en una herramienta fundamental en la construcción de su aprendizaje.

3.3.11 CRECIMIENTO DURANTE LA INFANCIA INTERMEDIA:

*Por encima de todo, en la educación
De nuestro hijos debemos recordar que
Su amor por la vida nunca deberá
Debilitarse.*

⁹ Zuleta. 1981. Así habla Zarathustra. Pág. 8

Natalia Ginzburg

El desarrollo físico es menos rápido en la infancia intermedia que durante los primeros años de vida. Los niños son ligeramente más grandes que las niñas al comienzo de este período, pero ellas alcanzan en crecimiento repentino de la adolescencia en una edad más temprana y así, tienden a ser mayores que los muchachos al final de este período; existen amplias diferencias en altura y peso entre individuos y entre grupos.

La nutrición adecuada es esencial para la salud y el crecimiento normal. La desnutrición puede desequilibrar la actividad, la sociabilidad y el funcionamiento cognitivo.

En esta infancia intermedia, los niños necesitan comer bien: sus juegos demandan energías y el peso de su cuerpo se duplicará en estos años. Para soportar el ejercicio constante y el crecimiento sostenido, los niños necesitan altos niveles de carbohidratos complejos como los que contiene las papas y los granos, y un mínimo de carbohidratos refinados (dulces) Muchos hablan de la obesidad entre los niños, ya que cada vez es más común. Se halla bajo la influencia de factores genéticos y ambientales, y puede controlarse.

*Las infecciones respiratorias y otros problemas comunes de la salud durante la infancia intermedia, tienden a ser de corta duración y a darse por el hacinamiento**. En cuanto a la visión, se hace más aguda en esta fase intermedia, aunque el 17% de los niños tienen deficiencias para ver de lejos a la edad de 11 años.*

En la actualidad, los niños son menos saludables que los niños de mediados de la década de los sesenta. Esta tendencia inquietante parece originarse en que los niños son menos activos físicamente.

Con relación al desarrollo motor, los niños y las niñas en la infancia intermedia pueden vincularse con mayor seguridad a un rango más amplio de actividades motoras que los niños de preescolar.

3.3.12 Aspectos del Desarrollo Intelectual en la Infancia Intermedia: Entre los siete y los once años el niño se encuentra en la etapa que Piaget denominó de Operaciones Concretas y puede utilizar símbolos (representaciones mentales) para realizar operaciones (actividades mentales).

**** HACINAMIENTO:** Acumular las pruebas contra un proceso.

En esta etapa los niños son menos egocéntricos que antes y más hábiles en tareas que exigen razonamiento lógico tales como la conservación. Sin embargo, su razonamiento aún se halla muy limitado por el aquí y el ahora.

De acuerdo con Piaget y Kohlberg (DESARROLLO HUMANO. 2° Edc.) el desarrollo moral coinciden con el desarrollo cognoscitivo. El desarrollo moral se ve influido por el nivel de madurez del niño, las destrezas para asumir el rol social y la interacción con adultos y otros niños.

Según Piaget, el desarrollo moral se da en dos etapas. La primera, moralidad heterónoma, se caracteriza por la rigidez moral; la segunda, moralidad autónoma, se caracteriza por la flexibilidad moral.

Kohlberg, quien define la moralidad como un sentido de justicia, amplía el punto de vista de Piaget para incluir seis etapas de razonamiento moral organizado en tres niveles: Moralidad preconvencional, moralidad convencional y moralidad postconvencional.

La memoria incluye codificar, almacenar y recuperar. La inteligencia de los niños en edad escolar se evalúa en pruebas de grupo y pruebas individuales.

Por otra parte, la comprensión cada vez mayor de los niños en lo relativo a la sintaxis se desarrolla con el tiempo y quizá hasta después de los nueve años. Aunque la habilidad para comunicarse mejora, incluso los niños mayores pueden no tener una completa conciencia de los procesos de la comunicación.

3.3.13. Sentido Pedagógico de los Lineamientos Curriculares: En el proceso de desarrollo de la Constitución Política y de la Ley General de Educación surgen interrogantes sobre el sentido y la función de la pedagogía en el siglo XXI, sobre las potencialidades que es posible desarrollar en las personas, en los grupos, en las etnias, y en las diversas poblaciones ligadas a las anteriores surgen las preguntas sobre qué enseñar y aprender en la escuela.

Las respuestas se pretenden dar con los lineamientos para satisfacer la necesidad de la orientación y de los criterios nacionales sobre los currículos, la función de las áreas y sobre nuevos enfoques para comprenderlas.

*La pedagogía del Lenguaje se ha orientado desde estos planteamientos hacía un enfoque de los usos sociales del lenguaje y los discursos en situaciones reales de comunicación. El desarrollo de las cuatro habilidades: **Hablar, Escribir, Leer y Escuchar**, se ha convertido en el centro de los desarrollos curriculares. Sin embargo, en nuestro contexto, el trabajo sobre las habilidades comunicativas toma una orientación muy instrumental, perdiendo de vista las dimensiones socio – culturales y éticas, e incluso políticas de las mismas.*

La propuesta de centrar la atención en el proceso de significación, además de la comunicación, le imprime un carácter que enriquece mucho el trabajo pedagógico, de esta manera se debe sensibilizar a los maestros y los estudiantes hacia actitudes investigativas que desplieguen el diálogo y que permitan la confrontación de hipótesis y teorías.

En efecto, la lengua, como los códigos, no se enseñan, se aprende; se aprende desde la interacción, en la necesidad del uso, en la práctica y en la participación en contextos auténticos; lo que no indica que no haya un conocimiento en el sujeto sobre como funciona la lengua, pues todos los usuarios de una lengua tienen un conocimiento en tácito de las reglas que lo constituyen..

Los maestros del área de Lengua Castellana deben utilizar diversas estrategias pedagógicas que permitan estudiar la Lengua de una forma diferente y divertida, partiendo del análisis del discurso de las diferentes personas del contexto del niño, por ejemplo: como hablan las vendedoras de verduras en la plaza de mercado; como narran los locutores de radio un partido; entre otros, al escuchar o leer estas enunciaciones sean orales o escritas, hacen parte de la manera más placentera en la que se estudia la gramática. Pero esto reclama de los mismos profesores pensar desde actitudes investigativas.

Cuando los estudiantes han ganado confianza en la charla y en la discusión sobre todos los textos que lo rodean, es cuando han fortalecido la oralidad, o lo que en socio-lingüística se

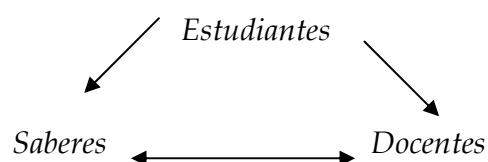
llama competencia comunicativa, fácilmente podrán dar el paso dialéctico hacia la escritura, sin que esta sea impuesta.

Teniendo en cuenta Los lineamientos Curriculares estipulados por el MEN, se logra identificar tres aspectos ausentes en la escuela, tales como:

- ✓ *Dinámica comunicativa en el aula*
- ✓ *Intereses en juego*
- ✓ *Pertinencia de los aprendizajes.*

Aspectos que pueden ser mejorados dedicando espacios para reflexionar y comprender la importancia de:

La discusión y los acuerdos para trabajar, objetos culturales, teorías, valoraciones que deben mantener la relación entre:



Hacia la Significación

Se considera pertinente hablar de significación como una orientación revelante y como una ampliación de la noción de enfoque semántico – comunicativo, ya que en los procesos de

constitución de los sujetos resulta importante o necesario centrar la construcción de la significación y no sólo de la comunicación.

Es a través del Lenguaje que se configura el universo simbólico y cultural de cada sujeto, claro está que en relación e interacción con otros sujetos culturales.

Esta idea va más allá de comprender el Lenguaje únicamente como comunicación.

Se habla de la significación en sentido amplio entendiéndola como aquella dimensión que tiene que ver con los diferentes caminos a través de los cuales los humanos llenan de significado y sentido a los signos.

Leer, Escribir, Hablar, Escuchar...

Volviendo al asunto de las habilidades comunicativas, y a manera de ejemplo se verá cómo es posible concebir desde una orientación hacia la significación, procesos como leer, escribir, hablar y escuchar .

En algunas teorías tradicionales se considera el acto de "Leer" como comprensión del significado del texto. En una orientación de corte significativo y semiótico se tendría que entender el acto de leer como un proceso de interacción entre un sujeto portador de saberes

culturales, intereses, deseos, gustos entre otros, y un texto como el soporte portador de un significado de una perspectiva cultural, política, ideológica y estética.

En los actos de habla como unidades de análisis el enunciado o el texto a nivel interno, resultan ideas centrales "Se debería concebir dos enfoques pragmáticos diferentes: Una pragmática de la significación y una pragmática de la comunicación. Fenómenos como la coreferencia textual, el topic, la coherencia textual, que se sumergan a un proceso de comunicación afectiva".¹⁰

En esta orientación, respecto a la concepción sobre "escribir", ocurre algo similar, no solo se trata de una codificación de significados a través de reglas lingüísticas. Se trata de un proceso que a la vez es social donde escribir es producir el mundo. En este punto aparecen trabajos como el del profesor Fabio Jurado "La escritura: proceso semiótico reestructurador de la conciencia".

Respecto a los actos de "hablar" y "escuchar", es necesario comprenderlos de manera similar. Es decir en función de la significación y la producción de sentido. Escuchar por ejemplo tiene que ver con el reconocimiento de la intención del hablante del contexto social, cultural e ideológico desde el cual se habla. Escuchar implica ir tejiendo el significado de

¹⁰ ECO. Umberto. Los Límites de la Interpretación, pág 293

manera inmediata, con pocas posibilidades de volver atrás en el proceso interpretativo de los significados.

A su vez hablar resulta ser un proceso complejo es necesario elegir una posición de enunciación, reconocer quién es el interlocutor para seleccionar un registro del lenguaje y un léxico determinado.

3.3.14. *Hacia Una Visión del Futuro:* *Al brindar una pedagogía lúdico- creativa de alguna manera se está brindando al niño, la posibilidad de evolucionar y desarrollar sus potencialidades, aunque se pueden estar simplificando en exceso, posiblemente puede afirmarse que una educación lúdico-creativa debe partir de los siguientes preceptos básicos:*

0 Debe reconocerse las diferencias individuales de los niños.

0 Se aprende mejor haciendo cosas y motivándose mentalmente por lo que se hace.

0 La educación es un proceso de reconstrucción continua de la expresión vital, que trasciende las cuatro paredes del aula.

0 El aula debe convertirse en un laboratorio placentero fundamentado en la lúdica y la creatividad.

0 Son importantes los objetivos sociales como los intelectuales.

Es necesario aclarar que los anteriores preceptos perderían su validez en el proceso de aprendizaje sino se esclarece la importancia y la utilidad que tienen las diferentes áreas y a la vez la proyección que éstas brindan a cada ser humano de acuerdo a una época y a una contextualización.

La principal forma de hacer una pedagogía basada en el juego y la creatividad debe fundamentarse en el esclarecimiento de conceptos, de ahí la gran importancia del desarrollo de la creatividad en el área de lengua castellana.

El niño por sus características anímicas fundamentales y físicas requiere de manipular, observar, oler, oír y hacer para aprender; es decir, ayudar al incremento de la elasticidad y pensamiento del niño. Su espíritu y sensibilidad lo debe conducir a la libre expansión de las posibilidades imaginativas.

Ahora bien, Becvar en su libro Métodos para la comunicación afectiva, pág 53, afirma: "Que la educación es comunicación, es diálogo, en la medida en que no es la transferencia del saber, sino un encuentro de sujetos interlocutores que buscan la significación de los significados". Entonces, el salón de clase es un espacio que propicia el encuentro placentero, y esto significa que el maestro tiene que construir la idea de que es necesario planificar el pensar para administrar el saber, ese saber como conocimiento adquirido que da el estudiante a través de leer la realidad tal como es para transformarla. Así que el niño no debe ser espectador en las clases y actividades escolares, su puesto es el actor principal y el maestro en lugar de hacer debe instrumentar al estudiante en el dominio de aspectos

básicos que desarrollen su creatividad en el área de Castellano a través de una dinámica que involucre el juego.

Antiguamente el papel del maestro estaba basado en exigir al estudiante, a que oiga, repita, grabe, observe, conteste, sin dejar que él pueda argumentar sus ideas; hoy por hoy el conocimiento es aquel que impulsa al niño al desarrollo de su motricidad, habilidades y capacidad creadora encaminada a satisfacer sus necesidades y acción personal para que posteriormente pueda darles salida. Es así que "La información no es completamente sinónimo o del placer o del conocimiento que solo una persona puede integrar. La información no nos dice que está de acuerdo o no con las grandes metas que las religiones han asignado a la humanidad. La paz, la libertad y el amor. Informar, en el sentido actual no es formar el espíritu, es incluso deformarlo. Información no es saber. Saber todavía no es sabiduría del mismo modo que sabiduría no es amor".¹¹; para evitar estas acciones equivocadas es indispensable aplicar la creatividad que posee el estudiante para hacer del proceso educativo una proyección integral de vida.

Se hace menester que nosotros en el área de Lengua Castellana aprovechemos todos los momentos del quehacer educativo, porque los diferentes avances técnicos y por el ritmo acelerado del progreso, hay necesidad de expresarse diariamente y generar procesos de pensamiento para que luego el estudiante este en capacidad de dominar las habilidades comunicativas dentro de su entorno permitiendo conocer los pensamientos y sentimientos.

3.3.15. ¿Qué se puede desarrollar en el Área de Lengua Castellana?

El mayor interés en este trabajo es hacer de la Lengua Castellana una herramienta dirigida a fortalecer el desarrollo individual del pensamiento mediante el lenguaje y la manifestación de actitudes, habilidades y destrezas, que estos proporcionan en la actitud creadora de los niños.

El área de Lengua Castellana desarrolla distintas competencias y conocimientos, ya que esta es multidisciplinaria, por lo cual enmarca diferentes componentes científicos que hacen del proceso enseñanza-aprendizaje una alternativa significativa para el estudiante dirigida hacia una proyección futura.*

Dejar que los niños ejecuten juegos, y que ellos mismos elaboren sus normas generales de conducta fortalece el respeto por sí mismos y a la vez se constituye una disciplina integral. Implementando el juego y la creatividad en el área de Lengua Castellana, se pretende acabar con el concepto equivocado que se presentan desde generaciones anteriores. Actividades como “escribir un sinónimo de cada una de estas palabras”, “señalo las partes de la oración”, “ clasifica las palabras según sílaba atónita”; hacen que los resultados no sean muy satisfactorios en el proceso educativo con relación a la Lengua Castellana.

¹¹ SINGER, Erwin. Op. Cit. p.58.

No se crítica la presencia ocasional de ejercicios que permitan consolidar ciertos conocimientos esenciales de gramática, pero sí la persistencia de convertir la enseñanza de la lengua, que debería ser la base para que cada niño aprendiera a expresarse espontáneamente, a comunicarse mejor con su contexto y que debería ser la llave del campo de la literatura creativa; convertirla en una casi inútil descorazonada repetición de gramática, sería un limitante para el futuro de una persona.

La realidad de nuestras escuelas es apabullante: rutinas que agotan y que reprimen. ¿Con esta clase de educación se va a preparar a la población que necesita nuestra sociedad democrática, productiva y creadora?. Ante esto se debe actuar de manera rápida, coherente e insistente sobre varios problemas a la vez, para poder plantear alternativas de solución que le brinden al estudiante los espacios para aprender divirtiéndose y hacer que el mundo escolar deje de ser culturalmente pobre y muy repetitivo.

3.3.16. La Pedagogía Conceptual un Reto Para la Lengua Castellana

Abordar el asunto de las perspectivas y retos frente a la competencia comunicativa requiere poner en claro algunas terminologías o mejor algunos conceptos básicos, a fin de buscar la comprensión del tema a tratar.

Sea lo primero, entonces intentar un acercamiento al concepto de competencia a partir de los elementos que aportan tanto los documentos oficiales como algunos autores extranjeros que abordan el tema, específicamente desde la perspectiva de la enseñanza del lenguaje.

* **Multidisciplinaridad.** En el espacio multidisciplinario es posible, que exista un aporte en relación con un tema u objeto de estudio, sin embargo, la integración y participación intrínseca no aparece. El trabajo multidisciplinario puede ejemplificarse como las etapas de

La noción de competencia tiene su origen en la teoría de Chomsky acerca de la competencia lingüística, se plantea como un constructo que explica aquella capacidad que al poseerla el sujeto le posibilita la construcción lingüística.

En su origen, la noción de competencia alude a unas condiciones de carácter cognitivo cuya posesión genera en el individuo una capacidad básica que le permite emitir juicios y enunciados. Es así que la proyección de la Lengua Castellana debe dirigirse al desarrollo de las competencias comunicativas que generalicen una condición la cual debe ser alcanzada por diversos ámbitos de formación del ser humano. “La noción de competencia apunta a la constitución y formación de los sujetos en diferentes dimensiones de su desarrollo”, en el documento de lineamientos curriculares para el área de Castellana. Esto puede ser interpretado de dos maneras: por una parte, el término “diferentes dimensiones del desarrollo del sujeto” puede aludir a los múltiples aspectos de la actividad humana en los cuales interviene decisivamente lo apropiado en un área específica, para el caso de la lengua castellana, esas múltiples dimensiones pueden ser la lectura, escritura, la comunicación interpersonal, la expresión estética entre otras. Visto así, adquirir la competencia implicaría formar al individuo en todos estos aspectos.

Pero hay otra manera de interpretar la afirmación que se viene discutiendo, que es la manera como se ha venido traduciendo en la práctica, algo que sucede en el ámbito educativo. Se considera que esas “dimensiones del desarrollo”, aluden a las diversas

competencias que deben desarrollarse en el campo de las áreas del conocimiento que son objeto de la acción educativa: la matemática, la lengua, las ciencias naturales, las ciencias sociales, entre otras.

De esta interpretación se deriva el hecho de que muchas instituciones educativas se encuentren empeñadas en plantear sus currículos entorno al desarrollo de competencias en todas las áreas del plan de estudios. Aquí surge, entonces, una pregunta de fondo: ¿Qué es una competencia? o mejor aún ¿Qué es una competencia básica?.

3.3.17. La Competencia en el Área de Lengua Castellana: *Sin olvidar lo expuesto acerca del concepto de competencia se abordara el análisis de la forma como se ha planteado dentro del contexto de la enseñanza de la Lengua Castellana.*

Se maneja en este contexto básicamente dos perspectivas de la competencia: la comunicación y la significancia. Se podría decir que la primera de ellas corresponde a la perspectiva "tradicional", en el sentido de que es una primera respuesta al planteamiento de Chomsky acerca de la competencia lingüística, planteamiento que aunque surge en el contexto de la teoría lingüística y sin intención pedagógica alguna, permanece fuertemente en el campo educativo.

Se consideró entonces que la práctica docente tradicional se concentraba en la gramática, haciendo uso de procedimientos fundamentados en las definiciones y en los análisis. Acciones que todavía están reflejadas en el actual quehacer educativo; haciendo la incorporación de nuevos métodos elaborados que de seguro no vinieron a resolver los problemas. Ni el estructuralismo, ni la gramática generativa se han constituido en herramientas que hagan de la enseñanza algo significativo, ya que "... Por un extraño afán condujo muchos a adaptar de forma apresurada lo que era inadaptable, y el mundo de la docencia tuvo que sufrir cambios vertiginosos de terminología y de métodos que en el fondo, volvieron a dejar las cosas como ya estaban"¹², aprendizaje de definiciones rara vez entendidas, práctica de análisis y descuido de los elementos típicamente comunicativos.

Es por eso importante la competencia significativa en el área de Lengua Castellana que apunta al desarrollo de las capacidades para construir significados a través de los múltiples códigos y formas de simbolizar que en un momento dado están a disposición del estudiante a partir de unas ideas previas.

Se cita en este texto al Profesor Guillermo Bustamante, docente de la Universidad Pedagógica Nacional, como el proponente de esta nueva forma de concebir la competencia, asociada con el uso del lenguaje. Para ello se acudirá al texto original que registra la ponencia en la cual el profesor Bustamante enuncia la propuesta, en la cual expone:

¹² LOMAS C. Osoro A. y Tuzón A. Ciencia del lenguaje, Competencias comunicativas y Enseñanza de la Lengua. Barcelona 1998.

“... Tenemos una propuesta de transformación de la Competencia Comunicativa a la Competencia Significativa, pues vemos que la comunicación es apenas una de las funciones del lenguaje (también esta la Cognitiva y la Estética), y que si bien el conocimiento es comunicable, y si bien todo acto de conocimiento individual es un acto social, hay algo de la naturaleza del conocimiento que no se agota en concepto de comunicación. De otro lado esta el hecho estético, cuya especificidad no se constituye por intención de comunicar algo, aunque no la incluya .La significación puede ser entonces, el concepto abarcante”¹³

De acuerdo con esta propuesta, la capacidad ha ser desarrollada en el proceso educativo es la de construir significación a través de los múltiples códigos y formas de simbolizar; donde la significación es aquella dimensión que tiene que ver con los diferentes caminos a través de los cuales todos los humanos llenan de sentido a los signos encontrados en el quehacer cotidiano.

Una competencia tan compleja requiere de muchos ingredientes mezclados, como en las buenas recetas, en los momentos y en las cantidades justas. Es así como se plantea entonces, que la competencia significativa estaría conformada por esos siete (7) ingredientes o competencias más específicas.

a. Competencia Gramatical

¹³ BUSTAMANTE Z.Guillermo. De la Competencia Comunicativa a la Competencia significativa. 1997

Capacidad para el manejo de las reglas sintácticas, morfológicas, fonológicas, que rigen en la producción de los enunciados lingüísticos.

b. Competencia Textual

Mecanismos que garantizan coherencia y cohesión a los enunciados y a los textos. Aspecto estructural del discurso, jerarquías semánticas de los enunciados, uso de conectores, entre otros. Posibilidad de seleccionar según la intencionalidad y las prioridades, diferentes tipos de texto.

c. Competencia Semántica

Capacidad de reconocer y usar los significados y el léxico de manera pertinente según las exigencias del contexto de comunicación.

d. Competencia Pragmática o Sociocultural

Capacidad para reconocer y usar reglas contextuales de la comunicación. Reconocimiento de intencionalidades y variables del contexto, componentes ideológicos y políticos que están detrás de los enunciados.

e. Competencia Enciclopédica

Capacidad de poner en juego los saberes con los que cuentan los sujetos.

f. Competencia Literaria

Capacidad de poner en juego en los procesos de lectura y escritura, un saber literario surgido de la experiencia de la lectura y análisis de las obras mismas y del conocimiento directo de un número significativo de éstas..

g. Competencia Poética

Capacidad de un sujeto para inventar mundos posibles a través de los lenguajes e innovar en el uso de los mismos.

Se concluye que el producto de la combinación de todas las competencias es uno de los aspectos que se logrará fortalecer mediante la Lúdica y la Creatividad en el Área de Lengua Castellana..

4. METODOLOGIA

4.1 TIPO DE ESTUDIO

La presente investigación se inscribe en el paradigma Cualitativa porque la información proviene de entrevistas, con preguntas abiertas, observación participante, documentos entre otros. Está investigación permitirá estudiar un grupo pequeño, en cual es posible la observación directa por parte de las investigadoras. Su función final es la de explicar situaciones analizadas; se enmarca en un proceso holístico ya que el objeto de estudio es considerado como totalidad..

Para cumplir con el proceso de investigación cualitativa, se tienen en cuenta las siguientes etapas básicas:

La etapa inicial de planificación para lograr una visión global de la investigación y reconocer todas las fases siguientes; posteriormente se orienta la investigación de acuerdo a un marco teórico que define los temas, situaciones y problemas por investigar. Como

segunda fase, se realiza el trabajo de campo que corresponde al periodo de recolección y organización de datos. Una vez recogidos los datos, y para comenzar con la tercera etapa, éstos se analizan e interpretan, para llegar a través de un método inductivo, a una conceptualización del problema o situación estudiada. Y por último también es posible que surgen nuevas propuestas a medida que progresa la investigación.

Es una investigación Etnográfica ya que se trabaja con un grupo humano (Etnos) para identificar las características, comportamientos, experiencias y vivencias con el fin de recocer sus expectativas necesidades e intereses.

Esto nos permite enterarnos como se desenvuelven los niños en forma individual y colectiva dentro del aula y fuera de ella, de esta manera podemos detallar con claridad los hechos reales que observamos en los estudiantes; recolectando información a través de distintos instrumentos.

Es propositiva porque a partir del análisis y la información obtenida se realiza una propuesta Didáctico Pedagógica basada en lo Lúdico – Creativo orientada hacia el mejoramiento de la enseñanza de la Lengua Castellana.

4.2 UNIDAD DE ANALISIS Y UNIDAD DE TRABAJO

Unidad de análisis: La población total para la cual se puede si se desea aplicar, los resultados en el presente caso está constituida por la Comunidad educativa de la Escuela Integrada Anganoy, jornada de la mañana.

Se describe así.

Relación con la Institución	Directivo	Docentes	Estudiantes	Padres de familia	Total
Unidad de Análisis	1	10	328	498	837

Unidad de trabajo: **Se compone de la siguiente manera:**

Población	Directivo	Docentes Grado Tercero	Estudiantes Grado Tercero	Padres de Familia Grado	Total
-----------	-----------	------------------------------	------------------------------	----------------------------------	-------

				Tercero	
Muestra	1	2	30	10	43

Criterio para selección de muestra:

- ✓ *Por ser una institución pública.*
- ✓ *La maestra del grado tercero facilita espacios para el desarrollo de la investigación.*
- ✓ *Las actividades Lúdico-Creativas están dirigidas a los niños del grado tercero.*
- ✓ *Los padres como los primeros formadores de los estudiantes.*

4.3 MOMENTOS

Primer Momento

Aproximación y sensibilización de la comunidad educativa a través de una dinámica en la cual se integre la memoria, la concentración, el juego y la expresión corporal.

Segundo Momento

Formulación de preguntas orientadoras dirigidas a estudiantes profesores y padres de familia que permitan dan soporte a la investigación. (Ver Anexos).

Tercer Momento

Trabajo de campo en el cual se aplica las encuestas dirigidas a los estudiantes, entrevistas a profesores y diálogo informal con padres de familia.

Cuarto Momento

Construcción de categorías y subcategorías que permitan registrar, analizar y clasificar la información.

Quinto Momento

Análisis e interpretación de la información para construir la teoría generada del proceso de investigación.

Sexto Momento

Elaboración de la propuesta alternativa con enfoque Didáctico-Pedagógico.

Séptimo Momento

Socialización de los resultados y de la propuesta, dando a conocer así un informe final de todo el proceso investigativo.

4.4 MEDIOS Y TECNICAS PARA RECOLECCION DE INFORMACION

Las técnicas empleadas en la recolección de la información son:

- ✓ *Observación directa a los estudiantes*
- ✓ *Encuesta abierta a estudiantes*
- ✓ *Entrevista abierta a docentes*
- ✓ *Diálogo informal con Padres de familia*
- ✓ *Diario de Campo*
- ✓ *Registro fotográfico*
- ✓ *Registro filmico*
- ✓ *Grabaciones*

5. ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE INFORMACION

A continuación se presentan los hallazgos en torno al tema “Propuesta Lúdico – Creativa para el área de lengua castellana en el grado tercero de básica primaria de la escuela integrada Anganoy” obtenidos a través de testimonios y evidencias de los miembros de la comunidad educativa, especialmente de los niños después de realizar: observaciones, talleres, entrevistas, encuestas, entre otros.

5.1 LOS NIÑOS Y SUS VIVENCIAS EN LA ESCUELA

Los diferentes acercamientos realizados con los niños dejan ver que su aula de clase es un espacio reducido, el cual está afectado por el ruido exterior de los vehículos que transitan por el lugar.

Es necesario anotar que este lugar no es agradable para los estudiantes, ya que no se permite colocar laminas alusivas a los temas que se desarrollan en las diferentes áreas, de igual forma no se puede exponer los trabajos que realizan los niños(as) del grado tercero en mención, debido a que en horas de la tarde y de la noche funciona en las mismas instalaciones el bachillerato y el nocturno respectivamente, algunos de estos estudiantes destruyen este material significativo para los niños.

Además se observa que por falta de espacios amplio y adecuados a las necesidades de los niños(as) los maestros se limitan a dar las clases en un ambiente cerrado, que somete al estudiante a las largas jornadas de trabajo, sin tener en cuenta que “ los niños aprenden no solamente de las enseñanzas del maestro en el aula, sino también de lo que vive en el ambiente escolar” por lo tanto, “la escuela no puede seguir dejando de lado el concepto tan importante como es el de crear un medio adecuado para el desarrollo enriquecedor del proceso de aprendizaje” (DAILEY DE JESUS VERGARA. Alegría de enseñar 4. La ambientación escolar. Pag. 62).

La actitud y la paciencia de la maestra, permite observar que su labor docente esta comprometida con el bienestar de los niños, pues ella acepta con humildad las sugerencias y nuevas propuestas que se dan frente al mejoramiento de las estrategias de enseñanza y aprendizaje dirigidas a los estudiantes en las distintas

áreas, para lograr que los niños(as) asuman con responsabilidad su propio aprendizaje y puedan sentir satisfacción en su formación integral.

Otra actitud que se observa, es la manera como se desea despertar en los estudiantes el interés por dar a conocer a los demás sus testimonios de vida, pero por falta de una estrategia que libere creativamente los pensamientos, sentimientos, ideas del estudiante ha sido limitado el uso de un discurso espontáneo. Es importante “ Desarrollar en cada niño la curiosidad, el ansia de conocer, educar el amor hacia el saber, el interés por la actividad cognoscitiva; constituya una de las tareas más necesarias e importantes de nuestra escuela”(G.I. SCHOKINA. Tratado de pedagogía conceptual. Formación de Valores y actitudes. 1968 pág. 125)

El afán del maestro por cumplir con el desarrollo de unos contenidos, sigue condicionado a seguir unos parámetros tradicionales, colocando en un segundo plano la realidad de los niños(as), inhibiendo su creatividad, su capacidad de comunicarse, sin tener en cuenta que “ El lenguaje posibilita la formación de una conciencia social; su función consiste en asegurar una adaptación común de los miembros de la comunidad a la realidad exterior, permitiendo al individuo actualizar sus conceptos y formular ideas comunes que facilitaran su comunicación” (NOAVES, MANA E. Psicología de la actividad escolar. 1973 Pág. 182).

Desde los primeros acercamientos, se logró observar que los estudiantes demuestran actitudes de afecto, saludan cariñosamente y son amigables con las personas que los visitan. Las relaciones maestra - estudiante dejan notar un gran nivel de confianza y respeto mutuo; como otros valores que no se manifiestan con mucha facilidad. Al respecto CASTAÑO en 1983 aporta: "El hombre necesita auto-realizarse a través de su propio esquema de valores, pero necesita ser aceptado y estimado por la sociedad" (Figura 3)

5.2 EXPERIENCIAS EN LOS TALLERES

En el desarrollo de los talleres previamente planeados se persistió en mantener el interés por un aprendizaje significativo e integral implementando estrategias auto-motivadas donde el niño(a) se acepte como es, pueda trabajar a su ritmo y sobre todo con la intención de no desechar toda la influencia que tiene el contexto donde ellos diariamente interactúan, de hecho fue de gran importancia su cultura donde se trabajó paralelamente con sus temores, deseos, sus diferentes competencias y habilidades en la apropiación del conocimiento haciendo de estos espacios algo divertido, creativo, placentero y dinámico, con el fin de romper los esquemas del Tradicionalismo, reto indudablemente difícil pero no imposible.

Para realizar el análisis de los talleres y hacer un listado de fortalezas y debilidades se inicia con la siguiente pregunta: ¿ Qué frutos se obtiene a través de las actividades artísticas, recreativas, manuales y de producción?

Esta pregunta que en la mayoría de los casos es inexistente para el profesorado, tiene respuestas significativas, de las cuales se deduce su gran importancia..



Figura 3. Aula de Clases. Estudiantes Grado Tercero

De acuerdo con algunas respuestas del texto "La escalera Mágica" (Santillana, Madrid, España) "Muchos son los frutos que de una manera inmediata se obtiene ha través de una actividad manual, creativa y artística constante y bien orientada. He aquí los más importantes:

- ✓ Se ejercita el sentido de la observación.*
- ✓ Se facilita la educación sensorial*
- ✓ Se proporciona agilidad manual*
- ✓ Se estimula la imaginación creadora*
- ✓ Se adquieren hábitos de colaboración y de trabajo de equipo*
- ✓ Se llenan los ratos de ocio con actividades complementarias de la educación integral.*
- ✓ Se aparta a los niños(as) de influencias deformadoras"*

Los conceptos anteriores se constituyen en el ideal de la educación, ya que por su gran extensión tendrían incidencias en todas las áreas, y este es el principal propósito de cada taller que se realizo con los estudiantes del grado tercero,

algunos se cumplirían, otros tan solo hay que seguirlos cultivando. En uno de los talleres titulado "UNA HISTORIA PARA MI PERSONAJE" donde se utilizo material de reciclaje como el papel, se despertó en el niño su curiosidad e ingenio, gracias a los diferentes colores que este brinda. Para el desarrollo de este taller se entrego a cada estudiante el material, donde paso a paso se fueron despejando posibles dudas en cuanto a las actividades planteadas.

La actitud tomada por los niños(as) frente a esta forma de trabajar hace notar que existía falta de iniciativa, ya que la mayoría de ellos esperaban indicaciones precisas para empezar a desarrollar su creación; en algunos se escuchaba ¿Cómo hago? ¡yo no puedo!, pero también habían expresiones como ¡Que bacano! y actitudes de colaboración e imaginación. Este taller aporta al "ingenio colectivo comprendido que se constituye en fuente promotora de nuevos imaginarios que provoquen pasión y deseo por un estilo de vida mejor."(ELEMENTOS CONCEPTUALES PARA LA FORMACIÓN DE DOCENTES. Carlos Guasmayán, Roberto Ramirez. 2000 Pág. 145)

Esta actividad no solo quedo plasmada en un papel para archivar, sino que también cada niño(a) socializó su trabajo, quizá para algunos fue fácil y divertido pero para otros fue una experiencia difícil puesto que se podía notar que no se les ha brindado la oportunidad de compartir sus creaciones y sustentar sus puntos de vista o juicios de valor que sin duda alguna enriquecerían no solo al maestro sino a los demás compañeros. Para comenzar a romper con estos temores en una nueva oportunidad se desarrollo un taller titulado "IMÁGENES

PARA INVENTAR” donde se invitó a niños(as) hacer de una simple imagen de revista una asombrosa historia tanto grupal como individual, pues es necesario que el estudiante asuma retos y trabaje en equipo o en comunidad, así como lo plantea TAYLOR: “el sentido de la creatividad reside en la eficacia de la comunidad” por lo cual es necesario anotar que sin duda alguna el contexto donde los niños interactúan diariamente influye positivamente siempre y cuando el hogar no sea una cárcel para el niño, sino un refugio donde encuentre calor y seguridad, pues bien se conoce que la familia no solo debe ni puede brindar estabilidad económica, sino también estabilidad emocional y de afecto que contribuyen a formar una persona social y con grandes valores que aportarán a su diario vivir y por consiguiente cualquier acontecimiento que suceda o que les agradaría experimentar lo plasman en sus escritos.

Por otra parte, el concepto actual de Escuela y Comunidad hace que su mutua interacción produzca, incluso incidencia en el método de trabajo, aspecto que se tomó en cuenta para hacer el taller: “PASEANDO CONOZCO MI REGIÓN”, que consistió en realizar un recorrido por los sitios de interés de la comunidad de Anganoy como el CAI, la Iglesia, el salón comunal, La pila del Viejo, La piedra de los 100 años, zonas de cultivos; ya que se sintió la necesidad de conocer las facilidades que ofrece el medio donde se encuentra la Escuela.

Este conocimiento serviría para aprovechar los recursos, y en consecuencia hacer de la comunidad una ayuda educativa para la formación de la identidad cultural y contextualizar la educación.

La actividad trajo muchas fortalezas tanto para los estudiantes como para las investigadoras pues provocó sensaciones agradables y permanentes que se traducen en las ideas y apreciaciones de gran contenido y realidad. Al hacer este recorrido los niños se sentían complacidos al mostrar cada uno de los recursos que presentaba su región, e incluso hablaron mucho de las actividades a las que sus padres se dedicaban y a las cuales ellos contribuían a su desarrollo, como lo era el cultivo de papa y maíz y la cría de algunos animales.

Para finalizar con este taller, los niños realizaron cómics donde su propósito era que si alguien los leía sin duda alguna conocería Anganoy y por supuesto querría visitar este lugar. La forma de plasmar esta experiencia les proporcionó a los estudiantes una mayor amplitud de criterio para reconocer el valor de su región y la propia adopción de actitudes culturales y de identidad.

En el mundo infantil siempre existirá fascinación, pues los niños inventan a través de las palabras y los dibujos hermosas narraciones que reflejan la realidad a través de la recreación, es por ello necesario resaltar que siempre el contexto va influir de manera positiva o negativa en sus vidas. La identificación con la cultura se plasma en cada uno de los trabajos de los niños en los cuales la

combinación de diferentes colores, facetas, lugares y personajes permiten conocer su imaginario creativo.

Al realizar estos talleres pretendiendo involucrar no solo la creatividad sino también la lúdica en el aula de clase se desarrolló el taller “EL HECHIZO DE LA NARRACIÓN” donde el juego de voces por medio de una narración llamada “LA SUEGRA DEL DIABLO” logró llamar la atención a todo el grupo y despertar la ansiedad por participar de las actividades del taller, el cual consistía en darle vida a esta historia a través del teatro; se formaron equipos de trabajo donde utilizando el ingenio y la espontaneidad; los niños(as) tomaron implementos que las investigadoras les facilitaron.

Es bien conocido el magnífico efecto pedagógico de la dramatización, aún en el caso de que sea informal e improvisada como lo fue en este taller. La participación activa en la dramatización por parte de los estudiantes dio la oportunidad de presentarse en público y aminorar el nerviosismo, mejoró considerablemente el vocabulario y la expresión en un ambiente de respeto y recreación.

ADOLFO MAILLO en su libro “Introducción a la Didáctica del Idioma”, concede especial importancia a la dramatización; a continuación se transcribe algunos de sus conceptos: “Los ejercicios de la dramatización cubren campos

formativos muy amplios y diversos. Sirven, en primer lugar, para dar vida y relieve a fábulas, anécdotas, relatos de distintas clases, de manera que adquieran vigor nuevo y despierten el interés en los niños”.

“Pero aparte de esta faceta que podríamos denominar, en sentido amplio, literaria, la dramatización satisface necesidades mas profundas. Es como vivir otras vidas, comprender a otros en la dinámica de sus vivencias y de sus motivaciones”.

Una dramatización da lugar a una variedad de actividades como organización del grupo escénico, vinculación con grupos musicales o de baile, poesías, declamaciones, aspectos que se tuvieron en cuenta para esta experiencia por lo cual, en una siguiente oportunidad se realizó el primer encuentro de poesía, donde los niños memorizaron una, aprendieron de ella y dando lo mejor de si participaron en esta actividad.

Se realizó una premiación a los estudiantes que demostraron empeño y dedicación y la estudiante que obtuvo primer puesto participo en el concurso de poesía que se llevó a cabo en la escuela, obteniendo resultados satisfactorios.

Es así, que con estos talleres se reitera la importancia de la lúdica en todas las áreas de estudio como motivación, suplemento o demostración.

Como también se nombro la importancia por llevar a los niños a inclinarse por la investigación se realizo el “MAGICO MUNDO DE LA PREGUNTA”

Al realizar esta actividad con los estudiantes del grado tercero se logra comprender que el aula de clase es un espacio de encuentro para reflexionar, reinventar y construir saberes que buscan acercarlos a la investigación. De hecho, se parte de las experiencias de los niños, quienes a diario realizan preguntas acerca de su vida.

- ✓ *“!Qué quiero ser en más grande!”*
- ✓ *“¡Cómo hago esta tarea?”*
- ✓ *“¿De qué está hecho este vestido?”*

Preguntas tan sencillas como estas empiezan a sembrar un nuevo proceso, en el que pequeñas inquietudes dan paso a que los niños se involucren en el mundo de las hipótesis. Al inicio cuando se habla acerca del taller muchos se sorprenden porque no tenían información acerca de la investigación expresando:

- ✓ *“¿Qué vamos a hacer profe?”*
- ✓ *“¿Cómo hacemos la pregunta?”*
- ✓ *“¿Qué investigamos?”*

En este momento sus diversos comentarios fueron resueltos rápidamente, las investigadoras facilitaron herramientas de trabajo como: lecturas de periódicos, revistas, narraciones e imágenes que observaron detalladamente en forma individual, escuchando expresiones como:

- ✓ *“ve de chévere”*
- ✓ *a voz que te tocó leer”*
- ✓ *“a mi me gusta lo de Montoya”*

Luego escogen el artículo que más les agradó y de esta forma se aventura a jugar con las palabras, a imaginar el tema y crear sus preguntas de investigación en diferentes ciencias que surgieron con base a su curiosidad.

- ✓ *“Los planetas en el espacio”*
- ✓ *“como se hacen las pelotas”*
- ✓ *“fiestas tradicionales o culturales”*
- ✓ *“los juegos electrónicos”*

Todas estas herramientas combinadas al placer por construir son una cosecha que se da desde el inicio del taller.

Después de la lectura minuciosa los estudiantes forman equipos de trabajo para preparar la socialización de sus preguntas con las respectivas respuestas que serán trabajadas por los equipos a través de intercambio e pensamientos, consulta de materiales bibliográficos facilitados por la Biblioteca de la escuela y demás materiales y talentos humanos que pudieran ayudar con este propósito.

Para poder plasmar la temática de cada equipo se realizaron carteleras donde los estudiantes con ayuda de material de reciclaje, recortes de revistas, colores, entre

otros, fueron construyendo el documento utilizando su ingenio y las expresiones como pequeños sabios.

Así se vivencia en un mundo escolar en el que maestro y estudiante enseñan y aprenden un proceso de transformación donde se disfruta todo lo que se hace.

Para finalizar con el taller se filma la socialización del "ENCUENTRO MAGICO DE LA PREGUNTA" en el cual los estudiantes dieron lo mejor ante los compañeros que los visitaron y compartieron la experiencia.

Todos participaron de forma activa, pero unos se caracterizaron por los dibujos originales, por ejemplo, "la representación de los carnavales" en la cual se notaron caras muy bien pintadas y de colores llamativos que reflejan la alegría y la identificación con la cultura; otras eran reflexivas en las cuales se trataban temas como:

"El deporte y la recreación" la cual llevaba como mensaje "Di no a las drogas y si al deporte; mantener una buena salud te hace feliz".

Estas carteleras permiten conocer el pensamiento del niño(a); su forma de ver la vida que se debe enriquecer desde el aula como persona capaz de opinar, conocer la realidad de su mundo, de reflexionar y proponer soluciones a sus dificultades comprendiendo que se puede disfrutar de la vida a medida que va creciendo como

un buen ser humano. En este festival de la pregunta se conocieron las emociones de los niños(as), aunque al principio algunos de ellos no querían participar en la actividad cuando observaron el trabajo; la preparación, el entusiasmo de sus compañeros se unieron a ellos presentando unas maravillosas producciones.

Para finalizar esta maravillosa actividad se premio a cada equipo de trabajo y a la profesora con una medalla la cual recibieron orgullosos, porque estamos seguras de que esta experiencia aportó mucho a su formación personal e integral.

La investigación es una puerta de entrada que permite la exploración de las cosas que nos rodean , además de conocer las emociones, las pregunta que cada quien tiene frente a la vida, los sueños y temores. En pocas palabras llevar a conocer el ser interior de cada estudiante es el punto de partida para cualquier transformación, porque hace evidente lo que esta implícito, por eso contagiarse con la alegría de soñar de los niños(as) y la inocencia que cada corazón guarda nos permite reconocer que debemos valorar el mundo infantil en el que se encuentran.

CUADRO 1: CATEGORIAS Y SUBCATEGORIAS

¿ QUÉ OPINAN LOS NIÑOS?

CATEGORIAS	SUBCATEGORIAS	CODIGO	TESTIMONIOS Y EVIDENCIAS
<p>Te sientes bien en el salón de clases</p>	✓ Bien	E1	<p>Bien porque es algo grande</p>
	✓ Bien	E2	Muy bien porque me gusta.
	✓ Me gusta		
	✓ Bonito	E3	Me siento bien porque es bonito.
	✓ Aprendo		
	✓ Me gusta	E4	Bien porque me gusta aprender mucho.
	✓ Una casa	E5	Me siento bien como en mi casa.
	✓ Me gusta	E6	Bien, me gusta estudiar.
	✓ Alegría		
✓ Enseñan.	E7	Siento alegría porque aquí enseñan a leer y a escribir.	
✓ Divertido			
✓ contento	E8	Bien los maestros dan clases divertidas y estoy contento.	

CATEGORIAS	SUBCATEGORIAS	CODIGO	TESTIMONIOS Y EVIDENCIAS
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Hacer tareas</i> ✓ <i>Escuchar</i> 	E9	<i>Puedo hacer tareas y escuchar.</i>
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Profesora buena</i> 	E10	<i>Bien, tengo una profesora buena.</i>
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Feliz</i> ✓ <i>Aprendo</i> 	E11	<i>Feliz porque aprendo mucho.</i>
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Regañan</i> 	E12	<i>Más o menos, me regañan mucho.</i>
<i>Disfrutas las actividades de Español y Literatura.</i>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Divertidas</i> ✓ <i>Dibujamos</i> ✓ <i>No, clases aburridas</i> ✓ <i>Juegos</i> ✓ <i>Divertidos</i> ✓ <i>Me gusta aprender de las actividades.</i> ✓ <i>Enseñan a leer</i> ✓ <i>Clases racionales</i> 	E1	<i>Si es divertido y muy importante.</i>
		E2	<i>Si porque hacen dibujar.</i>
		E3	<i>No, dan muchas clases aburridas.</i>
		E4	<i>Las profes hacen juegos divertidos.</i>
		E5	<i>Me gusta aprender Español y son bonitas las actividades que nos dejan.</i>
		E6	<i>Nos enseñan a leer.</i>
		E7	<i>Las clases son racionales.</i>

CATEGORIAS	SUBCATEGORIAS	CODIGO	TESTIMONIOS Y EVIDENCIAS
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Divertido ✓ Estudiar, aprender ✓ Dibujar ✓ Nuevos saberes 	E8	Si, uno tiene que estudiar, dibujar y aprender nuevas cosas, como leer es divertido.
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Es feo 	E9	No, porque es feo todo.
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Buenos recuerdos 	E10	Uno se acuerda de muchos recuerdos cuando se hace de noche y uno quiere llegar rápido a leer.
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Nuevos recorridos 	E11	Las profesoras nuevas nos llevan a recorrer a Anganoy.
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aburrida 	E12	No, son aburridas las clases.
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aprende ✓ Lee y escribe de corrido. 	E13	Si, uno aprende mucho y lee y escribe de corrido.
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Innovaciones de profesores 	E14	Bien las profesoras llevan nuevas cosas.

<i>CATEGORIAS</i>	<i>SUBCATEGORIAS</i>	<i>CODIGO</i>	<i>TESTIMONIOS Y EVIDENCIAS</i>
Lo que más te gusta hacer con tu familia	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Leer ✓ Escribir 	E1	Leer y escribir porque ellos me ayudan. Mi papá me cuenta muchos cuentos y es chévere y mi mamá me hace dictados.
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Jugar ✓ Compartir ✓ Pasear 	E2	Pasear y jugar todos los domingos para compartir con mis hermanos a todas las partes donde nos llevan.
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Actividades escolares ✓ Aprender ✓ Conocer. 	E3	Las actividades de matemáticas y ciencias naturales porque mis padres me ayudan y enseñan a conocer cosas del campo y es muy bonito.
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conversar ✓ Estar juntos ✓ Escuchar mutuamente 	E4	Me gusta estar con ellos juntos todos porque así podemos conversar y ellos me escuchan y yo también.
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reír ✓ Ver televisión ✓ Reunirnos 	E5	Reír porque mi familia es alegre y chistosa y nos reunimos a ver televisión y películas.

<i>CATEGORIAS</i>	<i>SUBCATEGORIAS</i>	<i>CODIGO</i>	<i>TESTIMONIOS Y EVIDENCIAS</i>
Actividades que te diviertes realizando.	✓ Escribir	E1	Me gusta mucho escribir y escuchar música d.000e Shakira.
	✓ Escuchar música		
	✓ Artes	E2	Me divierten mucho las artes, nos hacen dibujar.
	✓ Hacer dibujos		
	✓ Estar en familia	E3	Me gusta esta en familia porque es importante y los quiero.
	✓ Leer		
	✓ Lindo aprender	E4	Leer porque es bueno y aprender es lindo.
	✓ Jugar divierte		
✓ Compartir con lo otros.	E5	Es divertido jugar con los amigos y compartir con ellos.	
✓ Ver televisión.	E6	Ver televisión es bien vacano ya que uno ve una cosa y otra y muñecos.	
✓ Leer de corrido.	E7	Me gusta leer porque puedo y leo de corrido.	
✓ Escribir dictados	E8	Escribir del libro dictados porque mejoro la letra.	

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Leer, escribir ✓ Escuchar música. 	E9	Leer así no me equivoco y leo rápido, escuchar lindas canciones, escribir del libro.
--	--	----	--

<i>CATEGORIAS</i>	<i>SUBCATEGORIAS</i>	<i>CODIGO</i>	<i>TESTIMONIOS Y EVIDENCIAS</i>
Lo que quiero aprender en el área de Lengua Castellana	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Leer ✓ Escribir ✓ Aprender saberes. ✓ .aprender a jugar ✓ exponer en el tablero. ✓ Ser un escritor ✓ Dibujante ✓ Dictados ✓ Escuchar ✓ crear 	<p><i>E1</i></p> <p><i>E2</i></p> <p><i>E3</i></p> <p><i>E4</i></p> <p><i>E5</i></p>	<p>Quiero aprender a leer y escribir mejor cuentos y dar buenas respuestas al igual que muchos saberes.</p> <p>Aprender a jugar para que las clases sean bonitas y exponer uno por uno en el tablero.</p> <p>Poder ser un escritor de cuentos.</p> <p>Escribir dictados así uno sabe todo de memoria todo.</p> <p>Escuchar a los demás con atención y crear dibujos distintos.</p>

5.3 ¿ QUÉ OPINAN LOS NIÑOS?

Proponer actividades infantiles que despierten el interés en los niños (as) para crear y descubrir jugando, ha sensibilizado al docente a utilizar el juego para enseñar a los estudiantes los temas de una manera amena y recreativa donde ellos conocen el mundo en que viven.

El ambiente escolar es un factor que incide en el desarrollo de la creatividad y las potencialidades del niño. El aula de clase se convierte en un espacio donde el estudiante comunica todo lo que siente y piensa, de aquí la importancia del como se sienten en este espacio, frente a esto los niños manifiestan que sienten alegría porque no solo aprenden a leer y escribir, sino también se divierten y están contentos como en su casa ya que su maestra le brinda afecto, confianza y les proporciona responsabilidades”

✓ *“Me gusta porque además de aprender a leer bien me divierto”*

Es así como los estudiantes se convierten sin duda alguna en un factor motivador en la vida del docente, puesto que son ellos quienes más se preocupan por aprender y el maestro se ve obligado a crecer como un verdadero profesional; ese pedir constante de los estudiantes es uno de los más grandes apoyos dentro de la labor de los maestros.

Los niños (as) son activos, dinámicos y creativos, es por eso importante proponerles actividades en las cuales disfruten y tomen el desarrollo de cada una de las clases de Español y Literatura no simplemente como un contenido memorístico sino como un espacio en el que van a aprender jugando. Los niños expresan que las clases de Español y Literatura son divertidas e importantes para ellos porque los hacen dibujar, les enseñan a leer y son clases racionales pero que algunas clases son aburridas.

✓ *“Las profes hacen juegos divertidos”*

✓ *“Me gusta aprender español y son bonitas las actividades que nos dejan”*

Con relación a lo anterior es importante señalar la alegría que el maestro debe brindarle al estudiante para transformar en ellos esas actitudes pasivas que no les permite manifestarse.

Al iniciar los talleres con los niños se observó poca iniciativa ya que la mayoría de los niños esperaban indicaciones precisas para empezar a desarrollar las actividades, lo que impidió su espontaneidad en el momento de plasmar con sus palabras toda la imaginación en cada uno de sus escritos. Aspectos negativos que se fueron superando a medida que se trabajó con una estrategia diferente donde el niño(a) es un participante activo que libera su ingenio para dar rienda suelta a su originalidad aprovechando al máximo sus habilidades, actitudes y aptitudes que

lo llevan a proponer nuevas alternativas. Esta nueva propuesta se convirtió en instantes satisfactorios para los niños por eso manifiestan que disfrutan las actividades con las profesoras nuevas

✓ *“ellas nos llevan a aprender nuevas cosas y nos hacen hacer recorridos por Anganoy”.*

“La escuela transforma la vida del estudiante, por eso comprender su realidad, sus debilidades, intereses, deseos y sueños permiten al maestro generar un cambio para facilitar su actuación dentro de una comunidad” (ALEGRÍA DE ENSEÑAR Pág. 29)

Cuando se habla de conocer al niño, no solo se refiere a conocerlo dentro del aula de clase sino involucrarse con sus deseos, sueños, expectativas y actividades que se divierte realizando, puesto que ellos prefieren algunas actividades en su tiempo libre, por ejemplo para algunos niños es divertido escuchar música, escribir cuentos, dictados para mejorar su letra, leer textos para mejorar su aprendizaje.

✓ *“Me gusta mucho escribir y escuchar música de Shakira”*

✓ *“Escribir del libro dictados porque mejoro la letra”*

✓ *“Leer porque es bueno y aprender es lindo”*

Mientras que otros prefieren los juegos con amigos y padres, porque logran compartir buenos momentos con ellos; y a otro pequeño grupo le gusta estar en familia mirando televisión escuchando las narraciones de sus padres o ayudándolos en sus actividades laborales.

CUADRO 2: CATEGORIAS Y SUBCATEGORIAS

“UN DIALOGO CON LOS MAESTROS”

CATEGORIAS	SUBCATEGORIAS	CODIGO	TESTIMONIOS Y EVIDENCIAS
<i>Estrategias que fortalecen las capacidades creadoras</i>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guías de trabajo ✓ Libros de Español. 	P1	<i>Importante tener en cuenta las guías de trabajo y libros de Español que ayudan al niño a opinar.</i>
<i>El juego en las actividades del niño.</i>	✓ Campeonatos deportivos.	P1	<i>El juego esta involucrado en los campeonatos de fútbol en los que participan todos los estudiantes.</i>
	✓ Desfiles de inauguración	P2	<i>Al realizar desfiles en donde se integra el grupo.</i>
	✓ Campeonatos deportivos	P1	<i>Algunas veces en los campeonatos deportivos se comparte con ellos.</i>
<i>El maestro involucrándose en el juego de los niños</i>	✓ Clases de Educación Física.	P2	<i>Se les da clases de educación Física cuando se terminan con las otras actividades.</i>
		P3	<i>Se a tratado de acondicionar el patio para hacerlo jugar con el “bombón” y la “semana”</i>
CATEGORIAS	SUBCATEGORIAS	CODIGO	TESTIMONIOS Y EVIDENCIAS
<i>Lúdica y Creatividad en el área de Español y Literatura</i>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lectura de cuentos ✓ Proyectos. 	P1	<i>Para desarrollar la lúdica y la creatividad en las actividades de Español y Literatura se hace la lectura de cuentos cortos y se trabajan</i>

Concepto de Lúdica y Creatividad	✓ Dictados.	P2	con proyectos de interés del niño Realizo dictados que mejoren la letra.
	✓ Crear ideas ✓ Diversión.	P1	Crear nuevas ideas. La lúdica es el juego para divertirse.
	✓ Atreverse a lo nuevo ✓ Aprendizaje	P2	Atreverse a buscar nuevos proyectos y lograr un mejor aprendizaje.
	✓ Recrearse ✓ Indisciplina.	P3	El juego es para recrearse sin llevarlo a la indisciplina.
Proponiendo clase Lúdico Creativas	✓ Rescatar la tradición	P1	Rescatar la tradición y lo propio de la vida cotidiana del alumno.
	✓ Fortalecer la Lecto - Escritura	P2	Invitar a los padres a reforzar la Lecto - Escritura contando cuentos.
	✓ Recursos del medio para recrear	P3	Utilizar todos los recursos del medio para recrear.

5.4 UN DIALOGO CON LOS MAESTROS

La creatividad florece cuando las cosas se hacen con placer, cuando los niños aprenden de una forma creativa y desarrollan cada una de sus actividades con alegría y no se preocupan tanto por el tiempo y el cumplimiento de un plan de clases. (Figura 4)

Sensibilizar a los maestros hacia actitudes innovadoras, investigativas, no es un imposible; es al contrario lo que debe constituir la verdadera dinámica del dialogo. Cuando se inicia el trabajo de campo en la Escuela Integrada Anganoy, los profesores toman diferentes actitudes cuando se plantea la propuesta de implementar estrategias para desarrollar actividades en el área de Lengua Castellana, frente a esto algunos de ellos expresan:

✓ *“no tengo tiempo y además ¿ustedes van a venir a dictar las clases todos los días?*

Se explico la finalidad del trabajo investigativo y algunos demostraron poco interés y compromiso por innovar

✓ *“ con esto los niños siempre se distraen y no se sigue la guía”;*



Figura 4. La Maestra comparte con los estudiantes.

En cambio a otros profesores les aprecio interesante la propuesta en el sentido que es un aporte hacia un nuevo estilo en educación

✓ *“es muy interesante el trabajo que ustedes plantean, como otros aportes que han hecho estudiantes de la universidad en diferentes áreas”*

En especial intereso al grupo investigador la opinión de la profesora del grado tercero, quién participó activamente en los distintos talleres desde un inicio estuvo dispuesta a colaborar, pues a medida que se le plantea la propuesta y se dialoga acerca del trabajo que se va a realizar con los niños (as), no duda en abrir espacios para desarrollar las diferentes actividades, en ocasiones afirmaba

✓ *“cada día se aprende cosas diferentes sobre todo cuando se comparte con personas que pueden aportar ideas que a uno como docente lo motivan a no quedarse siempre en lo mismo”.*

Con relación a lo anterior se cita a ERNESTO SÁBATO : “sabio no es quien se llena de información, sino quien sospecha que mucha le falta por conocer y que solo puede conocer en interacciones con los otros”.

Al hablar con los maestros acerca de las estrategias que fortalecen las capacidades creadoras del estudiante ellos expresan que es importante tener en cuenta las guías de los libros de Español ya que estas ayudan al niño(a) a tener capacidad de

responder y a opinar con sus propias ideas, dejándolo así crear dibujos en un tiempo limitado para cada actividad.

Lamentablemente aún se tiene esa concepción de que es necesario trabajar con el texto guía y someter de esta manera al estudiante a desarrollar actividades que se limitan a una pregunta o respuesta cerrada, que pocas veces dan lugar a las opiniones; por esta razón los niños afirman que aquello que más le gusta es dibujar, colorear, y es en verdad una de las formas que ellos buscan para expresarse. De esta manera la lectura, la escritura para crear e inventar, fábulas, cuentos, y otras narraciones que desbordan esas ideas curiosas del niño(a) pasan a un segundo plano. Al respecto se cita a Carlos Jiménez "Muchas cartillas se basan en el convencimiento de que al niño hay que deletreárselo todo repetidamente sin permitir que cruce los límites de la imaginación para llegar al mundo de la fantasía"

Una de las debilidades que se identificaron al momento de iniciar los talleres con los niños(as) del grado tercer fue la dificultad de expresión y producción de sus discursos, la falta de ese placer por leer y plasmar sus ideas ocasionando que la comunicación dentro y fuera del aula de clase no sea eficaz, un aspecto importante así como lo plantea MORA SIERVO "La lengua se enseña esencialmente para que los alumnos aprendan a utilizarla como medio para la comunicación. Teniendo

como meta capacitar a los chicos para que puedan decir en forma clara lo que necesitan expresar cuando hablan y escriben”.

La búsqueda de estrategias para la enseñanza del Español y Literatura deben encaminarse a brindar espacios para que el estudiante descubra sus habilidades para la danza, el teatro, la música, la declamación, la escritura para que su vida sea una aventura creativa, así como lo afirma la psicóloga TERESA AMABILE “Los maestros deben proporcionar ambientes donde el niño sienta el deseo, el impulso de explorar, de descubrir, de probar, de experimentar formas diferentes de manejar y mirar las cosas”.

El ingrediente que debe caracterizar toda experiencia que viven los estudiantes es la alegría del juego que permite al niño(a) participar, impulsar y colaborar en todas las actividades fuera y dentro del aula. La lúdica se ha implementado en las escuelas solamente como una herramienta indispensable en las horas de descanso o simplemente como un deporte competitivo, sin darse cuenta que el niño(a) puede jugar con sus fantasías, narrar y producir acciones espontáneas y significativas para su vida.

El juego en las actividades que se realizan en la escuela expresan algunos profesores: esta involucrado en los campeonatos deportivos donde los niños se entusiasman por participar, realizar desfiles con sus equipos para llegar así a

ganar o perder al final de una jornada deportiva. Es importante destacar estas actividades que planea el docente para permitir que el estudiante explore un mundo diferente con la posibilidad de vivir intensamente sus emociones proyectando en el niño el espíritu por el deporte para su sano crecimiento físico y emocional,, sin olvidar que es una competencia sana en la cual prevalece un sentimiento de cooperación y trabajo en equipo mas que de competición.

Los conceptos que define la Lúdica no solo se refieren a una practica física, sino que van más allá, esta busca inventar alternativas nuevas a situaciones determinadas en los cuales la inteligencia y la imaginación son elementos que le brindan al niño ese afán de crear y apropiarse de su conocimiento transformando su realidad continuamente.

Las actividades que se desarrollan en el área de Lengua Castellana deben tener ese toque fantástico de la riza, el teatro, la danza, la música que ayuda sobre todo al niño a que se enamore, disfrute y goce de las cosas que hace; cuando a los niños(as) se les facilita el mejor material para trabajar como es la imaginación son ellos quienes desbordan con su ingenio cada taller imprimiéndole humor y una nueva forma de aprender jugando convirtiendo el aula de clase en un espacio donde el niño se desenvuelve libremente.

Al compartir experiencias con los profesores y los estudiantes se puede destacar ese trabajo que ellos han realizado al pintar en el patio de la escuela juegos tradicionales para que los niños se diviertan en el recreo, pero al mismo tiempo no

existe una participación o acompañamiento del profesor a sus estudiantes, por eso es importante el aporte de MILVIA MUÑOZ MARTINEZ "Al interactuar en otro ambiente distinto aula de clase se posibilita una interrelación que va a lograr una mayor confianza y empatía sentimental entre maestro y estudiante, donde la base primordial es aprovechar estos espacios lúdicos de los cuales el niño abre su corazón y libera esa alegría por aprender".

La lúdica propicia momento donde los profesores pueden ingresar al mundo del niño para que o se sienta a gusto, aprenda a tomar decisiones y busque alternativas nuevas para inventar con las palabras y jugar con el lenguaje, rompiendo de esta forma con esa pedagogía tradicional y posibilitando al maestro al desafío de gritar por fin "Eureka" al considerar las ingeniosas ideas de esos pequeños que van a ser más creativos y productivos así como lo cita DANIEL GOLEMAN "la habilidad de ver las cosas de una manera nueva es de vital importancia para el proceso creativo; y radica en las ganas de cuestionar cualquier supuesto.

Por otra parte los profesores proponen que la creatividad esta relacionada con la producción de algo nuevo, atreverse a explorar y proponer proyectos innovadores.

- ✓ *"crear nuevas ideas"*
- ✓ *"atreverse a buscar nuevos proyectos"*

acerca de la lúdica ellos expresan

- ✓ *“es un juego que se emplea para divertirse”*
- ✓ *“ es un juego para recrearse sin llevarlos a la indisciplina”.*

Esa lluvia de ideas permite invitar a los profesores a colocar en acción cada uno de estos originales pensamientos, pues los maestros también deben tener una visión revolucionaria que la pueden aplicar a cada cosa que realizan con los niños(as) llevándolos a fortalecer sus habilidades comunicativas ya que en esas mentes curiosas se puede encontrar a los escritores, pintores, periodistas, entre otros de un futuro. De igual manera es necesario que los maestros reconozcan el valor cultural de nuestra tradición de las leyenda, mitos como ayuda para proponer nuevas ideas que mejore el nivel de producción que tiene el niño lo cual le permite explorar contextos para conocerse y reconocerse.

Para desarrollar la Lúdica y la Creatividad en las actividades en el área de Español y Literatura los maestros manifiestan:

- ✓ *“es importante la lectura de cuentos cortos y el trabajo con proyectos”*

otros aportan

- ✓ *“ se realizan dictados de lecturas que mejoran la forma de escribir del niño”.*

La directora expresa que cada año escolar se trabajan con temas distintos,

✓ *“en este año estamos trabajando con el tema de la poesía”.*

En la educación primaria no se debe insistir en la gramática implícita a la lengua o a los dictados tradicionales, porque se trata de aprender a pedalear sin que el niño tenga que saber el por que el pedal hace girar a la rueda; lo más importante en los peldaños de la pirámide escolar es la liberación de la palabra el fortalecimiento de su competencia comunicativa para luego acceder a la necesidad de leer y escribir.

Los maestros proponen que para ligar la lúdica y la creatividad en el área de Español y Literatura se debe comenzar rescatando las vivencias de la cotidianidad, invitar a los padres a fortalecer desde la casa los procesos lecto escritores y utilizar los recursos del medio para crear.

Cuando es posible una mayor y mejor interacción en el mundo infantil cada mañana al ingresar al aula de clases el niño va a olvidar la represión y el autoritarismo comenzando su día con una pregunta para crear ¿ Qué aprendí de nuevo hoy? Y el maestro estará dispuesto a brindarle espacios para construir un aprendizaje significativo.

La expresión imaginativa, la afectividad lleva sobre ruedas a la creatividad y brinda cinco ingredientes para inventar, como lo son el goce, la alegría, el ingenio,

el placer, el humor, Así que vamos profesores y estudiantes a desarrollar el espíritu creativo.

5.5 UN ENCUENTRO CON LOS PADRES

Los padres y madres pueden sacar el mayor provecho del tiempo que pasan junto a sus hijos, ayudándolos a convertirse en individuos felices adaptados a la sociedad. Si se despierta en ellos el amor por las situaciones de aprendizaje y se les enseña a desarrollar sus habilidades comunicativas, el niño comprenderá que aprender es divertido y que a través de la creación y el juego se sentirá estimulado para transformar su mundo, elaborar hipótesis y realizar descubrimientos vaya donde vaya.

Los padres desempeñan un rol fundamental en la construcción del proceso creativo en sus hijos, pues desde el momento en que el niño(a) es concebido percibe las emociones de sus padres y a medida de su crecimiento manifiesta a través de los juegos su afectividad, la imaginación y el lenguaje toman un sentido lúdico, ellos disfrutan de las historias que les narran adquiriendo la capacidad de aprovechar todo lo que escucha para producir sus escritos y expresarlos con facilidad a los demás.

Por esta razón si no existe afectividad y amor en los procesos de desarrollo humano no cabe la posibilidad de ser creativos. Es necesario que los niños

interactuen en un ambiente en el cual las relaciones entre padres e hijos sean de aceptación, cariño, ternura y que propicien una comunicación asertiva y de confianza al interior de la familia, porque son precisamente los padres los primeros formadores y quienes orientan sus actitudes hacia las diversas experiencias que los rodea.

Algunos padres expresan que teniendo en cuenta la situación del País, ellos quieren que sus hijos se eduquen y aprendan algún oficio para que aporten económicamente en el hogar.

- ✓ *“Lo más importante es que mi hijo se eduque”*
- ✓ *“Que estudie para que consiga un oficio”*
- ✓ *“Ahora como está la situación que salga de estudiar y aporte en la casa”*

La mayoría de los padres de los estudiantes del grado tercero trabajan para llevar cada día el sustento a su familia, algunas de ellas son de bajos recursos económicos y su nivel educativo ha alcanzado la básica primaria, otras hogares carecen de la figura paterna y las madres solteras quienes por medio de sus oficios como (muchachas del servicio domestico, lavanderas, entre otros), tienen esa responsabilidad de encargarse de los gastos en la casa. Las relaciones intrafamiliares en cada hogar son diferentes en algunos existen continuos conflictos continuos y en otros se convive con amor y afectividad. Los padres están pendientes de la educación de sus hijos.

La comunicación familiar es indispensable para el crecimiento personal, esto lo concibe DANIEL GOLEMAN "cuando en el ambiente familiar se desarrollan los procesos comunicativos entre el niño, la madre y su padre se fortalecen las experiencias lúdicas y el acto creativo"

Al dialogar con los padres acerca de las actividades que comparten con sus hijos algunos de ellos expresaron:

- ✓ *"Mi tiempo es escaso y llego muy cansado"*
- ✓ *"Me gusta que mis hijos aprendan lo del campo, por eso los llevo a trabajar conmigo "*
- ✓ *" El domingo mi mujer y yo sacamos a los niños a pasear"*
- ✓ *"Mis hijos y yo miramos los partidos en la televisión"*

Los padres a causa de sus intensas jornadas de trabajo llegan cansados y su tiempo es limitado para compartir con sus hijos, esto permite conocer que muchos de los niños(as) llegan en diferentes ocasiones sin las tareas completas porque sus padre no pueden dedicar un momento para orientarlos, para otros en cambio es indispensable enseñarles a conocer la agricultura proyectándolos de esta forma hacia un futuro. En otros grupos familiares el domingo se convierte en un día de unión familiar.

A pesar del duro trabajo cotidiano algunos padres dedican espacios con sus hijos en los que se favorece la interacción comunicativa con la familia, los niños(as) participan de las actividades de sus progenitores quienes los educan en valores

como el respeto, la responsabilidad y el amor por si mismos y su cultura para que ellos conozcan su tierra; una actitud que se manifiesta cuando se realiza el recorrido por Anganoy y los estudiantes explican con propiedad lo que han aprendido, esto va descubriendo de alguna manera las habilidades del estudiante “como arquitectos del ambiente en el hogar, los padres pueden exponer a los hijos una variedad de materiales y experiencias, de modo que pueda surgir la inclinación natural del niño, investigando un interés propio” GOLEMAN. DANIEL

Todos los espacios que el niño logra disfrutar con los padres, abuelos, hermanos y tíos propician el diálogo y buscan un acuerdo que fortalece la convivencia familiar y permite que los integrantes se sientan seguros compartiendo sus vivencias cotidianas.

Por otro lado, también hay una minoría de niños(as) que no pueden tener una relación agradable con sus padres a causa del trabajo y otras situaciones que se reflejan en el aula de clase, pues los estudiantes expresan fácilmente sus sentimientos y en ocasiones llegan llorando, asustados por lo que ha percibido en el hogar; son estas circunstancias las que no permiten en el niño(a) disfrutar de su aprendizaje, las discusiones entre los miembros de la familia, la falta de alimento, entre otros, los desmotivan y los sumergen en un mundo de tristeza causado por la presión de la sociedad que afronta una crisis económica y de valores. Así lo considera ANN LEWIN “la sociedad no esta en sintonía con lo que un niño necesita para crecer sanamente. Es pertinente encontrar nuevas formas que hagan

crecer a los niños enteros en las que florezca la creatividad y que dejen que la infancia vuelva a ser infancia”.

La familia como constitución fundamental de la sociedad y como primer participante en la escuela debe atender no solamente las necesidades básicas de los niños y las niñas, sino además entregar buen trato, dejar atrás los castigos físicos que perturban la mente del niño(a) y brindarle cariño y respeto. Del mismo modo es importante que los padres reconozcan las diferencias con sus hijos buscando acuerdos para dar seguridad y confianza.

Los padres acompañan y aportan a sus hijos alternativas para solucionar sus pequeñas dificultades y apoyarlos en sus grandes triunfos, al escucharlos comentar acerca de los temas conversan con sus hijos se destacan la responsabilidad de la escuela, las noticias de la televisión, el respeto a las costumbres de la gente de Anganoy y lo que quieren ser en un futuro. Es fundamental resaltar que las familias de Anganoy poseen una cultura la cual educan en los niños(as) para que ellos respeten y participen activamente en cada fiesta que se celebra.

Este contexto que vive el niño(a) lo entusiasma, lo hace colaborar ya que siente el respaldo e integración de toda su comunidad dando paso a un ambiente en el cual se olvida por un instante de los conflictos, así se observó en el programa del día

de la madre en el cual los niños(as) fueron protagonistas mediante las palabras, la danza moderna, las caricias, los abrazos de una fiesta en la que se estrecharon lazos de amistad, donde los padres de familia se alegran del esfuerzo de sus hijos por darles lo mejor. Este afecto revitaliza el potencial creativo del niño por eso es pertinente mencionar a TERESA AMABILE quien expresa “en los niños es evidente su sensibilidad especialmente hacia sus padres y aquellos que los rodean, de esta manera ellos buscan que los demás también saquen a flote sus afectos y compartan juntos sus deseos”.

La profesora del grado agrega:

- ✓ *“la comunidad de Anganoy se caracteriza por la participación y organización de las diferentes fiestas de la comunidad y de la escuela como el día del niño”*

De igual manera la directora expresa:

- ✓ *“Siempre se trata de organizar un buen programa aunque los recursos económicos son muy pocos”.*

Los espacios en los que interactúa el niño(a) se deben aprovechar al máximo para la enseñanza del lenguaje porque es aquí donde él utiliza un discurso espontáneo que se convierte en un saber previo para la construcción del aprendizaje; el estudiante es ante todo un reflejo de su vida cotidiana y de la cultura en la cual fija su identidad como persona. Los lineamientos curriculares reafirman a lo anterior “la escuela es entendida como un espacio (que no necesariamente es la planta física) en el que los estudiantes, docentes y la comunidad constituyen

proyectos comunes; sino que alrededor de ellos se desarrollan saberes culturales, competencias, intereses y la construcción de formas de interacción que juegan un papel imprescindible en la definición de las practica educativas”

En este sentido surge la necesidad de conocer las vivencias cotidianas del niño(a) y para tal fin se pueden observar dibujos y escritos que tratan de describir la responsabilidad que abarca a su vida infantil, los problemas en casa y la violencia es en ese momento cuando el maestro debe ser un amigo que ayude a crear alternativas de felicidad.

Los padres conocen a sus hijos por esta razón algunos piensan que las habilidades que tienen para el fútbol los distraen de su estudio y esta actitud puede ser una forma de reprimir los sueños del niño.

El maestro en la escuela de alguna manera limita la originalidad del niño ordenándole unas pautas rígidas a seguir, que encasillándolos a todos como si pensaran y fueran hábiles para las mismas actividades, no cabe la posibilidad de la diferencia de ideas pues unos desean escribir otros quieren pintar por eso conocer las habilidades del estudiante va generando una propuesta de trabajo en la que los docentes y padres puedan abrir espacios donde ellos coloquen sus manos a la obra, planteen sus hipótesis y vayan adquiriendo responsabilidades.

“El beneficio de liberar las habilidades de las personas crea una independencia en ellas, estas dispuestos a correr riesgos y tener el valor a intentar algo que nunca se ha hecho antes” DANIEL GOLEMAN.

Las sugerencias que los padres realizan con relación a las clases se refieren al aspecto académico, al mejoramiento de la lectura y la escritura, ellos opinan que es necesario hacer ejercicios para mejorar la letra o para la lectura rápida, que los campeonatos no alteren las actividades escolares mientras que otros expresan:

✓ *“ De un tiempo para acá los niños hacen cosas bonitas como esas carteleras para exposición a los niños de la escuela, les prestaron para la casa algunos libros para que ellos lean”*

También destacan la amabilidad y la entrega de las maestras que apoyan a los niños en todo:

✓ *“Ustedes y la profesora Alicia quieren y son muy buenas con los niños”*

Para concluir surge un reto entre padres y maestros donde establecen una acción comunicativa en la que están llamados a enseñar al niño desde el placer y el deseo que fortalecen su mundo combinando diversas formas de aprendizaje de tal manera que se busquen los ingredientes esenciales. Aquello que se enseña en el aula sea de verdadero interés y agrado al educando y el conocimiento extra- escolar sea tomado como un contenido que forme integralmente, donde las nuevas

generaciones comprendan a la sociedad como un mundo en el que hay oportunidad para una educación humanizante, creativa y lúdica alimentada de saberes y curiosidades.

De aquí la conclusión pedagógica sobre la necesidad de ampliar las vivencias de los niños(as) y convertirlas en algo satisfactorio, para despertar su creatividad.

Al respecto Vigotsky plantea “Cuanto más vea, oiga y experimente el niño, cuanto más aprenda y cuantos más elementos reales disponga en su experiencia, más productiva resulta la actividad de su imaginación”.

HACIA LA LUZ DE LA IMAGINACION



VOLAR POR EL MUNDO DE LA FANTASIA
ES SOÑAR CON UN NUEVO DÍA"
COMY'K

6. PROPUESTA DIDACTICO PEDAGOGICA

1. TITULO "HACIA LA LUZ DE LA IMAGINACION"

2. PRESENTACION

Esta propuesta se basa en la Lúdica y en la Creatividad y se concreta en la presentación y ejecución de talleres en los cuales se involucrará a los estudiantes, profesores y en menor grado a los padres de familia para hacer del espacio educativo un instante significativo de construcción de conocimientos que hagan posible el desarrollo del pensamiento creativo del niño(a).

El objetivo de los talleres es fortalecer aspectos de gran importancia en el estudiante como el desarrollo de habilidades comunicativas "leer, escribir. Escuchar, hablar" partiendo de las experiencias y preconceptos que manejan los educandos para despertar su imaginación, fantasía y lograr una formación integral en el niño y niña.

En consecuencia los estudiantes a través de actividades Lúdico – Creativas utilizarán su lenguaje recreando la realidad por medio de la creación de mitos, leyendas, relatos, cuentos, poesías y la expresión de sus sentimientos y deseos participando espontáneamente en obras de teatro, en grupos musicales, y en otras actividades teniendo en cuenta su contexto e identidad cultural activando la capacidad de ficción creadora de imaginar y soñar aún estando despiertos.

Desde esta perspectiva el maestro es invitado a estimular y recuperar la capacidad de asombro en el estudiante y de orientar una actitud Lúdico – Creativa que genere cambios en el educando que le permita ser coherente en su querer, sentir, pensar y actuar.

De esta manera la experiencia ha demostrado que otras alternativas metodológicas son una gran oportunidad que complementa los vacíos que deja la educación tradicional, por lo tanto la Lúdica y la Creatividad fomentada por medio de los talleres permiten contruir un proyecto de vida.

En efecto, se trabajará con los estudiantes del grado tercero (3º) de básica primaria con su respectiva profesora, quien con su espíritu de colaboración hará más significativa la labor docente provocando un ambiente de diálogo y afecto de calidad entre maestro y estudiante, donde exista la posibilidad de juego y la escuela sea un espacio que permita el encuentro con el aprendizaje.

Lo anterior esta de acuerdo a lo planteado en la Ley General de Educación en su artículo 20
"Son objetivos generales de la educación básica: Desarrollar habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente", finalidad que fundamenta esta propuesta.

3. PRINCIPIOS

La propuesta se fundamenta en los siguientes principios:

ESTUDIANTE

Como un ser creativo e innovador , dinámico e investigador capaz de "aprender a ser", "aprender haciendo", "aprender a hacer", "aprender preguntando" y "aprender jugando".

MAESTRO

Como un generador de alternativas que dinamicen mediante la Lúdica y la Creatividad el proceso de apropiación del saber.

INSTITUCIÓN

Como un escenario donde el estudiante cultive sus valores y potencialidades que proyecten su realización personal dentro de un contexto.

INTEGRIDAD

Factor sobresaliente que aborda al niño(a) como un ser holístico con sus diferentes facetas provocando en él la manifestación y expresión a través de la imaginación y fantasía.

LUDICA Y CREATIVIDAD

Como una didáctica pedagógica basada en el imaginario, la espontaneidad, la originalidad, los valores para abrir espacios de placer y alegría que permitan plantear nuevas alternativas en vías de transformar la educación.

AFECTIVIDAD

Como una forma de valorar al otro, considerar su dignidad que permita la aceptación de las limitaciones ajenas y el reconocimiento de las virtudes y capacidades de los demás.

4. JUSTIFICACION

*La lúdica y la Creatividad ofrece
situaciones significativas en las
Que el niño recrea de manera
Imaginada la realidad.
LAS AUTORAS*

Surge la necesidad de cambiar las clases tradicionales, en donde prima la monotonía, la rutina y el aburrimiento, por unos espacios en los cuales el niño(a) pueda ser espontáneo, exprese libremente sus ideas y que implique la recreación como estrategia de aprendizaje. La realización de las actividades de cada uno de los talleres están orientadas hacia una

práctica transformante la cual se expresa en placeres, actitudes personales frente a situaciones que agradan o desagradan en razón de los compromisos concientes o inconcientes que satisfacen en un contexto cualquiera.

Es así, como a partir de los medios empleados para recolectar la información, se evidencian actividades habituales carentes de innovación y de espacios adecuados; es pertinente resaltar que los maestros tienen la intención de cambiar de actitud. Una opción distinta exige compromiso frente a una nueva forma de interacción, es decir, una pedagogía hacia la transformación cultural a partir de espacios de recreación, igualdad de oportunidades, aprendizaje familiar, institucional y contextual, también el uso de los medios de comunicación masiva para hacer de la educación una formación integral proyectada hacia el desarrollo de la sociedad.

Esta propuesta ofrece una nueva alternativa Didáctica Pedagógica encaminada a ser del aprendizaje un espacio de placer, ingenio, creación, innovación y de investigación que se logrará a través del desarrollo de talleres que combinan la práctica de actividades manuales, la creación de textos y la fascinación de todo aquello que puede brindar una Ludica original y creativa.

5. ¿ QUÉ SE PRETENDE LOGRAR?

Integrar en el area de Lengua Castellana la Lúdica-Creativa a través de talleres que les permitan a los niños(as) desarrollar sus habilidades comunicativas, apropiándose del conocimiento para hacer de este un aprendizaje significativo.

Para cumplir con este propósito es necesario:

- ✓ Utilizar las actividades Lúdico-Creativas para despertar en el niño(a) el interés por producir a través del lenguaje.*
- ✓ Entender la creación , la recreación y el juego como portadores de saberes, pensamientos y sentimientos individuales y sociales.*
- ✓ Descubrir las ventajas que tiene el contexto del estudiante para fomentar sus habilidades comunicativas y su identidad cultural las cuales les permitan interactuar con los miembros de la comunidad.*
- ✓ Fomentar el intercambio de ideas con base en las debilidades y fortalezas en el proceso de aprendizaje hacia la formación de los valores de igualdad, respeto y afectividad.*
- ✓ Valorar la importancia de la investigación para complementar el conocimiento de las distintas áreas.*

6. ¿ EN QUE SE FUNDAMENTA LA PROPUESTA?

LUDICA Y CREATIVIDAD DINAMIZADORAS DE UNA EDUCACIÓN INTEGRAL

Las actividades Lúdico – Creativas se constituyen en el potenciador de los diversos planos que configuran la personalidad del niño. El desarrollo sicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de una personalidad, son características que el niño(a) va apropiando a través del juego y en el juego. Así se tiene que la actividad Lúdica no es algo ajeno, o un espacio al cual se acude para distensionarse, sino una condición para acceder a la vida, al mundo que nos rodea.

Las diversas experiencias compartidas con los estudiantes y profesores han demostrado que otras alternativas metodológicas, son una gran oportunidad que complementan los vacíos que deja la Educación Tradicional, pues la Lúdica y la Creatividad permiten el fortalecimiento de aspectos tan importantes en el ser humano como la construcción de su proyecto de vida y genera cambios en el niño que le permiten ser coherente en su querer, sentir, pensar y actuar.

Se intenta definir la lúdica como obra de la fantasía en el sentido de creatividad, de la construcción de situaciones imaginarias involucradas en actividades como la danza, la música, la literatura, la producción escrita en sus diversos géneros donde el niño exprese sin temor sus ideas y sentimientos. La creatividad es entonces el ingrediente fundamental que debe estar presente en cada una de las acciones que llevan a cabo los estudiantes donde colocan todo su ingenio y disfrutan de cada una de las cosas que hacen.

La actividad lúdico-creativa en el aula de clase desborda actitudes personales de afecto y sensibilidad en el estudiante, lo que permite que valore y respete las opiniones de los demás y construye su propia visión frente a distintos temas, transformando cada vivencia en una experiencia donde se aprende con placer.

El juego es un espacio de construcción que hace posible el desarrollo del pensamiento creativo del niño, a través de una pedagogía conceptual que parte de las experiencias y preceptos que maneja el estudiante reforzándolos posteriormente a través de talleres Lúdico-Creativos que lo lleven a formular hipótesis, y darle diversos usos y significados a las cosas incluyéndolo en una historia fantástica que se debe aprovechar para producir textos escritos, orales a través de un discurso propio.

El área de Español y literatura debe llevar al estudiante hacia una formación integral en la que todos los componentes espirituales, cognoscitivo, éticos entre otros lo conviertan en un ser humano capaz de interpretar su realidad exterior e interior para proponer alternativas de solución a sus problemas. Lo que importa de verdad en La Lengua Castellana es el aprendizaje significativo del niño(a) y no la enseñanza y el aprendizaje de una área. El centro de enseñanza debe ser el estudiante y no unos contenidos memorísticos ofreciéndole la posibilidad de crear nuevos significados, recrear sus aventuras a través del lenguaje, el teatro y la alegría de vivir, es como lo expresa un proverbio anónimo “ el hombre vive plenamente, solo cuando piensa y expresa con acierto lo que siente”.

7. ¿ COMO ESTA CONFORMADA LA ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA?

Aprender por medio de talleres Lúdico – Creativos es una de las estrategias pedagógicas que fomenta el placer por conocer, por una interacción comunicativa y conduce a un trabajo individual y colectivo en el cual se colocan en juego las habilidades comunicativas de los estudiantes.

*La estructura de esta propuesta tiene como centro la escuela no como un espacio de pesadas y tupidas mallas que mantiene sus puertas cerradas como guardando celosamente un secreto, sino como la “ **Casa de la creatividad y la Lúdica**” en la que el aula de clases se convierte en un espacio donde se abren las ventadas para que entre y salga la fascinación a través del placer por aprender haciendo.*

7.1 INTERPRETEMOS EL MODELO DE LA PROPUESTA

PEDAGOGIA
DE LA
FANTASIA

***"LA CASA DE LA LÚDICA Y
LA CREATIVIDAD"***

Los niños(as) tienen derecho a un espacio de paz en el que se les de la posibilidad de reír, jugar, soñar, crear donde desplieguen todas sus emociones, se libere la palabra y se de una cultura del pensamiento que consiste en llenar de sentido cada una de las cosas que realiza el estudiante, así el ambiente que se percibe en la escuela parte de una pedagogía de la fantasía en la que se encuentra los mundos posibles de la imaginación, la creatividad, la espontaneidad y el

LOS NIÑOS(AS) QUEREMOS SER...

...Los protagonistas del encuentro educativo, que nos permitan diariamente involucrarnos en el mundo de la imaginación, la aventura, la creatividad y la recreación. Necesitamos dentro y fuera de la Escuela afecto y apoyo para salir adelante y poder ser los líderes del mañana. Que se respeten nuestras vidas, cesen todas las formas de humillación cotidiana, no se descarguen en nuestros corazones las frustraciones de los mayores, se nos permita manifestar iniciativas individuales y sociales, crecer en la alegría y lo más importante, se nos dejen vivir.

A un niño(a) se lo puede comparar con una hoja en blanco, si en este tan solo se escribe ordenes y represarías actuara de igual modo, pero a diferencia de una hoja el estudiante es un escritor que parte de su experiencia para hacer conocer sus deseos. Por otro lado los niños(as) no quieren ser comprados con juguetes ni ser sobreprotegidos ellos desean conocer y descubrir cosas curiosas, explorar su contexto que lo enriquecerá como seres humanos. Por ello cuando se trata de ser su amigo e involucrarse en los momentos de su formación se logra que ellos construyan lo que quieren ser y a la vez

*aquello que podrán brindarle a
quienes los rodean.
Ante esto se declaran
Derecho imprescindibles
La Creatividad y la
Lúdica en la
Infancia.*

**HABLANDO
LEYENDO Y**

**ESCRIBIENDO
UN NUEVO
MUNDO VOY
CONSTRUYENDO**

*Aprender haciendo ha sido
Una estrategia de mucho
valor, donde el estudiante sin
importar su condición social
logra "ser".
Esta estrategia forma paralelamente
valores como la autonomía, el respeto por*



el discurso del otro y el saber, proyectado a un contexto de vida en la cual la base es la interacción que conduce a la apropiación del conocimiento mediante el trabajo individual o colectivo.

Los talleres son actividades favorables que fortalecen la lectura, la escritura, el habla y la escucha siempre y cuando exista disposición del maestro y estudiante para descubrir, producir y crear logrando consolidar la educación como una formación permitiendo innovaciones para construir un mundo mejor.

Estas actividades se constituyen en instrumentos que desarrollan las competencias comunicativas donde se requiere el conocimiento del mundo que lo rodea al niño(a), la adquisición de destrezas. En cada taller se enmarcan muchos logros entre ellos está el permitir al estudiante expresarse de una manera espontánea y creativa comunicando cada uno de sus sentimientos con intensidad. También induce a la acción provocando el deseo de actuar en espacios que permitan la participación del estudiante logrando vivenciar un ambiente de alegría.

SI PREGUNTO E INVESTIGO, CONOCER EL MUNDO CONSIGO.

Cuando se aborda algo nuevo se está dispuesto a explorar curiosidades, se comienza un reto con el desafío, con esa sensación de atreverse a inventar lo nuevo, lo inexplorado, y lo original.

Depende de los padres y maestros provocar en el niño(a) el espíritu creativo e investigativo a través de la pregunta relacionándola con lo que aprenden cada día y no marchitándola con la crítica sino construyéndola a través de la confianza en sí mismos.

Al desarrollar actividades encaminadas a la pregunta se atrae a los estudiantes a la investigación realizando así diferentes tareas que lo comprometen a explorar el conocimiento partiendo de su cotidianidad e indagando a través de la entrevista, del intercambio de preguntas que nutren su saber.

Este tipo de alternativas de investigación producen un entusiasmo asombroso en el estudiante ya que el conocer otros mundos y escuchar otros discursos, es uno de los momentos más ricos en creatividad que

*tiene su vida; de donde están
radicados las habilidades, interese
del niño(a) que harán surgir
pasiones y talentos en ellos.*

*“Acercáos al borde,
les dijo.
Tenemos miedo,
respondieron.
Acercáos. Él les
empujo...
Y salieron
volando.”*

A. G.



"AMOR, LEALTAD Y AMISTAD, SON VALORES QUE DEBES BRINDAR EN TU COMUNIDAD"

Los niños que hacen parte de las aulas escolares serán los ciudadanos que lideren el futuro. Es necesario por lo tanto, cambiar a situación de la sociedad formando personas que se comprometan a través de sus ideas y acciones a la transformación de esta realidad. Se trabajará mediante talleres que permitirán al estudiante desarrollar su conciencia ética, el respeto al discurso del otro, lo que motivara su compromiso frente a la solución de problemas comenzando por el medio donde vive y abriéndose luego al ámbito social

Es así como la lúdica y la creatividad convocan al grupo al desarrollo de actividades que propicien espacios para la dramatización, el aporte de perspectivas diferentes frente a las problemáticas de su país, en la cual los estudiantes tengan la oportunidad de reconocer y rescatar de su cultura a partir de situaciones que recreen la cotidianidad aportando a la toma de decisiones, la dialéctica y a una visión más amplia de si mismos y de su mundo.

Estos nuevos escenarios en la escuela mejoran la comunicación entre estudiantes, maestros, padres y comunidad y a la par se conocen la sensibilidades de los niños y niñas , su forma de leer el mundo, de recrear

el lenguaje el escrito, musical, audiovisual y cotidiano rescatando sus costumbres y tradición oral. Así los estudiantes se dejaron seducir por el amor, la amistad y el respeto que se integran en el corazón del estudiante inocente capaz de expresar sin límites todo aquello que es esencial para su identidad.

Rescatando la identidad del niño(a) se contribuye a formar estudiantes conscientes, responsables, con valores y habilidades necesarias para construir un proyecto de vida que este encaminado a aportar a su familia y de igual manera a todos aquellos que lo rodean.



CUANDO
VALORO
AQUELLO
QUE APRENDO
MUCHAS
CAPACIDADES VOY
FORTALECIENDO"

Valorar el proceso en el cual en niño(a) adquiere un aprendizaje significativo no debe basarse en cómo juzgan los demás lo que ellos hacen. sino es a los niños(as) a los que les debe preocupar en primer lugar si se sienten bien, satisfechos con sus logros en lugar de cómo los evaluarán o los calificarán.

Cuando se habla de la importancia de valorar el Trabajo de los demás, se refiere también a respetar las diferencias, las limitaciones, el ritmo de aprendizaje de los otros; como también a estimular aquellas actitudes, aptitudes y habilidades que logran fomentar el espíritu de trabajo en grupo o equipo.

La evaluación tendrá como objetivo primordial un proceso constante mediante el cual el estudiante y el maestro identifican sus debilidades, fortalezas y aportes para hacer de este momento generador de propuestas que brinden alternativas para transformar cada una de las actividades en el aula de clases. Es pertinente mencionar que se debe tener en cuenta la curiosidad interior y exterior que lleva el niño(a) para permitirle progresar a su propio ritmo, así el mismo obtendrá sus recompensas frente a los logros que alcanza

8. ¿ CÓMO SE VA A EJECUTAR?

Aprender por medio de las actividades lúdico creativas ha sido una de las estrategias de gran valor. Ella fomenta el acercamiento del ser humano hacía verdadera comunicación que le permite la utilización de sus facultades en el desarrollo personal que va encaminado con las vivencias y la ciencia. Por está razón al trabajar con la dinámica de talleres se contribuye a fortalecer las competencias comunicativas , el niño colocará su ingenio en cada unas de las actividades y se despierta el placer por la lectura, la escritura, la expresión oral entre otros. Mediante estos talleres los niños y las niñas puedes descubrir múltiples formas

de l lenguaje que le permitan al mismo tiempo proponer alternativas de solución a distintas situaciones.

Es necesario anotar que para la ejecución de estas vivencias con los estudiante, se parte de su conocimiento previo para lograr complementar a través de la practica ese saber que ellos poseen. Para este propósito se diseñaron talleres flexibles a cambios, los cuales reposaran por unos instantes en el bolsillo llamado "LA AVENTURA FANTASTICA DE CONOCER" que cada estudiante llevará como parte de su formación en el cual se guardan cientos de saberes, actividades esperando ser manipuladas y apropiadas por los niños y niñas del grado tercero con la ayuda de sus profesores y padres logrando así la satisfacción personal de los estudiantes.

**CONOZCAMONOS
AMIGUITOS**



TALLER 1

¿ QUÉ SE BUSCA?

Compartir una primera experiencia con mis compañeros.

¿ EN QUE CONSISTE?

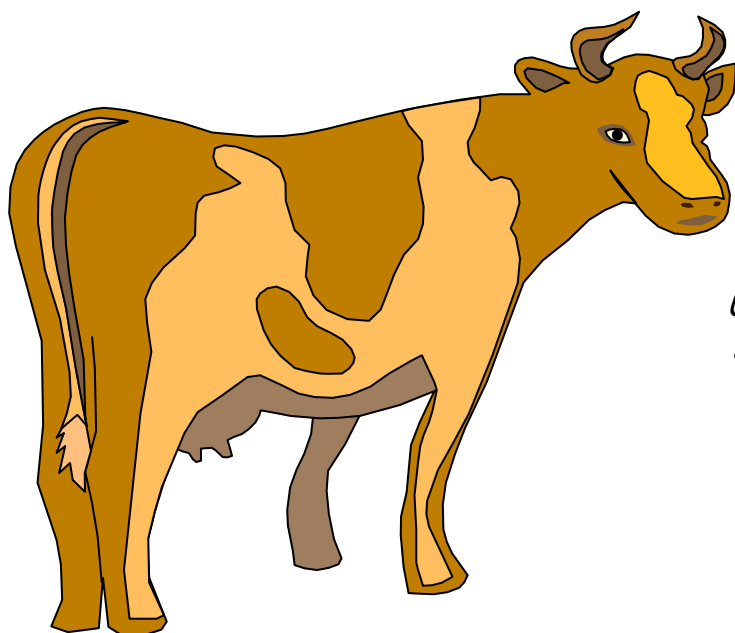


Se realizó un saludo de bienvenida con los niños del grado tercero.



Organizado el grupo se desarrolla la dinámica "LA VACA LECHERA" en la cual las investigadoras dan a conocer la letra de la canción y los niños

*participan realizando distintos movimientos con las partes de su cuerpo
llevando el ritmo con sus palmas.*



LA VACA LECHERA

*Tengo una vaca lechera
no es una vaca cualquiera,
me da leche condensada
hay que vaca tan salada;*

Coro:

Tolón tolón, tolón tolón

*Un encerrón le he comprado
que a mi vaca le ha gustado,
se pasea por el prado
mata moscas con el rabo.*

Coro:

Tolón tolón, tolón tolón.



El animador realiza ejercicios acordes a la letra de la canción,

invitando a los participantes a concentrarse.



*Para finalizar con la actividad el animador realiza nuevos ejercicios
con el fin de identificar el que se equivoca y hacerle cumplir una actividad de
su agrado.*

¿ QUE ME APORTA?

Esta actividad le permite al niño(a) integrarse de una manera agradable con sus compañeros y compañera, la expresión corporal dejando a un lado el temor y desarrollar a la vez la capacidad de concentración.

¿QUÉ APRENDO?

A desarrollar la concentración en el juego a través de una canción divertida.

¿CÓMO LO APRENDO?

Cantando, jugando y realizando movimientos espontáneos con el cuerpo, en compañía de profesores y compañeros.

¿PARA QUE LO APRENDO?

Integrarme y compartir jugando con mis amigos.

**AVENTURA
NARRATIVA**



TALLER 2

¿QUÉ SE BUSCA?

Desarrollar en el estudiante la capacidad creadora a través de la construcción de un cuento colectivo

¿EN QUE CONSISTE?

- / Cada niño inventa el inicio de una historia en la cual demuestra su ingenio al redactarla.*
- / Se sugiere a los estudiantes intercambiar el inicio de todas las historias, para que sus compañeros continúen con la trama de la narración.*
- / Nuevamente se solicita a los estudiantes que intercambien su escrito con otro compañero para que él finalice de esta historia colectiva.*
- / Para darle mayor importancia a este trabajo se socializa los escritos, donde los niños se sienten fascinados con las distintas aventuras que se narraron.*

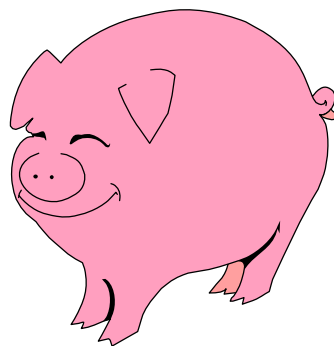
¿ QUE ME APORTA?

Esta actividad contribuyo a que los estudiantes intercambien los diferentes puntos de vista y aporten con su imaginación a la recreación de una historia que se convierte en una aventura grupal.

ALGUNAS PRODUCCIONES

" EL PUERQUITO MIGUEL "

*Miguel es un puerco gordo porque come mucho.
Y vive en un corral con lodo, miguel no tiene*



*Familia sino amigos que lo quieren mucho y vive
Feliz. (Jairo Francisco Gelpud Criollo)*

*Miguel un día se fue a buscar comida al basurero
con sus amigos, había un basurero con comida,
sacaron huesos, se las comieron, se fueron a jugar salió
un perro grande se pelearon y el perro salió herido.
(Javier Esnider Cabrera Insuasty)*

*Miguel se fue a un basurero y de pronto lo ataco, y Miguel no se dejo y peleo mucho con el
perro y se le tiró en cima y Miguel lo dejo desmayado y después siguió buscando que comer.
(Jhon Jairo Enríquez Pantoja)*

"NADA NADITA NADA"



*Había una vez un niño llamado Arley, el era un niño pobre,
flaco, sucio pero el era muy bueno, el no tenía casa ni
familia, el solo tenia un amigo llamado David, David también
era pobre. (Wilmer Alexis Legarda)*

*Y entonces Arley llamo a su amigo David para ir a buscar
comida y no encontraron nada nadita nada y después se
durmieron en la calle. (Manuel Anival Tabla Narvaez)*

*Y de repente paso un señor muy viejo y de repente los llevo
a asa y les dio mucha comida. (Leidy Marcela Muñoz)*

¿QUÉ APRENDO?

Inventar un cuento creativo con mis propias ideas.

¿CÓMO LO APRENDO?

A través de una dinámica colectiva creando con mis compañeros en inicio, nudo y gran final de una aventura.

¿PARA QUE LO APRENDO?

Para tener en cuenta y respetar la opinión de los demás.

Expresar mis sentimientos y pensamientos a través del cuento.

Mejorar mi escritura y ortografía.

**NOTICIAS PARA
INVENTAR**



TALLER 3

¿ QUE SE BUSCA?

Producir variedad de textos con la apropiación de otros instrumentos de trabajo como el periódico.

¿ EN QUE CONSISTE?

- Se le entregó a cada estudiante un periódico donde realizaron una lectura minuciosa.*
- Con base en los avisos o artículos que llamaron la atención los niños(as) realizaron cuentos, fábulas entre otros donde jugaron con su ingenio para hacer una recreación de algo ya creado.*
- Cada estudiante narró su historia utilizando su cuerpo, expresando sus emociones para ser escuchadas por sus compañeros.*
- Se grabó cada una de las intervenciones las cuales fueron escuchadas posteriormente por ellos, actividad que les pareció divertida.*

¿ QUE ME APORTA?

Mediante esta actividad los niños(as) aprender a utilizar los recursos que encuentran en su medio para r crear nuevas historias, además se logra un ambiente placentero en el cual el estudiante siente satisfacción al escuchar narrar con su voz creación.

**CAMINANDO POR
EL PARQUE**



RÉSOLVIENDO LOS DESASTRES

¿ QUE SE BUSCA?

Desarrollar la cohesión y la confianza en el grupo planteando soluciones creativas a distintas situaciones.

¿EN QUE CONSISTE?

- ✂ Se organiza el grupo en una mesa redonda, el profesor es el animador del juego que mediante una palmada dice ¡alto!*
- ✂ Los estudiantes mediante una lluvia de ideas expresan las situaciones que puede vivir la gente en el parque de su sector. Luego se explica al grupo que van a imaginar estar en el parque y van a actuar colocándose en el rol de esas personas y otros observaran tomando apuntes de las emociones de sus compañeros.*
- ✂ Para continuar con las actividades se cambian los roles y las situaciones en el parque, con la intención de darse cuenta que ante una dificultad no todos actúan igual.*
- ✂ Se realiza una mesa redonda donde se debaten las siguientes preguntas:*
 - ¿ Qué pasa en el parque con las personas antes y después de un conflicto?*
 - ¿ Qué ideas tienes para solucionar este conflicto?*

✂ *Se culmina la actividad dramatizando por grupos una situación familiar, donde los niños(as) proponen soluciones.*

¿ QUE ME APORTA?

Al observar y colocarse en el lugar de otras personas los estudiantes identifican situaciones que viven la gente o ellos mismos en su vida cotidiana y liberan emociones y sentimientos de alegría, tristeza, angustia, entre otros que logran aportar a su formación como personas.

¿ QUÉ APRENDO?

Para proponer alternativas a los conflictos y colocarme en el lugar del otro.

¿CÓMO LO APRENDO?

Mediante la dramatización de distintas escenas de la vida cotidiana.

¿PARA QUE LO APRENDO?

Para mejorar la comunicación con aquellos que me rodean.

Aprender a respetar las diferencias e ideas de los demás.

9. Y... FINALMENTE COMO EVALUAMOS

Los procesos evaluativos que fundamentan esta propuesta buscan cambios actitudinales en los estudiantes quienes participaran de una evaluación formativa que es un acontecimiento que crea conciencia, responsabilidad, espíritu creativo e investigador valorando las diferentes dimensiones de los protagonistas de este proceso educativo para la proyección de sus competencias comunicativas en una constante provocación e impulso hacia la superación de sus debilidades y el reconocimiento de sus fortalezas, de aquí surge el siguiente esquema que propone 3 ejes para la valoración.

A. Se pueden realizar actividades participativas mediante procesos dinámicos que faciliten el intercambio de puntos de vista.

B. La institución puede generar cierta unidad de criterios alrededor del estudiante. Promoviendo convivencias donde exista un dialogo para que simultáneamente se desarrollen dinámicas , en donde cada uno identifique fortalezas y debilidades de la comunidad educativa proponiendo una idea de cambio.

C. El intercambio de ideas entre los integrantes de la escuela mejora la confianza que debe existir entre todos y esta situación sirve para provocar un clima de acercamiento mutuo que tenga como resultado valorar todo aquello que sabe el estudiante.

Como conclusión se debe dar la EVALUACIÓN POLIFÓNICA aprendiendo a escuchar todo aquello que nos pueden aportar los demás reconociendo el potencial, la creatividad de la comunidad sin importar la jerarquía generando nuevos compromisos que refuercen la comunicación humana-pedagógica en la escuela.

8. CONCLUSIONES

La investigación brinda a las autoras valiosos aportes teórico- conceptuales que permitieron obtener las siguientes conclusiones:

- ✓ *La institución educativa apoyó totalmente el trabajo investigativo facilitando los recursos y abriendo espacios para la realización de los talleres, desde el comienzo se brindó confianza y se valoró las ideas e innovaciones propuestas por el grupo de investigador.*

- ✓ *Es importante que el maestro asuma un cambio de actitud frente a la formación integral del niño, ya que está en sus manos modificar la pedagogía tradicional.*

- ✓ *Los niños a través del desarrollo de cada uno de los talleres lograron fortalecer su pensamiento creativo y satisfacer su curiosidad colocando en juego su imaginación y originalidad..*

- ✓ *Es necesario brindar a los niño(as) espacios orientados a fortalecer su aprendizaje en un ambiente que despierte su interés por crear y dar rienda suelta a su imaginación.*
- ✓ *De las estrategias utilizadas en el trabajo de campo la que más llamo la atención de los niños (as) fue el recorrido por las calles de Anganoy, donde ellos se identificaron y recorrieron lugares de especial interés para la comunidad.*
- ✓ *Trabajar con una metodología basada en talleres le permite al estudiante desarrollar sus capacidades creadoras y comunicativas logrando que el exprese libremente sus ideas inquietudes y deseos convirtiéndose en una persona espontánea y segura.*
- ✓ *La experiencia de compartir los talleres entre maestro y estudiante estimula las diferentes competencias y hace de las actividades de clase espacios de placer.*
- ✓ *La metodología Lúdico- Creativa basada en talleres mejoró la expresión oral y escrita de los estudiantes dejando notar en ellos que las nuevas estrategias les permiten integrarse y compartir sus vivencias y creaciones.*
- ✓ *La propuesta "Hacia la luz de la imaginación", contribuyo al niño a cambiar su actitud pasiva y desarrollar su potencial creador en un ambiente donde la pedagogía de la fantasía invito a sentir placer por la producción de historias que recrean su lenguaje y dejan salir a flote sus actitudes y aptitudes.*

- ✓ *El juego es una estrategia significativa que le permite al niño recrear d manera imaginada la realidad.*

- ✓ *La investigación permitió un acercamiento a la comunidad educativa, logrando identificar sus necesidades, costumbres planteando buscar soluciones y aportar a través de la educación a la formación integral y social del niño.*

- ✓ *Mientras existan fisuras, grietas y vacíos en nuestro sistema educativo el compromiso vital debe ser de continuar sin desfallecer, la búsqueda de un sistema educativo más equitativo, crítico y creativo.*

9. RECOMENDACIONES

- ✓ *En los procesos educativos se debe animar el uso del lenguaje para distintas funciones: describir, analizar, sintetizar, investigar, expresar sentimientos y proveer oportunidades que faciliten producir discursos propios con mensajes claros y coherentes.*

- ✓ *Se debe optar por metodologías innovadoras que permitan un cambio de actitud del maestro, el desarrollo del pensamiento de los niños y la construcción de conocimientos donde el taller lúdico-creativo se convierta en un espacio en el cual exprese libremente sus ideas, deseos, e inquietudes.*

- ✓ *Es importante que esta investigación se constituya en un punto de partida para avanzar en los procesos de formación integral que beneficien a los estudiantes y a la comunidad educativa en general.*

- ✓ *Adoptar la propuesta, como una alternativa para mejorar la labor educativa de manera que permita profundizar la vida cotidiana de la escuela como un espacio abierto donde se comparta y dinamice el encuentro como el conocimiento.*

BIBLIOGRAFÍA

AGUILAR, Moreno Arcadio. *Entienda la Gramática Moderna.* México. Ediciones Lorusse. 1985

AGUERA, Isabel. *Curso de Creatividad y Lenguaje. Segunda Edición.* Narcea, S.A. Edición Madrid.

ALEGRÍA DE ENSEÑAR. *Revista para Maestros y Padres.* Ministerio de Educación. 1996

AUSBEL, David. *Psicología Educativa. Un punto de vista cognitivo.* México: Trillas. 1976.

AUSTIN, J.L. *Como hacer Cosas con Palabras.* Barcelona. Ediciones Paidós Studio. 1994.

BECVAR J, Raphael. *Métodos para la comunicación efectiva.* México: Limusa. 1994.

BRITU, José Guillermo. *Pedagogía Conceptual Desarrollos Filosóficos, Pedagógicos y Sociológicos. Tratado de Pedagogía Conceptual 7.* Fondo de Publicaciones Bernardo Herrera Merino. Fundación Alberto Merani.

CARDENAS TORO, Edgar y otro. *El concepto de competencia, una mirada interdisciplinar.* En: *Sociedad Colombiana de Pedagogía.* Bogotá: Alejandría 2001.

CHALAPUD, Juan Ramon. *Educación Reproducción Resistencia y Transformación.* Pasto, Colombia. 2000

DECRETO 1860 DE 1994. En: *Ley General De La Educación*. Bogotá: Magisterio. 1998.

HENAO DIAZ, Luisa Emir. *Enseñar y aprender, leer y escribir. Una propuesta a partir de la investigación.* Mesa Redonda Bogotá: Magisterio. 1998.

GIMENSO, Sacristand. *Teoría de la Enseñanza y Desarrollo del Currículo.* Anaya. Madrid 198.

GOLEMA, N Daniel. *El Espíritu Creativo.* Vergara Editores.

JIMENEZ, Alberto. *La Lúdica Como Experiencia Cultural. Etnografía y Hermenéutica del Juego .* Cooperativa Editorial Mesa Redonda Magisterio

LA AMBIENTACIÓN ESCOLAR. *Alegría de enseñar 4. Revista para maestros y padres.* Bogotá. 2000.

LEY 115 DE 1994. En: *Ley General De La Educación.* Bogotá: Magisterio. 1998.

LINEAMIENTOS CURRICULARES PARA EL ARA DE LENGUA CASTELLAN. Ministerio de Educación Nacional. Santa fé de Bogotá. D.C.. 1998.

MARTINEZ ROZO, Stella. *Planeamiento III. Módulo 3. El juego como estrategia de aprendizaje.* Programa Universidad Abierta. Sistema de Educación a Distancia. Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá. 1988.

MONTEALEGRE, Armando. *Juegos Comunicativos. Estrategias Para Desarrollar La Lecto-Escritura* Santa Fé de Bogotá. Aula Alegre Primera Edición 1995.

NAVARRO FRIAS, Matilde. *Procesos creativos para la construcción de textos, interpretación y composición.* Bogotá: Magisterio. 1998.

OVAK D, Joseph. *Aprendiendo a Aprender.* Barcelona: Martínez Roca. 1984.

ORTIZ PINILLA, Nelson. y otro. *Psicología II. Módulo 2. La realidad del niño escolar. Programa Universidad Abierta. Sistema de Educación a Distancia. Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá. 1988.*

PAPALIA, Diana Otros. *Desarrollo Humano . Santa Fé de Bogotá. 1997*

ANEXOS

ANEXO A
PAUTAS ORIENTADORAS
ENCUESTA ABIERTA A ESTUDIANTES

Objetivo: Conocer a través de testimonios de vida que importancia ha tenido la Lúdica y la Creatividad en el apropiación de la Lengua Castellana en los niños y niñas del grado tercero.

- ✓ *¿Te sientes bien en el salón de clase?*
- ✓ *¿Disfrutas las actividades de Español y Literatura?*
- ✓ *¿Cuáles son las actividades que te divierten realizar?*
- ✓ *¿Qué es lo que más te gusta realizar junto a tu familia?*
- ✓ *¿Qué te gustaría aprender en el área de Español y Literatura?*

ANEXO B
PAUTAS ORIENTADORAS
ENTREVISTA ABIERTA A PROFESORES

Objetivo: Identificar el grado de importancia y el manejo que le da el docente a Lúdica y la Creatividad en el quehacer pedagógico.

- ✓ *¿Qué estrategias utiliza para fortalecer las capacidades creadoras en los estudiantes ?*
- ✓ *¿Qué papel desempeña el juego en las actividades que realiza con los estudiantes ?*
- ✓ *¿De qué manera se involucra en los juegos de los niños y las niñas?*
- ✓ *¿Cómo desarrolla la Creatividad y la Lúdica en el área de Lengua Castellana?*
- ✓ *¿Qué propone para hacer del área de Lengua Castellana un espacio en el que se ligue el juego y se motive la creatividad en los estudiantes?*

ANEXO C
PAUTAS ORIENTADORAS
DIÁLOGO INFORMAL CON PADRES DE FAMILIAS

***Objetivo:** Identificar la influencia y el apoyo del entorno familiar para conocer la incidencia que este ejerce en la vida escolar de los niños.*

- ✓ *¿Sobre que temas dialoga con sus hijo(as)?*
- ✓ *¿Qué actividades realiza su hijo(a) en el tiempo libre?*
- ✓ *¿Qué habilidades y actitudes se destacan en su hijo(a)?*
- ✓ *¿Qué actividades sugiere que sea necesario desarrollar en la escuela para fortalecer las habilidades, actitudes y capacidades creadoras en su hijo(a)?*

ANEXO D
TALLER “UNA HISTORIA PARA MI PERSONAJE”

¿QUÉ LOGRAREMOS? Crear una hermosa narración de hechos fantásticos.

¿EN QUÉ CONSISTE ?

- ∃ *En mi diario:* Crear con recortes de revista un personaje imaginario.

- ∃ *Invento una narración fantástica para mi personaje, sin olvidar darle un nombre y apellido.*

- ∃ *En equipo:* Socializo ante mis compañeros la historia que le invente a mi personaje imaginario.

- ∃ *Comparto con mi familia:* Pido ha alguno de mi familia que narre una historia.

MOMENTO DE VALORAR

¿Qué aprendo?

¿Cómo lo aprendo?



¿Para qué lo aprendo?

ANEXO E
TALLER “IMÁGENES PARA INVENTAR”

¿QUÉ LOGRAREMOS?: Crear una narración a partir de una imagen o ilustración.

¿EN QUÉ CONSISTE?

0 *Reconozco objetos del entorno animales, plantas, personas entre otros.*

0 *Recorto imágenes de revista.*

0 *En Equipo: Realizo una narración colectiva utilizando las imágenes recortadas*

0 *En mi diario: Utilizando nuevas recortes de imágenes invento una historia*

MOMENTO DE VALORAR

¿Qué aprendo?

¿Cómo lo aprendo?

¿Para qué lo aprendo?



ANEXO H
PRODUCCIONES ESTUDIANTES
ESCUELA INTEGRADA ANGANOY
GRADO TERCERO

EL LORO CANTANTE

Había una vez un loro muy chistoso que le gustaba cantar y bailar muy chistoso y tocaba la guitarra muy bonito.

MONTOYA PERDIO SU CARRERA CON SCHUMAGER

Había una vez una carrera en Estados Unidos contra Montoya y Schumager y se le daño el carro y Schumager gano la carrera y estaba triste Montoya por haber perdido la carrera.

Mensaje: Uno no siempre gana las cosas que uno quiere.

EL LORO FIEL

Un ladrón había penetrado en cierta casa, ya avanzaba la gasapado por el zaguán del imprevisto se encontró con el loro que hacia de silencioso portero aunque con los ojos muy abiertos. Malhechor tembló pero no desistió de su propósito, saco de su bolsillo un hermoso trozó de galleta blanca y se la ofreció al guardián con la esperanza que permaneciera quieto y callado, no dijo entonces el loro, con eso obsequio lo que tu quieres es silenciarme para impedirme dar alarma. En defensa de mi amo te equivocas completamente esa improvisada generosidad es demasiado interesada yo no me dejo sobornar, no quiero que te aproveches de mi silencio y se puso a cantar, auxilio, auxilio, auxilio,ayuda un ladrón, fuertemente haciendo huir al ladrón.

Fin.

Mensaje: Que no toca dejarse engañar si le dan algo para no decir nada.

LA VELA MILAGROSA

Había una vez una vieja que le gustaba mucho rezar. La vieja era muy devota al niño Jesús de Praga, un día la vieja tenía que pagar una deuda que su esposo antes de morir había hecho, la viejita rezaba y hasta que un día se encontró una velita copa entonces la veja dijo: Que hermosa vela ella con muchísimo entusiasmo prendió la vela y al otro día al salir a comprar se encontró una cartera y dinero hay dentro que era lo necesario que era para pagar la deuda. Desde ese día la viejita prende su vela todos los días y rezaba todas las noches.

LA NIÑA CON SU PAPÁ

Había una vez una niña muy buena que quería mucho a su papá y fueron a jugar basket y después compraron unos jugos de 100 y regresaron a la casa feliz.

Mensaje: La niña quería mucho a su papá.

LA SEÑORA QUE QUERÍA SER RICA

Había una vez una señora que quería se había arreglado para ver un señor que era un rey que se creía el rico de todo el mundo pero tenía una niña que era muy mala en el colegio le pegaba a los compañeros. Esa niña no quería a sus profesores no los respetaba a su mamá.

Enseñanza; Hay que respetar a los demás.

UN JUDIO ABANDONADO

Había una vez judío abandonado caminaba por ahí abandonado, cuando un día estaba muy cansado pero después siguió caminando muy profundo, volvió a su casa triste, cuando llegó la noche se durmió y a la mañana siguiente el judío se sintió mejor .

Enseñanza: No hay que estar triste algún día llegara la felicidad.

LOS 5 HOMBRES Y EL POBRE SEÑOR

Había una vez 5 hombres que eran muy tacaños y muy malos, después se encontraron con un hombre sólido y pobre y lo único que hacían los 5 hombres era burlarse del pobre señor. Se presentó ante los 5 hombres malos.

Enseñanza: No ser malos y no burlarse de los demás.

LA PIEDRA LUNAR

Había una vez una noche que por la noche se transformaba en un animal asesino. Un niño un día la recogió la piedra y la llevo a la casa cuando era de noche se convirtió en una piedra asesina, lo mato al papá, lo mató a la mamá. El cogió una hacha y la partió en mitad la hecho a la candela sin saber que ella se reproducía. ya en el fuego a los 3 días se revivió y mató a toda la gente del barrio.

Mensaje: No hay que recoger cosas extrañas.

EL JINETE SIN CABEZA

El jinete sin cabeza salía a cortar las cabezas y las escondía tras de un árbol y las coleccionaba.

Mensaje: NO hay que córtales las cabezas a las demás personas, no hay que lastimarlas.

LA FAMILIA QUE COMIA FUERA DE CASA.

Había una vez una familia que comía fuera de casa una vez fueron a un restaurante desconocido y a la mujer estaba embarazada y la mujer estaba embarazada y la comida estaba muy pasada y le hizo mal al bebe y por eso decidieron no volver a comer fuera de casa hasta que no este segura por ella.

Mensaje: No hay que comer fuera de casa.

EL PERRO MESERO

Había una vez un perro que soñó que era un mesero y el sueño se le hizo realidad, y era un mesero muy inteligente, muy guapo y muy bondadoso. Unos señores fueron a almorzar.

Mensaje: Que hay deseos que se pueden cumplir.

.

EL SEÑOR QUE MIRABA MUCHA TELE

Había una vez un señor que miraba mucha tele y no hacía nada . Un día se le daño su tele y lo estaba acomodando y le paso corriente y hizo una explosión y

llegaron los médicos y se lo llevaron para curarlo y se quedo ciego y más nunca pudo ver tele.

Mensaje: Hay que ayudar a los demás y no estar viendo mucha tele.

EL SEÑOR QUE LE DOLIA MUCHO LA CABEZA

Había una vez un señor que le dolía mucho la cabeza y se destapo la cabeza y tenía muchos botones y llamo al hospital para que le revisen y le dijo el doctor que cierre los ojos y le dio una pastilla para que se durmiera y después le dijo que se recueste le machuco un botón y se movía como robot y le machuco otro botón y se sentó.

Mensaje: Hay que ir a visitar al doctor para que lo cure.

LOS CUATRO JOVENES

Había una vez cuatro jóvenes que eran muy exitosos, ellos planearon un antídoto para liberar a las personas del egoísmo, de la violencia y lucharon juntos y lograron, y ahora las personas son muy felices y nos enseñaron que es importante,

Mensaje: Hay que ayudar a todas las personas.

LA PROFESORA QUE ENSEÑABA CANCIONES

Había una vez un profesora que enseñaba clases de música y por eso un niño que se sabía la canción la iba a cantar en la fiesta.

Mensaje: La profesora quería hacer una fiesta.