

## **JUGANDO, LEYENDO Y ESCRIBIENDO APRENDO.**

Trabajo final para obtener el título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica.

Fundación Universitaria Los Libertadores.

Gloria Lucia Castillo Gutiérrez, Libia Lucero Camayo Flórez & Maricel Lorena Camayo

Flórez.

Popayán Cauca.

2016

**Copyright © 2016 por Gloria Lucia Castillo Gutiérrez, Libia Lucero Camayo Flórez &**

**Maricel Lorena Camayo Flórez.**

**.Todos los derechos reservados.**

### **Dedicatorias y Agradecimientos.**

Agradecemos a Dios por la sabiduría y fortaleza que nos ha brindado en este proceso académico para la realización de la especialización, a nuestras familias por su constante apoyo incondicional, a la universidad Fundación Universitaria los Libertadores por brindarnos la oportunidad de realizar la especialización , a los maestros por compartir sus conocimientos para nuestra formación y mejoramiento académico.

### **Resumen.**

Este trabajo es el objetivo de la investigación de nuestro proyecto de crear e implementar actividades lúdicas pedagógicas que permitan la comprensión y producción de textos en el grado tercero del Centro Educativo El Tunel sede Guachicono municipio de La Sierra, las dificultades que tiene los estudiantes en área de Español y Literatura en el aprendizaje de la lectura y la escritura, se implementaran estrategias lúdicas para su mejoramiento a través del dibujo, la música, el teatro y la danza par tiendo de la investigación, acción y participación teniendo en cuenta aspectos cualitativos en los estudiantes en la ejecución de la propuesta “Jugando, Leyendo y Escribiendo Aprendo” donde se tiene en cuenta la lúdica pedagógica como un arte que ayuda a construir conocimientos y metodologías para que el niño adquiriera conocimientos y extienda su imaginación de manera interesante e integral en la creación de material didáctico y llamativo para la implementación de actividades que fortalezcan su desempeño académico.

El aprendizaje y la enseñanza de los niños de la básica primaria en la lecto - escritura debe estar sujeto a la articulación de propuestas metodológicas y pedagógicas innovadoras, logrando ser muy útiles y productivas para el desarrollo de las habilidades, destrezas y competencias de manera significativa en la adquisición de conocimientos.

Lúdica, estrategias, significativas, lectura, escritura.

### **Abstract.**

This work is the research goal of our project to create and implement educational recreational activities that allow the comprehension and production of texts in the third degree Education Center El Tunel based Guachicono municipality of La Sierra, the difficulties that students in area Spanish and Literature in learning reading and writing playful strategies for improvement, were implemented through drawing, music, theater and the couple dance tend research, action and participation taking into account qualitative aspects in students in the implementation of the proposal "Playing, Reading and Writing learn" which takes into account the educational playful as an art that helps build knowledge and methodologies for the child to acquire knowledge and extend their imagination interesting and comprehensive way in the creation teaching and striking for the implementation of activities that strengthen their academic performance material.

Learning and teaching children of primary basic in reading - writing should be subject to the articulation of innovative methodological and pedagogical proposals, managing to be very useful and productive for the development of abilities, skills and competencies significantly the acquisition of knowledge .

Playful, strategies, significant, reading, writing.

**Tabla de Contenido.**

<b>Capítulo 1. Narración de Dificultades de Lecto – Escritura...</b>	<b>9</b>
<b>Capítulo 2. El Árbol del Saber...</b>	<b>16</b>
<b>Capítulo 3. Jugando y Trabajando...</b>	<b>31</b>
<b>Capítulo 4. Jugando, Leyendo y Escribiendo Aprendo...</b>	<b>36</b>
<b>Capítulo 5. Desenlace del Juego y la Lúdica...</b>	<b>56</b>
<b>Lista de Referencias...</b>	<b>60</b>
<b>Anexos...</b>	<b>61</b>

**Lista de Tablas...**

<b>Tabla N° 1. Plan de Trabajo –Estrategias.</b>	<b>44</b>
<b>Tabla N° 2. Plan de Trabajo –Estrategias.</b>	<b>45</b>
<b>Tabla N° 3. Plan de Trabajo –Estrategias.</b>	<b>46</b>
<b>Tabla N° 4. Plan de Trabajo –Estrategias.</b>	<b>48</b>
<b>Tabla N° 5. Plan de Trabajo –Estrategias.</b>	<b>49</b>
<b>Tabla N° 6. Cronograma de Actividades.</b>	<b>50</b>

**Lista de Imágenes.**

<b>Imagen N° 1. Mapa del Municipio de La Sierra Cauca...</b>	<b>20</b>
<b>Imagen N° 2. Mapa de la Vereda Guachicono.</b>	<b>21</b>
<b>Imagen N° 3. Fotografía del Centro Educativo El Tunel.</b>	<b>22</b>



## **Capítulo 1.**

### **Narración de Dificultades de Lecto – Escritura.**

El Centro Educativo el túnel sede Guachicono del municipio de La Sierra Cauca presta el servicio educativo en una población rural del sur de este municipio donde los estudiantes presentan grandes dificultades en su contexto como mala alimentación, , distancia entre el plantel educativo y sus lugares de residencia, un docente para el manejo de todos los grados, bajo nivel académico de los padres, que con llevan al poco interés por el desempeños y al bajo rendimiento académico.

Dentro del plan de estudios de la básica primaria, los estudiantes deben cumplir con áreas optativas como son música, especies menores, educación sexual, obligatorias como lo es español y literatura, matemáticas, ciencias naturales, ciencias sociales, ética y valores, educación artística, religión, educación física. Informática, esta área de Español y Literatura en el grado tercero se trabajar con la lecto –escritura donde los estudiantes presentan dificultades frente a estas actividades que son parte de la actividad humana.

El Ministerio de Educación Nacional propone el desarrollo integral del individuo mediante la ejecución de actividades lectoras y escritas que optimicen la capacidad del pensamiento y desarrolle aptitudes para explorar, investigar, analizar y proponer métodos frente a situaciones problema.

En estos procesos de la lectura y la escritura existen factores y causas que conllevan al estudiante a ser un individuo de pocos hábitos lectores y de producción de textos esto se debe a que no se ha practicado algunas de las competencias como la comunicativa, la gramatical, la analítica, la argumentativa, la investigativa y la propositiva esto hace que cause bajo desempeño académico y que replanteemos nuestros programas y planes de estudio para implementar otras actividades más llamativas para centrar su atención en nuestra práctica cotidiana necesitamos la lectura y la escritura como parte fundamental del desarrollo humano. Es importante e indispensable insistir en la práctica de la lecto-escritura sin volverla pasiva para resolver las dificultades de los estudiantes en la lectura y la escritura en el grado tercero.

En estos procesos de la lectura y la escritura existen factores y causas que conllevan al estudiante a ser un individuo de pocos hábitos lectores y de producción de textos esto se debe a que no se ha practicado algunas de las competencias como la comunicativa, la gramatical, la analítica, la argumentativa, la investigativa y la propositiva esto hace que cause bajo desempeño académico y que replanteemos nuestros programas y planes de estudio para implementar otras actividades más llamativas para centrar su atención.

El juego es una acción lúdica, que se puede guiar en el desarrollo cognitivo de los estudiantes donde se utilizaran metodologías que nos permitan identificar y especificar las competencias de los niños del grado tercero de la escuela Guachicono. Se trabajara la propuesta “Jugando, leyendo, y escribiendo aprendo” donde se empleara el juego como

instrumento pedagógico que nos permitirá trabajar las competencias interpretativa, argumentativa, comunicativas y producción textual con los estudiantes del grado tercero; en consecuencia de lo anterior, con la propuesta se plantea iniciar con 15 estudiantes y con ello contribuir a las habilidades y destrezas de los niños del Centro Educativo Tunel y de la sede de la escuela Guachicono frente a la lectura y a escritura como parte del proceso formativo y académico se formulo la siguiente pregunta:

¿Qué las actividades lúdicas pedagógicas fortalecen la comprensión lectora y la producción textual en los niños del grado tercero del Centro Educativo El Tunel sede Guachicono del municipio de la sierra?.

Los propósitos del proyecto pedagógico es diseñar actividades lúdicas pedagógicas para la enseñanza de la lecto –escritura de los estudiantes del Centro Educativo el Túnel sede Guachicono del municipio de la sierra.

Diagnosticar las actividades pedagógicas utilizadas por los docentes para el desarrollo de las competencias lecto - escritora.

.Diagnosticar el estilo de aprendizaje que aprenden los estudiantes del grado tercero.

. Evaluar las actividades lúdico – pedagógicas realizadas, para fortalecer las competencias lecto – escritoras.

Los docentes tienen como ocupación brindar a los estudiantes la construcción de nuevos conocimientos sobre la lectura y la escritura mediante lo atractivo para ellos “EL JUEGO” y la interacción con su entorno físico y cultural que son elementos motivadores del conocimiento a partir de los cuales se producen los procesos cognitivos, que permiten motivar a los niños organizando en el salón de clases, para que logren los objetivos en la lectura y la escritura articulándolas a las demás áreas.

La lectura y la escritura son actividades fundamentales en las diferentes áreas del conocimiento por que contribuyen al desarrollo integral además por qué se hace para su óptimo aprovechamiento que nos permitirá avanzar en la generación de comunidades lectoras, escritoras, críticas y reflexivas, fortaleciendo el capital social y generando mejores condiciones de equidad y cohesión social entre las poblaciones; con el propósito de facilitar la articulación del trabajo en las diferentes áreas y del quehacer académico con el material que ofrece el medio, y construyendo material lúdico pedagógico con los estudiantes . donde las distintas actividades que contienen ideas básicas, reflexivas y , estratégicas mediante juegos que se orientan de manera sencilla como formas de comunicación dentro y fuera del aula, estimulando en los estudiantes el interés por la lecto-escritura y propiciando la interacción y el desarrollo de competencias y saberes previos y también aprovechar los recursos que ofrecen el entorno.

El estudiante debe apoyarse en las acciones lúdicas y pedagógicas para el mejoramiento de la lectura y escritura que les ofrecen a los docentes para el fortalecimiento de la comprensión

lectora donde ambos deben ser actores activos en la construcción de nuevas estrategias de enseñanza- aprendizaje significativo.

La lecto –escritura en el ser humano comienza desde muy temprana edad , partiendo de los diálogos cotidianos verbales y visuales que se mantienen diariamente en el contexto en el que se desarrolla el diario vivir, este proceso es cognitivo donde se adquieren nuevos conocimientos para elaborar proyectos educativos de múltiples aprendizajes interviniendo de una manera participativa, social , y constructiva que conduzca a los estudiantes hacer más, analíticos, críticos , propositivos y argumentativos de tal manera que diseñen y creen buenos textos llamativos para fomentar buenos hábitos de lecturas en el contexto que está expuesta a constantes cambios evolutivos; elaborándolos de forma innovadora para lograr atraer la atención de los lectores implementando métodos didácticos, lúdicos y pedagógicos, orientados al placer del entretenimiento, la diversión y el esparcimiento del pleno gozo de una fuente de emociones y aprendizajes, teniendo en cuenta las habilidades y destrezas que poseen los estudiantes en la adquisición de conocimientos de lectura y escritura.

El español en la escuela, al igual que otras áreas del conocimiento deben contribuir al desarrollo integral del estudiante permitiéndole crear , apropiar y enriquecer está a acumulación específica y dinámica de conocimientos lingüísticos y maneras de pensar como resultado de la actividad humana porque es unos de los procesos fundamentales en el desarrollo integral a su vez leer y escribir juegan un papel muy significativo dentro de los diferentes espacios

pedagógicos por eso se debe trabajar continuamente para que se mejoren las dificultades que tiene los estudiantes en estos procesos de aprendizaje.

La importancia de mejorar los procesos de lectura y escritura es porque son acciones importantes para el desarrollo cognitivo de cada estudiante para la adquisición de nuevos conceptos en las distintas áreas del conocimiento y a su vez para enfrentarse a múltiples situaciones cotidianas donde está involucrado estos procesos cognitivos como bases fundamentales del desempeño en la sociedad, la cultura, la religión, la economía y la educación donde cada uno de estos elementos están en constante cambio y requieren de la lectura y la escritura para poder entender su desarrollo y progreso dentro de nuestras vidas.

La ley general de la educación (ley 115 de 1994) legitima las experiencias lectoras y de escritoras, que se han venido implementando y convoca a nuevos desarrollos acordes con las necesidades, exigencias, y retos que el mundo plantea. EL Ministerio de Educación Nacional, propone además el desarrollo integral del individuo mediante la realización de actividades de lecto – escritura, que mejoren las capacidades del pensamiento y desarrollen aptitudes para analizar, comprender, producir, argumentar e intervenir frente a situaciones de su entorno.

Es muy importante que el docente implemente estrategias pedagógicas para el aprendizaje y desarrollo de las competencias lectoras, estrategias para que el estudiante aprenda a partir del juego desde donde puede ver y sentir, hacer y gozar sentir que está aprendiendo algo sin presión y disfrutando las actividades, siendo creativo es brindarle al estudiante otros espacios al

estudiante donde el aprendizaje no es el actor fundamental sino los niños; a si lo plantea el pedagogo Ovodio Decroly, cuando manifiesta que “hay que crear centros de interés donde los niños se sientan los actores principales de la educación”; desde este planteamiento , los profesores debemos entender que los niños son lo esencial y para lo cual tenemos que prepararnos, para que ellos sean los que den la iniciativa y a ruta a seguir dentro del entorno y sus capacidades cognitivas primarias desde un punto de autonomía crítica y reflexiva y los convertiremos en directores de la obra con el papel de orientar pero no de imponer y una forma de aprendizaje homogénea.

## **Capítulo 2.**

### **El Árbol del Saber.**

Psicología evolutiva ha conseguido constituir que el pensamiento infantil se consigue a través de diversos tiempos de acuerdo con la organización del pensamiento adecuado de cada uno, por consiguiente, en el programa de Español y Literatura centrado en el alumno debe poseer y tener en cuenta sus características, posibilidades y necesidades de los niños objeto de estudio están en edades de a 8 y 10 años.

María Montessori precisa que cuando el niño realiza sus tareas libremente por, medio de esos objetos que la escuela proporciona experimenta una gran alegría la cual se manifiesta en el desarrollo de actividades que corresponden individualmente a una necesidad interior, expresando su inteligencia en toda su espontaneidad.

“Lo que evidencia lo impulsa no es conseguir el fin externo, sino ejecutar la energía interior que determina el móvil de sus actos”

Es imperioso tener en cuenta el modo de aprender de los alumnos como los periodos o fases del progreso en que se halle, observando constantemente sus características y el medio en que se desenvuelven para que entiendan con mayor grado de lógica al leer y al escribir para que esta enseñanza y aprendizaje sea un medio facilitador para la adquisición de conocimientos mediante procesos lúdicos.



Freinet a la educación para la acción la denomina “educación con el trabajo” y es uno de los principios básicos de la pedagogía freinetista. Para freinet el conocimiento es: la acción, la experiencia, el ejercicio; la base de la nueva pedagogía debe ser crear la atmosfera de trabajo adecuada para que el niño pueda desarrollar actividades productivas y formativas.

La educación por el trabajo ha de tratarse de una educación – juego, que este a la altura de las necesidades e intereses del niño, el trabajo – juego al no realizarse debe ser sustituido por el juego – trabajo.

Esta hipótesis da a discernir el valor del juego en los infantes que es un proceso que debe ser continuo durante toda la infancia porque va a prender con mayor disposición y es a través de la recreación que logra estimular y dar excelente beneficio académico de jugar y aprender haciendo que a su vez se convierte en una nueva manera de aprender jugando y trabajando bajo unos parámetros establecidos para el beneficio del estudiante.

La teoría de Ausbel sobre el aprendizaje significativo es la teoría de mayor relieve dentro del campo del aprendizaje y enseñanza en el aula. Centra su atención en el aprendizaje de las informaciones verbales que se presentan en los textos impresos usados en la escuela. La idea clave es el aprendizaje significativo, que se produce cuando el alumno relaciona la nueva información con sus conocimientos previos almacenados en su estructura cognitiva.

Es necesario tener en cuenta las posibilidades que la escuela le ofrece al estudiante para adquirir conocimientos a través del juego como mecanismo de aprendizaje significativo para realizar diferentes procesos cognitivos en el intercambio de ideas para crear nuevos conocimientos acordes y necesarios para la comprensión de lo que se le enseña y el aprendizaje partiendo de sus saberes previos que el desarrollo para aprender.

El juego ocupa un espacio importante en el desarrollo cognitivo de los educandos porque hace parte fundamental para su desarrollo de actitudes y aptitudes dentro y fuera de la escuela es un instrumento que interactúa en todos los procesos de progreso integrales de los individuos en las diferentes etapas cognitivas para la adquisición y construcción de conocimientos.

Los juegos, el dibujo, la música, el teatro y la danza tienen un papel muy importante en el aprendizaje de la lectura y la escritura de manera evolutiva de los estudiantes porque permite la adquisición de nuevos conocimientos de una forma más llamativa que atrae la atención, creando espacios de convivencia sana donde se dan a conocer las habilidades y destrezas para desarrollar el rol en los espacios lúdicos pedagógicos encaminados a enfrentar nuevas experiencias, las estrategias lúdicas están encaminadas a salirse del aprendizaje tradicional de este modo el docente deja de ser profesor de tiza y tablero y se convierte en un generador abierto de un aprendizaje simbólico y constructivista integrándose vivencial en el aula de clases mediante el juego se puede aplicar las áreas básicas del conocimiento, con estas herramientas se dan espacios para las manifestaciones culturales, educativas y sociales impulsando a crear emociones

y pensamientos de una manera más placida desde su propia visión ,estas herramientas proveen un mejor ánimo y un sano esparcimiento en el momento de crear actitudes y aptitudes frente a los diferentes retos existentes en la educación actual ,de tal manera se fortalece la lectura y la escritura elaborando planes de trabajo armónicos donde se conjugan momentos mágicos que trascienden en el aprendizaje de muchos saberes.

La lúdica y la didáctica son elementos y herramientas que contribuyen al mejoramiento de la enseñanza- aprendizaje porque son espacios donde los niños están inmersos en el juego que hace parte de nuestras vidas y que se comparten en nuestros entornos , si no que debemos hacer de este un medio llamativo y significativo de aprendizaje para fortalecer nuestro trabajo, romper con los esquemas y paradigmas creando nuevos conocimientos que fortalecen nuestro desarrollo cognitivo de estrategias pedagógicas para trabajarlas desde la lúdica y la didáctica que están integradas para brindar mejores alternativas de aprendizaje significativo y atractivo para aprender en acción con el juego, el conocimiento de la lectura y la producción de textos ,estos elementos enriquecen el conocimiento.

En relación a lo anterior se desarrolla el proyecto en el municipio de La Sierra cauca en un lugar que esta aledaño al casco urbano, la vereda El Tunel donde se encuentra situada la escuela que lleva el mismo nombre, este establecimiento es de carácter oficial con seis niveles y una docente que presta atención a la comunidad.los juegos, la lúdica y la didáctica se enfocan a motivar el desarrollo cognitivo de los infantes y potenciando otras capacidades de aprendizaje de



divisoria de agua, que son zonas estrechas onduladas y alargadas y en ellas se localizan las veredas de El Túnel y Guachicno.

Imagen N° 2 mapa de la vereda Guachicno



Fuente. Junta de Acción Comunal 1977.

Ubicada en el sector sur del municipio de La Sierra Cauca a una distancia de 9Km aproximadamente de la cabecera municipal, esta vereda cuenta con 1.100 habitantes, su principal actividad económica es la agricultura que esta soportada en unos suelos volcánicos altamente

productivos y una variedad de cimas que permiten el cultivo de múltiples productos, siendo los más importantes el café y la caña panelera, también se cultiva plátano, yuca, frijol maíz y frutales pero a pesar de que estos productos las familias son de bajos recursos económicos, los niños se dedican a trabajar después de clases a vender frutas y otro producto en los buses.

Imagen N° 3 Centro Educativo El Tunel.



Fuente. Junta de Acción Comunal de la vereda El Tunel 2014.

Es un establecimiento educativo de carácter oficial y naturaleza mixta, fundado en el año de 1951 por iniciativa de la comunidad y actualmente funciona académicamente la Básica Primaria (grados 0 a 5).

A este acuden estudiantes de diferentes veredas aledañas: Guachicono, Apartaderos donde los estudiantes en su mayoría pertenecen a la etnia mestiza

Se consolidó la investigación sobre las nociones de lúdica-pedagógica, logradas por medio de internet y la información ofrecida sobre El Centro Educativa Guachicono sede El Tunel municipio de La Sierra Cauca proporcionada por el director de misma.

“El enfoque cognitivo ha insistido sobre como los individuos representan el mundo en que viven y como reciben información, actuando de acuerdo con ella, se consideran que los sujetos son elaboradores o procesadores de la información”(Johnson- Laird,1980)

De igual manera se menciona que los instrumentos para el aprendizaje están proporcionados y ubicado hacia los objetos materiales y los símbolos que nos contribuyen a constituir el pensamiento, esto conforma el grupo de instrumentos que se sitúan hacia el interior y exterior del estudiante causando cambios.

A partir desde el punto de vista del juego como un instrumento para constituir una propuesta pedagógica, se parte de que esta se crea como acciones libres, motivadoras y dentro de términos y metas establecidas con anterioridad y en conceso con los representantes, por tanto el progreso del mismo, será informativo, explicativo, ilustrativo, didáctico y pedagógico.

La enseñanza y el aprendizaje de las competencias de español y literatura solicitan motivación para nuestros estudiantes, si no se halla está no habrá un aprendizaje-significativo por

tal motivo convine prepararse para hallar el espacio de libertad y gozo para los procesos y actividades de formación académica y educación de nuestros estudiante, donde él es como un todo y construya su conocimiento con relación a su realidad a través de los procesos lúdicos.

Conociendo así las posibilidades que ofrece el juego trabajo para la formación de los educandos en la enseñanza y en la práctica de la lectura y a su vez en la construcción de textos que facilite la comprensión en las diferentes áreas del conocimiento al adquirir nuevos saberes y mantener el interés y la motivación que lleve a los niños a crear espontáneamente sus acciones estimuladoras y obteniendo resultados gratificantes como estímulo para conocer ,comprender y disfrutar el mundo de la literatura y escritura dentro y fuera del aula de clase como un medio pedagógico de nuevas nociones facilitadores de los procesos de enseñanza y aprendizaje y medios de exploración de los conocimientos .

En las investigaciones analizadas con correlación a las estrategias lúdicas pedagógicas significativas en los procesos de la enseñanza – aprendizaje de la lectura y escritura exteriorizamos varios proyectos integradores logrados en los últimos años, con aportes apreciables para la práctica del trabajo pedagógico.

Jimmy Vargas (2010) escribió un artículo sobre “Un Repaso por la Teoría del Aprendizaje Significativo”, es un texto que resalta que el aprendizaje en el aula de clase debe ser un actor activo que implica la motivación para poder ejercer actividades que involucren al profesor y al estudiante en los procesos de enseñanza –aprendizaje.



Magnolia Meneses Hurtado (2010), “El juego es una actividad de aprendizaje significativo” donde se tiene en cuenta para el trabajo, porque el juego es muy importante para la concepción de conocimientos puesto que hace parte del ser humano donde debe ser un proceso dirigido para la obtención del progreso de saberes de manera significativa.

Isaac Rodríguez Hernández, María F. Argote, Candelaria Mondol, “La Lúdica Como Estrategia Pedagógica para Mejorar la Comprensión y la Producción de Textos”, este trabajo nos sirve ya que le aporta al proyecto en el manejo del desarrollo comunicativo, Leer, hablar y escuchar donde se mejoran las competencias en los estudiantes del grado tercero del Centro Educativo Guachicono sede El Tunel por medio de actividades lúdico pedagógicas, este trabajo contribuye por que relaciona el entorno con los procesos de la lectura y la escritura partiendo de los conocimientos previos del contexto psicológico, social, cultural en que se desarrollan evolutivamente los estudiantes.

Psicología Evolutiva. Teorías del Desarrollo Humano, en este texto encontramos diferentes aspectos que contribuyen al desarrollo mental y las diferentes etapas de los niños.

Ley General de la Educación, este libro posee las competencias y los fines de la educación y la importancia del desarrollo pedagógico se debe realizar en los diferentes procesos educativos.

El adelanto de las capacidades intelectuales, de las habilidades y destrezas en el área de español y literatura son posibles mediante procesos comunicativo, lingüísticos y gramaticales

como lo proyecta la Ley General de la Educación (Ley 115 de 1994) esto consiente en constituir actividades lúdicas y creativas, en la que la imaginación y el juego desplieguen las señaladas prácticas, lo cual es viable mediante metodologías activas.

Dentro de los objetivos que el currículo planea referente la enseñanza de la lectura y la escritura, los PEI según la ley 115 de 1994, incluirá la inducción del escolar hacia el comprensión, interpretación y solución de dificultades lectoras y de escritura. Esto es a partir de las acciones lúdicas pedagógicas en forma periódica dentro del medio en que los estudiantes se ajusten y se enamoren de la lectura y la escritura, puesto que a ellos mismos lo sienta y razonen por medio de la lúdica.

Por distinta parte, los diferentes lineamientos curriculares interdisciplinarios e inter-institucionales conducen a cambiar las tácticas de enseñanza – aprendizaje, puesto que la educación tiene un tendencia innovador, creativo e imaginativo, al cual profesor debe formar y orientar su trabajo pedagógico. Lo antepuesto hace parte de la autonomía curricular consagra en la resolución 2343 de 1996 .Así como además, en la ejecución de la pedagogía constructivista vigentes hoy en todas las establecimientos educativos.

Dicha facultad incumbe primordialmente los principios y valores de participación de los diferentes estamentos educativos, los que comprometidos en los procesos educativos se adjudicarán a la exploración como una dinámica que acarree al centro educativo a establecer su

correcto método, indiscutiblemente, será preliminarmente amparado en una de las teorías pedagógicas como el constructivismo.

Hallando así, lo lúdico como una fortaleza con que cuenta el centro educativo, puesto que la evolución pedagógico corresponderá a una sucesión consecuente en que los infantes partirían manifestando representaciones progresiva sus adelantos en él a aprendizaje de los conocimientos lectores y de escritura que en otro tiempo fue trabajado de una manera pasiva.

Un currículo en el cual las áreas y los contenidos del plan de estudios sean completados y articulados ,cuyo eje florezca la creatividad lúdica, acarreará a que sea oportuno y los objetivos en las diferentes áreas se alcanzan en el mínimo lapso, ya que la dinámica del establecimiento educativo y la creatividad en los educandos continuamente existirán en el juego y ellos edificarán conocimiento, razón de la educación es edificar conocimientos como modelos de adelanto es una ventaja hoy en los centros educativos como los conocimientos y conceptos básicos que accederán los estudiantes al origen de los conocimientos ,ambicionen de la integralidad ya que trae consigo el compromiso en equipo y el intercambio de prácticas, Pues los niños jugando mejoran y vivencia la lectura y la escritura atreves del teatro ,la danza ,la poesía, los juegos propios y la música, también generando ambientes acordes a sus necesidades y requerimientos que establece el ministerio de educación de acuerdo al área y a para desarrollar actividades en están encaminadas al mejoramiento académico el cual permite incentivar a los estudiantes de

diferentes edades y maneras de pensamiento de los educandos sin salir de los márgenes establecidos.

En términos generales como la consagra Ley 115, artículos 20 y 21, el implicado en la enseñanza y el aprendizaje a través de la lúdica obtiene usos de cooperación, compromiso, solidaridad donde el eje primordial es el trabajo en unidad, donde es el facilitador y el motor que transporta a los estudiantes a ser emprendedores y activos, equivalentemente el progreso psicológico está persistente mente presente en lo lúdico pues esta pertenecen en los niños y docentes ,nos admite hacerles un seguimiento en el que contiene mecanismos de desarrollo psicológico, sicomotor, afectivo y escalonado progreso que nos demuestra los avances o retrocesos en el adelanto cognoscitivo de los alumnos de tercer grado.

El proceso de la construcción del conocimiento de la lecto –escritura en la escuela ,está unida a los procesos de progreso general, en particular al cognitivos, conforme las comunidades fijan a la establecimiento el papel de orientar ,crear y originar espacios acordes a las necesidades de los alumnos para mejorar sus capacidades lectoras y escritoras, esta no es la única que interviene, están además los padres de familia y el contacto con su entorno, de todos modos lo que ejecute la escuela dentro y fuera del aula de clases con los estudiantes hace parte fundamental de la orientación que se haga con acciones para fortalecer su aprendizaje de una manera significativa.

Es por esto que se mira la necesidad de propiciar acciones y condiciones propicias en la escuela y en específico en el recinto de clases, para originar la construcción de acciones lingüísticas y gramaticales en los estudiantes en el que la edad de los niños accede a elaborar actividades lúdicas para la enseñanza-aprendizaje de la lectura y escritura, ya que con el juego los estudiantes se instruyen y provocan mejores conocimientos con sitios libres, creativos y alegres.

Se expuso que el estudiante originara saberes lingüísticos y gramaticales jugando sin crear la monotonía del trabajo y la tarea escolar, promoviendo la integración y articulación con las demás áreas del conocimiento para que ellos fueran actores que contribuyen a su propia formación para que a futuro sean multiplicadores de los nuevos saberes, deberes, actitudes, aptitudes a favor del cambio y la producción de nuevas estrategias de aprendizaje.

El papel del docente es instruir apropiadamente ,ser un buen guía en el proceso pedagógico de modo que se identifique la calidad del juego en el desarrollo de las potencialidades en la lecto – escritura ;obteniendo el aumento de cognición sobre la necesidad de organizar ambientes motivacionales de aprendizaje enriquecedores con persuasiones capaces de liberar el potencial creador de nuestros estudiantes y obtener resultados significativos en los diferentes procesos y que no represente una rompimiento traumático visible para los estudiantes, donde se conceptualizo que es primordial la meditación sobre la correlación del juego con los conocimiento, organizando en los alumnos de mentes abiertas, investigativas, analíticas y

apasionadas por descubrir, crear sucesos y diferentes formas de aprender ,lo cual es necesario propiciar ambientes de aprendizaje que posibiliten esa tarea, por eso la importancia que tiene el juego para la enseñanza- aprendizaje de la lectura y la escritura haciendo acciones necesarias en el juego hasta conseguir el resultado educado.

Estas estrategias lúdicas deben ser acordes a las necesidades y posibilidades de los niños donde ayuden al enriquecimiento de los procesos cognitivos, transportándolos a que construyan sus ideas sin limitarlos en el instante de explorar y crear las actividades que para ellos son significativas en el manejo de la lectura y la escritura para su progreso académico y que a su vez sean reutilizadas en otros entornos académicos que posibilitan la aplicación continua de estas destrezas porque estamos en un mundo que se expande y cambia con la educación donde debemos estimular el aprendizaje para potenciar las capacidades cognitivas de los estudiantes de manera visual, auditiva por eso es importante potenciar sus habilidades para mejorar su lectura y escritura basadas en el juego y en estrategias lúdicas como instrumentos de enseñanza aprendizaje que contribuyen de manera sencilla, divertida y didáctica.

### **Capítulo 3.**

#### **Jugando y Trabajando.**

La línea de investigación que se asume como principio en las estrategias lúdicas realizadas en la propuesta “Jugando, Leyendo y Escribiendo Aprendo, están enfocadas a la pedagogía, la didáctica y la infancia como un conjunto de saberes, que están orientados para mejorar dificultades de lectura- escritura como una de las actividades de cada ser humano que van orientadas y organizadas de acuerdo a las necesidades de cada estudiante para corregir sus dificultades de leer y de producir textos mejorando la formación de saberes, que buscan tener un impacto en la adquisición de conocimientos que nos sirven para enfrentarnos a nuestro entorno como personas capaces de liderar procesos educativos en la formación continua de todo ser humano, teniendo un acercamiento activo y participativo en la enseñanza - aprendizaje incorporando nuevas estrategias lúdicas que mejoren nuestros planes de estudio donde el docente debe ser motivador y constructivista permitiendo al estudiante participar en la construcción de las actividades para obtener resultados visibles en la comprensión lectora, esto nos conlleva a mejorar nuestra didáctica ya que juegan un papel muy importante porque tienen elementos y técnicas que favorecen el aprendizaje, ampliando los espacios, contenidos, materiales y juegos para trabajar la lectura y la escritura de manera significativa estimulando las habilidades, destrezas, actitudes, aptitudes, la creatividad, la capacidades de comprender, producir textos y representarlos en diferentes espacios lúdico pedagógicos reforzando el conocimiento que está

articulado en las distintas áreas del plan de estudio, teniendo en cuenta las edades de los infantes porque se debe trabajar acorde a las etapas, logrando crear una propuesta educativa como un eje central para optimizar todos sus conocimientos previos a través de la pedagogía, la didáctica de manera llamativa y participativa en todos los campos de la educación ya que se debe hacer de manera continua para alcanzar las competencias y metas trazadas con proyectos innovadores y dejando atrás los paradigmas que se tiene de trabajar con la lúdica y demostrar resultados óptimos en la comprensión lectora , la producción gramatical y a su vez en la enseñanza-aprendizaje del educando.

Por las características de la misión de la investigación y los objetivos escogidos en el mismo y por relacionarse con otros modos de instruir para aprender a leer y producir texto se optó por trabajar con el tipo de investigación cualitativo y el I.A.P.

Cualitativo por que debe ser el punto de iniciación a la motivación que tienen los estudiantes al iniciar nuevos procesos de aprendizaje, donde están inmersas las conductas frente a la construcción de una nueva manera de implementar estrategias lúdicas para aprender a leer y a escribir que está sujeta a sus ideas previas para posteriormente adquirir otras formas de conocimiento para mejorar el desempeño académico en la articulación con las diferentes áreas del conocimiento.

El I.A.P porque involucra la investigación por parte del maestro para implementar otros medios de enseñar significativamente, de acción por parte del estudiante porque es el actor



principal para el mejoramiento académico basado en aprender a leer a escribir textos de su propia autoría y representar sus acciones mediante procesos lúdicos – pedagógicos de manera activa y de participación por parte de los docentes y estudiantes donde deben estar involucrados en el desarrollo de las prácticas formativas dentro y fuera del establecimiento educativo.

También tiene como punto de partida o eje central es alcanzar la intención del actor social, la estructura de la motivación que tienen los estudiantes, la meta que persiguen, el propósito que orienta su conducta, los valores, sentimientos y creencias que lo dirigen así a un fin determinado, para mejorar las dificultades lectora y la producción de textos; se resumió en la pregunta problematizadora planteada donde el tema es la utilización de la lúdica pedagógica en la enseñanza de la competencia lectora y gramatical. Esta investigación aborda el mundo subjetivo del ser, sus ideas y conductas de las personas que están ligados a los procesos educativos de las instituciones partiendo de hechos que lo llevan a conformar un conjunto de cualidades, a través de una noción que no se forma de una realidad absoluta fijada por símbolos preestablecidos, sino que tiene su énfasis de su propio mundo fantástico dentro de un paisaje determinado, donde el carácter cambiante y transformable del ambiente abren la posibilidad de crear textos nuevos dependiendo de las alternativas que se le enseñen en el momento de las actividades para realizarlas de manera dinámica, flexible y práctica.

De esta manera la enseñanza y el aprendizaje de la lecto – escritura parte de investigar, analizar, entender, comprender, proponer y producir para vivenciar los conceptos y experiencias

de leer y escribir para que el niño aprenda a desarrollar sus habilidades y destrezas del conocimiento y logre las competencias con mayor facilidad esto será la base fundamental para que el adquiera un mejor desempeño académico en las diferentes actividades pedagógica motivándolo a que lea, produzca textos que ayuden y contribuyan al mejoramiento de sí mismos y de sus compañeros, a su vez para que disfruten el aprender jugado de manera significativa.

Teniendo en cuenta la población objeto de estudio que son 15 estudiantes del Centro Educativo El Tunel sede Guachicono los cuales proviene de familias de escasos recursos económicos lo que afecta el desarrollo de crecimiento y salud de los estudiantes por la inadecuada alimentación y las malas condiciones de sus viviendas y después de su jornada académica se dedican a las ventas ambulantes.

Luego se escogido el tema de investigación se procedió a elegir la escuela donde se desarrolla las actividades escogidas para crearla invitación, lograr la autorización y se inicia la ejecución del proyecto con una encuesta para los estudiantes, con el fin de comprobar la importancia del juego en la enseñanza, el aprendizaje de la lectura y la escritura, también con el fin de la clasificación de los juegos y estrategias para aplicar e implementar actividades lúdicas con los estudiantes para la comprensión de la lectura y la producción de textos.

En síntesis general de la encuesta a estudiantes se realizo para obtener información con los niños del Centro Educativo El Tunel sede Guachicono, da al docente una base importante para la implementación de las actividades que van en beneficio y el mejoramiento de la lectura y la

escritura en los procesos de enseñanza – aprendizaje a través de esta investigación se ve reflejado el anhelo de progresar por eso se ve necesario trabajar con estrategias lúdico pedagógicas que nos conlleve a obtener buenos resultados y a mejorar las practicas donde se le dan otras alternativas de aprender a leer y escribir y posteriormente a mejorar la calidad educativas en las demás áreas del conocimiento.

En consecuencia de lo anterior, se muestra el juego como una táctica lúdica didáctica puesto que es una forma facilitadora y atractiva que da buenos resultados en la enseñanza y aprendizaje en los estudiantes donde se logra observar que las competencias lectoras y gramaticales dan buenos frutos con el juego que no se alcanza de manera habitual donde el juego se convirtió en un instrumento educativo que nos facilita nuestra enseñanza y un aprendizaje más demostrativo para los estudiantes.

## **Capítulo 4.**

### **“Jugando, Leyendo y Escribiendo Aprendo”**

El presente proyecto busca fortalecer la lectura y escritura en el aula y fuera de ella para una educación más personalizada en los estudiantes de grado tercero del Centro Educativo El Túnel sede Guachicono municipio de la Sierra, Cauca, tiene el propósito de mejorar el aprendizaje en la comprensión y producción de textos a través de la propuesta “Jugando, Leyendo y Escribiendo Aprendo” para fomentar la comprensión y producción de textos, formando sujetos capaces de leer, comprender y producir textos de manera significativa.

El proyecto gira en torno a la comprensión y producción de textos, a través de expresiones lúdico pedagógicas, partiendo de la realidad del lector y el contexto que lo rodea teniendo en cuenta sus habilidades y destrezas sus explicaciones expresadas por las creaciones artísticas, lúdicas en la creación de textos, donde el estudiante debe ser una persona única e intransferible.

Por lo cual tener buenos hábitos de comprensión y producción de textos, constituye uno de los pilares más valiosos y fundamentales en el desarrollo cognitivo puesto que son las bases fundamentales de los procesos de enseñanza-aprendizaje ya que el rendimiento escolar en la educación, depende de las capacidades que tenga, porque es la aptitud más necesaria para

aprender de ahí que para los aprendices sea fundamental aumentar la comprensión y producción de textos, es decir, leer más y mejor en cada actividad escolar.

Con la ejecución de la propuesta “Jugando, Leyendo y Escribiendo Aprendo” se quiere generar un cambio profundo en los estudiantes en dos aspectos esenciales: el primero de ellos es asegurar su formación como lectores y productores de textos y el segundo es considerarse como eje de la formación el conocimiento didáctico.

Aspectos decisivos en el aprendizaje, son el trabajo lúdico pedagógico porque se hace con lo más llamativo para ellos lo lúdico, por cuanto un lector comprende lo que lee, está aprendiendo, en la medida en que su texto le informa, le permite acercarse al mundo de significados de un autor y le ofrece nuevas perspectivas u opiniones sobre determinados aspectos.

La implementación de la propuesta “Jugando, Leyendo y Escribiendo Aprendo” se hace necesaria , pues esta estrategia educativa es creativa e interesante, y con una visión amplia en la creación de espacios lectores llamativos para que produzcan sus textos a través de múltiples expresiones lúdicas, se pretende enseñar, con nuevos métodos para salirse de los esquemas tradicionales para que ellos se cautiven y amen la lectura y la escritura de tal manera que tanto docentes, estudiantes y padres de familia obtengan conocimientos sobre cómo mejorar la comprensión y producción de textos por medio de los beneficios que presta las estrategias lúdicas formativas.

Asimismo la realización de esta propuesta contribuye en el proceso de enseñanza – aprendizaje porque le sirve al docente como guía didáctica y al estudiante le permite adquirir conocimientos para formar hábitos en las competencias en lectoras y gramaticales, también contribuye a ampliar sus capacidades intelectuales para escribir e inventar textos literarios y recreativos donde se fomenten actitudes positivas a través de actividades lúdicas didácticas.

No cabe duda que la propuesta se convierte en un modelo de trabajo para que el docente, integre nuevos recursos dentro de las diferentes áreas de estudio a sus actividades instructivas, dando nuevos enfoques metodológicos por medio de actividades lúdicas pedagógicas, siendo una estrategia fácil de aplicar en los planes de estudio; conllevando a los estudiantes mejoren el hábito de lectura de una forma agradable, y a su vez contribuye a mejorar la calidad de la educación.

Esta propuesta pedagógica ayudara a fortalecer las debilidades y sus ideas previas en la concepción de leer y escribir para mejorar sus conocimientos en los diferentes campos de aprendizaje teniendo en cuenta su medio y facilitar la aplicación en la creación de nuevos materiales para aprender jugando.

Donde la finalidad es fortalecer la comprensión y producción de textos formando sujetos capaces de leer, comprender y producir textos de manera significativa, autónoma y reflexiva en el Centro Educativo El Túnel sede Guachicono del municipio de la Sierra, Cauca.

**Estrategias:** El aprendizaje de la lectura y la escritura abarca el análisis la comprensión, la argumentación y la proposición que ayudan a experimentar, vivenciar y realizar diversas acciones cognoscitivas que permiten al estudiante a aproximarse a los objetivos con mayor destreza para que ellos tengan un mejor desenvolvimiento en su entorno estas actividades van encaminadas a estimular , fortalecer y ampliar el aprendizaje para leer y escribir textos a través de actividades pedagógicas haciendo que sea más atractivas, teniendo en cuenta la lúdica como una estrategia y una forma factible ,agradable para obtener buenos resultados de aprendizaje-enseñanza, partiendo del juego, la música, el teatro, la pintura y la danza que contribuyen a cumplir con las competencias y que ayudan a explotar diversas herramientas educativas para fortalecer nuestros procesos cognitivos.

**Actividades:** estas actividades nos permiten iniciar motivando a los estudiantes para sensibilizarlos y hacerles comprender la importancia de la lectura y escritura para mejorar las debilidades que tienen los diferentes procesos de enseñanza-aprendizaje para contribuir a un mejor desarrollo de las practicas pedagógicas a través de las estrategias lúdicas que fortalecen las debilidades de cada uno de los estudiantes donde la metodología utilizada es vivencial ya que se le brindo a los niños elementos para el desarrollo de cada una de las actividades y fueron ellos los que le dieron vida a cada una de las experiencias educativas, en cada jornada se involucran las distintas funciones mentales para analizar, comprender, argumentar y proponer estableciendo relaciones en las competencias a través del juego se puede utilizar dentro o fuera del aula de

clases como herramientas activas para la implementación de múltiples actividades para un óptimo aprovechamiento que nos permiten avanzar en la enseñanza- aprendizaje en el fortalecimiento de los conocimientos y practicas pedagógicas construyendo materiales en equipo mejorando las condiciones en nuestro quehacer académico con nuestros estudiantes.

La utilización de la música, la pintura, el teatro y la danza utilizadas de manera flexible y con ideas estimuladoras e innovadoras donde la lúdica y la didáctica nos sirve para trabajar tareas personales, sociales como contribuir al desarrollo intelectual permitiendo exteriorizar sus habilidades y destrezas de manera creadora de su libre personalidad donde el docente es responsable de enriquecer la enseñanza aprendizaje con estructuras diferentes a los tradicionalismos de educación ya que el juego se debe enfocar en la construcción de conocimientos que facilite el progreso y el disfrute pleno de sus potencialidades cognitivas de manera permanente , teniendo en cuenta los esquemas intelectuales y psicomotores, también nos permiten estas acciones lúdicas proporcionar espacios activos donde los alumnos desarrollen su imaginación y creatividad para aprender a interactuar con su entorno y goce lo que hace ayudándonos a fortalecer su intelectualidad rompiendo esquemas y barreras que tiene frente a los procesos de lectura y escritura trabajando mediante el juego que para los niños es más llamativo que unas clases tradicionales estas actividades fortalecen las herramientas pedagógicas que podemos utilizarlas en las diferentes áreas del conocimiento que se pueden articular en los diferentes espacios pedagógicos



La lúdica, la didáctica y la pedagogía nos facilita motivar y obtener la concentración y producción de nuevas experiencias que podamos compartir con otros maestros para que creen actividades y proyectos educativos donde el juego es fundamental como integrador de conocimientos para motivar a los estudiantes que creen espacios llamativos y dinámicos para crear una nueva alternativa para mejorar las dificultades en la lectura y la escritura a través de estrategias lúdico pedagógica.

Aprender a leer a través del juego y el dibujo como una herramienta que facilita los procesos de lectura por medio de representaciones simbólicas que recrean diferentes textos como la fábula, el cuento y lecturas llamativas para ellos inclusive historias de su entorno involucrándolos.

Crear espacios de aprendizaje- enseñanza y recrearlas con teatro utilizando títeres para socializar a los estudiantes del grado tercero la problemática de la comprensión y producción de textos dentro de su formación académica e integral.

Realizar la propuesta lúdica con los estudiantes a fin de motivarlos a mejorar su comprensión y producción de textos dentro de su proceso de formación y educación para una vida mejor.

Evaluar los resultados de la propuesta implementada teniéndose en cuenta las competencias interpretativa, textual, literaria, gramatical, semántica, pragmática y los aspectos como la motivación, la comprensión y la producción de textos y avance en el proceso de aprendizaje de la

lectoescritura. La construcción del conocimiento se realizan a partir de las estrategias lúdicas, cuando los motivamos por medio de canciones para que expresen sus sentimientos y que sus compañeros los conozcan e interactúen y se respeten en las actividades grupales, observando las actitudes que tienen los estudiantes frente a los procesos de lectura y escritura, donde examinan las ideas previas y fortalecen los dialogo con los niños – maestro para crear historias a través de dibujos, la música, el teatro y la danza a partir espacios lúdico pedagógicos y que tomen conciencia de la importancia de leer y escribir partiendo de estrategias lúdicas para leer y producir textos que hacen parte del fortalecimiento cognitivo.

Hacer textos a partir de expresiones culturales y artísticas que contribuyen a la creación de textos e historias contadas de otras formas que despierta la creatividad para que los estudiantes también propongan otras maneras de enseñanza – aprendizaje.

Las actividades se hacen partiendo de la motivación y la participación activa de cada estudiante y participante la actividad dando inicio de una manera atractiva con él, saludo, la oración, escuchando música infantil motivacional, explorando las ideas previas, dialogando e interaccionando con los niños – maestro los conceptos básicos y los conocimientos previas que tiene sobre la lectura y la escritura para llevarlas a la práctica mediante el dibujo, la música, la danza y el teatro creando espacios lúdicos pedagógicos para el fortalecimiento de la comprensión lectora y la producción textual a través de estrategias lúdicas como se planean en las siguientes

tablas que reflejan el trabajo con los estudiantes donde se contribuye al mejoramiento de sus necesidades desarrollando actividades llamativas como:

- Presentarnos describirnos hacer dibujos con lo positivo y lo negativo de sus compañeros y representarlos por medio de caricaturas y escribir una historia sobre su compañero con quien compartido y luego compartir con el grupo y hacerlo continuamente para que todos se conozcan.
- Construir actividades a partir de obras de teatro creadas de textos llamativos.
- Crear espacios pedagógicos a través de las expresiones corporales de la danza las cuales cuentan historias de las regiones de Colombia
- Hacer un análisis de lo aprendido con los estudiantes y de lo más significativo y que ellos lo hagan por medio de representaciones trabajadas y llamativas para cada grupo de manera atractiva para sus compañeros para compartir la experiencia con todo el centro educativo para que continúen con los procesos lúdicos.

**Estrategia Lúdica 1: Mi motivación a la lectura me aproxima al conocimiento.**

Tabla N° 1. Mi motivación a la lectura y escritura me aproxima al aprendizaje.

No.	Actividad	Estrategia	Fecha	Lugar	Recursos	Responsables
1	Motivar y sensibilizar con canciones infantiles	Juguemos a cantar	12/2/16	Patio de la institución	Humano	Especialistas Gloria L. Castillo G, Libia L. Camayo Flórez, Maricela L. Camayo Flórez.
2	Relatar tus sentimientos y emociones a través de un dibujo.	Mis sentimientos	15/2/16	Aula de clases	Humano	Especialista Gloria Lucia. Castillo G.
3	Conociendo a mi compañero me ayuda a evitar conflictos	Fortalecer y conocer como me identifica mi compañero en el juego.	19/2/16	Aula de clases	Humano	Especialista Libia Lucero Camayo Flórez.

Fuente. Grupo investigador.

**Estrategia Lúdica 2: Sensibilización. Aprendamos a leer jugando y pintando.**

Tabla N° 2. Aprendamos a leer involucrando tú

No.	Actividad	Estrategia	Fecha	Lugar	Recursos	Responsables
1	Representar cada escena mediante la dibujos	Lee la fábula la zorra y la cigüeña	22/2/16	Aula de clase.	Humanos	Especialistas en Pedagogía de la Lúdica Gloria L. Castillo G, Libia Lucero Camayo F, Maricel Lorena Camayo Flórez.
2	Crear un ambiente de motivación y expresión a través del cuento y el dibujo.	Mi familia es un tesoro "Cuento".	2/3/16	Aula de clase.	Humanos	Especialistas en Pedagogía de la Lúdica Gloria L. Castillo G, Libia L. Camayo F, Maricel L. Camayo F.

3	Convertir la lectura en un ambiente mágico con el dibujo.	Lecturas libres.	8/3/16	Aula de clase.	Humanos.	
---	---	------------------	--------	----------------	----------	--

Fuente. Grupo investigador

**Estrategia Lúdica 3. Motivación “Aprendamos a leer con imaginación y creando obras teatrales con títere.**

Tabla N° 3. Aprendamos a leer con imaginación y creatividad

No.	Actividad	Estrategia	Fecha	Lugar	Recursos	Responsables
1	Con la poesía vamos creando y soñando	Aumentar el interés a la lectura con expresiones lúdicas de una poesía (mímica e imaginación)	10/03/12	Aula de clase.	Humanos, grabadora, papel, pinturas y	Especialista Maricela L. Camayo F.

					pinceles.	
2	Creación de una obra te teatro con títeres para generar espacios significativos que favorecen experiencias transformadoras para leer y escribir	Blanca nieves y los siete enanitos.	14/03/16	Aula de clase.	Humanos, grabadora, papel, colores.	Especialista Gloria Lucia. Castillo G.
3	Fortalecer la producción de textos de los niños a través del teatro de títeres.	Del cuento a las letras .y al teatro.	17/03/16	Aula de clase	Humanos	Especialista Libia L Camayo

Fuente. Grupo investigador.

**Estrategia Lúdica 4. Práctica. Exprésate a través de la danza porque también comunican.**

Tabla N° 4. Exprésate a través de la danza porque el también comunican.

No.	Actividad	Estrategia	Fecha	Lugar	Recursos	Responsables
1	" las danzas de nuestras regiones colombianas "	Crear atmosferas de trabajo donde se adquiriera confianza libertad de participación para bailar danzas y producir textos a partir de lo que se trasmite con los ritmos.	18/3/16	Aula de clase.	Humanos	Especialista Maricel Lorena Camayo F.
2	Crea a través del ritmo textos escritos.	Intégrate e identifica tu música en las danzas. y construye un texto	22/3/16	Aula de clase.	Humanos	Especialista Libia L. Camayo F

Fuente. Grupo investigado



### Estrategia lúdica 5. Seguimiento un viaje imaginario a través de tus textos

Tabla N° 5 Actividades Seguimiento un viaje imaginario a través de artística

Actividad	Estrategia	Fecha	Lugar	Recursos	Responsables
Conversatorio	Reunión de Seguimiento y ajustes	22/3/16	Zona Verde	Humanos	Especialista Maricela Lorena. Camayo F.
Dinámicas	Creación de mensajes libre	28/3/16	Zona Verde	Humanos	Especialista Gloria L. Castillo G.
Exposición	Exhibición de mensajes.  Se muestran todos los trabajos realizados	30/3/16	Centro Educativo	Humanos	Especialista Libia Lucero Camayo F

Fuente Grupo investigador

Las actividades se ven reflejadas en los anexos que evidencian los procesos utilizados en la ejecución del proyecto “Jugando Leyendo y Escribiendo Aprendo” y se observa las actividades realizadas durante el proceso de realización del proyecto obteniendo

grandes resultados en los procesos de lectura y escritura de los estudiantes objeto de investigación del grado tercero de la escuela Guachicono.

**Cronograma de Actividades:** con Estudiantes del Grado Tercero de Primaria

Tabla N° 6 Tiempo Efectivo de Desarrollo: cuatro meses (1 de febrero al 31 Mayo)

N°	ACTIVIDADES.	FEBREO	MARZO	ABRIL	MAYO
1	Análisis de dificultades	■			
2	Socialización –Teorización		■		
3	Diagnóstico a estudiantes		■ ■		
4	Ejecución de la fase sensibilización		■ ■ ■		
5	Ejecución de la fase motivación			■ ■	



El equipo investigador, propone y canaliza la ejecución de las estrategias y actividades. Integrado por las Especialistas en Pedagogía de la Lúdica Gloria Lucia Castillo Gutiérrez, Libia Lucero Camayo Flores y Maricel Lorena Camayo Flórez.

Los Beneficiarios de la propuesta para el desarrollo de la propuesta genera un impacto positivo, por el alto grado de participación y proposición de ideas e iniciativas planteadas mediante la implementación de la propuesta “Jugando, Leyendo y Escribiendo Aprendo”, en los estudiantes del grado tercero, del Centro Educativo Guachicono sede El Tunel del municipio de La Sierra Cauca participando, colaborando, mejorando la comprensión y producción de textos, a través de estrategias lúdicas las cuales retroalimentaran sus conocimientos que contribuyen en su formación integral.

Igualmente otro de los beneficiarios de la propuesta es la articulación integral con las demás áreas del conocimiento donde los estudiantes del grado tercero de primaria son tomados como muestra para la ejecución del proyecto ya que los educandos representan el futuro y donde el docente es otra base fundamental en los procesos de enseñanza- aprendizaje y será el responsable de fortalecer y mejorar la calidad en la educación de nuestros infantes para que mejoren su formación lectora y productora de textos a través del aprendizajes demostrativos de la comprensión y producción de textos se puede lograr a través de la lúdica rompiendo con los esquemas conservadores para romper barreras que permitan mostrar un trabajo sólido y conciso frente a la comunidad educativa y que sirva como modelo para las otras escuelas facilitándoles una nueva mirada hacia una nueva estrategia metodológica de enseñar por medio de la lúdica y la didáctica de una manera activa donde todos somos partícipes y creadores de este propósito

académico que beneficia el desarrollo cognitivo y mejora sus procesos de aprendizaje utilizando recursos, evaluación y seguimiento.

**Recurso Humano:** Especialistas en Pedagogía de la Lúdica, Maricel Lorena Camayo Flórez, Libia Lucero Camayo Flórez, Gloria Lucia Castillo Gutiérrez, y estudiantes del Centro Educativo El Tunel sede Guachicono.

**Los Materiales utilizados son del entorno:** papel, flores, tierra, hojas, arena, arcilla, pinturas, cartulina, botellas plásticas, bolsas plásticas de papel, palillos, palitos de madera, plastilina, temperas, colores, lápiz, vestuario de danzas, música, teatrino, títeres.

En el desarrollo de las actividades se tendrá en cuenta para la evaluación de la propuesta educativa “Jugando, Leyendo y Escribiendo Aprendo” la motivación, la actitud, el actuar, el análisis, la comprensión, la argumentación y la proposición y del progreso que se obtenga en las actividades para el mejoramiento de las dificultades que se tienen en la lectura y la escritura por ello se aplicara el juego en la práctica de la lúdica que se llevó acabo en el presente trabajo en donde se observará el comportamiento de los educandos durante el desarrollo de las actividades

La evaluación cualitativa parte de las acciones que efectúen los estudiantes frente a los diferentes procesos en las actividades para la ejecución de estas, para lograr obtener resultados positivos para el mejorar las practicas lectoras y gramaticales en el área de español y literatura y que a su vez estos procesos están articulados en todos las acciones que se hacen en la adquisición de conocimiento el seguimiento se hará por observación directa porque se debe dar acompañamiento continuo mediante el apoyó didáctico para la elaboración e implementación de las actividades fuera y dentro del aula de clase de una manera flexible y activa para lograr los

objetivos propuestos en las actividades lúdicas para el mejoramiento de las dificultades lectoras y gramaticales para poder analizar los avances que se van obteniendo poco a poco en el proceso de las actividades lúdicas y para ir fortaleciendo cada una de ellas en cada ejecución y finalmente realizando un conversatorio con los estudiantes para evaluar los procesos utilizados y los resultados obtenidos en su progreso académico frente a las múltiples dificultades que tenían para leer y escribir.

## Capítulo 5.

### Desenlace del Juego y la Lúdica.

La construcción del proyecto “Jugando, Leyendo y Escribiendo Aprendo” afirma sin duda que la enseñanza- aprendizaje se hace más atractiva a través de actividades lúdicas es la más exitosa porque ayuda a los estudiantes a fortalecer los procesos de aprender a leer y construir textos.

Esta propuesta es integral ya que se interactúan saberes y aprendizajes y docentes los cuales se plasmas en las diferentes actividades lúdicas que se emplean para la lectura y la producción de textos.

El trabajo desarrollado permitió comprender que el progreso de las dificultades en la lectura y la escritura depende de múltiples factores para alcanzar la búsqueda, comprensión, conceptualización y aplicación de ellas en los diferentes campos del conocimiento.

Los temas utilizados se trabajaron con la propósito de resolver las dificultades mostradas por los escolares obteniendo buenos resultados, igualmente permitió que el estudiante participara en la construcción de sus conocimientos.

Con la ejecución de las diversa actividades lúdico- pedagógicas se brinda a los alumnos innovadores cambios y formas de aprendizaje para ampliar en ellos la creatividad y el agrado por la lectura y la escritura. En la preparación de este proyecto “Jugando, Leyendo y Escribiendo Aprendo” para mejorar las dificultades en al lectura y escritura se ha logrado concluir que el diseñar y orientar a los niños las técnicas tradicionales no dan buenos resultados, pero si

utilizamos estrategias innovadoras y acordes a las necesidades de los alumnos permitiendo que ellos alcancen un mejor aprendizaje de manera práctica, dinámica y creativa.

El proceso de enseñanza-aprendizaje compromete a las docentes, alumnos y padres de familia a participar en las diferentes actividades pedagógicas para mejorar los procesos de lectura y escritura que están presentes en todas las áreas del conocimiento

La edad de los niños es un factor muy importante para efectuar su aprendizaje es por esto como docentes debemos tener en cuenta sus ritmos de aprendizaje para que puedan acceder al conocimiento.

Las actividades escogidas fueron adecuadas por la facilidad para su contextualización y las diversas maneras de aprovechar los contenidos en las competencias comunicativas, argumentativas y gramaticales donde se pudo evidenciar que es importante para el aprendizaje y la construcción de nuevos conocimientos.

Este trabajo permitió trabajar de manera activa y significativa rompiendo paradigmas sobre la lúdica como una manera distinta de enseñar jugando haciendo de la enseñanza una creatividad más motivadora y llamativa donde se logró la atención de los estudiantes para trabajar individual y en equipo obteniendo buenos resultados en el juego de roles en las diversas actividades desarrollada en mutuo acuerdo con los educando que se vio reflejado en su mejoramiento académico.



### **Recomendaciones.**

Luego de hacer una exploración del pasado y el futuro del trabajo realizado, observamos que el desempeño del aprendizaje de las competencias lectoras y escritas del grado tercero se facilita bastante con las estrategias lúdicas pedagógicas: por lo que se recomienda continuar con los procesos y experiencias de esta propuesta en el centro educativo debe existir compromiso y responsabilidad de realizarlo por los docentes que ejecutan esta investigación y el centro educativo facilitar los espacios para continuar haciéndolo.

Es posible hacerlo articularlo con otras áreas de conocimiento adecuándolo de manera vivencial para que ellos aprendan: las cuatro operaciones matemáticas básicas, las regiones del país, los departamentos con sus capitales, los sistemas del cuerpo humano, valores, inglés básico, se demostró que para el niño es mejor relacionar su comprensión de algo popular que aprender presionado de acuerdo a lo encaminado por el educador.

¿Pero al final cuál es la estrategia que desea que se efectúe? La del juego como una actividad lúdica pedagógica que partió desde la música, el dibujo, el teatro y la danza se pueda edificar nuevas contextualizaciones con otras actividades, es solo por el profesor que debe pensar que la enseñanza actual debe estar encaminada a que los niños tomen interés por el aprendizaje significativo.

Genera espacios para que los docentes del centro educativo adquieran y adopten esta estrategia pedagógica significativa mejorando algunas dificultades específicas en las áreas del conocimiento para que logren superar las dificultades que tienen los estudiantes por no leer escribir textos.

Realizar talleres para compartir experiencias significativas y fortalecer cada día más la propuesta.

Continuar realizando el trabajo pedagógico para tomarlo como modelo didáctico.

Generar más espacios pedagógicos para mejorar las dificultades de los estudiantes en los diferentes espacios pedagógicos y articulándolo a todas las áreas del conocimiento.



**ANEXOS.****Anexo 1: Encuesta para estudiantes.**

**Contesta las siguientes preguntas:**

- **¿Te gusta leer y escribir? ¿Por qué?.**

---

---

---

- **¿ Cómo te gustaría aprender a leer y escribir?**

---

---

---

- **¿ Te gustaría aprender a leer y escribir a través de la música, el dibujo, el teatro la danza y el juego? ¿Por qué?.**

---

---

---



**Anexo 2: Escuela Guachicono.**



**Anexo 3: Motivando a los niños para sensibilizarlos a través de las canciones infantiles para que expresen sus sentimientos por miedo de la escritura y la lectura.**



**Anexo 4: Dibujando y escribiendo aprendo.**





**Anexo 5: Aprendiendo de nuestras regiones Colombianas a través de la danza y creando nuestros textos y lecturas.**



**Anexos 6: creando obras de teatro y aprendiendo significativamente para leer y a escribirá través del mundo mágico de los títeres.**