

Fortalecimiento de la lectura y escritura en el aprendizaje mediante juegos didácticos en grado tercero de la Institución Educativa Pedro Vicente Abadía del Municipio de Guacarí.

Adelayda Pérez Ramos

Argenis Hoyos Anacona

Ebling Maryeliny Noguera Ordoñez

Rosa Angelina Cáceres Cárdenas

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales, Fundación Universitaria Los Libertadores

Bogotá, D.C. Febrero 2 de 2022

Notas del autor:

Adelayda Pérez Ramos; Argenis Hoyos Anacona; Ebling Maryeliny Noguera Ordoñez; Rosa Angelina Cáceres Cárdenas; Facultad de Ciencias Humanas y Sociales, Fundación Universitaria Los Libertadores.

Este proyecto corresponde al Programa de Maestría en Educación. Los comentarios, mensajes o sugerencias frente a este trabajo de investigación pueden ser enviados a la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales de la Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá, D.C., o a cualquiera de los siguientes correos: aperezr02@libertadores.edu.edu.co; ahoyosa@libertadores.edu.co; emnoguerao@libertadores.edu.co; racacerezc@libertadores.edu.co

Nota de aceptación

Nota aprobatoria

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

Jurado

Fecha: _____

Dedicatoria

Nuestra investigación forjada con mucho esfuerzo, sacrificios y altibajos encontrados por el paso investigativo; hoy es el fruto de la constancia y la perseverancia, dedicado a Dios, a nuestras familias por su incondicional apoyo, comprensión y paciencia brindada.

A nuestros amigos por apoyarnos y darnos fuerza.

A nuestros docentes por sus valiosos aportes.

A nuestro grupo de trabajo Adelayda, Argenis, Ebling y Rosa porque a pesar de nuestras diferencias y las distancias geográficas se logró consolidar un gran equipo enmarcado en el respeto, el cariño y el aprovechamiento de las habilidades de cada una.

Las autoras.

Agradecimientos

A Dios por permitirnos tener una bella experiencia universitaria.

A la Fundacion Universitaria Los Libertadores por habernos abierto las puertas para formarnos como maestrantes, también a los diferentes docentes que nos brindaron sus conocimientos con cada una de sus enseñanzas.

Agradecemos a nuestra ateneísta Norma Constaza Castillo Murillejo, por habernos orientado con su gran capacidad y amplios conocimientos durante el proyecto de investigación.

A la Institucion Educativa Pedro Vicente Abadia, sede Francisco José de Caldas, docentes, padres de familia y estudiantes del grado tercero por creer en nuestra propuesta investigativa y permitirnos ser partícipes de sus aprendizajes.

A esposos e hijos por su paciencia y comprensión.

A los seres queridos que partieron y aún siguen siendo luz en nuestro camino.

A la profesora Leizar Viviana Zapata Cifuentes y a Guillermo Misael Ramírez Velarde por animarnos y apoyarnos incondicionalmente.

Resumen

El desarrollo de competencias en el ámbito educativo está sujeto a permanente evaluación mediante pruebas estandarizadas internas y externas, para garantizar acciones de mejora conducentes a formar seres íntegros que puedan desenvolverse de manera eficaz en diversos ámbitos de actuación, donde las habilidades comunicativas son factor clave para el éxito personal y profesional en que le corresponda interactuar.

Ante esto, estudios recientes frente a los resultados de las pruebas SABER vienen demostrando marcadas deficiencias en las dimensiones de lectura y escritura, en todos los niveles de formación, situación que debe ser intervenida desde los primeros grados de escolaridad. Es por ello que el presente proyecto aborda el fortalecimiento de la lectura y escritura en el aprendizaje mediante juegos didácticos, dado que las docentes investigadoras propenden por cambiar esta realidad en el grado tercero en la Institución Educativa Pedro Vicente Abadía, ubicada en el municipio San Juan Bautista de Guacarí. Población focalizada para dicha intervención, ya que, previo diagnóstico se identificaron situaciones problemáticas durante los ejercicios de escritura, tales como deficiencia ortográfica, caligrafía poco legible, escaso empleo de los signos de puntuación, falta de cohesión textual e incoherencia gramatical; falencias que también se hacen evidentes al momento de abordar la lectura oral. Estas situaciones conllevaron a diseñar la estrategia: ***“La lectura y la escritura, con los juegos didácticos es toda una aventura”***, conformada por un conjunto de actividades pedagógicas innovadoras mediadas por el juego didáctico, que de acuerdo a los resultados obtenidos se evidencia el impacto generado en la problemática, puesto que se registran avances significativos en las falencias encontradas.

Es así, que este ejercicio de investigación contribuye al mejoramiento de la calidad educativa en el aspecto académico, además aporta a la reflexión para re-invertirse y re-crearse el quehacer docente mediante la resignificación las prácticas pedagógicas en el marco de la innovación didáctica, particularmente en el fortalecimiento de los procesos de lectura y escritura de los niños y niñas, los cuales deben abordarse como como ejes transversales en la fundamentación, apropiación y desarrollo de actividades prácticas en todas las áreas del conocimiento, integradas desde elementos comunes presentes en la diversidad sociocultural presente en la escuela y en el contexto real. La mediación del aprendizaje a través del juego didáctico posibilita un cambio de perspectiva frente a la lectura y la escritura que tanto estudiantes como docentes tienen frente a ellos, aportando así al logro de los estándares de competencias básicas en cada área, concibiendo un cambio de lo difícil y monótono a lo fácil y divertido.

Palabra claves: Lectura, escritura, juego, aprendizaje, didáctica.

Abstract

The development of competences in the educational field is subject to permanent evaluation by means of internal and external standardized tests, to guarantee improvement actions leading to the formation of integral beings who can function effectively in various fields of action, where communication skills are a key factor for the personal and professional success in which it corresponds to interact.

Given this, recent studies regarding the results of the SABER tests have shown marked deficiencies in the dimensions of reading and writing, at all levels of training, a situation that must be intervened from the first grades of schooling. That is why this project addresses the strengthening of reading and writing in learning through didactic games, since the investigative

teachers tend to change this reality in the third grade at the Pedro Vicente Abadía Educational Institution, located in the San Juan municipality Bautista de Guacarí. Targeted population for said intervention, since, after diagnosis, problematic situations were identified during the writing exercises, such as poor spelling, poorly legible handwriting, little use of punctuation marks, lack of textual cohesion and grammatical incoherence; shortcomings that are also evident when approaching oral reading. These situations led to the design of the strategy: "Reading and writing, with didactic games is an adventure", made up of a set of innovative pedagogical activities mediated by the didactic game, which, according to the results obtained, the impact is evident generated in the problem, since significant progress has been made in the shortcomings found.

Thus, this research exercise contributes to the improvement of educational quality in the academic aspect, it also contributes to reflection to re-invest and re-create the teaching task through the resignification of pedagogical practices within the framework of didactic innovation, particularly in the strengthening of the reading and writing processes of children, which must be approached as transversal axes in the foundation, appropriation and development of practical activities in all areas of knowledge, integrated from common elements present in diversity sociocultural present in the school and in the real context. The mediation of learning through the didactic game enables a change of perspective in the face of reading and writing that both students and teachers have in front of them, thus contributing to the achievement of the standards of basic competences in each area, conceiving a change of what difficult and monotonous to easy and fun.

Key words: Reading, writing, play, learning, didactic.

Contenido

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	9
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	9
1.2. PREGUNTA PROBLEMA	17
1.3. JUSTIFICACIÓN	17
2. OBJETIVOS	20
2.1. GENERAL	20
2.2. ESPECÍFICOS:	20
3. MARCO REFERENCIAL	21
3.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.....	21
3.1.1. <i>Antecedentes Internacionales</i>	21
3.1.2. <i>Antecedentes nacionales</i>	29
3.1.3. <i>Antecedentes regionales</i>	39
3.2. MARCO CONCEPTUAL.....	50
3.2.1. <i>La lectura y la escritura en el desarrollo personal, académico y social.</i>	51
3.2.1.1. <i>La lectura, interacción entre el texto y su receptor.</i>	51
3.2.1.2. <i>La escritura, apropiación del lenguaje para su función comunicativa.</i>	57
3.2.2. <i>El aprendizaje y la flexibilización en la enseñanza de la lectura y la escritura.</i>	66
3.2.3. <i>Juego, un mediador del aprendizaje.</i>	72
3.2.4. <i>El juego didáctico.</i>	82
3.3. MARCO LEGAL.....	84
3.4. MARCO TEÓRICO.....	87
3.5. MARCO CONTEXTUAL.....	118
4. DISEÑO METODOLÓGICO	123
4.1. ENFOQUE METODOLÓGICO.....	124
4.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN	126
4.3. LÍNEA DE INVESTIGACIÓN INSTITUCIONAL	126
4.4. GRUPO DE INVESTIGACIÓN	128
4.5. LÍNEA DE INVESTIGACIÓN DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN.....	129
4.6. INSTRUMENTOS O TÉCNICAS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN	129
4.7. POBLACIÓN Y MUESTRA	136
4.8. FASES DE LA INVESTIGACIÓN	138
4.8.1. <i>Primera fase: Identificación de aspectos que afectan los niveles de desempeño.</i>	139
4.8.2. <i>Segunda fase: diseño de actividades mediadas por juegos didácticos.</i>	140
4.8.3. <i>Tercera fase: Desarrollar actividades mediante juegos didácticos.</i>	141
4.8.4. <i>Cuarta fase: evaluación.</i>	141
4.9. ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	143
4.9.1. <i>identificación de aspectos que afectan los niveles de desempeño en los estudiantes.</i>	143
4.9.2. <i>Diseño de actividades mediadas por juegos didácticos</i>	153
4.9.3. <i>Descripción del desarrollo de actividades de lectura y escritura mediante juegos didácticos.</i> 158	158
4.9.4. <i>Evaluación de la estrategia</i>	161
5. CONCLUSIONES	171
6. RECOMENDACIONES	172
7. PROPUESTA PEDAGÓGICA	178
8. LISTA DE IMÁGENES	189
9. LISTA DE TABLAS	190
10. ANEXOS:	191
11. REFERENCIAS	196

1.Planteamiento del problema

1.1. Descripción del problema

El panorama actual de la educación pública en Colombia ofrece una variedad de situaciones que ameritan ser analizadas para garantizar el mejoramiento de su calidad, entre las que se pueden mencionar aspectos administrativos relacionados con infraestructura, recursos didácticos, conectividad, talento humano cualificado y accesibilidad a programas de formación permanente, requerimientos que deben ser atendidos por los entes gubernamentales.

En lo que respecta a la gestión académica, las instituciones educativas deben revisar los resultados de las pruebas internas y externas para identificar fortalezas y oportunidades que permitan mejorar los niveles de desempeño de sus estudiantes y puedan desenvolverse de manera competente en los ámbitos de actuación, dentro y fuera de la escuela, donde las habilidades comunicativas son factores claves para interactuar de manera asertiva; es por ello que, una atenta escucha, el manejo de la oralidad, la lectura comprensiva y la composición de diversos tipos de textos son elementos primordiales y transversales en los procesos académicos encaminados a un desarrollo integral del ser.

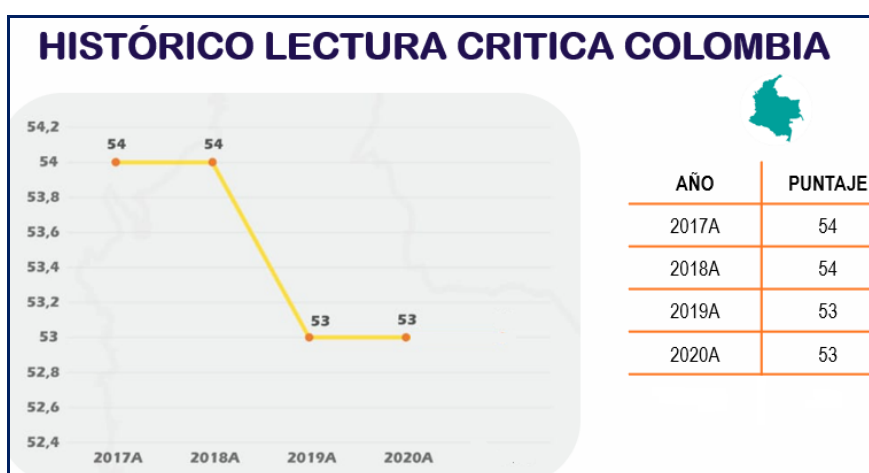
En este sentido, el análisis de los resultados obtenidos durante los últimos cinco años en las pruebas SABER, evaluaciones estandarizadas a nivel nacional y reglamentadas por el Decreto 869 de 2010, vienen demostrando que los educandos presentan deficiencias en el manejo de las habilidades comunicativas relacionadas con la lectura y la escritura, lo que el MEN (2017) expresa como: “se evidencia la dificultad en la comprensión lectora, según los resultados obtenidos en las pruebas saber 2017, correspondientes al grado tercero de Educación Básica Primaria”, lo que les ubica en el nivel bajo y describiéndoles como estudiantes capaces de

reconocer las palabras de un texto y hasta leerlas en voz alta, pero no logran entender su significado, y menos aún, establecer una conexión con el texto.

Desde este referente, se retoman los resultados a partir del año citado (2017), evidenciando que se continua con el mismo índice para el año 2018, pero para el 2019 y 2020 las deficiencias se acentúan, tal como se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 1

Histórico nacional pruebas SABER lectura crítica.



Siendo concientes que mejorar los niveles de desempeño en las competencias lectoras y escritoras no se logra en el último año de escolaridad, se retoman aquí las particularidades halladas en los resultados de grado tercero, ya que corresponde al grado seleccionado para el ejercicio de indagación; desde el cual sus autoras en calidad de docentes de la educación básica primaria en diferentes contextos educativos, reflexionan sobre su quehacer pedagógico y las posibles estrategias que se pueden implementar para cambiar esta realidad académica.

Para ello se revisa el comportamiento de los resultados obtenidos en la prueba SABER 3 a nivel nacional en comparación con los obtenidos por la Institución Educativa Pedro Vicente Abadía, ubicada en el municipio San Juan Bautista de Guacarí, población donde se realiza el estudio y análisis de dicha situación.

A continuación se relaciona el histórico de resultados en las pruebas SABER 3 correspondiente a los años 2014 a 2017. Es de aclarar que el establecimiento educativo en mención, durante dos años no participó en el proceso de evaluación mediante este tipo de pruebas, sumado a lo anterior, es de anotar que con la situación de aislamiento social a causa de la pandemia mundial Covid-19, afectó la aplicación de estas pruebas.

Tabla 2

Comparativo de resultados nacionales e institucional en SABER lenguaje.

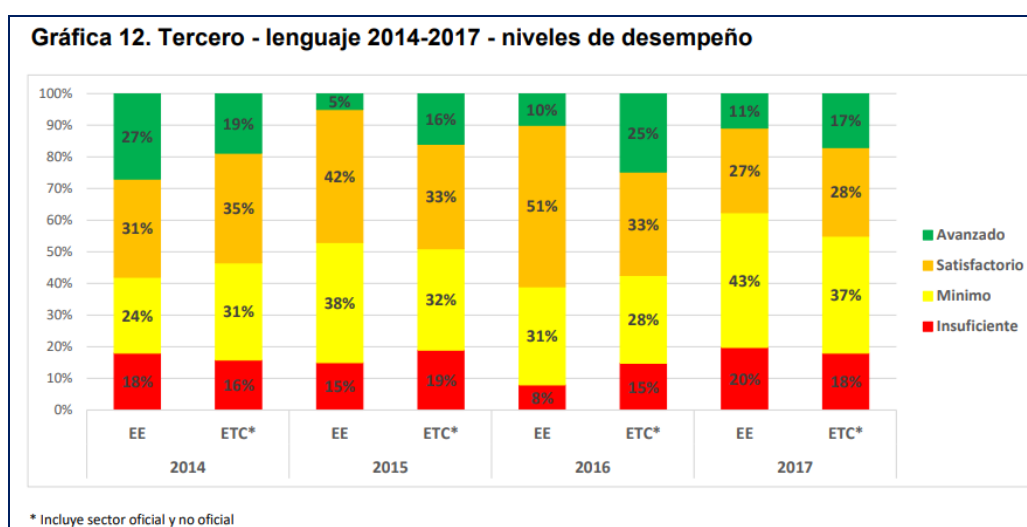


Tabla 11. Resultados para grado tercero - lenguaje

	Niveles	2014		2015		2016		2017		Tendencia 2014 - 2017
		Promedio	Insuficiente	Promedio	Insuficiente	Promedio	Insuficiente	Promedio	Insuficiente	
EE	Promedio	322		294	▼	318	▲	297	▼	
	Insuficiente	18%		15%	▼	8%	▼	20%	▲	
	Mínimo	24%		38%	▲	31%	▼	43%	▲	
	Satisfactorio	31%		42%	▲	51%	▲	27%	▼	
	Avanzado	27%		5%	▼	10%	▲	11%	▲	
ETC*	Promedio	311		303	▼	321	▲	309	▼	
	Insuficiente	16%		19%	▲	15%	▼	18%	▲	
	Mínimo	31%		32%	▲	28%	▼	37%	▲	
	Satisfactorio	35%		33%	▼	33%	▶	28%	▼	
	Avanzado	19%		16%	▼	25%	▲	17%	▼	
Colombia*	Promedio	309		305	▼	313	▲	310	▼	
	Insuficiente	19%		21%	▲	19%	▼	18%	▼	
	Mínimo	29%		30%	▲	28%	▼	36%	▲	
	Satisfactorio	32%		31%	▼	32%	▲	27%	▼	
	Avanzado	20%		19%	▼	22%	▲	19%	▼	

Fuente ICFES, mayo de 2018
* Incluye sector oficial y no oficial

En los resultados obtenidos se continúan evidenciando niveles de desempeño poco desfazados con el promedio nacional, aunque en unos años se excede en otros queda por debajo del promedio de este, lo que indica que se deben implementar acciones que favorezcan el desarrollo de las competencias lectoras y escritoras desde la educación básica, tal como se aprecia en los siguientes esquemas:

Ilustración 1

Descripción general de la competencia lectora – Grado 3 – I.E. Pedro Vicente Abadía.

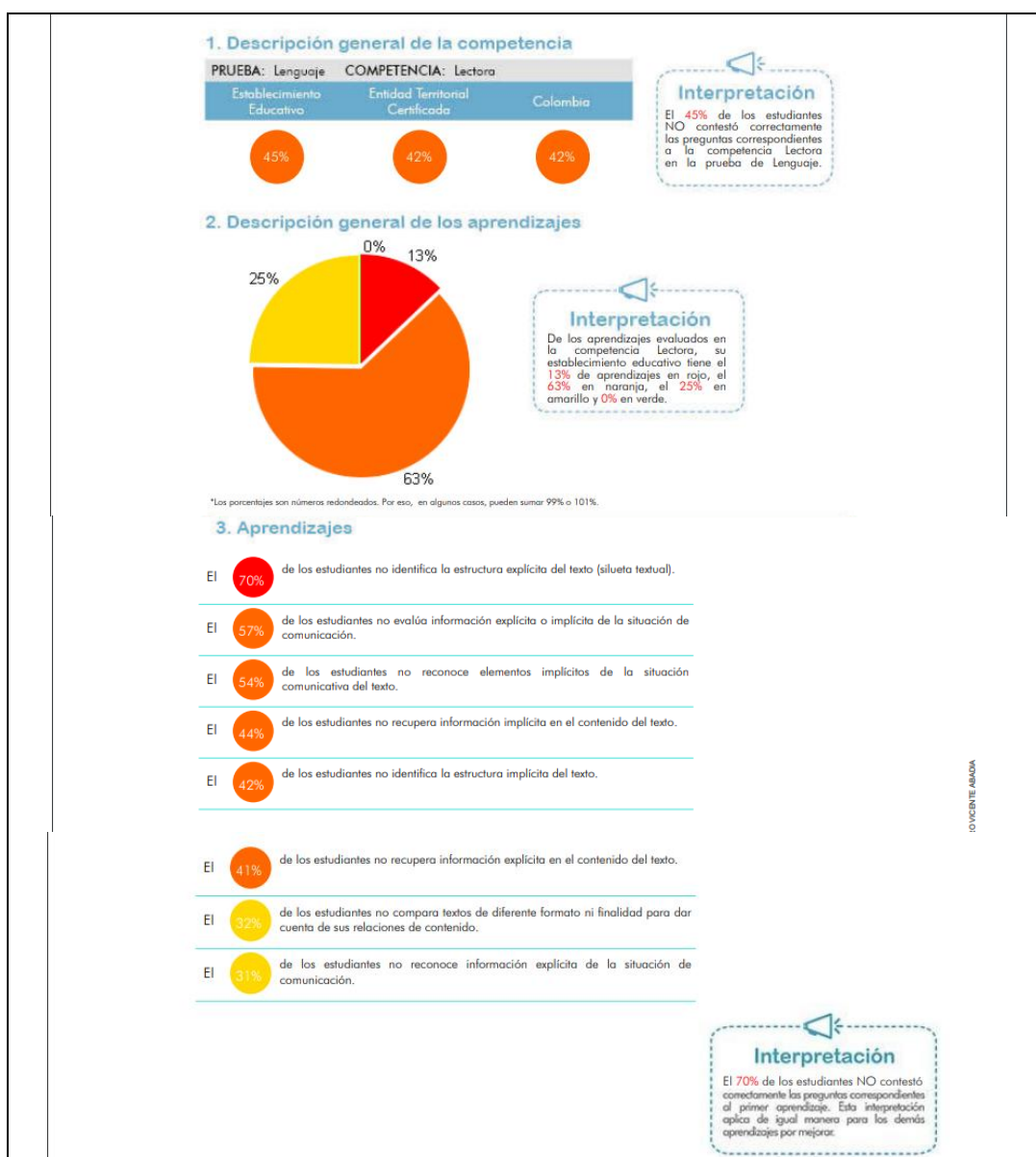
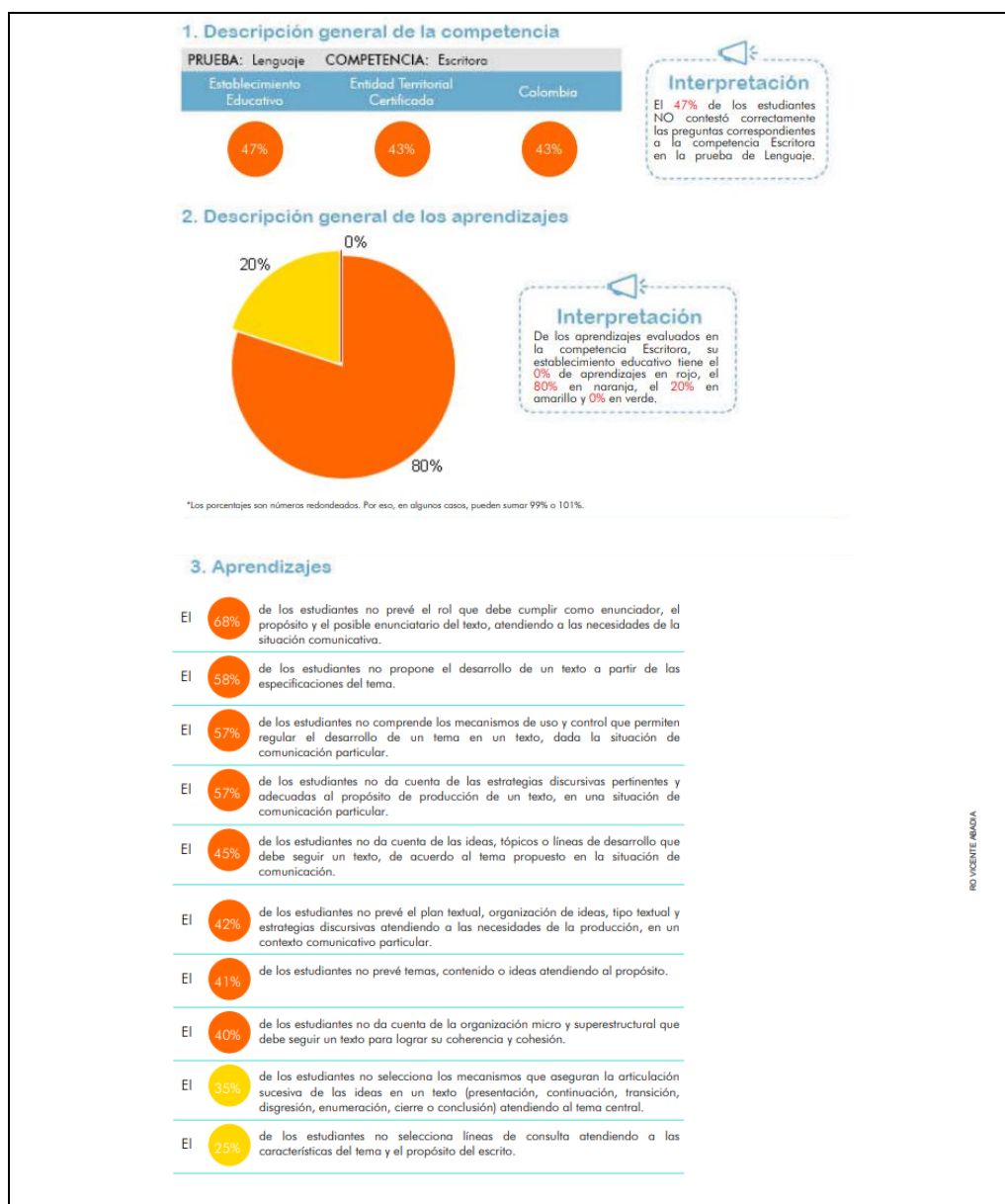


Ilustración 2

Descripción general de la competencia escritora – Grado 3 – I.E. Pedro Vicente Abadía.

Es así, que la marcada deficiencia en los estudiantes en los procesos de comprensión lectora, dominio de la estructura textual, intencionalidad comunicativa y adecuado manejo del código escrito, se convierte en objeto de análisis para la presente investigación.

Sumado a lo anterior, durante la caracterización de la escritura en grado 3 de la institución en mención, se identifica deficiencia ortográfica, caligrafía poco legible, escaso empleo de los signos de puntuación, falta de cohesión textual e incoherencia gramatical; falencias que también se hacen evidentes al momento de abordar la lectura oral, ya que no se pausa ni se entona de acuerdo con los signos de puntuación, se omiten letras o sílabas en las términos enunciados y no se vocalizan adecuadamente las palabras.

Dado lo anterior, resulta imperante revisar y reflexionar sobre las prácticas pedagógicas en cuanto a la enseñanza y el aprendizaje de la lectura y la escritura, como técnicas de estudio básicas en el manejo de la información para la construcción de nuevos conocimientos, desarrollar el sentido crítico y recrear e imaginar otras realidades, lo que Ferreiro & Teberosky (2005) expresa como:

Estas habilidades que se adquieren ayudan a comprender mejor el mundo circundante, implica más que asociar letras y sonidos; es reforzar esas distintas formas de leer que realizan los niños a su modo en juegos, dibujos, gráficos, comerciales, golosinas, letreros y colores.

En consecuencia, propender por el mejoramiento de la calidad educativa desde el sentido académico, implica abordar la revisión y ajustes de planes de estudio en los que debe primar el desarrollo de las competencias lectoras y escritoras, como ejes transversales en la fundamentación, apropiación y desarrollo de actividades prácticas en todas las áreas del conocimiento, ya que no es tarea exclusiva del área de lenguaje, por el contrario pueden potenciarse como un medio para facilitar el aprendizaje en todos los niveles.

Tomando como referentes otros estudios enmarcados en esta temática, sus resultados demuestran que la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras aportan a subsanar problemáticas en el aprendizaje relacionadas con los métodos de conocimiento: la observación y

la experimentación, que incluyen procesos de pensamiento: interpretación, análisis y síntesis, y a su vez, procesos conductuales como la atención o la motivación.

Optar por nuevas prácticas en el aula mediadas por la lectura y la escritura, rompe con el paradigma de la transmisión y la observación como técnicas para aprender abriendo paso a nuevas pedagogías orientadas desde un modelo activo y participativo, permitiendo instaurar otras formas para lograr aprendizajes significativos, definido por Ausubel (2018) como “la asociación de habilidades y conocimientos previos con la nueva información que el niño adquiere, reajustando y reconstruyendo en su proceso de aprendizaje”, una condición necesaria para que el aprendizaje sea significativo es el empleo de estrategias que generen experiencias interactivas en las que los niños entienden y experimenten el mundo que les rodea, oportunidad que ofrece el juego, ya que además de generar esparcimiento y libertad, se convierte en un espacio motivador en el que se vive, concibe y disfruta plenamente la existencia; es así como Martínez (2006) señala que es importante comprender al niño o niña, teniendo en cuenta que viven situaciones y momentos diferentes que hacen variar sus formas de aprendizaje, de la misma manera amplía su forma de interpretar y relacionar, pues en muchas ocasiones solo participa de un aprendizaje basado en la cultura de sucesión y repetición de imágenes; siendo este panorama de cotidianidades, la causa que conlleva al maestro a una reflexión sobre sí mismo y su importancia en la formación de otros como relevancia en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Llevar el juego al aula escolar permite observar comportamientos, identificar barreras, temores e inseguridades, a la vez visibilizar variadas formas de comprender y aprender, es por ello que en la búsqueda de nuevas estrategias para el aprendizaje la Institución Pedro Vicente Abadía ha implementado el juego didáctico en diversos espacios educativos, lo que se pretende

dimensionar a través de este proyecto, es decir, emplear el juego didáctico como medio para contribuir en la solución de las problemáticas encontradas en los procesos de lectura y escritura en los estudiantes de grado tercero.

A pesar de la importancia que tienen los juegos didácticos en el plano educativo, se percibe una escasa aplicación de estos, producto del poco conocimiento que se tiene sobre el momento y la manera de conducirlos, especialmente en el desarrollo de la lectura y la escritura, dos dimensiones percibidas como monótonas, estresantes y de mayor complejidad que otras actividades académicas, porque como afirma Henao (2001) muchos maestros conciben, practican y enseñan la conducta lectora como un simple acto de descifrar el código escrito, de reconocer las letras, de aparear grafemas y fonemas, de convertir palabras escritas en su correspondiente expresión oral, de enunciar en voz alta con cierta fluidez y entonación el fragmento de un texto.

Recurrir al juego didáctico como mecanismo dinamizador para los procesos de lectura y escritura, posibilita un cambio frente a la perspectiva que tanto estudiantes como docentes tienen frente a ellos. A su vez, contribuye al fortalecimiento de los desempeños en las dimensiones comunicativas, que como ya se refirió, son esenciales para el logro de los estándares de competencias básicas en cada área y en el desempeño cotidiano desde los diversos ámbitos de interacción. En lo que respecta a la labor docente, es una manera de resignificar e innovar las prácticas pedagógicas, tal como lo concibe Barriga (1998): “quienes conciben la didáctica como una disciplina que aporta conceptualmente a la práctica educativa, que marca la ruta de la enseñanza hacia la innovación y transformación cumpliendo un papel integrador y reflexivo desde el cual el docente se constituye como actor principal al hacer reflexión de su propia actividad pedagógica”.

1.2. Pregunta problema

Las reflexiones anteriores conllevan a formular la pregunta de investigación mediante la cual se dinamiza el presente trabajo de investigación:

¿Qué estrategia didáctica implementar para fortalecer la lectura y la escritura en los niños y niñas de grado tercero de la Institución Educativa Pedro Vicente Abadía del municipio San Juan Bautista de Guacarí?

1.3. Justificación

El proceso de formación integral en la educación básica que se profesa desde la normatividad vigente, implica desarrollar en los educandos competencias desde cada una de las áreas fundamentales para lograr niveles de desempeño que les permitan ascender en las etapas de escolaridad y al final del proceso incursionar en el campo laboral.

Este transitar académico inicia con espacios de socialización y adaptación en el que los niños y niñas, a través del juego, observan, experimentan e interactúan en espacios y situaciones concretas en los cuales se empiezan a fundamentar, entre otros elementos, la dimensión comunicativa, particularmente en los ámbitos de la escucha y la oralidad, desarrollo de habilidades que se va ampliando a medida que se avanza del preescolar a los niveles de educación básica, en los cuales juega un papel relevante el desarrollo de la lectura y la escritura, que según se expresa en el artículo 20, inciso b de la Ley General de Educación (1994) se propone desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar, expresarse correctamente y formar estudiantes capaces de desenvolverse dentro y fuera de su entorno.

En este sentido, mediante el presente proyecto de investigación se aborda el juego didáctico como el medio para fortalecer la lectura y escritura en los procesos de orientación del

aprendizaje en los niños y niñas del grado tercero de la Institución Educativa Pedro Vicente Abadía del municipio San Juan Bautista de Guacarí como estrategia para impactar en el bajo rendimiento académico evidenciado, dadas las falencias que los estudiantes presentan al momento de realizar lectura oral y producción de textos escritos.

La decisión de recurrir a los juegos didácticos como herramienta metodológica radica en que jugar, independientemente de la edad y orientado adecuadamente, se convierte en un medio para el aprendizaje y el crecimiento personal, Bruner (2003), lo refiere como:

El juego para el niño y para el adulto es una forma de usar la inteligencia o, mejor dicho, una actitud con respecto al uso de la inteligencia. Es un banco de prueba, un vivero en el que se experimentan formas de combinar el pensamiento, el lenguaje y la fantasía. Del mismo modo que uno puede asfixiar las plantas de un jardín o un vivero plantando mucho, también se puede crear una atmósfera en la que el lenguaje y el pensamiento no se desarrollen ni produzcan las flores que uno esperaría cultivar. A la inversa, hay muchos medios para ayudar al proceso del crecimiento. (P. 9).

Ampliando la concepción de Bruner (2010), el juego es un medio propicio para fortalecer principios, valores humanos y el respeto de normas, elementos esenciales para una sana convivencia, genera autoconfianza, liderazgo, trabajo en equipo y seguridad en la toma de decisiones; así mismo, es un recurso pedagógico que ofrece posibilidades para el desarrollo de capacidades como la creatividad, la capacidad de asombro mediante la observación y la exploración del entorno, pero ante todo es una actividad motivante, que facilita el aprendizaje, mejora la atención y la concentración, habilidades esenciales para lograr óptimos niveles de comprensión lectora y desarrollar procesos de escritura en forma amena y divertida. En este sentido, Coronado (2010) expresa que:

La vida infantil no se puede concebir sin juego, siendo esta realidad que acompaña al ser humano. Jugar es la principal actividad de la infancia y responde a la necesidad de los niños expresar, experimentar, inventar, soñar, etc., en una sola palabra, hacer suyo el mundo circundante. (P.6)

En los momentos de interacción pedagógica a través del juego, es que cobra importancia el rol docente al orientar la construcción de saberes mediante experiencias en la que se emplea la creación, la recreación, imaginación y las prácticas culturales e identitarias, es decir, desplaza el sentido impositivo de conceptos, reglas ortográficas y aplicación de normas en lectura y escritura, cambiando la percepción de lo difícil a lo más fácil a través de lo lúdico.

Los aspectos anteriores, son considerados razones que soportan la implementación del juego didáctico como estrategia para subsanar las falencias en lectura y escritura identificadas en los estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa Pedro Vicente Aabadi, pues de esta forma se trasciende a otros espacios académicos, ya que al lograr una apropiada comprensión lectora y adecuado manejo de la composición textual se impacta en el desempeño de todas las áreas del conocimiento; fortalecer estas habilidades redundan en una asertiva comunicación en el ámbito social, ya que potencian nuevas formas de expresión, favoreciendo la interacción.

Además de mejorar los niveles de desempeño académico, la implementación del juego como estrategia didáctica cobra significativa importancia desde el quehacer docente, con ello se potencian cambios en las formas de orientar el aprendizaje a partir de la revisión de las acciones magistrales en el aula durante la enseñanza del uso del lenguaje; el juego se convierte en una herramienta que no solo favorece el aprendizaje si no que facilita el quehacer docente.

En conclusión, la importancia del presente trabajo de investigación se sintetizan en que la implementación del juego didáctico como herramienta para el aprendizaje genera entornos

académicos motivantes que contribuyen a una mejor lectura y la escritura en los educandos, que a su vez impacta en la resignificación de las prácticas de aula en el marco de la innovación pedagógica por parte del docente, y además redundando en el mejoramiento de las competencias comunicativas garantizando mejores niveles de desempeño en las pruebas SABER, mecanismo de evaluación externa y estandarizada, reglamentarias en el sistema educativo colombiano.

Los resultados de este proyecto, son el referente para otros contextos educativos en los que se presenten situaciones problemáticas similares, también es una invitación a la reflexión pedagógica frente al quehacer docente para aportar al mejoramiento de los índices sintéticos de calidad a nivel institucional, y por tanto, a una educación de calidad que responda a una formación integral y altamente calificada para competir en el ámbito laboral.

2.Objetivos

2.1. General

Implementar el juego como una estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura y escritura en grado tercero de la Institución Educativa Pedro Vicente Abadía del municipio San Juan Bautista de Guacarí.

2.2. Específicos:

2.2.1. Identificar aspectos que afectan los niveles de desempeño de los estudiantes de grado tercero al abordar los procesos de lectura y escritura.

2.2.2. Diseñar actividades mediadas por juegos didácticos para fortalecer los procesos de lectura y escritura en estudiantes de grado tercero.

2.2.3. Desarrollar actividades de lectura y escritura mediante juegos didácticos en el grado tercero.

2.2.4. Evaluar el impacto del juego didáctico como estrategia pedagógica durante el desarrollo de lectura y escritura en estudiantes de grado tercero.

3.Marco Referencial

Identificar los antecedentes relacionados con el fortalecimiento de la lectura y la escritura mediante el juego didáctico durante el proceso de orientación y aprendizaje, permitió verificar la existencia de numerosos estudios abordados desde esta mirada, cuyos resultados aportan elementos fundamentales para la toma de decisiones frente a la propuesta desde este proyecto de investigación.

Para situar este trabajo se retomaron doce tesis que se aproximan al proyecto en mención: cuatro internacionales, cuatro nacionales y cuatro regionales.

3.1. Antecedentes investigativos

3.1.1. Antecedentes Internacionales

En este contexto se cuenta con la investigación realizada por Escobar (2020), titulada ***“Estrategias Metacognitivas y el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes del grado cuarto Institución Educativa Fe y Alegría San Juan de Mira Flores Lima Perú”***, con el objetivo de determinar la relación entre las estrategias metacognitivas y la comprensión lectora en los estudiantes del grado cuarto refiriendo la influencia de la comprensión lectora en la etapa de la educación primaria, a través de la que se construye el conocimiento en la escuela; su aprendizaje no solo radica en el contexto escolar, sino también en hacer lectura de los acontecimientos que surgen en su contexto sociocultural. Presenta la lectura como el proceso del aprendizaje utilizado en todos los campos del conocimiento empleando estrategias metacognitivas y didácticas para mejorar el bajo nivel en comprensión lectora, es decir, potenciar

el conocimiento, lectura y argumentación a través de experiencias elaboradas, teniendo en cuenta los contextos de cada individuo como parte de la experiencia de lo que el niño recrea, aprende, aborda y reintenta, utilizando tareas didácticas de fácil aplicación para identificar la variabilidad lectora y capacidades de cada integrante, impulsando la creación de textos a través de experiencias que conlleven a promover un aprendizaje.

La metodología implementada fue cuantitativa, descriptiva y correccional, apoyada en técnicas de recolección de la información, utilizando el cuestionario como instrumento; obteniendo como resultado una investigación estadística.

Dentro de los principales resultados en este antecedente se muestra que a pesar de que los estudiantes conocen las estrategias lectoras metacognitivas y hacen uso de ellas, existe falencias en su práctica; por lo tanto, se hace necesario reforzar las prácticas de aprendizaje para incrementar los niveles de comprensión. Se concluye que para incentivar el desarrollo metacognitivo en los estudiantes y potenciar las habilidades en lectura y escritura, debe tenerse en cuenta el referente de las últimas dos pruebas saber, siendo estas, un índice de referencia que permite evidenciar la eficacia de la estrategia didáctica aplicada, lo que indica al hacer la comparación entre los dos resultados adquiridos, la efectividad de su aplicación, al superar los niveles bajos en lectoescritura encontrados en un comienzo.

Entre los elementos de este referente a tenerse en cuenta para el proyecto de investigación está la influencia de la comprensión lectora en la etapa de la educación primaria ya que se concibe como una herramienta básica, para la construcción de conocimiento y su aprendizaje no solo se da al interior de la escuela sino que se potencia desde los diversos contextos en los que interactúa, por lo tanto, también tiene incidencia en todos los campos del conocimiento.

También se considera relevante el empleo de estrategias lectoras metacognitivas que permiten al educando asumir sus propias acciones para mejorar el bajo nivel en comprensión lectora, es decir, construcciones elaboradas desde las experiencias de cada individuo, en las que el niño recrea, aprende, aborda y reintenta, tareas didácticas de fácil aplicación en el aula.

Otro aspecto considerable para retomar es el sentido de generar una reflexión sobre el pensamiento propio que tiene el estudiante, que lo define como un ser con su propio conocimiento, sobre el conocimiento general; por lo tanto, la selección de textos y creación de estos, ayudan en el proceso de mejoramiento de la lectura cuando su diseño va enfocado desde lo que se quiere leer.

En conclusión las herramientas didácticas y las formas metodológicas diseñadas en esta investigación, sirven como referentes para enfocar el presente proyecto investigativo.

De la misma manera, la tesis: *Fomento del hábito lector, mediante la aplicación de estrategias de animación en la lectura en los estudiantes de primero de secundaria, del colegio Vallesol de Piura Perú*, elaborada por Palacios (2015) cuyo objetivo planteado fue fomentar el hábito lector, mediante la aplicación de estrategias de animación en la lectura, entendiendo que saber leer, hace aporte de los factores esenciales para la formación completa de la persona, perspectiva que se ha tomado como interés mundial por la difusión y el fomento de la lectura; en ese afán, en cada época se trasciende desde diferentes enfoques e investigaciones y siempre queda mucho por averiguar e indagar en este campo.

La investigadora plantea la dificultad que tienen los estudiantes del nivel secundaria para enfrentarse a la lectura de un libro o texto, dada la ausencia de una frecuencia lectora establecida; las obras o lecturas que son trabajadas en la hora de su plan lector, no son de su interés y algunas de ellas les resultan de difícil comprensión.

Por ello, en la presente investigación se plantea el fomento del hábito lector, a partir de la aplicación de estrategias de animación a la lectura, las cuales comprenden un conjunto de actividades organizadas antes, durante y después de desarrollar dicha actividad; buscando la participación activa de los estudiantes, en aras de mejorar la frecuencia lectora y por ende su hábito lector.

Se podría decir entonces que fomentar el plan lector y gusto por la lectura a partir de situaciones generadoras, creativas, lúdicas y placenteras que despierten el interés, la inventiva y la sensibilidad; así como actitudes positivas con relación a la lectura, como herramienta para el desarrollo de las capacidades para la vida; se considera no solamente como un proceso de codificación, comprensión e interpretación; sino también trascender a otro proceso donde se involucre a muchos más; y en ese sentido, se hace necesario un esfuerzo directo entre el estudiante y la lectura, quien poco a poco irá encontrándose y descubriéndose con los libros.

Habría que decir también, que el docente en su rol, debe ser un animador, como su labor principal, teniendo en cuenta que esta radica en acompañar a sus estudiantes en ese descubrimiento, poniendo en juego todas sus habilidades, estrategias y herramientas como un verdadero facilitador de elementos, que propicien un espacio amplio y ameno en el desarrollo de la lectura. Este trabajo se enmarca en una metodología basada en la investigación acción de tipo cualitativa-cuantitativa, denominada también investigación mixta, y en la que según Hernández (2003) se busca propiciar la observación, la experimentación, la ejecución, el análisis, la interpretación y por ende unas conclusiones. Se utilizaron técnicas e instrumentos para la recolección de datos; dando importancia a la realización de un cuestionario inicial y otro final a profesores, y por último una rejilla de observación (Palacios 2015).

A modo de conclusión, respecto al fomento del hábito lector mediante la aplicación de estrategias de animación antes, durante y después de la lectura se concluye; que esta propuesta sí es eficaz, de acuerdo con los resultados finales, ya que permite el desarrollo efectivo de las actividades de manera planificada, organizada y adecuada para fomentar el hábito lector.

La tesis antes citada aporta referentes significativos que sirven de insumo al presente proyecto desde los que se determinan elementos a ser incluidos en el respectivo análisis, tales como estrategias creativas y lúdicas para la animación a la lectura, un plan lector que sea realmente motivante, acorde con los intereses, dadas las condiciones de los educandos y que sean de fácil comprensión, Así mismo, el docente debe ser un animador permanente durante el proceso desarrollando actividades que mantengan el interés y la motivación antes, durante y al final de la lectura como también, un facilitador de espacios y recursos para un desarrollo armónico.

De este mismo modo, Plaza (2018) en el proyecto de investigación: “El proceso lectoescritor de los estudiantes de quinto del Liceo Sur Andino” Panamá, describe la importancia de reconocer que la lectura en la actualidad juega un papel fundamental, teniendo en cuenta la trascendencia de los últimos tiempos donde la interpretación de los contextos se hace necesaria; lo que implica que el contexto local debe hacer parte esencial de la lectura como tal; en ese sentido, los docentes de básica primaria deben propiciar espacios así sea por tiempos cortos que promuevan el hábito lector diariamente.

Cabe mencionar la importancia de desarrollar elementos didácticos que comprendan relaciones epistemológicas, cognitivas, comunicativas, socioculturales, que, en este caso, propicien diferentes experiencias de lectura con los educandos, teniendo en cuenta las relaciones didácticas: profesor/contenido, profesor/estudiante, estudiante/profesor y estudiante contenido.

Por lo anterior, el autor argumenta, comprender los procesos de lectura en los que están los niños y niñas, dependiendo de sus edades y procesos académicos; facilitando al docente diseñar ambientes de aprendizaje más sólidos y significativos para los individuos en proceso de formación. Por consiguiente, propone como objetivo analizar el proceso de lectoescritura de los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Municipal Liceo Sur Andino.

Propuso los audiolibros como herramientas para apoyar procesos de enseñanza aprendizaje, que permiten incentivar en los estudiantes el interés por la lectura, considerando que son una buena opción para acercarse a la literatura con efectos sonoros y llamativos que son posibles; pues tan solo como elementos con grabadora y micrófonos, se pueden recrear historias con un alto contenido en valores y en elementos del contexto donde se desenvuelven.

La metodología fue de tipo descriptivo, con un enfoque cuantitativo, ya que permite establecer datos concretos para obtener respuesta a fondo sobre los acontecimientos que ocurren en el grupo investigado; para ello se apoya en instrumentos como diario de campo, guion de secuencia, la encuesta y lista de chequeo.

El autor considera importante reflexionar sobre la diversidad de los futuros estudiantes, asumiendo la diferencia no como un aspecto que deba ser modificable, sino como un aspecto de la naturaleza del ser humano,

Se describe el nivel del proceso lectoescritor de los estudiantes objeto de estudio estableciendo causas y consecuencias que caracterizan las deficiencias en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se recomiendan actividades para afianzar en el aula de clase sobre la competencia lectora, como la decodificación del significado del vocabulario, cuestionarios adecuados de

interacción texto-lector, realización de resúmenes orales y escritos para detectar la capacidad de síntesis del lector.

A partir de los hallazgos, el autor describe el diseño de una estrategia didáctica que presenta ventajas; en este caso el audiolibro, que transmite un sonido y le permite hacer otras actividades simultáneamente, como tener acercamiento a tipos de textos que manifiesten experiencias culturales propias de diversos contextos, conllevando al lector a que conozca valores, otros estilos de vida, y cosmovisiones del mundo. Esta situación puede contribuir a reconocer al otro y tener respeto por la diferencia, pues este otro, también tiene un espacio valioso en la cultura y la sociedad.

El anterior trabajo tiene similitud con la propuesta investigadora actualmente planteada; puesto que persigue un mismo objetivo, enfatizando en la importancia de mejorar los hábitos de lectura y escritura a través de la construcción de un audio libro, como juego didáctico. Esto se convierte en una estrategia que se puede utilizar para fortalecer la lectura, la escritura y también la importancia de tener presente el contexto para generar procesos significativos, propiciar espacios de construcción de manera innovadora, crítica y reflexiva desde su propio entorno.

En la investigación; “Aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de educación primaria” Reyes (2015), Venezuela, define que aprender a leer y a escribir es un proceso complejo que se inicia en la escuela primaria, pero que no termina ahí, sino que se amplía y enriquece constantemente. Por eso, es necesario que este aprendizaje sea significativo, funcional y socialmente relevante. En este sentido, el docente debe ser proactivo y buscar las mejores estrategias y actividades para que el mismo resulte entretenido y motivante. En ese mismo orden de ideas, la autora plantea dentro de su objetivo principal diseñar y aplicar

un plan estratégico para promover el uso de los juegos didácticos como recurso para la enseñanza de la lectura en niños de educación primaria.

La autora considera que la importancia del juego didáctico radica en la creación de un entorno, que estimule a los niños y niñas a construir su propio conocimiento y a elaborar su propio sentido; dentro del cual el docente pueda conducirlos hacia niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad, para aprender en un contexto de colaboración y sentido comunitario. De igual forma, el juego debe motivar a los educandos para que sientan la capacidad de aprender, por lo que debe servir para despertar su curiosidad e interés.

También argumenta que la lectura es un proceso donde incide una multiplicidad de variables que pueden obstaculizarla; donde el éxito o fracaso logrado será el resultado de la trayectoria escolar de cada educando. Estos están unidos a un conjunto de factores como son el origen socio-cultural, la estimulación de la familia, la disposición del educando, la intervención docente, la relación que se establece entre ellos y el estilo de la institución, entre otros.

La investigación pone de manifiesto la deficiencia en el proceso de lectura, para lo cual plantea investigar la enseñanza de la lectura a través de actividades lúdicas, pues estas engloban acciones, actitudes y propuestas que el docente presenta a sus estudiantes, como juegos, canciones, humor, creatividad y movimiento. Considera que todo juego favorece el desarrollo de la actividad cognitiva, cognoscitiva y es en esencia una actividad pensante que igualmente propicia el desarrollo de las facultades como la imaginación creadora, la libertad, la independencia entre otros.

La autora describe el enfoque metodológico cualitativo, lo utiliza para la caracterización de variedad de técnicas y el método cuantitativo, para el análisis de resultados, recolección de los

datos, herramientas como estadísticas, instrumentos auxiliares, interpretación de los datos, se utiliza la lógica y razonamiento deductivo.

Los aportes de este referente para la presente propuesta están en el sentido de diseñar y aplicar un plan estratégico que promueva el uso de juegos didácticos en la enseñanza de la lectura en niños de educación primaria, de tal manera que este proceso resulte entretenido y motivante donde los niños y las niñas construyan el conocimiento con sentido propio. En otras palabras, crear entornos estimulantes para la lectura mediados por el juego didáctico, en los que el docente oriente y los conduzca hacia niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad, para aprender en un contexto de colaboración, donde el éxito o fracaso logrado será el resultado de la trayectoria escolar de cada educando, el cual está sujeto a un conjunto de factores socio-culturales, la estimulación de la familia, la disposición del educando, y la oportuna la intervención docente.

3.1.2. Antecedentes nacionales

A continuación, se describen cuatro proyectos a nivel nacional que se tomaron como referencia para la presente investigación.

De acuerdo con Espinel (2020), en su tesis ***“La enseñanza de la lectura y la escritura basada en juegos tradicionales en quinto grado de básica primaria desde un modelo de gestión escolar en una institución educativa de carácter privado del municipio de Bucaramanga”***, quien contempla como objetivo proponer una metodología basada en juegos tradicionales para la enseñanza de la lectura y la escritura en grado quinto de básica primaria desde un modelo de gestión escolar. En el cual se refiere cómo los procesos cognitivos implicados en la enseñanza y aprendizaje de la lectura y escritura, requieren la incorporación de un repertorio didáctico a través del cual el estudiante puede alcanzar unas competencias que lo hagan partícipe de un

escenario educativo, caracterizado por la integralidad de la enseñanza con el común denominador de la calidad, en la que se debe percibir el modelo de interacción entre la enseñanza y el aprendizaje, mediado por el docente; espacio que debe concebirse en virtud de los lineamientos institucionales y las directivas ministeriales que propenden por un conjunto de reglas metodológicas, para que la enseñanza cobre una perspectiva sociocultural que impacte el estilo de vida, desde las habilidades lectoras y de escritura en estudiantes de educación básica primaria; y que vuelva imprescindible el desarrollo de dichas habilidades para propiciar la estimulación de facultades intelectuales y dialógicas del pensamiento para el acceso a la información, al entorno, al conocimiento y a un nuevo mundo que demanda una diversidad en medio de la elaboración de significados propios, con los que se estructura la percepción y transformación del contexto cercano. Expresa que la incorporación del juego tradicional a nivel de la escuela primaria, le da la oportunidad al docente de contar con un abanico de posibilidades para colocar en la escena del aula, una relación entre los contenidos programáticos de las asignaturas y los distintos rasgos de la cultura local, desde donde la variedad de relaciones en la comunicación especialmente, permiten el uso del espacio sociocultural de acuerdo a la edad, género y condición social del estudiante (Ide & Yoshida 2017).

La autora desarrolló una ruta metodológica permitiéndole un abordaje concertado de las problemáticas específicas existentes en un contexto educativo determinado, en donde lo primordial es la delimitación diagnóstica, a fin de proceder a la formulación de una propuesta, la cual debe ser concertada para poder ser puesta en marcha en un esquema que dé respuesta a las necesidades detectadas.

Propone la aplicación futura de la unidad curricular diseñada y la modificación introducida en el plan de área de lenguaje, que dará fe de la pertinencia del ejercicio

metodológico para la enseñanza de la lectura y la escritura basada en juegos tradicionales, desde la percepción de la gestión escolar, que es posible otorgar un valor esencial a la administración educativa, para inferir en el mejoramiento de las prácticas educativas en pro de la formación integral y la calidad educativa, donde a través de un trabajo mancomunado con las docentes de la básica primaria se logre llevar a su efectividad.

El diseño metodológico de enfoque cualitativo y de tipo interpretativo permitió, la identificación de las nociones que tienen los docentes sobre la incidencia del juego tradicional en la enseñanza de lectura y escritura y comprender de forma determinada la enseñanza desde un punto de vista académico de manera natural, basado en la interacción con las rutas de aprendizaje. Se hizo necesario construir instrumentos que permitieron recoger la información para el estudio de la realidad natural en el contexto, como fueron serie de ítems formulados de manera clara y concisa, apoyados en el diseño de una encuesta semiestructurada y una lista de chequeo bajo dos categorías principales: diseño de clases y planeación institucional.

La autora se apoyó en el uso de técnicas e instrumentos que se emplearon para la obtención de la información en el desarrollo del proceso investigativo; que junto al análisis de datos, dio paso a la comprensión del objeto de estudio, permitiendo el análisis de la información, aspectos éticos de la investigación, resultados, ruta metodológica, etapa de análisis, etapa de mapeo de alternativas, etapa de implementación de la propuesta, la etapa de socialización, etapa de retroalimentación, triangulación de los resultados, categoría: planificación institucional, categoría y diseño curricular.

Se concluye que la implementación de “La enseñanza de la lectura y la escritura basada en juegos tradicionales en quinto grado de básica primaria desde un modelo de gestión escolar en una institución educativa de carácter privado del municipio de Bucaramanga” aporta al trabajo

que actualmente se pretende desarrollar; denominado “Fortalecimiento de la lectoescritura en el aprendizaje mediante juegos didácticos en grado tercero, ya que propone los juegos tradicionales en la enseñanza de la lectura y escritura, utilizando diferentes metodologías y rescatando las nociones que tienen los docentes sobre la incidencia del juego en el aula y como estos aportan a generar un aprendizaje significativo mediante la incorporación del juego tradicional a nivel de la escuela primaria, lo que da la oportunidad al docente de contar con un abanico de posibilidades para colocar en la escena del aula, una relación entre los contenidos programáticos de las asignaturas y los distintos rasgos de la cultura local, permiten el uso del espacio sociocultural de acuerdo a la edad, género y condición social del estudiante.

Continuando con este recorrido de antecedentes, se cita a Salamanca (2016) en su tesis ***“Fortalecimiento de los procesos de lectura a través del método ecléctico en los estudiantes del grado segundo, aula inclusiva, del colegio Villamar, jornada tarde, de Bogotá”***. Enfoca su investigación en cómo la lectura y la escritura, se convierten en el verdadero camino hacia el conocimiento, ya que se logra la capacidad de pensar, de analizar, de criticar un texto, de crear, soñar y, lo más importante, la posibilidad de expresarse con facilidad, habilidades que ayudan a comprender mejor el mundo circundante, implica más que asociar letras y sonidos; pues los niños desde muy pequeños saben leer y escribir a su modo, realizan garabateo que tiene un significado para ellos, ven comerciales, dibujos, gráficas, y saben los nombres de sus dulces favoritos, programas de televisión, letreros que observan en la calle, los reconocen por sus colores (Éxito, Homecenter, Coca-Cola, Cafam) etc.

La investigación, establece la problemática en los estudiantes al hacer lectura crítica, analítica, descriptiva y argumentativa, entre otras. De acuerdo con los hallazgos encontrados se plantea una propuesta basada en el método ecléctico.

Del mismo modo, Salamanca (2016) menciona las dificultades que presentan los estudiantes en el grado segundo, donde pudo caracterizar algunas situaciones encontradas en el proceso de lectura y escritura, como el silabeo, decodificación de signos gráficos, sustitución de letras, reconocimiento de sonidos y grafemas, omisiones de letras, sílabas y palabras, lectura silábica, para contrarrestar lo expuesto, se propone como objetivo determinar la forma de fortalecer los procesos de lectura y escritura a través del método eclético en los estudiantes del grado segundo.

La propuesta tiene como fin realizar actividades que contribuyan a integrar el conocimiento lingüístico, el bagaje cognoscitivo, y aún el mundo afectivo en el proceso de construcción y exploración del significado de un texto escrito (Henaó Álvarez, 1997). El aporte de este trabajo de investigación se consolida a través del diseño e implementación de unas actividades pedagógicas que utilice como estrategia el método eclético que contribuya a fortalecer el desarrollo de las competencias comunicativas (lectura, escritura) de básica primaria del ciclo I.

La investigación está cimentada desde la parte cualitativa e interpretativa que propone instrumentos de recolección de la información como la encuesta semiestructurada, diagnóstica y lista de chequeo, con enfoque investigación-acción; siendo estos los que contribuyan a dar una solución a la problemática presentada, no solo buscando el bienestar de esta población sino la posibilidad de extensión a todos los niños y niñas que se encuentran en el colegio.

Como resultado de la investigación la autora deja en evidencia sobre cómo fortalecer los procesos de lectura y escritura en los estudiantes de grado segundo aula inclusiva, concluyendo, que la aplicación de dicha propuesta ayudó a un número representativo de estudiantes a incrementar el dominio del hábito lectoescritor y a desarrollar la comprensión lectora. La

intervención realizada con los estudiantes obtuvo cambios significativos en relación con la lectoescritura, ya que los estudiantes desarrollaron asertivamente las actividades propuestas y se apoyaron en compañeros que les facilitaron la tarea.

La anterior investigación, brinda aportes al trabajo actualmente en desarrollo, en lo que respecta a los enfoques teóricos en que se proyecta; del mismo modo, la metodología es clara y precisa; puesto que permite desarrollar la propuesta didáctica y el análisis de los resultados. De este ejercicio es relevante retomar que la lectura y la escritura, se convierten en el verdadero camino hacia el conocimiento, ya que aporta al desarrollo de la capacidad de pensamiento, análisis, y de asumir posición crítica frente a un texto, ayudando a comprender mejor el mundo circundante. También resulta importante retomar que las dificultades identificadas en los procesos de lectura y escritura durante la educación primaria, centradas en el silabeo, la decodificación de signos gráficos, la sustitución de letras, el reconocimiento de sonidos y grafemas, la omisiones de letras, sílabas y palabras, son dificultades que se extienden hacia los grados superiores y ocasiona en los estudiantes deficiencias al hacer lectura crítica, analítica, descriptiva y argumentativa en niveles superiores. Otro aspecto importante a tener en cuenta es el desarrollo de actividades que contribuyan a integrar el conocimiento lingüístico, el bagaje cognoscitivo, y aún el mundo afectivo en el proceso de construcción y exploración del significado de un texto escrito, puesto que el conculgado de este tipo de propuestas incrementa el dominio del hábito lectoescritor y ayuda en el desarrollo de la comprensión lectora.

Por otra parte, ***“El Desarrollo de Habilidades Comunicativas en el Aula: propuesta de un diseño didáctico para mejorar los procesos de comprensión lectora en los estudiantes de básica primaria de la Institución Educativa Centauros del municipio de Villavicencio”*** Castebianco et al. (2017), argumentan en su tesis, las implicaciones que tiene la didáctica para

que el docente motive el despertar en los estudiantes, la capacidad y habilidad para escribir, tanto por la posibilidad de construcción que la escritura ofrece en una sociedad plural, como por su influencia en el desarrollo del saber científico, en el que intervienen de manera interrelacionada factores culturales, sociales, emotivos, cognitivos, discursivos, semánticos, pragmáticos y verbales. Para ello, las investigadoras proponen como objetivo desarrollar las habilidades comunicativas a través de una estrategia didáctica para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de primaria de la Institución Educativa Centauros.

Las autoras consideran la expresión oral como un medio que tienen los estudiantes para comunicarse con las personas y el mundo que los rodea, expresando inquietudes, conocimientos, emociones y las propias apreciaciones sobre el mundo circundante; donde cada palabra que se utilice es coherente y articulada con lo que se desea transmitir, de tal forma que la lectura y comprensión que se haga de la misma se convierte en un referente a seguir. Es por esto que, cuando el maestro asume el papel de observador en el aula, puede identificar las fortalezas, dificultades y necesidades de los estudiantes, puede entrar a proponer soluciones desde los procesos de enseñanza y generar cambios que propicien el mejoramiento del aprendizaje en cada uno de ellos, sin desconocer el contexto social del niño.

Las investigadoras evidencian una necesidad real: las dificultades que poseen los estudiantes de tercero y cuarto de la Institución educativa Centauros del municipio de Villavicencio con relación a la comprensión lectora y el desarrollo de las habilidades comunicativas, tema común que se presenta en todas las escuelas del país y al que debe prestarse particular interés. Para ello, se toma como población objeto de estudio cuarenta estudiantes entre los grados tercero y cuarto, a quienes se les realizan unas pruebas diagnósticas enfocadas a identificar la realidad en cada una de las categorías establecidas con anterioridad, las cuales

ayudan a determinar el nivel de aprendizaje lector de los niños y niñas, de estos grados, que se quieren intervenir para mejorar la comprensión.

Las autoras sitúan su tesis desde un enfoque epistemológico, que busca generar conocimiento a partir de una situación específica, hacen parte de la situación educativa que se describe dentro de un contexto natural y particular, el cual se analiza desde una postura crítica para interpretar la realidad. El trabajo presenta un enfoque cualitativo, hermenéutico, con método estudio del caso implementando tres fases: Pre activa: En esta fase se recopilan los antecedentes científicos a la propia investigación, fase interactiva: Corresponde al trabajo de campo donde se implementan diferentes técnicas para recopilar la información, la revisión y análisis de datos: los resultados de las pruebas saber de los estudiantes de tercero donde se pueden observar las debilidades y fortalezas en el área de lenguaje, lo que ayudó a ratificar la problemática objeto de estudio y a reflexionar sobre las prácticas educativas en relación con la comprensión lectora, observación directa, encuesta entre otras.

Castebianco et al. (2017) concluyen que la estrategia didáctica permite ver la realidad de aula desde una óptica diferente, dando importancia al rol del estudiante, a sus necesidades e intereses en torno al aprendizaje, reconociendo que las necesidades de la educación en la actualidad responden a otros intereses generacionales; por ello es necesario que el docente se actualice, respondiendo a las exigencias que demanda el mundo actual.

De la anterior tesis, se toma la importancia con que se aborda la comprensión lectora y aporta estrategias de solución que conllevan al mejoramiento de los aprendizajes, haciendo énfasis en las implicaciones que tiene la didáctica para que el docente motive el despertar en los estudiantes, la capacidad y habilidad para escribir, proceso en el que intervienen de manera interrelacionada factores culturales, sociales, emotivos, cognitivos, discursivos, semánticos,

pragmáticos y verbales sin desconocer el contexto social del niño. También se tiene en cuenta el sentido de la reflexión sobre las prácticas educativas en relación con la comprensión lectora, observación, espacio motivante para que el docente se actualice, respondiendo a las exigencias que demanda el mundo actual.

En este panorama nacional, la investigación: *“Estrategia pedagógica para fortalecer el proceso de aprendizaje en lectura y escritura en estudiantes de 8 a 10 años de la Institución Educativa Departamental oficial José Joaquín Casas, Chía Cundinamarca”*, abordada por Pacheco (2019), quien apoya su proyecto de investigación en los referentes teóricos que hace Vygotsky, Ferreiro, Teberosky, de quienes rescata los aportes que contribuyen a estructurar un soporte, en el cual se fundamenta esta investigación, sobre la importancia del uso de estrategias pedagógicas para el fortalecimiento de la comprensión lectora. Se consideran estas como herramientas que usa el docente para direccionar las funciones de los objetivos en la lectura; jugando un papel importante, ya que deben ser utilizadas para auto-direccionar, auto controlar y flexibilizar, con las cuales, el lector construye su propio significado. Por otro lado, la escritura como estrategia, debe estar ligada a un propósito auténtico, es fundamental ampliar y hacer significativas situaciones que permitan a los niños y niñas aprender a usar diversas funciones de la escritura desde la información, la expresión, la argumentación y la imaginación.

La autora plantea como objetivo implementar una estrategia pedagógica que aporte al mejoramiento en los procesos de aprendizaje de la lectura y la escritura, a través del reconocimiento de los avances e identificación de las falencias observadas en el desarrollo de las habilidades de comprensión lectora y producción textual, en niños de 8 a 10 años; despertando en ellos el interés, la curiosidad y la imaginación en este ámbito del conocimiento. Considera que la característica principal de este tema es el rol del docente, ya que en la escuela es un sujeto activo

y mediador, bajo su carácter de orientador, juega el papel predominante en el diseño de estrategias en el uso, desarrollo e implementación de estas para mejorar la lectoescritura. Como docente de aula es indispensable investigar en este fenómeno social (lectura y escritura), debido a este trabajo, se quieren obtener resultados óptimos en el fortalecimiento de los procesos en el aprendizaje de la lecto-escritura.

La autora argumenta que la investigación es de tipo crítico social; reconociendo que existe una relación afín entre el investigador y el objeto investigado; lo que caracteriza el conocimiento como un proceso constructivo de comprensión e interpretación de la realidad. Así mismo, la aplicación de las estrategias fueron llevadas a cabo con la población de muestreo, de manera libre, dadas las necesidades. En este caso, las dificultades presentadas en la evaluación diagnóstica, identificadas por el docente como investigador, inmerso en el contexto a trabajar en la investigación. La propuesta investigativa se desarrolla desde el enfoque cualitativo; puesto que busca resaltar la importancia del contexto social y cultural; se apoyó en instrumentos que permitieron recolectar la información como fueron: evaluación diagnóstica escrita, entrevista, talleres y la elaboración de un libro viajero.

La autora señala que esta estrategia pedagógica potencia el desarrollo de actividades basadas en su entorno próximo, para estimular el interés, la imaginación y la curiosidad, es relevante reconocer sus saberes previos, sus gustos por la lectura y la escritura, admitiendo que el niño y la niña no serán un sujeto estático sino dinámico en su proceso de aprendizaje.

De esta tesis, es rescatable la mirada acerca del uso de estrategias pedagógicas para el fortalecimiento de la comprensión lectora, pero de manera autodirigida, autocontrolada y flexibilizar, desde las cuales, el lector construye su propio significado, generando actividades desde situaciones que permitan a los niños y niñas aprender a usar diversas funciones de la

escritura desde la información, la expresión, la argumentación y la imaginación. Otro de los elementos significativos a tener presente de esta investigación es el papel del docente de aula quien debe darse a la tarea de investigar la lectura y la escritura como fenómeno social, mediante el que se genera conocimiento como un proceso constructivo de comprensión e interpretación de la realidad, estrategia pedagógica que potencia el desarrollo de actividades basadas en su entorno próximo para estimular el interés, la imaginación y la curiosidad, a partir del reconocimiento de los saberes previos, los gustos por la lectura y la escritura, admitiendo que el niño y la niña no serán un sujeto estático sino dinámico en su proceso de aprendizaje.

3.1.3. Antecedentes regionales

Para finalizar el recorrido de los antecedentes que aportan a la presente investigación, se traen a colación cuatro referentes regionales, con la aclaración que en el ámbito local se registran investigaciones relacionadas con el fortalecimiento de la lectura y la escritura, pero pertinentes a otros niveles de formación y especificaciones que se alejan de la intención que se tiene en el presente proyecto.

El primer referente regional es proyecto: ***“Fortalecimiento de la comprensión lectora, a partir del diseño de una secuencia didáctica, que privilegia la lectura en voz alta en los estudiantes de grado quinto de la Institución Educativa Sevilla”***, planteada desde los argumentos de Bustamante y Posada, (2018) quienes desarrollan una propuesta que tiene como objetivo fortalecer la comprensión lectora a través del diseño de una secuencia didáctica, que privilegie la lectura en voz alta. La autora considera que este tipo de lectura ha venido perdiendo protagonismo en el ámbito escolar dando paso a la lectura silente, pues, según lo expresan los mismos maestros de aula, resulta prioritario ocupar los estudiantes de forma simultánea en actividades que les permitan mantener el control grupal. Por ende, se deduce que la ausencia de

la lectura en voz alta es una de las consecuencias de la identificación del bajo nivel de comprensión lectora, según resultados de pruebas internas y externas aplicadas en la población objeto de estudio.

El trabajo se basó en un enfoque mixto, el cual surge de la combinación entre el cualitativo y el cuantitativo, con la perspectiva etnográfica como metodología, haciendo acento en el estudio de grupos humanos, buscando con ello garantizar las relaciones entre cultura, educación y personalidad, toda vez que, la etnografía permite que el lector se acerque a las tradiciones, conocimientos, creencias y sabiduría popular, del grupo participante. Así mismo, se utilizaron instrumentos como: prueba diagnóstica, diario de campo, la entrevista y planeador de clase. Se tiene en cuenta la observación directa en el aula.

La fase de diseño está compuesta por la formación docente, que consistió en el acompañamiento conceptual ofrecido por los tutores a los maestros que hicieron parte del trabajo y durante el cual la revisión permanente, permitió el ajuste según las necesidades expresadas por las dos partes. Finalmente, la evaluación fue concebida desde los principios de la evaluación formativa, reconociendo al individuo sus necesidades y virtudes particulares para desde allí considerar los aspectos que se incluyeron en la secuencia didáctica (Posada, 2018).

Para la autora, la investigación cobra relevancia en el sentido en que los resultados del trabajo de grado acerca de la lectura en voz alta en grado quinto, mostraron que un alto porcentaje de los estudiantes no consigue comprender a nivel crítico por medio de lecturas realizadas en voz alta, considerando que la relación edad cronológica con la intelectual y la experiencia académica corresponde a la que generalmente se establece a la edad de cinco años, ya que una vez adquirida la lectura como decodificación de símbolos, se transfiere la

responsabilidad de la comprensión a la lectura silente, impidiendo identificar por parte del maestro las características con las que el estudiante realiza esta práctica.

De esta propuesta investigativa se toma la idea de la aplicación de una prueba de caracterización de fluidez y nivel de comprensión a partir de la lectura oral, también el trabajo en equipo realizado por los docentes y la incidencia que cobra en el proceso educativo, como también el diseño de un instrumento, es este caso una secuencia didáctica, que privilegie la lectura en voz alta y estrategias que lleven a su comprensión.

Otro de los referentes es el trabajo: ***“Secuencia didáctica para el fortalecimiento de habilidades de lectoescritura en estudiantes de noveno con capacidades diferenciadas de la institución educativa Villa Carmelo-Cali sede cacique Calarcá”***, que, según Criollo (2018) considera que la lectura y escritura han sido vistas como elementos mecánicos e instrumentales. Igualmente se refiere a la lectura como actividad que implica reconocer los elementos esenciales de un mensaje escrito, e incluso su interpretación y contrastación con otra información externa. A este proceso se le denomina comprensión de la lectura, motivo por el cual se califica una actividad necesaria dentro del orden social, que es retomada y exigida en la educación como un factor vital en la formación de todo ser humano.

En ese mismo orden de ideas la autora considera la escritura como elemento de vital importancia en la escuela contemporánea; prueba de eso, es la organización de los denominados “Estándares básicos de competencias”, propuestos por el Ministerio de Educación Nacional. De acuerdo con los avances investigativos planteados en la tesis, se referencia como objetivo principal, fortalecer mediante el uso de una secuencia didáctica basada en textos informativos las habilidades de lectoescritura que cursan 9 grado, en la Institución Educativa Villa Carmelo, zona rural de la ciudad de Cali.

Ante esto, el principal desafío está en lograr a través de una secuencia didáctica que aborde las necesidades propias de la zona rural, las problemáticas ambientales del entorno, buscando promover la sensibilidad en los jóvenes frente a formas de indagar y el desarrollo de la capacidad propositiva para adquirir la información pertinente, una articulación entre todas las estrategias pedagógicas y didácticas, para el logro del fortalecimiento en las habilidades de lectoescritura. Dado que está instituido en la ley de inclusión, los estándares y derechos básicos establecidos para la comunidad con capacidades diferenciadas, puesto que los educandos deberán ser evaluados de forma institucional y nacional a través de las Pruebas Saber.

Criollo (2018), enfoca su investigación metodológica, enmarcada en un estudio cualitativo, de carácter descriptivo, buscando orientar desde esa metodología las dinámicas realizadas dentro del aula. Se apoyó en instrumentos para la recolección de la información, que facilitaron recopilar datos, basándose en la selección, organización y despliegue de una secuencia didáctica y selección de textos informativos; dada su riqueza respecto a técnicas, pautas y actividades ordenadas que favorecen un proceso educativo. También se optó por este recurso didáctico, por centrarse en el mundo o universo de sentidos de la población objeto de indagación; como son los estudiantes con capacidades diferenciadas. Para el análisis de la información se tuvo en cuenta la estructura de acciones e interacciones relacionadas entre sí, intencionales, que se organizaron para favorecer un determinado aprendizaje.

Cabe resaltar la importancia del proyecto investigativo, en el sentido en que enfatiza en una educación inclusiva y como proceso dinamizador logra conseguir que los estudiantes con capacidades diferenciadas compartan sus textos a raíz de una secuencia didáctica, que de igual forma motive a la elaboración de sus propios textos y en efecto al uso adecuado de una buena lectura. Reconociendo de igual manera el trabajo colaborativo grupal de docentes y la invitación

de repensar en nuestras prácticas pedagógicas y didácticas con la intención de mejorar la práctica docente hacia una educación inclusiva.

Con relación a los aportes de esta investigación, al igual que en la anterior se reflexiona frente al diseño de un instrumento pedagógico que redunde en el mejoramiento los procesos de lectura y escritura, siendo importante el elemento constitutivo que se agrega desde esta experiencia, y es el énfasis en la educación inclusiva, es decir, que el instrumento sea flexible, adaptable acorde con las necesidades específicas de una población. En este caso se propone una secuencia didáctica para en la que se privilegia la lectura en voz alta, para dar respuesta particulares al contexto.

Dentro de este contexto regional se seleccionó la experiencia: ***“La lectura del cuento como una estrategia para desarrollar la comprensión lectora en los estudiantes del grado primero de la institución educativa Absalón Torres Camacho, sede Sagrado Corazón de Jesús de Florida, Valle del Cauca”***, la autora Mosquera (2018), en su tesis resalta la importancia que tiene la escuela como parte primordial en el proceso de lectura de los individuos, “si la escuela enseña a leer y escribir con el único propósito de que los estudiantes aprendan a hacerlo, ellos lo lograrán para cumplir otras finalidades (esas que la lectura y la escritura cumplen en la vida social)” (Lerner Delia , 2001, pp. 25,29). Por consiguiente, la escuela en este caso puede contribuir con diferentes estrategias y herramientas para que los niños logren apropiarse de manera significativa en la adquisición de habilidades y competencias que les permita interactuar y comprender el mundo en que se desarrollan.

La autora argumenta que la investigación realizada, surge a través de la necesidad de atender la problemática observada en la sede Sagrado Corazón de Jesús de Florida Valle del Cauca, específicamente en el grado 1, debido a las exigencias y ajustes realizados en el plan de

área relacionados con las habilidades y competencias que posibilitan el desarrollo de la comprensión lectora, puesto que el nivel de desempeño observado no es el mejor. Teniendo en cuenta lo anterior, plantea como objetivo desarrollar la comprensión lectora mediante la lectura del cuento, como una estrategia didáctica, la cual surge después de analizar las dificultades que presentan los educandos en el proceso lector y de comprensión lectora. La falta de participación en actividades lectoras, poca fluidez verbal, silabeo o deletreo y omisión de la puntuación, son situaciones que se pretenden cambiar a través de la puesta en marcha de una secuencia didáctica denominada “Comprendo lo que leo y me recreo” en la cual se utilizó el cuento como estrategia para facilitar la comprensión lectora en niños y niñas de grado primero.

Para llevar a cabo dicha propuesta, la autora enfoca su trabajo investigativo desde la investigación acción-participación IAP, la cual tiene como finalidad cambiar la realidad y afrontar los problemas de una población a partir de sus recursos y participación. De acuerdo con Balanta (2015) quien retoma el aporte de Murcia, (1990) el cual menciona que: “La participación se entiende como un proceso de comunicación y ejecución que permite el intercambio permanente de conocimiento y experiencia y clarifica el compromiso de la comunidad en la programación de acciones conjuntas. De tal manera el enfoque de investigación que se abordó en este proyecto de profundización es de carácter mixto, debido a que se recolectó la información de la siguiente manera: Cualitativa por medio de la observación directa, los cuales ayudaron a describir las cualidades, comportamientos, capacidades, actitudes, de los niños y niñas frente al estudio en cuestión, en este caso el desarrollo de la comprensión lectora y por ende las causas que esto conlleve a nivel escolar.

La autora resalta que con los enfoques metodológicos establecidos en la investigación fue posible observar las cualidades, comportamientos y actitudes de los estudiantes en las clases

teniendo como punto de partida su desempeño y la utilización de las diferentes herramientas y actividades que lograron ser un andamiaje en los procesos de enseñanza aprendizaje, tanto para el docente como para los niños a través del desarrollo de estrategias que buscaron orientar la comprensión lectora de manera eficaz para generar aprendizajes significativos. De este modo, se apoyó en instrumentos para el desarrollo de la propuesta como la entrevista, la observación y la encuesta para recolección de la información.

La investigadora concluye en su tesis que: la utilización de la lectura de cuentos como estrategia para desarrollar la comprensión lectora de los niños de grado primero de la sede Sagrado Corazón de Jesús, Institución Educativa Absalón Torres Camacho de Florida Valle, resultó efectiva en la medida que su aplicación contribuyó a fortalecer habilidades como la fluidez, la codificación, el razonamiento y el conocimiento previo, ya que se pudo observar como los niños leían imágenes con mayor seguridad expresando lo que veían, interpretando los distintos elementos presentes en los cuentos, haciendo hipótesis de lo que sucedería después etc., a través de actividades como lecturas al aire libre, tertulias y pijamada literarias, entre otras, que se vincularon en la praxis educativa en pro de llevar al estudiante a entender un texto, teniendo en cuenta los niveles literales, inferencial y crítico al momento de argumentar respuestas del texto leído. Demostrando que de acuerdo con los resultados obtenidos en la prueba inicial y en la prueba final se hizo evidente que los estudiantes avanzaron positivamente en la comprensión y fueron creando conciencia de los textos presentados, siendo esto reflejado en el resultado de la prueba final, la cual muestra un aumento progresivo en el desarrollo de cada una de las actividades.

La tesis permite tener en cuenta la información, argumentos, metodología, referentes teóricos, en que se fundamenta la investigación realizada, los métodos e instrumentos utilizados,

son herramientas importantes que se convierten en aportes significativos para nuestra propuesta de investigación. Esta investigación hace valiosos aportes en lo que respecta a el sentido que tiene la escuela como parte primordial en el proceso de lectura de los individuos, espacio en el que se deben generar diferentes estrategias y herramientas para que los niños logren apropiarse de manera significativa en la adquisición de habilidades y competencias que les permita interactuar y comprender el mundo en que se desarrollan, instaurando el cuento como un medio facilitador para este proceso.

Este trabajo también pone de manifiesto ideas claves que se retoman en el presente proyecto al momento de determinar las líneas de seguimiento, por ejemplo la participación en actividades lectoras, poca fluidez verbal, silabeo o deletreo y omisión de la puntuación, como situaciones que se pretenden cambiar a través de la implementación de la estrategia. Otros instrumentos a retomar son la observación de las cualidades, el comportamientos y las actitudes de los estudiantes en las clases teniendo como punto de partida su desempeño y la utilización de las diferentes herramientas y actividades para orientar la comprensión lectora de manera eficaz para generar aprendizajes significativos, tales como lecturas al aire libre, tertulias y pijamadas literarias, y la sugerencia que estrategias como estas sean vinculadas en la praxis educativa en pro de llevar al estudiante a entender un texto, teniendo en cuenta los niveles literales, inferencial y crítico al momento de argumentar respuestas del texto leído.

Como último referente, se cita la tesis: ***“Modos de construcción de sentido en producciones orales de niños de grado primero de primaria de dos instituciones educativas ubicadas en niveles socioeconómicos distintos de la ciudad de Cali”***, proyecto en el que Marulanda (2019) intenta destacar el papel de la oralidad, como antecesora de la escritura, pero más específicamente un estudio que apuntó a profundizar en aquellos aspectos que otros

investigadores no lo han hecho. La autora considera la etapa escolar como un espacio que permite favorecer el desarrollo de diversas habilidades comunicativas, sociales y cognitivas. Estas a su vez, generan nuevos procesos mediados por cada etapa de desarrollo. Ejemplo de ello, son los procesos de lectura y escritura que inician desde el preescolar y se fortalecen durante el primer ciclo de la educación básica primaria. Es allí, donde la oralidad juega un papel muy importante, como la herramienta principal que fundamenta y potencializa la escritura y la lectura.

El trabajo de investigación plantea, analizar los recursos lingüísticos que utilizan los niños de grado primero de dos niveles socioeconómicos distintos de la ciudad de Cali, en su proceso de construcción de sentido en una situación de comunicación clase. Igualmente, identificar cuáles son las diferencias y semejanzas que se establecen en las producciones orales de los niños; como también los niveles socioeconómicos distintos en sus producciones orales cuando construyen con sentido.

El enfoque de esta investigación es cualitativo; ya que se desea estudiar una determinada situación a través de un análisis descriptivo y unas aproximaciones interpretativas. Se trabaja con un grupo social con unas determinadas características en una situación específica de comunicación. Se inscribe como una investigación exploratoria y descriptiva. Es exploratoria ya que se pretende dar una visión general y comparativa sobre un tópico poco explorado en nuestra realidad. Cabe señalar, que dentro de los instrumentos que se utilizaron para recolectar la información, está: registro de producciones orales en los niños, observación estructurada y sistematizada en grabaciones, cámara de video, audios, tarjeta SD y USB.

Para concluir Marulanda (2019), destaca la relevancia de la investigación en el sentido en que se logró dar cumplimiento al mismo, ya que la identificación de los recursos lingüísticos más usados por los niños se logra de manera detallada gracias a todas y cada una de las categorías y

subcategorías que se presentan minuciosamente en cada definición y enunciado vivo que las aludía. Se logra el objetivo, encontrando resultados significativos con respecto a las diversas formas, en la medida en que cada niño interpreta su mundo simbólico y lo articula a su realidad de contexto a manera de comunicación. Dado que se trata de estudiar los enunciados de los estudiantes en las aulas de clase, se conoce que su proceso de socialización y sus entornos diferentes, son determinantes en el momento de abordar su construcción de sentido. De igual manera, se han de tener en cuenta las interacciones en los espacios físicos donde se desarrollan los actos comunicativos.

De las evidencias anteriores, retomamos para el trabajo de investigación en curso, aspectos valiosos de la oralidad, en especial, los recursos lingüísticos más utilizados en los discursos de los estudiantes, también la producción de textos a través de la transcripción y en ese mismo sentido se rescatan las estrategias metodológicas que se utilizaron para el desarrollo de la investigación. Por consiguiente, cobra relevancia en el sentido que se tiene en cuenta la participación de los actores y su interacción con el contexto sociocultural y formativo. A su vez, se considera un elemento para tener en cuenta el papel de la oralidad, como antecesora de la escritura y liberadora de la palabra en el niño, es decir, el fortalecimiento de la competencia comunicativa oral para luego acceder al nivel de lectura y escritura.

Una vez concluido el recorrido por los antecedentes seleccionados y los aportes que desde cada uno de ellos se toman, se determina un marco referencial amplio, mediante proyectos cuya finalidad es el análisis de herramientas didácticas para la enseñanza de la lectura y la escritura, mediante el diseño y desarrollo de estrategias que favorezcan y optimicen dichos procesos en los educandos, y a su vez, faciliten la implementación de prácticas pedagógicas innovadoras en el aula.

Los elementos relevantes a ser tenidos como referentes para el presente trabajo de investigación se sintetizan a continuación:

La comprensión lectora impacta en la construcción del conocimiento, ya que desarrolla de la capacidad de pensamiento, análisis, síntesis y el asumir posición crítica.

El aprendizaje no solo se da al interior de la escuela, también desde los diversos contextos en los que interactúa, por lo tanto, incide en todos los campos del conocimiento, por eso debe generarse lectura y escritura de manera crítica y reflexiva desde su propio entorno, incorporando rasgos de la cultura local e integrándolos con los contenidos programáticos de acuerdo a la edad, género y condición social, mediante el empleo de estrategias y herramientas para que los niños adquieran habilidades y competencias que les permita interactuar y comprender el mundo en que se desarrollan.

El empleo de estrategias lectoras metacognitivas permite asumir acciones propias para mejorar la comprensión lectora, elaboradas desde las experiencias de cada individuo. La reflexión sobre el pensamiento propio que tiene el estudiante de manera autodirigida y autocontrolada fortalecen la independencia, la autonomía y la capacidad para aprender en un contexto de colaboración.

La selección de textos y creación de estos, ayudan en el proceso de mejoramiento de la lectura cuando se enfoca desde el interés personal.

Las estrategias creativas y lúdicas para la animación a la lectura, la formulación de un plan lector desde el interés propio y con textos de fácil comprensión, fortalecen el proceso lector.

La reincidencia en el diseño de secuencias didácticas como herramientas para implementar prácticas pedagógicas inclusivas y flexibles.

Los juegos didácticos son una herramienta que favorecen el desarrollo de la lectura y escritura.

El rol del docente debe ser el de un animador permanente para mantener el interés y la motivación hacia la lectura, así mismo, ser un facilitador de espacios y recursos para un desarrollo de la competencia lectora mediante la creación de entornos estimulantes en los que se involucren factores socio-culturales, la familia, el educando, y la oportuna la intervención docente y la reflexión sobre sus prácticas educativas en relación con la comprensión lectora, para que las resignifique respondiendo a las exigencias que demanda el mundo actual.

Las falencias en el silabeo, la decodificación de signos gráficos, la sustitución de letras, el reconocimiento de sonidos y grafemas, la omisiones de letras, sílabas y palabras, presentes en la temprana edad escolar, deben ser atendidos oportunamente porque se extienden a los grados superiores generando deficiencias al hacer lectura crítica, analítica, descriptiva y argumentativa en los niveles superiores.

El reconocimiento de la oralidad como antecesora a la escritura requiere ser fortalecida para luego acceder al nivel de lectura y escritura.

Importancia de abordar la investigación de la lectura y la escritura como fenómeno social generador de conocimiento a partir de la comprensión de la realidad.

3.2. Marco conceptual

Abordar el presente proyecto de investigación requiere el manejo claro y pertinente de los conceptos correspondientes a cada uno de los elementos que se interrelacionan en el fortalecimiento de la lectura y escritura en el aprendizaje mediante juegos didácticos en los niños del grado tercero, propuesta establecida para su aplicabilidad en el contexto educativo Pedro Vicente Aabadía del municipio San Juan Bautista de Guacari.

Los elementos conceptuales en los que se cimienta la investigación son: lectura, escritura, aprendizaje, juego y juego didáctico.

3.2.1. La lectura y la escritura en el desarrollo personal, académico y social.

Desde el momento del nacimiento el ser humano inicia la expresión de las emociones y de los requerimientos o necesidades básicas, en ese contacto con los demás va desarrollando las diversas manifestaciones del lenguaje abriendo paso al alfabetismo, capacidad que potencia la lectura y la escritura como procesos fundamentales para la adquisición de conocimientos y el desempeñarse en diversos contextos, dado la condición de ser social por naturaleza. Tal como lo plante Piaget (1982):

La lectura y la escritura son herramientas que permiten a los individuos desarrollarse en el plano intelectual, social entre otros, convirtiéndose en medios afectivos de comunicación. Teniendo en cuenta los planteamientos expuestos, se hace referencia a las conceptualizaciones con respecto a la escritura y su incidencia en el niño o niña mediante el aprendizaje de enseñanza. Para realizar un buen proceso de comprensión lectora, se hace necesario tener en cuenta los elementos en los textos que nos exigen profundizar un contenido y discernir significados, descubriendo las palabras textuales que tienen la intención de transmitir una idea. (P.47).

Para una mayor comprensión de dichos procesos y su incidencia en el desarrollo escolar, personal y social del individuo, se abordan las concepciones de lectura y escritura de manera independiente:

3.2.2. La lectura, interacción entre el texto y su receptor.

Abordar el concepto de la lectura implica hacer un barrido por la definición planteada, desde diferentes puntos de vista de pensadores de la educación y pedagogos, que se relacionan a continuación:

Para Freire (1.989) la lectura se concibe como la interacción que se da entre el lector y el texto lo que da sentido a la “acción de leer” y que comprende un “entender e interpretar el texto

de determinado modo”; en otros términos, es la acción del sujeto sobre el objeto o código representacional que conlleva a una perfección, crítica, interpretación y reescritura.

Mientras que Santiago et al. (2007), argumenta que la reflexión sobre la lectura se ha tornado en un aspecto central en distintas disciplinas (psicología, lingüística, psicolingüística, didáctica, entre otras) dado el papel fundamental que esta cumple tanto en lo individual como en lo social. A partir de las reflexiones que se han generado desde las distintas disciplinas que intentan dar cuenta de ella, la lectura ha dejado de concebirse como el mero reconocimiento de unos signos gráficos, o la simple transcripción de lo gráfico a lo verbal, o la decodificación de unos símbolos alfabéticos, para convertirse, antes que nada, en un proceso dinámico, en un trabajo de carácter cognitivo, mediante el cual un individuo adelanta una serie de operaciones mentales encaminadas a reconstruir el significado de un texto, pues como plantean De Vega et al. (1990) “el proceso lector completo consiste en la construcción del significado global del texto” (p. 17).

Pero esta actividad no se centra únicamente en la apropiación del contenido sino que, a su vez, se constituye en un proceso de construcción y producción de aquel, puesto que es el lector quien activa el proceso semiótico interpretativo (Santiago, Castillo & Ruiz, 2005);

Por otra parte, Cassany (2001) a través de Vigotsky (1978) y Tharp y Gallimore (1988) son enfáticos en considerar que un niño puede obtener una serie de pre-requisitos relacionados con la lectura (dirección en la que se realiza la lectura, algunas estructuras textuales como la de la noticia y saber que la lectura es la descodificación de una serie de símbolos) incluso antes de aprender a leer gracias a las influencias que esté recibiendo, lo cual facilitará o perjudicará el aprendizaje de la lectura entendiéndola en su forma más global (Díaz, Recuperado en 2017).

En consecuencia, la lectura se entiende así como una actividad de comprensión y producción de sentido, no en un simple ejercicio de decodificación, por el contrario implica un proceso de mayor complejidad, en el que se interrelaciona la interrogación, la participación y la actualización por parte de un emisor (texto) y un receptor activo (lector) quien la reconoce como un proceso de cooperación textual.

Dado lo anterior, la lectura se asume como un modelo interactivo en el cual el lector, ubicado en un contexto particular, pone en diálogo sus conocimientos e intereses con los contenidos y propósito(s) que el texto posee, los cuales se manifiestan a través de elementos lingüísticos, semióticos y retóricos que entran en diálogo mediado por los procesos cognitivos que el lector pone en acción.

Importancia de la lectura

La lectura juega un papel importante en el desarrollo de la atención y concentración, en la capacidad de decodificación y comprensión de mensajes por parte del agente lector que ayuda al descentramiento y la empatía, y por tanto, a tener una actitud dialógica escuchando y aprendiendo de los otros al establecer contacto con el texto, es una forma indispensable para ponerse en contacto con el mundo y el conocimiento al abordar otras realidades, adentrarse en el pasado y reconocer diversas opiniones del presente que brindan argumentos para asumir postura frente a una realidad circundante, y así mismo expresar nuevas formas de percibirla, interpretarla y describirla, lo que parafraseando a Grabe (2009), refiere como un proceso de interacción entre el lector y el texto y, a su vez, entre diversos procesos que intervienen flexible y simultáneamente de acuerdo con los requerimientos de la situación de lectura. Por tanto, la lectura combina procesos de reconocimiento de palabras, estructuras y tipologías textuales, de comprensión, de interpretación, de inferencia, de construcción de sentido, de evaluación crítica,

del uso de los conocimientos previos o conocimiento esquemático producto de las experiencias, las vivencias, el entorno social y cultural.

Tomando en consideración otros aportes, la lectura se categoriza como un proceso de gran importancia para las personas, a tal punto de ser denominada, la llave del conocimiento, ya que leyendo se adquieren conocimientos y por lo tanto, esta se convierte un factor fundamental para el desarrollo de las competencias básicas de cualquier persona para enfrentarse a la vivencia en sociedad, aspecto que avala el Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas para la Educación Primaria en todo el Estado.

En cuanto al aspecto comunicativo la lectura ayuda al desarrollo y perfeccionamiento del lenguaje, mejora la expresión oral y escrita dando mayor fluidez, aumenta el léxico y mejora la ortografía. Desde al ámbito social la lectura favorece las relaciones humanas, enriqueciendo los contactos personales fortaleciendo la capacidad para exponer el propio pensamiento y posibilitando la capacidad de pensar, y en lo que respecta a la dimensión intelectual, se considera una herramienta extraordinaria, ya que pone en acción las funciones mentales agilizando la inteligencia.

Por todo lo anterior, es que la lectura guarda estrecha relación con el éxito en el rendimiento escolar, aporta al incremento del bagaje cultural, además proporciona información y conocimiento que amplía los horizontes del individuo permitiéndole ponerse en contacto con lugares, gente y costumbres ajenas a él, ya sea por condiciones de distancias en el tiempo o en el espacio.

En otro sentido, la lectura estimula y satisface la curiosidad intelectual, despierta aficiones e intereses desarrollando la capacidad de juicio, de análisis, de espíritu crítico, ya que fomenta el esfuerzo, exige una colaboración voluntaria, una participación activa y una actitud

dinámica. Es así, como el lector se convierte en un protagonista de su propia lectura, nunca un sujeto paciente, debido a que esta es necesaria para poder relacionarse adecuadamente en la sociedad; pues a través de ella, se genera la personalidad y se fortalecen los rasgos de propios por naturaleza.

Las posturas anteriores se corroboran con los argumentos que establecen los autores Gutiérrez y Montes (2004), quienes definen que el “proceso interactivo de comunicación en el que se establece una relación entre el texto y el lector, quien al procesarlo como lenguaje e interiorizarlo, construye su propio significado”, la lectura se constituye en un proceso constructivo al reconocerse que el significado no es una propiedad del texto, sino que el lector lo construye mediante un proceso de transacción flexible en el que conforme va leyendo, le va otorgando sentido particular al texto, según sus conocimientos y experiencias en un determinado contexto.

La lectura como parte fundamental del lenguaje le permite al lector la interpretación de significados y al mismo tiempo de experiencias y sentimientos, la cual puede ser abordada desde los diferentes tipos en que se agrupa, pero desde el ámbito escolar se debe propender por ascender en el desarrollo de las competencias en cada uno de sus niveles, que según Sánchez (2013) se da en tres categorías:

Lectura literal.

El nivel de lectura literal estimula los sentidos. El lector se muestra receptivo respecto a la información que lee y desea aprender. Admite la presencia de los procesos de percepción, observación y de memoria para identificar, asociar u ordenar y a la vez desarrolla habilidades.

Lectura inferencial.

El nivel inferencial, requiere la participación de operaciones lógicas del pensamiento que conforman habilidades complejas, como deducir, comparar, clasificar, interpretar, contar, relatar, exponer, resolución de problemas, entre otras. Por consiguiente, tiene por objetivo la elaboración de conclusiones infiriendo en detalles adicionales como ideas no explícitas en el texto, secuencias relacionadas con la temática, relaciones de causa y efecto, predecir acontecimientos e interpretar el lenguaje figurativo a partir de significados literales. Que en otras palabras es ir más allá de lo que expresan los elementos del texto.

Lectura crítica.

El nivel crítico, permite al lector dar una opinión o reflexión de lo que ha leído. Alcanza destrezas como discutir, valorar, calificar o reprochar la lectura, sacar conclusiones positivas o negativas de lo que ha leído. Dentro de estas contemplaciones, se considera de carácter evaluativo, donde intervienen los saberes previos del lector, su criterio y el conocimiento de lo leído, toma distancia del contenido del texto para lograr emitir juicios valorativos desde una posición documentada y sustentada.

El desempeño en cada uno de estos niveles indican las falencias que presenta el estudiante al momento de abordar la lectura, punto de partida para brindar la orientación requerida para superar las dificultades que tenga, hasta que logre alcanzar el nivel crítico argumentativo.

Aunando los aportes anteriores, realizados por Freire (1.989), Santiago (2007), De Vega (1990), Cassany (2001), Díaz, (2017), Grabe (2009), Gutiérrez y Montes (2004) y Sánchez (2013), se determina entonces, que el concepto de la lectura trasciende la generalizada apreciación que la refiere como una actividad decodificadora en la que se establece relación entre fonemas y grafemas para comprender el significado de las palabras. El acto de leer implica un

nivel de interrogación, participación e interacción entre el texto y el lector en un contexto particular haciendo uso de elementos lingüísticos, semióticos y retóricos, lo que conlleva a potenciar la capacidad de intelectual del receptor para sintetizar y analizar, procesos de pensamiento, que recrean la imaginación haciendo del lector un sujeto activo, crítico y propósitivo, nivel al que se aspira llegar desde las orientaciones pedagógicas que se realizan en el aula, específicamente desde las áreas fundamentales del conocimiento, dada la importancia que esta tiene para lograr el desarrollo de competencias que faciliten el acceso al conocimiento y óptimos desempeños en los ámbitos académicos.

3.2.3. La escritura, apropiación del lenguaje para su función comunicativa.

La escritura, desde la concepción tradicionalista y parafraseando a López (2014) es considerada una actividad caligráfica que requiere de adiestramiento, donde el sujeto lo adquiere de manera mecánica hasta convertirla en un hábito a partir de su mecanización, hasta que consiga interiorizarla. En esta perspectiva se halla también la afirmación que para escribir, es necesario enseñar las letras del alfabeto y sus sonidos, pues para aprender a escribir se requiere identificar los fonemas y establecer una relación entre el fonema y la grafía. Es decir, que hay que ir de lo elemental a lo complejo, para enseñar a escribir se debe iniciar con el sonido, luego la letra, la sílaba hasta llegar a la palabra.

En este sentido, la escritura se percibe como mera transcripción de la oralidad, aspecto que se ha sido debatido a través de los aportes de diversos expertos, al respecto, Lerner (2001) propone que el desafío es:

Promover el descubrimiento y la utilización de la escritura como instrumento de reflexión sobre el proceso de pensamiento, como recurso insustituible para organizar y reorganizar el propio conocimiento, en lugar de mantener a los estudiantes en la creencia de que la

escritura es sólo un medio para reproducir pasivamente o, para resumir –pero sin interpretar- el pensamiento de otros. (p.42).

Entre tanto, Sraïki & Jolibert (2009), la definen como:

Escribir es producir mensajes reales, con intencionalidad y destinatarios reales, es producir textos o, mejor dicho, tipos de textos, en función de sus necesidades y proyectos.

Por lo tanto, se trata de entrar en lo escrito a través de la vida misma y de los textos en situación, y no a través de ejercicios y de palabras fuera de contexto o de letras aisladas. (p.57).

Desde esta perspectiva, la concepción de escritura se enfoca más hacia la apropiación y comprensión de los elementos del lenguaje y la función que estos desempeñan en los procesos comunicativos en lo que respecta a la representación de ideas y expresión de sentimientos.

Poner en práctica este concepto requiere de orientaciones e intervenciones pedagógicas que permitan al educando avanzar aficientemente en la composición textual, y este aquí que cobra sentido el aporte de Lerner, Stella, & Torres (2009), al referir que en una propuesta pedagógica planteada desde la escritura como proceso cognitivo implica que:

La producción se dirija a un destinatario, que todos los estudiantes tengan la oportunidad de participar como productores, que la escritura sea concebida como un proceso que requiere sucesivas versiones porque incluye la producción de expresiones, frases o párrafos que luego, inevitablemente, serán considerados como “erróneos” a la luz de lo que se ha seguido escribiendo. (P. 35).

Las condiciones anteriores hacen que la tarea de escribir sea considerada uno de las actividades más complejas en el ámbito escolar, no solo para las educandos, sino para todos los

agentes educativos, de ahí la importancia de implementar acciones que minimicen las falencias, los temores y la apatía que generalmente se percibe al afrontar este tipo de desempeño.

Importancia de la escritura

A pesar de la complejidad con la que se concibe el hecho de escribir, es este uno de los medios de comunicación más útiles y efectivos para en el proceso comunicativo que cada ser humano en las actividades diarias en los diversos ámbitos en que se desempeña, pues a través del lenguaje escrito se emiten mensajes, se imparten instrucciones, se entregan informes, se hacen registros y es uno de los medios efectivos para recrear el pensamiento y transmitir cultura permitiéndole al autor dejar plasmado un contenido para su posterior lectura. Sin embargo, a pesar de ser una de las formas de transmitir información comúnmente utilizada por todos, muchas veces no se abren los espacios ni se priorizan las acciones que se ameritan para superar sus deficiencias.

Los aportes descritos anteriormente por parte de López (2014), Lerner (2001), Sraiki & Jolibert (2009) y Lerner, Stella, & Torres (2009), fundamentan la concepción escritura como una actividad humana desde la que se debe generar una interrelación entre el mensaje y el interlocutor mediante el uso del código lingüístico que conlleve a una producción textual desde la que se evidencie apropiación del lenguaje cumpliendo una función comunicativa de acuerdo con la intención y contexto en que se realice. Tarea que requiere orientación y ejercitación que se logra mediante la revisión y repetición constante hasta lograr composiciones caracterizadas por la claridad, la coherencia, la precisión y el adecuado uso del código escrito, redundando así en mejores procesos comunicativos.

Entre los aspectos más relevantes, se puede destacar que con el medio escrito se logra alcanzar a muchos destinatarios, que el mensaje llega a otros individuos, aunque no estén

presentes, así como su permanencia en el tiempo, pues es un sistema de comunicación a través de signos gráficos, transcritos o impresos para ser transmitidos a otros que perdura, facilitando su lectura en cualquier momento.

Aunque todas las personas no cuentan con habilidad para la escritura, esta se puede desarrollar implementando las acciones necesarias que se conviertan en hábitos para mejorar su calidad y contribuir a su desarrollo personal y profesional.



Ilustración 3
Ferreiro&Teberosky (1979).
Dibujo[ilustración]. Recuperado de
<https://fundacionoportunidad.cl/assets/uploads/rie/etapas-del-proceso-de-la-escritura>.

Aunque existen personas con excelentes niveles de desempeño en la competencia escrita y otras con marcadas falencias en este ámbito comunicativo, es de tener en cuenta que todos los seres humanos desarrollan este proceso pasando por una etapas comunes, que según Ferreiro (1979) se da de la siguiente manera:

Etapas del proceso de la escritura

Dibujo

El dibujo constituye la primera etapa de la escritura. En un comienzo el niño no distingue entre el dibujo y la escritura, entendiendo la escritura como un sistema iconográfico, el cuál le permite comprender que escribir y dibujar son formas de comunicarnos, dando un mensaje con un propósito claro.

Es característico de esta etapa que los niños “lean” lo que dibujan y que además vayan variando su lectura, cada vez que se les pregunta. Sin embargo, esto no tiene mayor relevancia, ya que lo importante es que el niño le está



Ilustración 4
Ferreiro&Teberosky (1979). Garabatos que no se parecen a escritura [ilustración].
Recuperado de
<https://fundacionoportunidad.cl/assets/uploads/rie/etapas-del-proceso-de-la-escritura>.

asignando un propósito a ese dibujo, considerándolo como si fuera escritura, lo cual representa un hito del desarrollo cognitivo de alta importancia.

Garabatos que no se parecen a escritura

Una vez que el niño comienza a distinguir entre la escritura y los dibujos, por lo general comienza a escribir garabatos que al principio se parecen un poco a las letras.

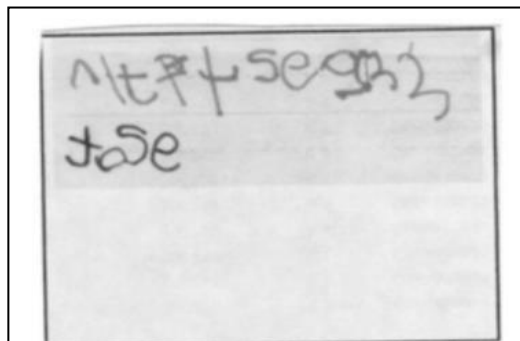


Ilustración 5

Ferreiro&Teberosky (1979). Garabatos que se parecen a escritura [ilustración]. Recuperado de <https://fundacionoportunidad.cl/assets/uploads/rie/etapas-del-proceso-de-la-escritura>.

Aunque para el adulto estos garabatos no significan nada, al igual que en la etapa anterior, el niño muchas veces puede “leer” lo que escribió, a pesar de que puede variar lo que “lee” cada vez que lo “lee.”

En el ejemplo a continuación, una niña manifiesta haber escrito una carta, por lo que se desprende que ella percibe que la escritura sirve para comunicarse con personas a la distancia con quien no podemos hablar directamente. Aunque efectivamente lo que escribe la niña, parezca garabatos que no se parecen a escritura, ella se encuentra ya en una etapa en que ha iniciado su proceso de escritura, donde hay un propósito y una evidencia de que conoce algunos formatos de escritura, como en este caso “la carta”. Esta etapa se caracteriza también porque el niño ya realiza una distinción entre dibujo y escritura y en la mayoría de los casos, se puede observar que sostienen y usan el lápiz como un adulto. Es importante recalcar que cada etapa de la escritura es muy importante y siempre debemos validar lo que “escriben” los niños, preguntando qué escribiste, para quién escribiste y porqué lo escribiste, felicitándolos y reforzándolos positivamente.

Garabatos que se parecen a escritura.

Una vez que el niño comienza a distinguir entre la escritura y los dibujos, por lo general comienza a escribir garabatos que al principio se parecen un poco a las letras. Aunque para el adulto estos garabatos no significan nada, al igual que en la etapa anterior, el niño muchas veces puede “leer” lo que escribió, a pesar de que puede variar lo que “lee” cada vez que lo “lee.”

En el ejemplo presentado en la ilustración 3, una niña manifiesta haber escrito una carta, por lo que se desprende que ella percibe que la escritura sirve para comunicarse con personas a la distancia con quien no podemos hablar directamente. Aunque efectivamente lo que escribe la niña, parezca garabatos que no se parecen a escritura, ella se encuentra ya en una etapa en que ha iniciado su proceso de escritura, donde hay un propósito y una evidencia de que conoce algunos formatos de escritura, como en este caso “la carta”. Esta etapa se caracteriza también porque el niño ya realiza una distinción entre dibujo y escritura y en la mayoría de los casos, se puede observar que sostienen y usan el lápiz como un adulto.

Es importante recalcar que cada etapa de la escritura es muy importante y siempre debemos validar lo que “escriben” los niños, preguntando qué escribiste, para quién escribiste y porqué lo escribiste, felicitándolos y reforzándolos positivamente.

Después de pasar de la etapa de garabatos que se parecen solo un poco a las letras, muchos niños pasan por una etapa en que hacen trazos con mayor similitud a letras. En esta etapa los niños están más conscientes de la escritura convencional, es decir, hay un esfuerzo en integrar las letras de verdad con “letras” inventadas que, aunque no sean convencionales, se le parecen.

De todas maneras, un niño en esta etapa aún puede desconocer los espacios que existen entre cada palabra y algunas letras pueden observarse rotadas o en posición invertida, aun

cuando hay conocimiento de la orientación de izquierda a derecha de la escritura y de arriba hacia abajo.

Se observa también en el ejemplo, que el niño sabe escribir por lo menos una palabra entera de forma convencional: su nombre. Esto representaría un hito de alta importancia en el niño, que produce alegría y satisfacción y que además se podría utilizar como un “trampolín” para aprender más palabras.

Letras sin correspondencia a sonidos

Las próximas etapas tienen escritura con letras convencionales. En un principio, pueden ser letras sin ninguna correspondencia a los sonidos. A veces pueden ser patrones de letras o a veces el niño puede copiar palabras sin entender el significado de ellas.

Muchas veces en esta etapa la escritura es un patrón repetido, o los niños copian palabras del ambiente letrado, el cual está lleno de ejemplos de escritura convencional y que por lo tanto le sirven como un recurso propio para ejercer dicho proceso. De igual manera, se compone de fonemas convencionales y puede ser que el niño ya entienda que hay un grupo limitado de letras del alfabeto. Se observa también que tiene mayor conciencia de las relaciones espaciales y que la secuencia de las letras que conoce es importante.

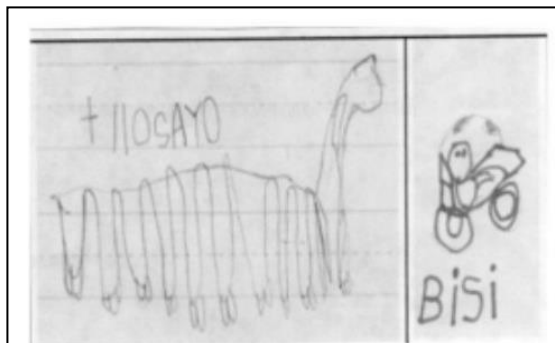


Ilustración 6

Ferreiro&Teberosky (1979). Letras sin correspondencia a sonidos [ilustración]. Recuperado de <https://fundacionoportunidad.cl/assets/uploads/rie/etapas-del-proceso-de-la-escritura>

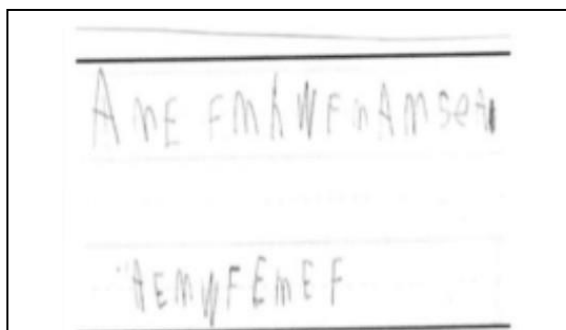


Ilustración 7

Ferreiro&Teberosky (1979). Letras con correspondencia a algunos sonidos [ilustración]. Recuperado de <https://fundacionoportunidad.cl/assets/uploads/rie/etapas-del-proceso-de-la-escritura>

Letras con correspondencia a algunos sonidos

En esta etapa, se puede observar que hay mayor correspondencia fonema – grafema. A su vez los trazos son evidentemente más firmes y seguros.

De aquí en adelante, comienza a ser muy característico la presencia de ortografía inventada por parte de los niños, la cual constituye un proceso cognitivo muy importante, pero que no es la ortografía convencional que uno espera en un texto formal, conllevando a la realización de un interrogante hasta donde se permite la ortografía inventada, y en qué momento se insiste en la ortografía convencional.

Teniendo en cuenta lo anterior vale la pena revisar qué se les exige a los niños con respecto a ortografía convencional cuando están escribiendo palabras que ya hemos trabajado explícitamente; y especialmente términos expuestos de forma visual (palabras de uso frecuente, por ejemplo).

Se exige ortografía convencional, cuando se expone un trabajo como modelo para la clase. Por ejemplo, hacerle la recomendación al estudiante que, al utilizar un libro de la biblioteca, debe tener en cuenta la ortografía convencional que se encuentra en éste, que por consiguiente será una herramienta que ofrezca beneficios para la realización de una lectura apropiada teniendo en cuenta la ortografía convencional. Sin embargo, no se puede desconocer que los niños escriben desde la ortografía; siendo ésta parte del proceso de estirar las palabras, escuchar los sonidos en ellas, y tratar de escribirlas. Lo anterior, da espacio para definirlo como proceso constructivo; que les permite abrirse a un mundo

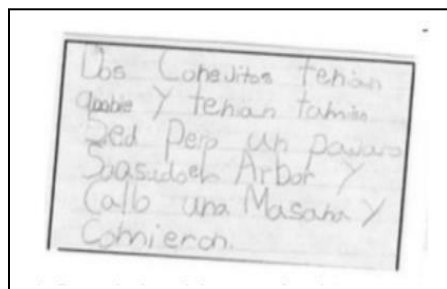


Ilustración 8

Ferreiro&Teberosky (1979).
Ortografía inventada Recuperado de
<https://fundacionoportunidad.cl/assets/uploads/rie/etapas-del-proceso-de-la-escritura>

de palabras. De lo contrario, los niños pueden sentirse cohibidos y solamente animarse a escribir términos que ya saben o conocen.

Ortografía inventada

Esta etapa puede durar mucho tiempo. Aquí el niño entiende el concepto de palabra y tiene conciencia que la escritura es un medio para expresar información personal. Durante su desarrollo, es común ver que el niño incluye en su escritura palabras de uso frecuente (como “y” y “ha”), es decir, palabras que ha visto expuestas en su entorno y que las escucha o ha utilizado en variados contextos.

Se puede observar también la conciencia de algunos elementos de puntuación, como puntos, mayúsculas, minúsculas, etc., como también errores con cambios aceptables (Ej.: “n” en vez de “m”; “v” en vez de “b”). y la existencia entre correspondencia letra--sonido.

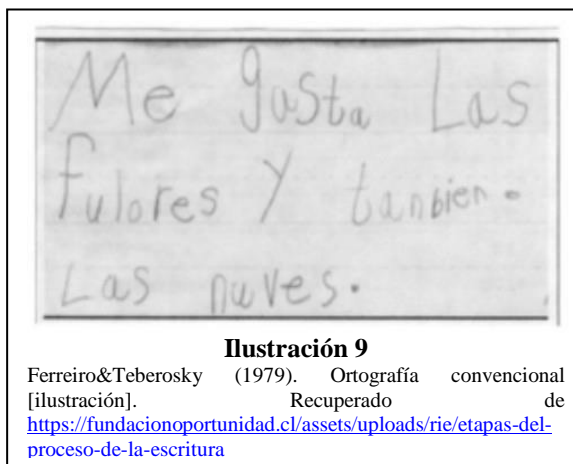


Ilustración 9

Ferreiro&Teberosky (1979). Ortografía convencional [ilustración]. Recuperado de <https://fundacionoportunidad.cl/assets/uploads/rie/etapas-del-proceso-de-la-escritura>

Ortografía Convencional

Esta es la última etapa y la que debiera durar más tiempo. En ella, se observa un claro concepto de palabra, los errores que puedan presentar los niños son aceptables; ya que es en este proceso donde se asimilan muchas de las normas de la escritura convencional, tales como: presencia de algunos elementos de narración, palabras de uso frecuente, etc.

Cabe reconocer que en su desarrollo muestra un buen entendimiento de muchas relaciones letra=sonido, al igual que en la etapa anterior, los errores son cambios aceptables (Ej. falta de la “h” de “hambre”; “l” en vez de “r”; “ll” y “s” en vez de “y” y “z”).

En el ejemplo, se puede observar que la niña está consciente de la puntuación a través de sus “experimentos” con puntos y con letras mayúsculas y minúsculas. Se podría pretender que, al hacer algún tipo de narración, el niño o niña está en condiciones de interpretar así no sea de forma correcta, ya que puede incluir algunos elementos básicos de una historia, tales como personajes, conflicto y una resolución.

Además de caracterizar los distintos planteamientos y teorías que los autores realizan a lo concerniente en lectura y escritura; es evidente reconocer también los trastornos o dificultades a los que se pueden estar enfrentando los niños y niñas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, algunos de ellos como lo establece los autores Jáuregui et al. (2016).

3.2.4. El aprendizaje y la flexibilización en la enseñanza de la lectura y la escritura.

El concepto de aprendizaje se aborda en la presente investigación, desde los planteamientos de Bruner (1971), Vigotsky (1978) y Piaget (1980).

Se inicia con Bruner (1971), quien establece que el aprendizaje es un proceso activo en que los estudiantes construyen o descubren nuevas ideas o conceptos, basados en el conocimiento pasado y presente, o en una estructura cognoscitiva, esquema o modelo mental, para la selección, transformación de la información, construcción de hipótesis, toma de decisiones y ordenación de los datos para ir más allá.

Concepto anterior es ampliado por Vigotsky (1978), argumentando que dicho aprendizaje se produce en un contexto de interacción con: adultos, pares, cultura e instituciones. Estos son agentes de desarrollo que impulsan y regulan el comportamiento del sujeto, promoviendo sus habilidades mentales (pensamiento, atención, memoria, voluntad) a través del descubrimiento y el proceso de interiorización, que le permite apropiarse de los signos e instrumentos de la cultura, reconstruyendo sus significados (pp.56-57).

Finalmente Piaget (1980), expone que el sujeto aprende a través de la experiencia, manipulación de objetos, la interacción con las personas genera o construye conocimiento, modificando en forma activa sus esquemas cognoscitivos del mundo que lo rodea, mediante el desarrollo de asimilación y acomodación (p.81).

Es así que aunando las apreciaciones anteriores, el aprendizaje se define como la construcción del conocimientos a partir de saberes previos que confrontadas con nuevas informaciones adquiridas mediante la observación, exploración e interacción con sus congéneres, el individuo modifica esquemas mentales, los asimila y los aplica en la vida práctica.

De acuerdo con los planteamientos que hacen pensadores y pedagogos en lo concerniente al aprendizaje, dentro del proceso enseñanza, es indispensable caracterizar estilos o modo como los niños y niñas aprenden, ya que cada uno lo hace de manera distinta según sus capacidades individuales y las condiciones contextuale.

En la siguiente tablas se sintetizan adaptación de informaciones acerca de las características de estilos de aprendizaje:

Estilos de aprendizajes

La clasificación de los aprendizajes se presentan en la siguiente tabla.

Tabla 3

Estilos de aprendizaje

Estilos de aprendizajes	
Aprendizaje explícito	<p>El aprendizaje explícito, se caracteriza porque el aprendiz tiene intención de aprender y es consciente de qué aprende.</p> <p>Por ejemplo, este tipo de aprendizaje nos permite adquirir información sobre personas, lugares y objetos. Es por eso, que esta forma de aprender exige de atención sostenida y selectiva del área más evolucionada de nuestro cerebro, es decir, requiere la activación de los lóbulos prefrontales.</p>

Aprendizaje asociativo	Este es un proceso por el cual un individuo relaciona la asociación entre dos estímulos, o un estímulo y un comportamiento. Uno de los grandes teóricos de este tipo de aprendizaje fue Iván Pavlov, que dedicó parte de su vida al estudio del condicionamiento clásico, reconocido como un proceso asociativo.
Aprendizaje no asociativo (habitación y sensibilización)	El aprendizaje no asociativo, es el proceso que se basa en un cambio en nuestra respuesta ante un estímulo, que se presenta de forma continua y repetida. Por ejemplo. Cuando alguien vive cerca de una discoteca, al principio puede estar molesto por el ruido. Al cabo del tiempo, tras la exposición prolongada a este estímulo, no notará la contaminación acústica, pues se habrá habituado al ruido. Dentro del aprendizaje no asociativo encontramos dos fenómenos: la habituación y la sensibilización.
Aprendizaje significativo	Este tipo de aprendizaje se caracteriza porque el individuo recoge la información, la selecciona, organiza y establece relaciones con el conocimiento que ya tenía previamente. En otras palabras, es cuando una persona relaciona la información nueva con la que ya posee.
Aprendizaje cooperativo	El aprendizaje cooperativo es un tipo de aprendizaje que permite que cada niño o niña aprenda, pero no sólo, sino junto a sus compañeros. Por lo tanto, suele llevarse a cabo en las aulas de muchos centros educativos y los grupos de estudiantes, no suelen superar los cinco miembros. Entendido así; sería entonces el profesor quien forma los grupos y quien los guía, dirigiendo la actuación y distribuyendo roles y funciones.
Aprendizaje colaborativo	El aprendizaje colaborativo es similar al aprendizaje cooperativo. Ahora bien, el primero se diferencia del segundo en el grado de libertad con la que se constituyen y funcionan los grupos. Este tipo de aprendizaje, son los profesores o educadores quienes proponen un tema o problema y los niños y niñas deciden cómo abordarlo.
Aprendizaje emocional	El aprendizaje emocional, significa aprender a conocer y gestionar las emociones de manera más eficiente. Este aprendizaje aporta muchos beneficios a nivel mental y psicológico, pues influye positivamente en

	nuestro bienestar, mejora las relaciones interpersonales, favorece el desarrollo personal y nos empodera.
Aprendizaje observacional	También se conoce con el nombre de aprendizaje vicario, por imitación o modelado y se basa en una situación social, en la que al menos participan dos individuos: el modelo (la persona de la que se aprende) y el sujeto que realiza la observación de dicha conducta y la aprende.
Aprendizaje experiencial	El aprendizaje experiencial, se reconoce como fruto de la experiencia siendo alusión a su nombre. Tiene relevancia en el proceso del saber cuándo se reconoce la importancia de aprender de los errores; pues esto indica que es el resultado de un producto adquirido desde su propia experiencia. Ahora bien, la experiencia puede tener diferentes consecuencias para cada individuo, pues no todo el mundo va a percibir los hechos de igual manera. Siendo así, la autorreflexión y el resultado de la experiencia adquirida en dicho proceso.
Aprendizaje por descubrimiento	Este aprendizaje hace referencia al aprendizaje activo, en el que la persona en vez de aprender los contenidos de forma pasiva descubre, relaciona y reordena los conceptos para adaptarlos a su esquema cognitivo. Uno de los grandes teóricos de este tipo de aprendizaje es Jerome Bruner.
Aprendizaje memorístico	El aprendizaje memorístico, significa aprender y fijar en la memoria distintos conceptos sin entender lo que significan, por lo que no realiza un proceso de significación. Visto de esta manera, se considera como una acción mecánica y repetitiva.

Este panorama pone en evidencia que el concepto de aprendizaje ha sufrido variaciones y ampliaciones a través del tiempo, reconociendo que no todos los sujetos adquieren el saber de la misma forma, por lo tanto, la enseñanza debe flexibilizarse y ajustarse a las necesidades, intereses y potencialidades particulares, teniendo en cuenta los rasgos cognitivos, fisiológicos y afectivos, que se perciben en los estudiantes cuando interactúan y responden a los diferentes ambientes del aprendizaje dentro del marco de la enseñanza.

Atendiendo a dicha diversidad de aprendizajes, resulta relevante contemplar la variedad de métodos para facilitar el aprendizaje de la lectura y escritura, considerados estas, como elementos necesarios dentro de la comprensión y la relación que establecen los sujetos con su cerebro y el contexto exterior.

La siguiente tabla consolida la conceptualización elaborada acerca de los métodos de aprendizaje de la lectura y la escritura.

Tabla 4

Métodos de aprendizaje para la lectura y la escritura

Métodos de aprendizaje para la lectura y la escritura	
Método Alfabético	Por medio del sonido del abecedario las palabras se forman combinando las vocales y consonantes. Predomina la memorización frente a la comprensión.
Método Fonético	La unidad mínima de aprendizaje es el fonema (sonido de m, mmm). Se aprenden las vocales y consonantes con la imagen del objeto y palabra, separando por la letra que se enseña. Después se combinan las consonantes con las vocales dando lugar a secuencias del tipo: pa, pe, pi, po, pu, que al relacionarlas dan espacio a la construcción de las palabras.
Método Silábico	Es la parte de la sílaba al combinar la vocal con la consonante, lo que origina la sílaba como tal y ésta a la vez considerada como la unidad mínima de aprendizaje. Para alcanzar dicho proceso, se hace necesario aprender las vocales de primera mano y después la combinación con consonantes. (pa, pe, pi, po, pu); también la forma inversa (as, es, is, os), pasando posteriormente a palabras que combinan las sílabas presentadas y después a frases.
Método Global	Parte de la palabra con todo el potencial de su significado y también de la frase con un significado concreto. Después se realiza un estudio deductivo para descubrir las sílabas, los sonidos de las letras y sus combinaciones. En este apartado podíamos inscribir el Método Doman, que parte de las palabras con un significado concreto y cada palabra se considera una imagen.

Método Palabra Generadora	<p>Se inicia con una palabra que genera todo el proceso de aprendizaje, también se asocia una imagen a una palabra y después se divide en sílabas, letras, sonidos.</p>
Método Constructivista	<p>No es propiamente un método de la enseñanza de la lectoescritura; sino una teoría de aprendizaje. Ana Teberosky y Emilia Ferreiro investigan cómo aprendemos a leer y a escribir dentro de contextos funcionales y significativos; para ello citan a Piaget: “El niño no almacena conocimientos, sino que los construye mediante la interacción con los objetos circundantes”.</p>
Método de Palabras Normales	<p>Al igual que el método Fonético se atribuye a Juan Amós Comenio, pues en su obra Orbis Pictus, la enseñanza de cada grafía iba acompañada de una imagen, la cual contenía la primera grafía que se quería estudiar, o contenía el dibujo del animal que, hacia un sonido, que al utilizarlo como onomatopéyico, les permite a los niños relacionarlo con el dibujo y el punto de articulación. Juan Amós Comenio, abogaba por el método de palabras y aducía que cuando las palabras se presentan en cuadros que representan el significado, pueden aprenderse rápidamente sin el penoso deletreo corriente, que es una agobiadora tortura del ingenio (R., 2014). Este método consiste, en partir de la palabra normal denominada también generadora o generatriz, la cual se ha previsto antes, luego se presenta una figura que contenga la palabra generadora, escribiéndola en la pizarra (tablero) y los niños y niñas en los cuadernos. Luego es leída para observar sus particularidades tanto en sílabas como en letras, para después mencionarlas por su sonido, lo que conlleva a la construcción de una nueva palabra y ésta a su vez, a otras sílabas.</p>
Método Ecléctico	<p>El método ecléctico, permite el logro de objetivos más amplios en la enseñanza de la lectura que los métodos altamente especializados a los que se ha hecho mención. Por lo tanto, la tendencia ecléctica que presenta un intento para vencer las limitaciones de los métodos especializados da grandes esperanzas, para alcanzar mayores niveles de lectoescritura.</p> <p>Mediante la elección de aspectos valiosos de los distintos métodos y de procedimientos pedagógicos y técnicas adecuadas, pueda organizar un programa de enseñanza de la lectoescritura, que permita el desarrollo de todas las capacidades de niños, niñas y personas adultas, siendo indispensables para hacer frente a las</p>

necesidades en el proceso lectoescritor.

En síntesis, el método ecléctico es el que se forma al tomar lo más valioso y significativo del método global, palabras normales y de todos los otros métodos con el propósito de facilitar el aprendizaje de la lectoescritura (Salazar & J, 2005).

3.2.5. Juego, un mediador del aprendizaje.

Desde épocas antiguas el juego ha hecho parte de las culturas humanas, siendo un medio de interacción social, en Calvo y Gómez (2018) se exponen apartados referentes a la existencia de este suceso sociocultural:

Los hombres del paleolítico crean mediante el juego unas manifestaciones o expresiones a cerca de la cultura que cada vez van siendo más complejas como la moral, la enseñanza o el derecho, así consiguen convertir el juego en una característica importante no solo por el beneficio que aporta a los seres humanos, también por los cambios que va generando en la sociedad de manera inconsciente transformándose así en una vertiente muy importante porque ayuda en el desarrollo psíquico y físico. (...) Los mayas y aztecas 2000 años a.C jugaban a juegos de pelota incluyendo ya reglas y diferentes terrenos según el juego que se llevara a cabo. Este juego fue una actividad sociocultural donde participaban niños, hombres y mujeres, pues para ellos este era parte del desarrollo de la fuerza física. (...) En Grecia el juego ayudaba en el desarrollo físico, pues para los griegos era de vital importancia para lograr una educación completa. Como el juego sigue unas normas que han de seguirse para llevar a

cabo este también contribuía a la educación moral del ciudadano, a desarrollar su espíritu creador y fomentar el cooperativo.

Los apuntes anteriores dan cuenta del papel que ha tenido el juego a través de la historia universal, actividad común a todos los territorios, razas y generaciones indistintamente de las condiciones contextuales, ya que la ciencia y la tecnología han hecho presencia desde el más sencillo de los juguetes como un aro de plástico, una muñeca de trapo, un balón de papel o un carro de madera, hasta la incursión de sofisticados programas informáticos para el juego virtual y en línea.

La conclusión anterior se soporta en Minerva (2002) en cuanto a que: “el juego ha sido considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas, y para todas las condiciones de vida”, es decir acompaña al ser humano en cualquier momento” (p. 170).

Por ello, para ahondar en la concepción del juego se hace necesario recurrir a sus orígenes, tal y como lo propone Delgado (2011), al remitirse a épocas muy antiguas, donde excavaciones han permitido conocer juguetes y otros materiales que se utilizaban para el disfrute de la población. El juego está presente en cada una de las etapas de un ser humano, desde que nace hasta que envejece va a ser visto como una actividad agradable. Es por ello que el juego es considerado un elemento imprescindible en la vida de todo ser humano, especialmente en la de los niños, puesto que es una actividad innata, surge de forma natural y le facilita la interacción con otros niños, con los adultos y con el entorno, desenvolviéndose fácilmente entre los sujetos y en el mundo que les rodea. Es a través del juego que los niños exploran y aprenden, se comunican por primera vez con los adultos, desarrollan su personalidad, fomentan sus

habilidades sociales, sus capacidades intelectuales, resuelven conflictos, entre otros actuares cotidianos.

Etimológicamente la palabra juego, proviene del latín “iocus” o “ludus” haciendo referencia a algo chistoso, una broma, jocosidad o divertido, siendo definido por la RAE (2010) , así: “un ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”, concepto demasiado general, que guarda coherencias con la idea de Montañés (2000), al enunciar que: “la naturaleza del juego y la gran cantidad de funciones que posee la actividad lúdica hace que esta sea lo suficientemente compleja como para que no sea posible disponer de una definición única o generalizada sobre el juego”.

Atendiendo este concepto poco detallado sobre el juego, y ante la carencia una deficiencia unificada, se describen a continuación ideas expuestas por algunos autores con el propósito de clarificar aspectos fundamentales que permitan acercarse acertadamente a la significación de este. En este sentido Ruiz (2017), reconoce que:

El juego ha estado presente a lo largo de toda la historia con un carácter universal, lo que hace que se pueda afirmar que el juego es una herramienta esencial para el desarrollo psicomotor, afectivo y social de los más pequeños. (P. 6).

Esta aseveración concibe el juego como una herramienta que favorece el desarrollo integral del individuo, y que según Thió de Pol (2007) es: “una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego. (p. 128). Sin embargo, se identifican varias perspectivas desde las que se abordan elementos particulares, tal es el caso de Spencer (1855) citado en Montañés (2000), quien se centra en que el juego es el resultado de un exceso de energía, y retomando la definición de Gross (1989), lo

concibe como “un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que estos estén completamente desarrollados (...) el juego consiste en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta” (p. 236).

Desde otra mirada las ideas de Piaget (1896 – 1980), comentadas por Delgado (2011), consideran que el juego es el medio a través del cual el niño se desarrolla y entra en contacto con el medio que lo rodea, es de este modo como mejor podrá comprender y asimilar la realidad. Además, Ortega (1992) añade que Piaget considera el juego una actividad subjetiva, espontánea, que produce placer y ayuda a resolver conflictos. Sin embargo, este afirma que, aunque para él una característica básica es la espontaneidad, es necesario distinguir dos polos dentro del juego. Pues para el autor, “Un polo de actividad verdaderamente espontánea, no es controlada y un polo de actividad controlada por la sociedad o por la realidad, convierte el juego en una asimilación de lo real al yo por oposición al pensamiento “serio” que equilibra el proceso asimilador con un acomodo a los demás y a las cosas (p.52).

El mismo Ortega (1992), también retoma a Vigotsky (1934) en lo que respecta a que el juego se convierte en:

Un factor básico del desarrollo, un contexto específico de interacción en el que las formas de comunicación y de acción entre iguales se convierten en estructuras flexibles e integradoras que dan lugar a procesos naturales de adquisición de habilidades específicas y conocimientos concretos referidos a los ámbitos de los temas que se representan en el juego y a los recursos psicológicos que se despliegan en el mismo. (p. 160).

Entre tanto, Huizinga (1968) en Toro (2013) plantea que el juego es:

Acción y ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente

aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de ser de otro modo que la vida corriente. (p.2)

La posición anterior es coherente con Montañés (2000) al plantear el juego como una actividad que está presente en todos los seres humanos, considerada generalmente como una acción contraria al trabajo y relacionada, por tanto, con la diversión y el descanso.

Mientras que Zabalza (1987) se acerca más a la definición del juego propuesta por Bruner (1986) quien describe el juego como:

Una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hace parte de nosotros mismos. En el juego se transforma el mundo de acuerdo con nuestros deseos, mientras que en el aprendizaje se acomoda para formar mejor la estructura del mundo.

De forma similar, el juego se convierte en el proceso de modificar la conducta y actitudes de los niños; ya que relaciona al individuo con el conocimiento del mundo, por intermedio de sus propias emociones. Según los planteamientos de algunos autores, quienes argumentan que el individuo inicia su etapa de juego desde que están en el útero, circunstancia que genera un determinado aprendizaje desde muy temprana edad, que por consiguiente conllevan a desarrollarse en las diferentes etapas de la vida de los niños y niñas, Brown (1994):

Tabla 5

Desarrollo de aprendizajes mediante el juego

ETAPA DE VIDA	DESARROLLO
Al nacer	Juega con las miradas, ya que establecen una relación con los otros a través de la mirada.
01 mes	Acompaña objetos con la mirada y también sonríe a sus padres.
02 meses	Las relaciones con las personas incluyen los primeros sonidos.
03 meses	Capacidad para asegurar objetos colocados en sus manos. Ejercita con eso la motricidad y el tacto.

04 meses	El juego de la escondida comienza a hacer su aparición, para lo que utiliza las sábanas. Comienza a tomar objetos espontáneamente.
07 meses	Participa más activamente de las formas jugadas. Recoge y juega con objetos en el suelo. Ejercita nociones de distancia, altura, causa y efecto.
09 meses	Fase de las imitaciones, ya consigue imitar gestos y sonidos.
12 meses	Ya consigue unir, separar, tomar y encajar cosas. Las formas jugadas son más activas, pues comienza a andar y decir las primeras palabras.
18 meses	El contacto con el agua, la tierra, la arena le producen mucho placer, auxiliándolo en su desarrollo. Comienza a percibir los sonidos que salen de los objetos.
2 años	Participa con otros niños, pero sus juegos no son en grupos, cada niño juega por su lado.
3 años	Le comienzan a gustar los juegos de apilar, por ejemplo: cubos. Su imaginación es cada vez más amplia.
4 años	Juega en forma cooperativa. La fantasía está siempre presente, siendo común el “amigo imaginario”. Muchas veces confunde la fantasía con la realidad.
5 años	Comienza el gusto por los juegos de reglas. La competición se vuelve más frecuente.
6 años	Gusta de ganar siempre. Siente placer por los juegos de contacto corporal. Es un momento de nuevas relaciones, pues está saliendo de la fase egocéntrica.
7 años	Comienza a gustar de los juegos de equipo y es un momento ideal para comenzar con las nociones de cooperación y respeto mutuo. Da mucha importancia a las reglas de los juegos; y pasa más tiempo discutiéndolo que jugando. La tendencia es que no quieran mezclarse niños y niñas (es nuestra obligación como docentes que esto no suceda).

Aun reconociendo las etapas establecidas, no existe una precisión matemática en cuanto a las edades descritas, por dicha razón, la descripción de las edades solo sirve para tener una idea, y así poder establecer una relación entre juego y los niños, pues no se pueden desconocer las distintas formas de juego que existen y al mismo tiempo como estas modifican el placer funcional al juego desde los diversos contextos (simbólico, de ficción) hasta los juegos de reglas, que persisten hasta en la edad adulta; siendo el lenguaje la expresión que genera cierto grado de socialización y aprendizaje que ubica al sujeto en un conocimiento propicio para interactuar con la realidad.

De acuerdo Brotto (1999), quien considera que los juegos cooperativos son “un abordaje filosófico creados para promover la ética de la cooperación y la mejoría de la calidad de vida para todos sin excepción”.

Y por último se hace referencia a la definición de López (2008) quién, a través de Bañeres (2008), se refiere al juego como: “una actividad propia de todos los animales evolucionados que posibilita y facilita su crecimiento como individuos singulares y sociales.” Este afirma, además, que en los niños se desarrollan completa y armónicamente todas sus habilidades y capacidades tanto individuales como sociales a través del juego (p. 9).

Desde cada uno de estas aportes sededes que el juego hace parte de la vida de todos los seres humanos, siempre presente desde la niñez y de manera permanente, que durante el proceso de socialización con los pares el juego incluye, de manera espontánea, el acuerdo de reglas para superar retos previamente acordados, y se percibe como algo que deshinibe, divierte, pero también genera tensiones, en similitud con las situaciones de la vida diaria, ya que se deben poner en acción habilidades, capacidades y talentos que nos permitan competir sanamente por el alcance de las metas.

La experiencia propia y la observación a terceros durante la participación en juegos ha develado el predominio de la justicia, espacialmente en la etapa de la niñez, el cumplimiento de las reglas es algo irrompible, las reacciones se perciben de manera natural y espontontánea, por lo tanto, aporta al desarrollo de habilidades que tendrán aplicabilidad en la vida cotidiana, elementos que desde este contexto deben proyectarse al ejercicio real.

Es importante que los profesionales de la educación se apropien y aprovechen cada una de las etapas del juego en el proceso de aprendizaje, ya que a través del juego se puede estimular el desarrollo cognitivo, físico o social por parte del estudiantado. Al respecto se cita las etapas del juego planteadas por Piaget (1962):

Tabla 6

Etapas del juego

Etapa	Edad
-------	------

preoperatoria o del juego simbólico	2-7 años
<p>Para esta etapa, el desarrollo que se tiene en la niñez les permite tener la capacidad de recordar imágenes y poder codificar sus experiencias en símbolos, por tal motivo es que se recomienda el uso del juego simbólico, ya que “favorece el desarrollo del lenguaje, así como las habilidades cognoscitivas y sociales. Favorece además la creatividad y la imaginación” (Linares, 2009, p. 27). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura Bryan Montero Herrera.</p> <p>Por lo tanto, la imaginación es una característica fundamental de este estadio, ya que a esta edad se tiene mayor posibilidad de “simular situaciones, personajes, y objetos que no se encuentran presentes en el momento del juego”, esto debido a que los niños y niñas, al inicio realizan un juego individual y lo hacen en ocasiones de forma egocéntrica, donde solo ellos y ellas opinan debido a que no han tenido la posibilidad de interactuar con otros y otras de su misma edad. Pero una vez que esta interacción se da, el simbolismo que imaginan se torna más real, por el hecho de tener que compartirlo con el grupo y escuchar las otras ideas que puedan ir surgiendo (Díaz, 2012, p. 30).</p>	
Etapa	Edad
Etapa de operaciones concretas	7-12 años
<p>Conforme se va creciendo, la dificultad en las actividades va a ir aumentando para favorecer el desarrollo de todos y todas las que participan, pero también se viene a tomar en consideración las reglas como un elemento fundamental que pasa a formar parte de los juegos, porque tienen por objetivo aumentar el pensamiento reflexivo a la hora de dar una respuesta ante un determinado problema propuesto.</p> <p>Al final de la etapa preoperatoria se explicaba que hay un aumento en las relaciones que comparte un niño o niña con los demás que están a su alrededor a través del juego, este avance es relevante para todos los procesos que vienen después como parte del aprendizaje del estudiantado, Abarca (1992) decía que “los niños van dejando atrás su egocentrismo e intuición para dar paso a la reflexión”, esto va a ser necesario no solo para escuchar, sino también para tomar en cuenta las opiniones o reflexiones de los demás y las demás incluida principalmente la del profesorado (p.70).</p>	
Etapa	Edad
Etapa de operaciones formales	(12 años en adelante)
<p>Ya en este estadio la capacidad para razonar y pensar va a permitir formar juegos con un nivel mayor en dificultad, como también juegos donde ellos y ellas deban dar opiniones más concretas en relación a las situaciones que se les presentan. Las actividades no pueden ser básicas, sino que deben involucrar un nivel de exigencia más elevado para acaparar la atención de los y las participantes.</p>	

Indistintamente de la etapa en que se implemente el juego, este juego se favorece el desarrollo de la motricidad, los sentidos, las facultades intelectuales y la adquisición de hábitos sociales y de cuidado de sí mismo, tal como se especifica en la siguiente tabla:

Tabla 7

El juego en el desarrollo del educando.

DESARROLLO

IMPORTANCIA

Físico	En algunos juegos se ejercitan funciones motrices, como la sincronización de movimientos, la coordinación motriz o el desarrollo muscular.
Social	El niño necesita de sus iguales para jugar y aprender a jugar. Mediante el juego se estimula la expresión y se favorece la comunicación de otros niños entre sí o con el adulto. El compartir con otros niños, el respetar el turno de juego, todo ello le ayuda a superar su egocentrismo y comprender el punto de vista de los demás.
Emocional	Se considera el juego infantil como expresión y a través de el mismo, el niño manifestará alegría, emociones, agresión, tristeza, etc.
Mental	El niño mediante el juego agudiza su inventiva; se pone en alerta y, ante los problemas que se le presenten, intentará resolverlos en brevedad, del mismo modo, el infante desarrolla su fantasía y realidad.

La información anterior da razón de la importancia que tiene implementar el juego durante las actividades escolares como una forma diferente para adquirir el aprendizaje, que a su vez aporta descanso y recreación al estudiante.

El juego en el aula permite orientar el interés del estudiante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica y genera motivación hacia el aprendizaje. El docente hábil y con iniciativa inventa juegos acorde a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje, pero los juegos complicados suelen restar interés hacia su realización.

Desde la planeación académica, el juego puede ser orientado como:

Como medio educativo, teniendo en cuenta que los intereses infantiles se exteriorizan a través del juego, es mediante él que también se pueden atender y dar respuesta a las expectativas de los educandos, generando espacios de actuación desde donde se orienten procesos formativos.

Como medio de aprendizaje, el juego entrena al niño en la adquisición de habilidades cada vez más difíciles y superiores, fijando hábitos anteriores. En cada actividad a la que el niño se enfrenta, le exige haber aprendido con anterioridad otras conductas. Además, se ha demostrado que aquello que el niño aprende por medio del juego, se transfiere a otras conductas no lúdicas.

Como recurso didáctico, el juego se considera uno de los elementos que facilita la labor docente, ya que motiva a la atención del educando permitiendo que el conocimiento se adquiera de manera clara y eficaz.

Es así que, el juego como medio o recurso educativo aporta para mantener actitudes positivas hacia el trabajo escolar, fortalece la convivencia entre los compañeros y genera aprendizajes significativos.

Reconociendo que el juego está presente en todas las etapas de la vida y que esté ofrece beneficios los espacios de aprendizaje, se considera importante las apreciaciones de Leif y Brunelle, (1978: 80), quienes sostienen que:

Todas las investigaciones, hasta hoy, conducen solamente al estudio y aplicación del juego en preescolar y la primera etapa de la Educación Básica. Es importante, tomar en cuenta y recuperar la energía lúdica del adolescente para quienes el juego tiene una significación muy distinta de la funcional, ya que ellos tratan de subordinar el yo real al yo imaginario. Ellos sostienen que la preocupación de proteger el juego en la escuela nace de la manifestación de angustia y aburrimiento de los adolescentes en las aulas debido a los métodos de aprendizaje monótonos y repetitivos usados por los docentes. Es necesario diseñar actividades significativas y hasta sorprendentes que despierten el interés en el aprendizaje (p. 77).

En este mismo sentido, Calderón (2013) refiere que:

Generalmente los docentes manejan una noción de que los juegos solo pueden ser utilizados a nivel de preescolar y primaria, ya que en secundaria no tendrían el mismo impacto, pero también opina que esa idea no es del todo cierta, debido a que los juegos

pueden variar sus instrucciones o su dificultad para que sean atractivos para el estudiantado de mayor edad.

De allí el interés generado desde este proyecto de investigación, hacia la implementación del juego didáctico como estrategia para el aprendizaje, y generar la inquietud de que su aplicabilidad puede proyectarse a cualquier nivel de formación.

3.2.6. *El juego didáctico.*

Se acude aquí a la definición de juego didáctico compartida por Flores (2009), quien lo conceptualiza como: técnica participativa encaminada a desarrollar en los niños y niñas, métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación. (p. 38).

Ampliando la referencia anterior se recalca que cuando el juego se emplea como un procedimiento pedagógico, debe tener claro el propósito y, de acuerdo con este, seleccionar la técnica que facilite el aprendizaje propuesto, el desarrollo de las dimensiones cognitiva, social, física y emocional, como también el fortalecimiento de valores y principios que aporten al desarrollo humano, tal como lo expresan Marín, Ramos, Montes, Hernández y López (2011) que serían las actitudes sociales que incluyen “iniciativa, responsabilidad, respeto, creatividad, comunicabilidad, entre otros” (p. 63). En ese mismo orden de ideas lo expresan los autores Bodrova y Deborah (2003) quienes piensan que los juegos didácticos no solamente buscan facilitar el desarrollo de competencias sociales, sino que también promueven el aprendizaje de destrezas y de aspectos pre-didácticos.

Continuando con esta idea Bloom (1971) encontró en su investigación que el 95% de la enseñanza se enfoca en procesos mentales de bajo nivel (estructuras muy repetitivas que se vuelven tediosas para los estudiantes), de ahí que la tarea de los docentes y las docentes sea

planear juegos que supongan un reto, una solución, un análisis (procesos mentales de alto nivel) para su población educativa.

Dentro de este marco de ideas, cada uno de los docentes que se encargan del proceso de enseñanza, reconocen que cuando se obliga a los estudiantes a realizar alguna acción o tarea en contra de su voluntad, esta no se va a efectuar de la misma manera que si se hiciera con gusto, es a partir de esta idea en donde se utiliza el juego para buscar ese gusto hacia la materia por parte de la población estudiantil; ya que como afirma Gavilánez (2010) : “el niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque dicha actividad le propicia un determinado placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral” (P. 18).

A continuación se relacionan las características de los juegos didácticos, desde los aportes de varios autores, iniciando con Calderón (2013), quien expresa:

La espontaneidad, motivación y la estimulación de la imaginación, como aspecto que ofrece la oportunidad al desarrollar una determinada clase de actividad; siendo ésta orientada hacia una participación libre por parte del niño o niña, que al mismo tiempo influya en crear un ambiente de motivación dentro de la clase. De tal modo, el individuo hace uso de sus destrezas, habilidades o imaginación para resolver los diferentes problemas que se le puedan presentar, puede ser desde “escondido hasta crucigramas; que son herramientas didácticas que activan estrategias, ponen en práctica conocimientos adquiridos y llevan a experimentar situaciones de aprendizaje” (p. 196).

Al mismo tiempo, Andrade y Ante (2010) mencionan que entre las características de los juegos didácticos, las siguientes:

Despiertan interés hacia las asignaturas, provocan la necesidad de adoptar decisiones, exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas y

constituyen actividades pedagógicas dinámicas. Si se analiza bien estas cualidades de los juegos se nota la gran variedad de aspectos positivos que trae el juego en la enseñanza (p.29).

Se puede apreciar así, las bondades que ofrece la implementación del juego didáctico en los procesos de formación, independientemente de la edad o nivel académico del educando. Los beneficios no solo se evidencian en el proceso de aprendizaje sino en la innovación de prácticas pedagógicas que generan entornos educativos agradables.

3.3. Marco legal

La educación, reconocida como un derecho básico de todo ciudadano, es un proceso sistemático que facilita el desarrollo de habilidades y competencias, la adquisición de aprendizajes, el fortalecimiento de valores, la apropiación y conservación de la cultura en grupos humanos, dependiendo de las necesidades básicas y los intereses propios de cada individuo. Este servicio social es responsabilidad del Estado y su cumplimiento se garantiza a través de la siguiente legislación:

Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales. Adoptado y abierto a la firma, ratificación y adhesión por la Asamblea General en su resolución 2200 A (XXI) – Diciembre 16 de 1966.

Artículo 13

Los Estados Partes en el presente Pacto reconocen el derecho de toda persona a la educación. Convienen en que la educación debe orientarse hacia el pleno desarrollo de la personalidad humana y del sentido de su dignidad, y debe fortalecer el respeto por los derechos humanos y las libertades fundamentales. Convienen asimismo en que la educación debe capacitar a todas las personas para participar efectivamente en una sociedad libre, favorecer la

comprensión, la tolerancia y la amistad entre todas las naciones y entre todos los grupos raciales, étnicos o religiosos, y promover las actividades de las Naciones Unidas en pro del mantenimiento de la paz.

Constitución Política de Colombia – Julio 20 de 1991.

Capítulo 2. De los derechos sociales, económicos y culturales

Artículo 67:

Fundamenta que se garantiza que la educación como un derecho de la persona y un servicio público con una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.

Ley general de educación-Ley 115 – Febrero 8 de 1994.

Artículo 5:

Desde donde se expresan los fines de la educación, específicamente el numeral 5 en el que se refiere: La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber.

Artículo 54:

En el que se menciona el desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país.

Lo que conlleva a señalar, que no es suficiente ofrecer una educación que mínimamente represente lo que el individuo debe aprender, ya que, por el contrario, es preciso resaltar aspectos que contribuyan a la transformación de su conocimiento y también de su propio contexto,

mediante planes de mejoramiento que potencialicen sus habilidades, concientizando sobre la necesidad de lograr avances significativos que permitan elevar las condiciones de vida en el medio dentro del cual se desenvuelve.

Artículo 23:

Establece el área de humanidades, lengua castellana e idioma extranjero como obligatorias y fundamentales para el logro de los objetivos de la educación básica del conocimiento y de la formación que necesariamente se tendrán que ofrecer de acuerdo con el currículo y el Proyecto Educativo Institucional.

Decreto 1860 – Agosto 3 de 1994 – Organización del servicio educativo según reglamentación de la Ley general de educación de 1994.

Brinda suma importancia a los procesos de lectoescritura, antes de la niñez hasta la culminación de la primaria, específicamente en:

Artículo 42:

En su párrafo único establece que se debe —favorecer el hábito de la lectura y una apropiación efectiva de la cultura (MEN; 1994) Reconociendo la importancia que es fomentar el gusto y crear cultura por el mundo de las letras que conlleve a formar lectores; en otros términos, inducir al estudiante en la práctica de la experimentación y de la observación hacia un proceso de construcción del conocimiento y no de la simple repetición memorística.

Lineamientos curriculares – Junio 7 de 1998

Los lineamientos Curriculares dan realce a la educación preescolar, básica y media, que son utilizados como herramientas pedagógicas sirviendo de apoyo para el maestro en la

conceptualización de términos frente al desarrollo curricular y diseño de los Proyectos Educativos Institucionales. Con lo anterior expuesto, se pretende explicitar los supuestos teóricos desde los cuales se definió la propuesta de indicadores de logros curriculares correspondientes a la resolución 2343 de 1996.

Ley 1098: Código de la infancia y adolescencia – Noviembre 8 de 2006

Artículos 28:

Considera que los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad, que será obligatoria por parte del estado, en un año de preescolar y nueve de educación básica.

Artículos 29:

Derecho al desarrollo integral en la primera infancia como etapa del ciclo vital en la que se establecen las bases para el desarrollo cognitivo, emocional y social del ser humano.

Dicho de otra manera; dentro de las disposiciones generales del código de infancia y adolescencia, se busca fortalecer el desarrollo frente a las políticas que contribuyan a la protección integral del niño, así como también proteger para que cada uno de ellos se forme en ambientes favorables, en condiciones de igualdad y calidad de vida en su proceso formativo. De acuerdo a lo anterior, se da importancia a la implementación de nuevas estrategias metodológicas, que promuevan el fortalecimiento de los procesos integrales dinamizando su ámbito escolar, familiar y social; integrando a toda la comunidad educativa como facilitadora del proceso formativo de cada estudiante.

3.4. Marco teórico

Los referentes seleccionados como sustento para la presente investigación, reúne el aporte de teóricos sobre la temática abordada desde cada una de sus categorías, así: Fröebel

(1907), Rousseau (1762), Pestalozzi (1781), Dewey (1986), Ausubel (1982), en lo que respecta a la fundamentación del juego; Barriga (2009), Camillioni (2007), Jackson (1975), Feldman (2010) y Brousseau (2007) en relación a la didáctica; Chacón (2008), García, (2006), en lo que corresponde a juego didáctico.

El juego, instrumento para generar cambios significativos en el aprendizaje.

Desde el rol docente permanente se buscan alternativas para centrar la atención de los estudiantes, ya que es común la presencia de factores del contexto que priman en sus intereses y que se convierten en barreras para la comunicación asertiva, afectando el óptimo desarrollo de los procesos académicos.

Ante esta situación, son diversas las estrategias implementadas por los expertos de la educación, entre las que viene generando resultados positivos la incursión del juego como parte del ejercicio pedagógico a nivel interdisciplinar, recurso empleado para mediar la adquisición del aprendizaje en los educandos, y a su vez se concibe como una herramienta didáctica que facilita la labor docente, ya que es propiciador de actividades que producen emociones placenteras, momentos de armonía y diversión mediante acciones combinadas estratégicamente para que el participante ponga de manifiesto su iniciativa, desarrolle competencias y valores como la cooperación, el respeto, la tolerancia, entre otros.

En este sentido se evocan los aportes de autores que fundamentan el diseño de una estrategia para el aprendizaje mediada por el juego:

Para Fröebel (1907):

La educación ideal del hombre, es la que comienza desde la niñez, de ahí que considera el juego como el medio más adecuado para introducir a los niños al mundo de la cultura, la

sociedad, la creatividad y el servicio a los demás, sin dejar de lado el aprecio y cultivo de la naturaleza en un ambiente de amor y libertad.

El autor resalta la importancia del juego para desarrollar una educación integral; ya que lo considera como el medio propicio para introducir a los infantes en el ámbito sociocultural, para el desarrollo de la creatividad en un ambiente libre y armónico.

Entre los aportes de Rousseau (1762) quien afirma que:

Es el método más eficaz de aprendizaje; puesto que el niño a través de este método, va conociendo y perfeccionando sus capacidades y aprende a modificar su entorno de forma activa. Siendo así parte importante del desarrollo armónico infantil de tal manera, que para el docente es imprescindible el conocimiento de los intereses lúdicos, su evolución y observación sistemática; por eso, es importante conocer las características del juego (p.68).

Rousseau destaca la importancia de generar espacios de libertad desde la más temprana edad para que el individuo se desarrolle en un contexto natural, y se opone rotundamente a los parámetros de la educación tradicional, ya que su severidad y punibilidad desfavorecen el desarrollo de la personalidad, ideas que el pedagogo expone a lo largo de las obras: Emilio o de la educación y el contrato social, desde las que reclama el respeto a la libre espontaneidad del niño a través del juego como expresión de su vitalidad.

En este mismo sentido se cita a Pestalozzi (1781), quien siguiendo los principios de Rousseau (1762), reafirma la relevancia del juego en los procesos educativos en el que los docentes, más que imponer conocimientos deben potenciar las capacidades del educando mediante acciones pedagógicas en contextos naturales que le permitan actuar y pensar libre y espontáneamente desde sus características individuales.

Las características antes mencionadas se concretan en palabras de Viciana y Conde (2002): “el juego es un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia” (p. 83), convirtiéndose, según

Claparède (1983) en el puente que va a unir la escuela y la vida; el puente levadizo mediante el cual podrá penetrar en la fortaleza escolar, cuyas murallas parecían separarla para siempre. (p. 157). Pero es necesario tener en cuenta que la implementación del juego en el aula no consiste en crear un centro de juego sin sentido, este proceso implica una la planificación de las actividades de acuerdo con los intereses del estudiante y donde el juego sea el mediador del aprendizaje.

Así pues, Muñiz y Peláez (2010) toman en cuenta que:

El juego es una actividad libre y desinteresado. Esto es lo que permite tener la seguridad que tanto los y las que participan lo estén haciendo por su propia voluntad y deseo de jugar y aprender. Es decir, la forma preferida de expresión infantil, en la que el niño proyecta su mundo. En él reproduce sus vivencias y relaciones con su entorno, e intenta imitar al adulto, también visto en la actualidad, como elemento educativo de máxima importancia (p.28-29).

En ese sentido, se establece el juego como parte fundamental en el desarrollo del ser

Desde estos fundamentos queda planteado que con la implementación del juego en los procesos académicos, estos se tornan innovadores y creativos y el aprendizaje divertido, redundando en mayores logros intelectuales para los educandos y contribuye a mejores ambientes laborales para el docente. Es decir, que el juego en el aprendizaje ofrece al estudiante, la posibilidad de enriquecer sus experiencias, potenciar su inteligencia, reconocer sus limitaciones y fortalezas para la realización de determinadas actividades, facilitando así su integración al

medio que lo rodea, constituyéndose en una actividad valiosa que influye en el desarrollo físico, mental, emocional y social de los sujetos. Es así entonces, como se considera una aplicación de esfuerzos, adquisición y formación de cualidades, que contribuyen con el desarrollo integral del estudiante, conllevando a un aprendizaje significativo, el cual se define según, Ausubel (1982), como:

Proceso que comprende la adquisición de nuevos significados y, a la inversa, estos son producto del aprendizaje significativo. Por consiguiente, el surgimiento de nuevos significados en los estudiantes, refleja la consumación de un proceso de aprendizaje significativo. De este modo, el tipo básico de aprendizaje significativo; es un proceso de representaciones, ya que de él dependen todos los demás. Por tal razón, está caracterizado por el significado que representa símbolos solos, (haciendo referencia a las palabras) y la manera como este acontecimiento conlleva a la adquisición de significados nuevos. Para tal caso, se requiere tanto de una actitud de aprendizaje, como de la presentación de material relevante para el estudiante. (p.48)

Se aclara así, que el aprendizaje significativo involucra al estudiante en la construcción de su propio aprendizaje dotándolo de valor e importancia para su crecimiento académico y personal, cuando el educando encuentra sentido a lo que escolarmente se le orienta logra altos índices de motivación y compromiso frente a los aprendizajes.

En cuanto a la relación que existe entre el juego y el aprendizaje, se retoman las principales ideas de algunos teóricos que han realizado estudios al respecto, por ejemplo Dewey (1986) citado en Sabariz (2018):

El jugar para el niño es tan serio como el trabajo para el adulto, no serio por supuesto en el sentido de destruir la espontaneidad o menoscabar la libertad, pero serio, en el sentido

de que absorbe toda su atención, de ser para él en ese momento la única realidad que existe. Es un error, por lo tanto, suponer que el juego es equivalente a entretener al niño o que se opone a lo serio o incluso al esfuerzo extenuante. El niño trabaja a menudo (en el sentido de poner adelante su máxima energía) al jugar. Además, muchas de las cosas que para los adultos se han convertido en trabajo o monotonía o trabajo pesado debido a sus asociaciones con la rutina y con los fines externos, están para el niño llenas de deleite y de fascinación en el juego; como, por ejemplo, lavar los platos, el poner una mesa, etc. (Pp. 200-201).

Su concepción teórica se fundamenta en que el niño, con la característica de permeabilidad aprenda a través de las experiencias, por esta razón los profesores tienen que fomentar el hacer preguntas y la exploración. Según Dewey, el juego es una actividad inconsciente que ayuda a un individuo a desarrollarse tanto mental como socialmente. Debe ser independiente del trabajo ya que el juego ayuda al niño a crecer en un mundo de trabajo. Este autor expone la idea de que el profesor es responsable de conectar la teoría con la práctica.

Montessori, citada en Calvo y Gómez (2018) refieren que la metodología, la cual atiende a la organización del espacio, el ambiente y el material. Los profesores son los encargados de potenciar el conocimiento del niño basándose en la metodología, es decir, organizando el ambiente y las actividades, potenciando la autonomía intelectual, proporcionando material para el autoaprendizaje y autoevaluación del niño. El juego Montessori es sensorial, utilizando un enfoque práctico para el uso de herramientas cotidianas como mesas de arena. El niño establece su propio ritmo, y el profesor colabora para ayudarlo a aprender el juego.

La fundamentación teórica antes referida se sintetiza en que jugando también se aprende y se desarrollan aspectos de las diversas dimensiones del ser como el lenguaje, la escritura, el liderazgo, la cooperación, la tolerancia y la responsabilidad, entre otros, siendo los profesores encargados de organizar el trabajo que se va a llevar a cabo en el aula, así los niños pueden trabajar a nivel individual y grupal respetando los ritmos y formas de aprendizaje, abordando el proceso académico de manera divertida.

Teorías sobre el juego

Las teorías existentes sobre el juego son muchas, aquí se retoman principalmente las ideas expuestas por Garaigordobil (2003):

Las teorías de la segunda mitad del siglo XIX

Las primeras teorías psicológicas del juego en el siglo XIX

Teoría fisiológica de Herber Spencer y Friedrich Schiller:

Los autores mencionados basan sus teorías en la idea de que el hombre juega para agotar la energía diaria que le sobra, una vez ha llevado a cabo todas sus necesidades naturales básicas. Por lo tanto, cabe destacar que la finalidad del juego para estos autores, lejos de ser una realidad natural tiene un fin recreativo, además afirman que este exceso de energía no lo tienen solo los humanos, sino también los animales (cuanto más poderosa sea la especie, más energía les sobra). Pero la diferencia entre este gasto de energía de los animales y los humanos es que los humanos, la consumen a través de actividades estéticas Spencer, (1977), Ortega (1992), Delgado (2011), Romero y Gómez (2008) en sus respectivos libros.

Las teorías de la primera mitad del siglo XX

Teoría del juego o teoría del ejercicio preparatorio de Carr

Carr afirma que los niños a través del juego ejercitan el cerebro estimulando el crecimiento físico y neurológico y manifiesta que mediante la práctica del juego los niños se desahogan.

Teoría general del juego de Buytendik

El autor contrapone totalmente la teoría de Gross (2003), considera que:

Es totalmente falsa la idea de que los niños necesitan ensayar las actividades psicomotoras, porque si esto no se ensaya, los mecanismos en los que se basan esas conductas maduran igualmente. Además, Buytendik (1993), considera que, si se están haciendo ejercicios preparatorios, no se está jugando, ya que para él, el juego es una actividad propia de la infancia, siendo esta; una de sus características. Es decir, según él; el niño juega únicamente porque es un niño y la actividad lúdica satisface la necesidad de autonomía y le ayuda a descubrir su propio “yo”. Para Buytendik (1993), el juego es posible debido a los siguientes impulsos, como es; la ambigüedad de los movimientos, la impulsividad, la emotividad y la timidez.

De acuerdo con el autor, se considera que el juego surge al darse la interacción entre los impulsos y su coincidencia con los objetos conocidos por los niños. Por último, cabe destacar que para este autor es muy importante el juguete en el juego, al mismo tiempo expresa que al desarrollar los niños algún tipo de juego, se dan las siguientes condiciones:

En el juego de los niños no se observa una finalidad clara de sus movimientos.

El carácter impulsivo de los movimientos.

La timidez.

La actitud emotiva ante la realidad.

Teoría de la ficción de E. Claparède

Claparède (1932), opina que el juego viene definido por quién juega, es una actitud del niño hacia el mundo y que la importancia de la actividad lúdica, está en el modo de actuar del niño. Para él, es a través del juego como se crea la personalidad del niño.

Teoría del psicoanálisis de Sigmund Freud

Teniendo en cuenta los planteamientos que hace el autor, cuando se refiere en su teoría, que el juego es un proceso interno de naturaleza emocional, a través del cual los niños pueden llevar a cabo sus deseos insatisfechos y del mismo modo puede expresar sus sentimientos, así como los sentimientos reprimidos. Freud afirma también, que mediante el juego los niños superan ciertos acontecimientos traumáticos, por los que han pasado, esto lo consiguen haciendo uso de la repetición en la actividad lúdica.

Las teorías de la segunda mitad del siglo XX

Teoría socio histórica de Lew Vigotsky

Vigotsky defiende que el juego nace de la necesidad, pues para él, el juego es un factor básico del desarrollo del niño. Al mismo tiempo considera el juego como una acción espontánea de los niños con un gran valor socializador, ya que a través del juego los niños aprenden a conocer sus límites y capacidades, así como las normas sociales. En otros términos, quiere decir que los niños para jugar necesitan utilizar la imaginación y que a través de la actividad lúdica se facilita la incorporación al trabajo escolar.

Cabe reconocer, que Vigotsky (1934) utiliza el término de “Zona de desarrollo próximo” (ZDP), refiriéndose a la distancia que encontramos entre lo que el niño es capaz de aprender y lo

que realmente aprende. Distancia que se acorta cuando el niño dispone de los recursos necesarios, entre ellos y principalmente, las personas de su entorno.

Teoría psicoevolutiva de Jean Piaget

En esta teoría, el autor plantea el juego como una necesidad para el niño, siendo la única forma, que éste tiene para interaccionar con la realidad. De este modo, la observación se convierte en la herramienta que les permite a los niños mostrar sus estructuras mentales. Para Piaget, el juego es un acto intelectual, con una estructura similar a la del pensamiento, sin embargo, encuentra entre ambas una gran diferencia. Desde esta perspectiva el juego se convierte en un fin en sí mismo, mientras que el acto intelectual busca alcanzar una meta (Piaget J. , Teoría Psicoevolutiva, 1945)

Cabe destacar que Piaget dividió el desarrollo intelectual en cuatro estadios, que son:

Tabla 8

Estadios de desarrollo

ESTADIO INTELLECTUAL	EDAD	DESARROLLO
Sensorio motor	0 a 2 años	En esta etapa predominan los juegos motores y de construcción
Pre operacional	2 a 6 años	en esta etapa los juegos son fundamentalmente simbólicos y de construcción.
Operacional concreto	6 a 12 años	en el que destaca el juego reglado y de construcción.
Operacional formal	12 o más años	Donde se decantan por juegos de mesa, juegos de rol y todo juego que implique hacer deducciones.

Teoría ecológica de U. Bronfenbrenner

Brofenbrenner, afirma que hay una correspondencia entre el entorno en el que viven los niños y el juego que estos practican, considera que la conducta de estos viene determinada por la forma en la que perciben el ambiente, no por la realidad objetiva.

Teorías culturalistas

Transmisión de tradiciones y valores de Huizinga y Caíllos Huizinga & Caíllos consideran que los niños pueden aprender las tradiciones, costumbres, normas sociales y la cultura a través del juego. Es por ello, que en las diferentes culturas los juegos cambian.

La didáctica, flexibilidad metodológica que genera ambientes agradables para el aprendizaje.

La didáctica es considerada como la herramienta flexible que aporta al mejoramiento de la práctica por parte del docente y el aprendizaje de los estudiantes, se soporta en la presente investigación a partir de los siguientes teóricos:

Barriga (2009) plantea que la didáctica comprende el desarrollo de propuestas metodológicas en las aulas encaminadas a promover la formación humana. Pero también a la didáctica se le adjudica un carácter aplicado, razón por la cual debe prescribir una serie de pautas que el docente ha de seguir para desarrollar los procesos de aprendizaje en el aula.

Camillioni (2007), establece como una disciplina teórica que se construye sobre la base de toma de decisión ante los problemas esenciales de la educación y de igual manera como practica social, que procura resolverlos mediante la enseñanza basada desde la didáctica y su flexibilidad.

Jackson (1975) citado en Camillioni (2007), fundamenta que la enseñanza implica la puesta en práctica de una gama de actividades que se refieren a ámbitos diversos y que se llevan a cabo en momentos y escenarios diferentes. La enseñanza no se reduce solamente a sus aspectos

visibles. Enseñar es también pensar, valorar, anticipar, imaginar –es decir, construir representaciones acerca de la actividad–, hablar acerca de ella y ser capaz de comunicar a otro las propias intenciones, las valoraciones y decisiones. Tampoco puede circunscribirse la enseñanza al momento del encuentro con el alumno o la actuación en clase. Es clásica ya la distinción que Jackson estableció entre la fase preactiva –aquella en la cual se concibe y programa la tarea–, la fase interactiva –que tiene que ver con el desarrollo de las acciones previstas con los alumnos– y la fase postactiva –en la cual se procede al análisis y evaluación de lo sucedido en momentos anteriores.

Los fundamentos teóricos sobre la didáctica aquí planteados, soportan la presente investigación en el sentido que se motiva a la reflexión del quehacer pedagógico generando cambios e innovaciones que contribuyan a enriquecer la práctica docente y garanticen mejores niveles de desempeño académico, rompiendo así, los esquemas de la tradicionalidad en la educación.

Parafraseando a Feldman (2010), es necesario tener presente que las clases no son modelos, sino configuraciones cambiantes cuyos enfoques deben darse desde métodos flexibles; siendo así, la didáctica es una de las herramientas metodológicas que establecen una relación con el proceso de enseñanza trascendiendo a su vez a un campo más dinámico donde se propicie espacios agradables y generadores de nuevo conocimiento. En ese sentido, cabe resaltar la importancia de replantear las prácticas docentes puesto que se considera una de las mejores herramientas pedagógicas que le brindan al docente ideas, métodos, enseñanzas dentro de su rol pedagógico hacia una transformación en el proceso educativo.

Desde el planteamiento de Brousseau (2007) a través de la teoría de las situaciones didácticas se contemplan tres elementos:

Un saber (a enseñar), *un profesor* (que desea enseñar ese saber) y un *estudiante* (o más) (que desean aprender ese saber). En este sentido, el sujeto (educando) realiza una acción para alcanzar un propósito, esta a su vez es recibida por el medio, quien responde a esa acción mediante una retroacción interpretada por el individuo; esta interpretación se realiza con los conocimientos que tiene el sujeto y debe validar su acción. Ahora bien, si la acción realizada responde a la intención que se buscaba, se repetirá cuando quiera alcanzar el mismo objetivo, pero si la acción realizada no responde a su intención, deberá modificarse, iniciando nuevamente el proceso (p. 46).

Por consiguiente, las actividades para el aprendizaje de los estudiantes deben estar orientadas al desarrollo de procesos desde los cuales se reconozca la importancia de la construcción de los nuevos saberes como elementos significativos y de proyección en los diversos ámbitos de desempeño en la vida diaria.

La didáctica es uno de los elementos de la pedagogía de mayor flexibilidad que permite responder de manera pertinentemente a los intereses y necesidades de los educandos, por lo tanto sus propósitos y estrategias parten de un previo diagnóstico.

El planteamiento de los autores, invita a reconocer que la innovación didáctica favorece los procesos de aula, ya que facilita el desempeño pedagógico por parte del docente y facilita el aprendizaje en los educandos. Es tarea, dentro de los procesos de planeación por parte del docente diseñar ambientes y estrategias educativas acorde con el contexto y la caracterización de sus estudiantes, es decir, renovar sus prácticas de tal manera que trasciendan en el desarrollo humano de los educandos y en el progreso social de la comunidad contextual.

La didáctica considera al juego como entretenimiento que propicia conocimiento, a la par que produce satisfacción y gracias a él, se puede disfrutar de un verdadero descanso después de

una larga y dura jornada de trabajo. Además favorece y estimula las cualidades morales en los niños y en las niñas como son: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención se concentra en lo que hace, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con sus amigos, con su grupo, pero sobre todo el juego limpio, es decir, con todas las cartas sobre el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores: amor, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, que fomenten el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos -los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa y no como una simple grabadora.

Estos conocimientos en varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional - individual y social sanos- de los participantes, a la vez que les propicia un desarrollo integral y significativo y al docente posibilita hacerle la tarea, frente a su compromiso, más dinámica, amena, innovadora, creativa, eficiente y eficaz, donde su ingenio se convierta en eje central de la actividad.

El juego tomado como estrategia didáctica para el aprendizaje no solo le permite al estudiante resolver sus conflictos internos y enfrentar las situaciones posteriores, con decisión, con pie firme, siempre y cuando el facilitador haya recorrido junto con él ese camino, puesto que el aprendizaje conducido por medios tradicionales, con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos, tiende a perder vigencia

Para concluir este apartado se retoman las palabras de Prieto (1984) quien destaca el gran valor que tiene el juego para la educación, por eso han sido creados los llamados juegos

didácticos o educativos, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular. (P. 85).

El juego didáctico, para enseñar innovando y aprender recreando.

El diseño de actividades lúdico pedagógicas organizadas en secuencia lógica con el propósito de mediar el aprendizaje, es lo que se conoce como juego didáctico, cuya característica principal es que parten de la exploración de nociones previas que los estudiantes poseen acerca de hechos concretos y la forma en que estos de vinculan a situaciones problemáticas en contextos reales. Es de tener en cuenta que las estrategias planteadas generen motivación a los estudiantes para que sientan la necesidad de aprender.

Lo anterior se fundamenta en Yvern (1998) citado en Chacón (2008):

El juego didáctico surge en pro de un objetivo educativo, se estructura un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstractalógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares... cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad (p. 36).

Queda así en claro que los juegos didácticos son las técnicas y actividades que se utilizan en la enseñanza para fomentar o estimular algún tipo de aprendizaje en los educandos, el objetivo es que adquieran conocimientos y desarrollen habilidades motrices, comunicativas y sociales de manera simple y lúdica, también se logra que precisen ideas y amplíen sus experiencias.

En coherencia con Gros (2006) es importante que los docentes aprovechen el juego como material educativo para aprender un contenido curricular específico a partir de la creación de un entorno de aprendizaje que permite enfrentarse con un sistema complejo al incorporar el juego en el aula, esto permite trabajar en grupos cooperativos y discusiones conjuntas que proporcionen

espacios de análisis y reflexión crítica del propio entorno utilizado. Además es de tener en cuenta las palabras de Andreu & García (2000) al afirmar que:

Con humor, ingenio y buenas estrategias didácticas se logran desarrollar y explotar, en papel o en la pantalla del ordenador, una actividad educativa atractiva y eficaz para con nuestros alumnos. Este tipo de actividades ayudan considerablemente a relajar, desinhibir e incrementar la participación del alumno, sobre todo la participación creativa, además de poder ser utilizadas como refuerzo de clases anteriores.

Sin duda, los juegos didácticos requieren de la comunicación, provocan y activan los mecanismos de aprendizaje. En otras palabras, la clase se impregna de un ambiente lúdico y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje, de modo que el docente deja de ser el centro de la clase, para pasar a ser meros facilitadores u orientadores del proceso de enseñanza- aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas.

Según Ortega (citado en López y Bautista, 2002), la riqueza de una estrategia como ésta, hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia.

La importancia de esta dinámica, radica en que no se debe enfatizar en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a niños y niñas a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido.

Bruner y Haste, (citados en López y Bautista, 2002) expresa que el docente puede conducir al estudiante progresivamente hacia niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad para aprender, en un contexto de colaboración y sentido comunitario, que debe respaldar y acentuar siempre todas las adquisiciones.

Dicho de otro modo en Correa (2002), las actividades didácticas deben contribuir a motivar a los niños y niñas para que sientan la necesidad de aprender. En este sentido debe servir para despertar por sí misma la curiosidad y el interés de los educandos, pero a la vez, hay que evitar que sea una ocasión para que los sujetos con dificultades, no sientan rechazo, evitar comparaciones para no herir en su autoestima personal. Esto debido, a que suele ocurrir frecuentemente cuando no se hace un diseño adecuado de métodos didácticos que ofrezcan condiciones hacia la reflexión y formas adecuadas de generar impacto en las acciones formativas establecidas dentro del aula

¿Qué objetivos persigue un juego didáctico?

Un juego didáctico debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los estudiantes, entre los objetivos se pueden mencionar:

Plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad.

Afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa.

Ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria.
Reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante.

Educar porque constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas.

Brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional. Desarrollar destrezas en donde el niño posee mayor dificultad.

En este tipo de juegos se combinan el método visual, la palabra de los maestros y las acciones de los educandos con los juguetes, materiales, piezas, recursos del medio, etc. Así, el docente dirige la atención de éstos, los orienta, y logra que precisen sus ideas y amplíen su experiencia (García, 2006).

En cada juego didáctico se destacan tres elementos:

Tabla 9

Elementos del juego didáctico.

ELEMENTO	DESCRIPCIÓN
El objetivo didáctico	Es el que precisa el juego y su contenido. Por ejemplo, si se propone el juego «Busca la pareja», lo que se quiere es que los infantes desarrollen la habilidad de correlacionar objetos diversos como naranjas, manzanas, etc.
El objetivo educativo	Se plantea en correspondencia con los conocimientos y modos de conducta que hay que fijar.
Las acciones lúdicas	Constituyen un elemento imprescindible del juego didáctico. Estas acciones deben manifestarse claramente y, si no están presentes, no hay un juego, sino tan solo un ejercicio didáctico. Estas acciones estimulan la actividad, hacen más ameno el proceso de la enseñanza y acrecientan la atención voluntaria de los educandos

Un rasgo característico de la acción lúdica es la manifestación de la actividad con fines lúdicos; por ejemplo, cuando arman un rompecabezas ellos van a reconocer qué cambios se han producido con las partes que lo forman.

Por consiguiente, los maestros deben tener en cuenta que, en esta edad, el juego didáctico es parte de una actividad dirigida o pedagógica, pero no necesariamente ocupa todo el tiempo que ésta tiene asignado.

Las reglas del juego: constituyen un elemento organizativo del mismo. Estas reglas son las que van a determinar qué y cómo hacer las cosas, y, además, dan la pauta de cómo complementar las actividades planteadas.

¿Qué reglas se deben distinguir de los demás juegos?

Las que condicionan la tarea docente.

Las que establecen la secuencia para desarrollar la acción.

Las que prohíben determinadas acciones.

Es necesario que el docente repita varias veces las reglas del juego y llame la atención de los pequeños acerca de que, si las reglas no se cumplen, el juego se pierde o no tendrá sentido. Así, se desarrollará, además, el orden de la organización y las interrelaciones con los compañeros.

Visto de este modo, se expresa que con el paso de los años tanto la educación como la metodología van modificándose dependiendo de las circunstancias, a continuación, se va a comentar sobre las teorías de los juegos didácticos desde diferentes puntos de vista por parte de los autores.

Teorías de los juegos didácticos

Con relación a lo que argumentan los autores Rubin, Fein y Vandenberg (1983), con respecto a la existencia de las teorías; ellos hacen referencia a la existencia de cuatro, referidas de la siguiente forma:

Teoría relacionada con el excedente de energía: se refiere a la situación que se puede presentar dado el caso en que los niños y niñas, permanezca mucho tiempo sentados durante una clase, episodio que va en contra de su desarrollo psicomotriz, debido a que los estudiantes requieren estar en movimiento para liberar toda la energía que tienen acumulada, la misma que

en clases conlleva a la distracción y se muestren inquietos. Al hacer dicha liberación los autores consideran que se promueve la concentración en el individuo y por consiguiente la actividad lúdica hace que el educando asimile con una mejor aptitud y de forma placentera el desarrollo del aprendizaje, que se origina en ese momento.

Teoría de la relajación de Moritz Lázarus: esta teoría se presenta como una contrariedad a la anterior. En este caso, Lázarus considera que el juego sirve para descansar, es, por tanto, una forma de recuperar la energía que hemos gastado a través de actividades serias, las cuales conllevan esfuerzo y/o un alto nivel de concentración. Para contradecir lo anterior el autor lo plantea como actividades que conllevan a gastar energía a través del juego, permitiendo así liberar tensiones y escapar de la vida rutinaria (Lázarus, 1883).

Teoría de la práctica: expuesta como la tercera teoría que también está relacionada con la relajación, sin embargo, consigue otros beneficios como la adquisición o el repaso de conocimientos, el desarrollo de habilidades o el aprendizaje de éstas.

Teoría de la recapitulación de Stanley Hall: el autor considera que cuando los niños juegan, lo que hacen es revivir las habilidades de las generaciones pasadas. De esta forma, disfrutan algunas de las actividades que desarrollaban sus antepasados y detectan antiguas e inútiles que eran para el hombre, por lo tanto, no llevarán a cabo. También Hall enuncia otra teoría, complementando la anterior, en la que afirma que el juego tiene una función preparatoria para la vida adulta (Hall, 1904).

Papel del docente y el estudiantado durante los juegos didácticos

Para que se pueda dar de buena manera un aprendizaje, es necesario contar con ciertos elementos fundamentales donde están inmersos todos los actores comprometidos con el proceso

de enseñanza, al igual que las condiciones del contexto escolar como elementos importantes que favorecen la construcción de conocimiento significativo.

En materia educativa, el elemento principal es el sujeto en constante aprendizaje; lo que persigue en dirigir un buen proceso para el desarrollo de habilidades y destrezas; donde las herramientas y materiales utilizados deben estar diseñados de manera que faciliten la apropiación y utilización de los mismos en la adquisición de nuevos saberes. Del mismo modo cabe resaltar la importancia que tiene el docente en el desarrollo de determinada práctica, cuya idea es, lograr que el estudiante se apropie de la ejecución de un nuevo aprendizaje dentro del campo pedagógico (Bolaños y Molina 1990).

Actualmente, cabe mencionar que, dadas las circunstancias del mundo en constante transformación, los estudiantes de ahora se caracterizan por ser personas más activas que las generaciones pasadas, esto quiere decir que cuentan con más herramientas tecnológicas que les permiten interactuar gracias a la apropiación de éstas, que ofrecen los medios para adquirir información y recrearla al mismo tiempo.

La temática para los juegos didácticos está relacionada con los distintos contenidos de las actividades pedagógicas que se imparten, y serán una parte de la misma. En las actividades para el desarrollo del lenguaje, por ejemplo, se realizan juegos para la correcta pronunciación de los sonidos, aunque es conveniente señalar que nunca se llevan a cabo cuando el sonido se presenta por primera vez, sino para fijarlo, ya que durante el juego el maestro o la maestra no siempre puede controlar si todos pronuncian correctamente el sonido. Las acciones relacionadas con la repetición del sonido deben darse a aquellos infantes que presenten dificultades, ya que así se les da la posibilidad de que se ejerciten en la pronunciación de uno u otro sonido (García, 2006).

Euceda (2007), Labrador & Morote (2008), se refiere al papel del docente en los juegos didácticos, quién se convierte como un motivador, al encargarse de transmitir a los educandos, la alegría y los deseos necesarios para que disfruten de la actividad desde la flexibilidad, donde las sugerencias y opiniones sean tenidas en cuenta y de ese mismo modo se genere confianza en sí mismo, que permita la interacción dentro de las clases. Dando continuación a los planteamientos que hace el autor, se considera que: “el docente requiere seleccionar el tipo de juego, que de acuerdo a los objetivos y la importancia que desempeña la actividad lúdica, promueva la participación y el direccionar del juego”. De forma similar se debe mantener la actividad centrada en la atención que ésta genere en los individuos; la cual debe estar caracterizada por los contenidos vistos para conseguir el impacto que se busca alcanzar. En otros términos, es desarrollar en los individuos un nuevo conocimiento orientado hacia el aprendizaje desde los aportes que se pueden retomar de los juegos didácticos como herramienta de enseñanza (p.54).

Además, Alcaraz et al (1993) también llega a la conclusión de que la participación activa de los educandos, va a depender en parte de la metodología que se esté aplicando en ese momento, ya que debe cumplir con las metas propuestas en materia de motivación y participación constante por parte de todos, esto conlleva a un intercambio de ideas por las opiniones tan diversas que se pueden utilizar en ese momento y con esto el estudiantado refuerce lo aprendido.

Cabe destacar un aporte de Calderón (2013), quien propone que:

La importancia pedagógica del juego radica en su capacidad de mediar entre el educando y los contenidos a través de la interiorización de significados y sus niveles de aplicación, si un juego didáctico se realiza, y el estudiantado no aprende o no refuerza algo, es sólo visto como un juego, pero si logra causar algún cambio en su aprendizaje, cumplió con el

objetivo previo y sí puede considerarse como un juego didáctico. Entre otras condiciones, que se pueden agregar para con la población estudiantil están: mantener el orden durante el transcurso de la actividad, respetar la opinión de las compañeras y los compañeros, respetar los tiempos de participación, entre otras, así el juego será más grato (p. 197).

Según Díaz (2013), considera que:

Persisten paralelamente dos elementos en toda secuencia didáctica: las actividades para el aprendizaje, y la evaluación para el aprendizaje. Ambas confluyen en el desarrollo de dichas secuencias, identificando una dificultad/posibilidad para el aprendizaje, ocasionando un avance de la secuencia, al mismo tiempo que los resultados de dichas actividades, se constituyen en elementos de evaluación. Por ello, una secuencia didáctica ofrece la posibilidad de realizar un diagnóstico de una determinada problemática, una solución una evaluación, como elementos claves en el desarrollo y aplicación de la misma.

Las afirmaciones anteriores concluyen que, una secuencia didáctica implica en su elaboración un proceso de planeación dinámica, en tanto todos los factores de dicha planeación se afectan entre sí. A partir de esto, Díaz (2013) indica alrededor de esta elaboración que:

Su punto de partida es la selección de un contenido (en el marco de la propuesta que tiene el programa de estudios en su conjunto) y la determinación de una intención de aprendizaje de ese contenido, sea expresada en términos de objetivos, finalidades o propósitos de acuerdo a la visión pedagógico-didáctica de cada docente. A partir de ello se avanza en dos líneas simultáneas: ¿qué resultados se espera obtener en los estudiantes?, lo que apunta hacia la construcción de acciones de evaluación y ¿qué

actividades se pueden proponer para crear un ambiente de aprendizaje donde se puedan ir trabajando esos resultados? (p.5)

Adicionalmente, el autor en mención propone lo que denomina líneas de secuencias didácticas, donde se señalan tres tipos de actividades diseñadas alrededor de perspectivas denominadas de evaluación formativa (con autores como Scallon), posibilitando una continua retroalimentación en el proceso alrededor de avances, retos y dificultades de los estudiantes. Sin embargo, también se hace presente lo que corresponde a una evaluación sumativa, que permite contemplar y ofrecer evidencias durante el camino o trasegar del aprendizaje mismo.

Dichas actividades que componen las líneas de secuencias didácticas se recogen desde Díaz (2013), así:

Por un lado, *actividades de apertura*, que posibilitan el clima del aprendizaje, constituyéndose en un reto para el docente que debe introducir preguntas o discusiones significativas a los estudiantes (a nivel individual o por pequeños grupos), para que estos logren reaccionar ante estas con elementos de su conocimiento previo, ya sea obtenido en el proceso de escolaridad o de la vida cotidiana. Dicha actividad de apertura no necesariamente está obligada a desarrollarse por completo en el salón de clases, sino que puede derivarse de búsquedas o tareas delegadas a los estudiantes por fuera del mismo, con la responsabilidad de trabajar los resultados de dicha gestión, en un espacio de la sesión de la clase.

Otro aspecto, corresponde a las *actividades de desarrollo*, cuyo propósito es la interacción del estudiante con una nueva información, en tanto se pone en juego sus conocimientos previos con la información novedosa, y en lo posible un referente contextual que permita dar sentido o significación. La información obtenida puede provenir de diversas fuentes, e incluso, puede resultar favoreciendo la introducción de preguntas guía. De esta manera, dos

aspectos son constitutivos de este momento: el trabajo intelectual con una información en específico, y la utilización de dicha información en una situación problema, que puede ser real o hipotética a partir de la formulación del docente.

Las *actividades de cierre*, el propósito central de ese momento es la integración del conjunto de actividades emprendidas, posibilitando una síntesis del mismo y del aprendizaje desarrollado. Se espera con esta que el estudiante logre reelaborar la estructura conceptual mantenida inicialmente, como una reorganización producto de la interacción sostenida con nuevos interrogantes e información. Debido a ello, es importante que los estudiantes tengan momentos de acción intelectual y comunicación con sus pares para dicho espacio. Este momento posibilita la aparición de una perspectiva de evaluación formativa y sanativa, lo cual favorece no sólo el proceso de aprendizaje, sino la recolección de evidencias del mismo. Para concluir, el autor propone una guía para docentes alrededor del establecimiento de secuencias didácticas, aclarando que puede ser modificada para efectos de las actividades y propósitos del docente.

Incorporar el juego en el ambiente escolar significa sistematizarlo, reconociendo que al hacer uso de esta práctica didáctica se pretende alcanzar unos objetivos previamente determinados o afianzar los ya conseguidos. De acuerdo con lo anterior cabe resaltar la estructura y secuencia que se debe tener en cuenta en la aplicación de dicho método; entendiendo que existe un diseño de reglas que se juegan de acuerdo a las edades de los individuos.

Cuando se utilicen como medio metodológico, los juegos deben ser fáciles de comprender, y con las reglas enfocadas a la utilización de los movimientos que queremos que se ejecuten.

El juego aporta al niño en la edad escolar, infiriendo en sí mismo su autocomplacencia, representación en su autoestima y facilitando las posibilidades que tiene de lograr ciertos

objetivos. Si bien es cierto, un objetivo didáctico, es la manera como el docente utiliza esta estrategia lúdica con ciertas características, logrando que el niño aprenda, se divierta y al mismo tiempo, adquiera ciertas conductas motrices, sociales, afectivas, que van implícitas en el propio desarrollo de la actividad.

En otros términos, cabe reconocer; que, a través del uso de los juegos didácticos, en el proceso de aprendizaje, es posible lograr en los niños y niñas la creación de hábitos de trabajo y orden, limpieza e interés por las tareas escolares, las realizadas en el aula, no las asignadas para el hogar por los docentes. Las utilidades de estas estrategias contribuyen en el respeto, la cooperación, y la socialización entre compañeros y mayores, que conlleven a una mejor comprensión, y convivencia social, dentro del marco del espíritu de la Educación Básica (Dávila S., 1987: 31).

Tipos de juegos infantiles

Según Piaget, considera el juego como el desarrollo de la inteligencia y teniendo como base la evolución de las estructuras mentales, asociadas en los siguientes tipos de juegos infantiles que se van sucediendo:

Juego ejercicio

Juego simbólico/dramáticos

Juego construcción

Tabla 10

Tipos de juegos

TIPO DE JUEGO	DESCRIPCIÓN
El juego como ejercicio	Aparece entre los 0 y 1 años de edad, es el período llamado sensorio- motriz, es parte integrante de la estructura de los juegos siguientes, expresado como la primera forma de juego que se da en el ser humano.
Juego	Aparece aproximadamente entre los 1 y 7 años de edad. Es la representación

Simbólico	<p>corporal de lo imaginario, donde predomina la fantasía y se establece una unión con el mundo real a través de la actividad psicomotriz.</p> <p>Los niños ejercitan al mismo tiempo la capacidad de pensar y también sus habilidades motoras. El desarrollo del lenguaje también es experimentado, por eso es importante que el profesor estimule el uso de vocabulario cuando los niños y niñas juegan. El juego simbólico auxilia a los niños estimulando la disminución de las actividades centradas en sí mismo, permitiendo una socialización creciente. Por todo esto, la escuela se convierte en el espacio que ofrece a los educandos, la posibilidad de jugar, de fantasear, recrear, reconstruir, contextualizar, desde los diferentes ámbitos las oportunidades, habilidades y destrezas a través del uso de los elementos propiciados.</p>
El Juego como construcción	<p>Se da entre los 4 y 7 años aproximadamente, se producen experiencias sensoriales, potencia la creatividad y desarrolla habilidades. Es una transición entre la actividad centrada en sí mismo y una actividad más social. En este tipo de juegos los niños intentan crear con su acción los elementos más próximos a la realidad que vive. Los materiales utilizados son de suma importancia, por eso deben ser variados, pues de su utilización se suceden descubrimientos, creaciones, invenciones; esto lleva a establecer conocimientos significativos.</p> <p>El trabajo cooperativo facilita que los niños interactúen con otros, dando inicio a la cooperación, oportunidad para estimular la verbalización, cuestionando sobre las construcciones, pero siempre dejando que las realicen libremente.</p> <p>Se caracteriza como una construcción donde el pensamiento le da importancia a la fantasía de forma continua, pero al mismo tiempo ubica al sujeto desde la realidad; como lo expresa Vigotsky “es un encuentro de lo individual con lo social”. (Vigotsky; 1979:10).</p>
Juego de Reglas	<p>Sucede entre los 7 y los 11 años. En esta fase la competición entra con más fuerza, pues las personas no alcanzan a dissociar entre juego y competición, creyendo que una no puede vivir sin la otra. Este tipo de juego se utiliza para competir, pero al mismo tiempo está orientado hacia la cooperación (esperando el turno, respetando al otro, etc.).</p> <p>Hasta los 7 años las reglas son inflexibles y sagradas, después comienza a ser producto de acuerdos y modificadas por consenso. Debido a esto el juego se convierte en una herramienta didáctica que hace parte de la vida hasta la madurez del ser humano, en el sentido que se estructura como una actividad lúdica donde el ser socializa, aunque está regido por unas reglas establecidas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Un objetivo claro a ser alcanzado Existencia de reglas Intenciones opuestas. Posibilidades de realizar estrategias.

Teniendo en cuenta lo anterior, cabe resaltar la importancia de enseñar a los niños y niñas a respetar las reglas de juego, de manera tal que propicien ámbitos como:

Que los niños y niñas discutan, o dialoguen las reglas del juego, aunque esto lleve más tiempo que el juego mismo, pues estarán ejercitando la moral, lo que los llevará a ser cada vez más autónomos.

La participación del profesor en los juegos como un igual, dando y recibiendo ideas de nuevas reglas.

Estimular a que resuelvan como van a ser constituidos los equipos para evitar las exclusiones.

Los juegos de reglas tienen un nítido e intencional carácter social.

Lo anterior expresado busca elegir reglas de tal modo que los niños y niñas puedan expresar sus diferentes puntos de vista; así mismo trabajar en el desarrollo de su actividad, generando autonomía, independencia y cooperación.

Por tal razón los docentes deben tener cuidado en cuanto a los juegos que se ofrecen a los niños, ya que la mayoría de las veces son competitivos, situación que puede conllevar a diversas maneras de jugar y de relacionarse, a través de los juegos cooperativos, facilidad que ofrece a los sujetos desenvolverse de forma segura al desarrollar dicha actividad.

Desde esta perspectiva, el contexto escolar se convierte en el medio que prioriza la mayoría de las veces la competición, dando valor a quien llega primero y excluyendo a quien pierde.

El juego como ejercicio y exploración de cada nueva función H. Wallon

Según el autor, a través del juego se lleva a cabo el desarrollo armónico del niño, este dice que los juegos y las actividades que no lo son (las que otros autores suelen denominar serias,

de trabajo, de aprendizaje...) tienen la misma “materia”, con la única diferencia de la actitud que la persona le pone la acción.

Wallon (1987) apoya la idea de que el juego ayuda al niño a conocer el mundo externo a través de la imitación de las personas más cercanas a él y aquellas a las que imita. Considera que cualquier actividad que se haga libremente puede llegar a ser un juego, y al mismo tiempo afirma que un juego puede dejar de serlo si es obligado.

Características y funciones del juego

Dentro de esa caracterización; el juego se contempla como una actividad universal, vital y necesaria, determinada como el motor para el desarrollo humano; no sólo para los más pequeños, sino también para los adultos. Esto se debe a que, a través de dicha actividad, no solamente los sujetos aprenden a desenvolverse en el contexto que los rodea, sino que además los seres adquieren destrezas a través de movimientos corporales, que le facilita identificar sus aptitudes y limitaciones. En otros términos, se refiere a la facultad de hacer y no hacer una determinada didáctica, como también al auto control ante otras personas. En ese mismo orden de ideas, la actividad lúdica se establece como algo que surge en todos los grupos socioculturales y al mismo tiempo el juego, un gran elemento para interactuar, tema indispensable para el ser humano. No menos importante, es el acto que le concede a las personas apartar el estrés que se tiene acumulado y deshacer por un momento todas sus preocupaciones.

Por consiguiente, es un ejercicio lúdico, placentero, divertido y alegre, destinado a generar gusto y satisfacción a quién lo realiza. En otros términos, se plantea como un acontecimiento agradable que produce bienestar, alegría y diversión y, por lo general este satisface los deseos de forma inmediata.

Antón (2007) explica que:

Los niños encuentran placer en el juego: porque mientras juegan satisfacen su curiosidad sobre el mundo que les rodea; sintiéndose activos, capaces y protagonistas, al ser ellos quienes deciden jugar o no y a qué jugar; porque experimentan y ponen en práctica su fuerza, sus habilidades, su imaginación, su inteligencia, sus emociones y sus afectos”. (p. 129)

Retomando lo anterior planteado, el juego es necesario para todas las personas (tanto niños como adultos), es fundamental la función lúdica que tiene sobre todo para los niños, debido a que éstos no tienen a su disposición una variedad de actividades tan amplia para conseguir divertirse, distraerse y entretenerse, como tienen los adultos.

Por otro lado, Chacón (2008) considera que la actividad lúdica debería llevarse a cabo en las aulas y centros educativos ya que al ser una actividad atractiva y motivadora capta la atención de los estudiantes ante cualquier materia.

En este contexto, se afirma que la actividad es además un fin en sí mismo: es decir, se juega por el placer de jugar. Lo importante no es lo que conseguimos, ni el fin que se busca; es más bien la importancia como se desarrolla el proceso.

El juego surge de manera voluntaria y libre: esto indica que la persona que juega tiene la libertad de hacerlo de la forma que quiera, teniendo en cuenta las propias restricciones y reglas que propone el propio juego. Por tanto, siguiendo con Chacón, (2008) se puede afirmar que el juego tiene una motivación intrínseca, no puede ser coaccionado, sino que la persona tiene que sentirse libre para poder jugar. De lo contrario, estaría perdiendo su esencia.

Zabalza (1987) define el juego como:

Una actividad “justificada y autoalimentada”, que se puede dar mediante la interacción del individuo a través de movimientos, la comunicación, la expresión y la imitación, etc.

De este modo, los juegos no son vistos como motores, teniendo en cuenta que los sujetos son seres activos (psíquicamente); que, al desarrollar este tipo de habilidades, los conlleva a generar cierto tipo de esfuerzo. Sin embargo, se aprecia como una actividad seria e importante tanto para niños como para adultos fácil de desarrollar dentro de los distintos contextos en que se mueven los individuos. Por lo anterior expresado, se puede establecer el juego como una herramienta significativa dentro del proceso del aprendizaje (p.186).

Desde otro contexto, se relaciona el juego como función potenciadora en el desarrollo y aprendizaje de los niños, debido a sus características; este se convierte en un medio idóneo para el conocimiento, debido a que esta herramienta didáctica permite que las personas encuentren una motivación para aprender; y al mismo tiempo se está produciendo un aprendizaje significativo, que como actividad lúdica promueve la capacidad del individuo. Por consiguiente, se debe aplicar conocimientos y habilidades previas y al mismo tiempo ponerlo en concordancia con aquellas que se están desarrollando o aprendiendo al mismo tiempo. Otro de los puntos que resultan imprescindibles tanto del juego como de su función potenciadora del aprendizaje, está relacionada con que los niños aprenden desarrollando una realidad ficticia, superando el temor al fracaso, entendida como una didáctica que no genera en el niño preocupación, ni planificación por los resultados de la actividad. Sin embargo, el miedo al fracaso puede volver a aparecer si el adulto “presiona” de alguna manera al niño, por ejemplo, imponiéndole algún objetivo que este deba cumplir.

De otro modo, el juego representa una función de adaptación afectivo-emocional, los niños, sobre todo los más pequeños, se enfrentan continuamente a cambios tanto sentimentales como emocionales. Algunos de estos cambios les producen inseguridad y ansiedad, debido a sus pocos recursos, los niños no son tan capaces de superar estos problemas como los adultos. Por

tanto, para ellos, es un modo de expresar y exteriorizar sus sentimientos y preocupaciones a través de la imitación, que facilita en los niños y niñas comprender y asimilar sus preocupaciones, gracias a las prácticas de juego, que contribuye a mitigar algún tipo de ansiedad generada. De esta manera, facilita la comprensión de diferentes roles y favorece la incorporación de las normas sociales de su entorno, conllevando de tal forma a mejorar sus niveles de autoestima.

Por consiguiente, el juego es explicado como actividad lúdica que favorece la comunicación y la socialización, ya que les proporciona a los estudiantes, una herramienta fundamental para entrar en contacto entre sí y con los adultos. En muchas ocasiones los niños tienen el primer contacto con los adultos gracias a la interacción que se da entre ellos. Desde ese mismo horizonte se establece relaciones de comunicación que mediante la actividad lúdica los maestros pueden enseñar a los niños y niñas; así como conocer el nivel de descubrimiento o aprendizaje que tienen o que han alcanzado dentro de cierta actividad. Los educandos pueden afirmar también; que es una actividad socializadora, porque en muchas ocasiones permite la relación de los niños con los adultos y como éstos aprenden a jugar.

3.5. Marco contextual

Contexto externo:

La Institución Educativa Pedro Vicente Abadía, está ubicada hacia el centro del Valle del Cauca, longitudinalmente entre el río Cauca y la parte occidental de la cordillera Central. Limita al Norte con el municipio de Guadalajara de Buga, al sur con los municipios de Cerrito y Ginebra; al Oriente con el municipio de Ginebra y al Occidente limita con los municipios de Yotoco y Vijes (el río Cauca sirve de lindero).

El municipio consta de 25 barrios, 15 corregimientos y 10 veredas, cuenta con los servicios públicos de acueducto, alcantarillado, energía y alumbrado público.

La organización administrativa del municipio está en cabeza de la alcaldía y el concejo municipal, cuenta con registraduría, notaría, juzgado, comisaría de familia, policía nacional, fiscalía general de la nación, Cuerpo de Bomberos Voluntarios, defensa civil y la Cruz Roja. La atención a la salud de la población se hace a través del Hospital San Roque otros centros médico como la Nueva EPS, Coomeva, Comfandi, Cosmitet y EMSSANAR ESS. También se cuenta con grupos civiles que contribuyen al fomento de la cultura y el apoyo a obras sociales, entre ellos están: la casa de la cultura, el club de leones y fundaciones para atender a poblaciones en condición de discapacidad y de vulnerabilidad.

La economía del municipio está regida por el cultivo de la caña de azúcar, comercio, la pequeña industria y el ejercicio de la docencia por gran parte de profesionales en la localidad.

Contexto interno:

La Institución Educativa Pedro Vicente Abadía se encuentra ubicada en el barrio Santa Bárbara, del municipio antes descrito, ofrece los grados desde pre-escolar, primaria, básica, media y educación para adultos en jornada nocturna, cuenta con una población estudiantil de mil setecientos once estudiantes (1.711), distribuidos en las jornadas ya mencionadas.

Horizonte institucional



Ilustración 10

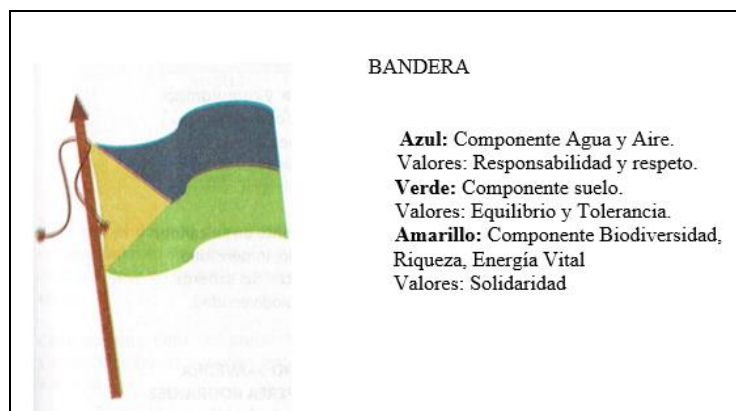


Ilustración 11

Valores institucionales

La I.E. Pedro Vicente Abadía tiene definido como valores institucionales los siguientes:

Respeto: hacia los demás, la naturaleza y el patrimonio natural y arqueológico.

Responsabilidad: preservación y manejo de nuestro medio ambiente natural y cultural.

Tolerancia: respeto a las diferencias le permitirá incurrir en procesos participativos.

Solidaridad: formando estudiantes solidarios podemos garantizar la preservación del medio ambiente natural y cultural para las presentes y futuras generaciones.

Misión:

La I.E. “Pedro Vicente Abadía” del municipio de Guacarí, responde a las necesidades de formación de los educandos, desde la Educación Preescolar, Media Técnica Especialidad Medio Ambiente y Patrimonio Arqueológico, mediante la práctica de los procesos interdisciplinarios que garantice el desarrollo del pensamiento científico, la generación y aplicación del conocimiento ambiental y la participación activa en el campo natural, social y cultural.

Visión:

La I.E. “Pedro Vicente Abadía” del municipio de Guacarí, al 2020, será a nivel regional y nacional, reconocida por su excelente formación académica y humanista, con alta sensibilidad hacia el patrimonio natural y arqueológico; facilitando a sus estudiantes la vinculación al sector productivo y/o continuidad de estudios superiores.

Política de calidad

En la I.E. “Pedro Vicente Abadía” del municipio de Guacarí, propendemos por el mejoramiento continuo en la aplicación del modelo pedagógico. Comprensión Sistémica de la Realidad “COSIRE”, como estrategia académica de calidad desarrollada con talento humano competente, elemento fundamental en la construcción y aplicación del conocimiento ambiental que conlleva a la participación activa como respuesta a las necesidades de formación para la vida de sus educandos.

La población estudiantil se caracteriza por su gran espíritu dinámico, alegre, deportivo y cultural; sin embargo las condiciones de tipo familiar en el que se desarrollan, bien sea por las ocupaciones de sus padres, su proceso formativo o carencia de la figura materna y paterna, genera en un alto porcentaje de desfavorecimiento en los estudiantes, para el desarrollo de formación y aprendizaje, que conllevan a presentar algunas situaciones de desmotivación y desinterés, que pueden ser originadas por las condiciones que se viven al interior de los hogares y por consiguiente, éstas afectan la emocionalidad en los mismos.

La Institución Educativa está al servicio de la comunidad por más de 29 años, cuya estructura está fortalecida en materiales resistentes y condiciones óptimas para el beneficio de toda la comunidad educativa. De este modo, la planta física ha sido construida con aportes de diferentes entidades gubernamentales, contando con la utilidad de todos los servicios públicos (agua, energía, alcantarillado y servicio de internet), entre otros.

Dicha institución, está conformada por cuatro sedes educativas, ubicadas tanto en la parte urbana como rural, atendiendo en promedio un 25% de población afro y 75% población mestiza. Entre las sedes que hacen parte de la institución, está la escuela Francisco José de Caldas, lugar donde se lleva a cabo el proyecto de investigación, “Fortalecimiento de la lectura y escritura en el aprendizaje mediante juegos didácticos en el grado tercero”.

En esta sede se atiende una población estudiantil de trescientos cincuenta y dos estudiantes (352), distribuidos entre los grados de pre-escolar a tercero en la jornada de la mañana y la tarde, quienes hacen uso de las instalaciones que está conformada por siete aulas (7), sala de sistemas dotada con equipos y medios audiovisuales, batería sanitaria en buen estado, cuenta con un patio de recreo para esparcimiento y rodeada de zonas verdes.

La Institución en cuanto a movilidad, no presenta inconvenientes para su desplazamiento, sin embargo, cerca a ella está ubicado un molino que tiene como funcionalidad la trituración de granos, que al realizar su procedimiento genera niveles de ruido, que de una u otra forma causan interrupción, desconcentración durante el desarrollo de las prácticas pedagógicas perjudicando los procesos de atención y aprendizaje; como también una contaminación auditiva para toda la comunidad educativa.

En la proyección educativa que pretende la institución, existen distintos acuerdos con otras instituciones; entre ellos el SENA, entidad que ofrece continuidad en estudios superiores, con una variedad de ofrecimientos que son aprovechados de acuerdo con los intereses de cada estudiante.

Dentro de la comunidad que conforma este contexto escolar están los niños y niñas del grado tercero que oscilan en edades entre 8 a 10 años, pertenecientes en un bajo porcentaje a la etnia afrocolombiana; ya que en su mayoría son niños provenientes de familias mestizas, que

conforman hogares disfuncionales; siendo el trabajo formal e informal la base de la economía en la que se sustentan dichos hogares. En ese mismo orden, sus prácticas y costumbres están mediadas por diferentes expresiones culturales en las que el baile, la danza, el deporte, juegos típicos de la región son representados y dados a conocer en eventos como: el día de la afrocolombianidad, encuentros intercolegiales e intermunicipales y festividades representativas de la región. Asa mismo, la mayoría de las familias profesan el credo católico, respetando la libertad de cultos y creencias que tiene cada una.

4.Diseño metodológico

La metodología se concibe como una serie de métodos y técnicas de rigor científico que se aplican sistemáticamente durante un proceso de investigación para alcanzar un resultado teóricamente válido. En este sentido, funciona como el soporte conceptual que rige la manera en que se aplican los procedimientos en una investigación (Coelho, 2019).

Al interior de este capítulo se describe el proceso metodológico implementado para el desarrollo de la presente investigación, especificando el método de investigación, población, muestra y variables, teniendo en cuenta la contextualización del entorno sociodemográfico; así mismo se detalla cada uno de los instrumentos empleados para la recolección de la información y se describen las fases en que se llevó a cabo.

Este concepto también incluye las técnicas, métodos e instrumentos con los cuales el investigador obtiene información durante el proceso investigativo, permitiendo alcanzar el objetivo del estudio planteado.

El ejercicio investigativo inició con la identificación de una situación problema en el ámbito académico, particularmente una serie de falencias identificadas en los niveles de desempeño de lectura y escritura en los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa

Pedro Vicente Abadía en el municipio San Juan Bautista de Guacarí, lo que permitió un acercamiento a esta realidad, su análisis y el planteamiento de estrategias para su intervención.

Posteriormente, se instauró el estado del arte en lo que respecta a proyectos de investigación relacionados con el fortalecimiento de la lectura y la escritura. Conocer los antecedentes del problema a partir de estudios previamente realizados permitió ahondar en el asunto, determinar las causas y apostarle a una alternativa de intervención de manera innovadora, correspondiendo así al propósito investigativo.

Dado lo anterior, la estructura investigativa se dinamizó mediante el siguiente diseño metodológico:

4.1. Enfoque metodológico

El proyecto investigativo se enmarca en un *enfoque cualitativo*, ya que se realiza descripción del contexto en el que tienen lugar los procesos observados desde donde se generan diferentes hipótesis, se registran los hallazgos y se toman decisiones frente a lo que se prioriza de acuerdo con el propósito de estudio, lo que según Gurdián (2007), la investigación cualitativa se valida bajo dos vías “por consenso o por interpretación de las evidencias”, retoma además la flexibilidad que implican las posiciones de los investigadores ya que la investigación cualitativa considera importante analizar críticamente este aspecto de tal forma que permita evaluar la realidad socio-cultural.

Una de las características particulares del enfoque cualitativo es asimilar la realidad socio-cultural de los sujetos en su propio contexto y desde los fenómenos estudiados, considerando que la empatía, intuición, observación y complejidad, son criterios de sumo valor para alcanzar las metas de la investigación.

La lectura y caracterización del contexto permite no solo analizar la población objeto de estudio, si no comprenderla, ya que se atiende a todos los elementos que se interrelacionan en los espacios de convivencia escolar y social, que siguiendo a Taylor, Bogdan & Gurdián (2007), consideran que “los investigadores cualitativos tratan de comprender al contexto y a las personas de acuerdo con el marco de referencia de ellas mismas” (p.182). Por tanto, la investigación es de carácter naturalista y holista desde el punto de vista organizacional, establecida como un todo de manera integral inductiva, relacionada con el descubrimiento y el hallazgo en el contexto donde se desarrolla a profundidad.

Según Bonilla (1989), la investigación cualitativa intenta hacer una aproximación global de las situaciones sociales para explorarlas, describirlas y comprenderlas de manera inductiva, es decir, a partir de los conocimientos que poseen los diferentes sujetos involucrados en ellos y no deductivamente, con base en interrogantes formulados por el investigador externo. Esto supone que los individuos interactúan con los otros miembros de su contexto social compartiendo el significado y el conocimiento que tienen de sí mismos y de su realidad.

De tal forma, que la investigación se acerca a la realidad en su comprensión de los fenómenos sociales que afectan el contexto inmediato, teniendo presente criterios que se han elegido con anterioridad para identificar situaciones e interacciones que acontecen en el marco de la problemática, desde un sentido crítico, reflexivo, de raciocinio inductivo e interactivo, buscando continuamente evidencias que contribuyan a comprender mejor el problema identificado.

En este sentido, un proyecto de investigación es de tipo cualitativo, cuando permite interactuar en diferentes ambientes con los sujetos de estudio, analizando múltiples realidades contextuales y vivenciales de los diversos grupos sociales.

4.2. Tipo de Investigación

La presente investigación centrada en el fortalecimiento de la lectura y escritura a través de los juegos didácticos se enfoca desde la *investigación acción*, ya que estudia las particularidades de la población en su contexto, sus necesidades e intereses con el fin de interpretar la realidad. Del mismo modo, se caracteriza por ser práctica y participativa; cuya clasificación se enmarca desde lo práctico-social, el desarrollo, el aprendizaje de los participantes, los cambios para mejorar el nivel de vida y la evolución humana de los mismos. Por consiguiente, es importante citar a Creswell (2005) quien plantea que: la investigación-acción se fundamenta en un plan de acción que busca resolver el problema, introducir la acción de generar o mejorar el cambio, teniendo en cuenta el liderazgo que permite ejercer entre el investigador y algunos individuos del grupo, al igual que la libertad que otorga a los participantes al interactuar con los fenómenos, explorándolos desde su perspectiva, en un ambiente natural y en relación con su contexto (p. 497).

En este sentido, para el fortalecimiento de la lectura y escritura en los estudiantes del grado tercero, se lleva a cabo una propuesta basada en los juegos, siendo esta intervenida, desde una mirada didáctica en un intento de generar posibles soluciones mediante el proceso de investigación acción para acercarse al objeto de estudio y proponer alternativas viables que conlleven a fortalecer dificultades halladas.

4.3. Línea de investigación institucional

El presente proyecto se ubica en la línea de investigación, orientada desde *evaluación, aprendizaje y docencia*; de acuerdo con el objetivo que se busca alcanzar, fortalecer la lectura y escritura a través de juegos didácticos en los procesos de orientación y aprendizaje para los niños y niñas del grado tercero de la Institución Educativa Pedro Vicente Abadía del municipio de

Guacarí. De acuerdo con (Ortis, Líneas de investigación, 2021) quien concibe la educación como un proceso sin fronteras, que en la medida en que se desarrolla está en constante reflexión y transformación, y en ese mismo sentido el análisis de las experiencias a través de la práctica y su modo de aplicación en el aula.

Teniendo en cuenta que con los proyectos de investigación inscritos en línea de investigación: *evaluación, aprendizaje y docencia* se propende por implementar acciones que impacten en el proceso formativo, particularmente en lo que respecta al aprendizaje, la propuesta del presente proyecto, denominada: *La lectura y la escritura, con los juegos didácticos es toda una aventura*, guarda estrecha relación con dicha intencionalidad, ya que a partir de la identificación de falencias en el desarrollo de la lectura y la escritura en estudiantes de grado 3°, se diseñan estrategias para intervenir estos procesos de aprendizaje, así mismo se evalúa su impacto y se presentan los resultados como referente a posteriores ejercicios de investigación en esta misma temática.

Los aspectos antes mencionados refieren la pertinencia con la perspectiva de calidad integral que se vivencia en la Fundación Universitaria Los Libertadores y el acompañamiento que desde ella se hace para intervenir contextos educativos innovando y renovando las prácticas docentes en el campo disciplinar de la pedagogía, mediante la atención a las necesidades y problemáticas, a dar respuesta a los requerimientos en los ambientes escolares y brindar soluciones a distintas situaciones, responsiendo así, a la construcción y desconstrucción del desarrollo educativo

Cabe resaltar, que los criterios antes referidos se plantean como parte de la sublínea de investigación basada en *procesos de enseñanza y aprendizaje* definidos como: Analizar los

procesos de enseñanza aprendizaje desde miradas emergentes que fortalezcan los procesos educativos y desarrollo integral de las infancias (Fundación Universitaria Los Libertadores).

4.4. Grupo de investigación

Las investigadoras del proyecto: *Fortalecimiento de la lectura y escritura en el aprendizaje mediante juegos didácticos en grado tercero de la Institución Educativa Pedro Vicente Abadía del Municipio de Guacarí*, maestrantes en educación de la Fundación Universitaria Los Libertadores, consolidaron este grupo de investigación dada la identificación de intereses comunes, que luego se materializaron en ideas de indagación y estudio desde el rol docente, concretando como objeto de investigación el aprendizaje de la lectura y la escritura en estudiantes de grado 3º, razón pedagógica que se convirtió en el eje dinamizador del presente proyecto encaminado, básicamente en el fortalecimiento de la didáctica, formas como cada disciplina construye el conocimiento de manera significativa, además, de las metodologías más utilizadas en la enseñanza y el aprendizaje de las ciencias, lo que incide en otros elementos fundamentales del proceso de enseñanza y aprendizaje como lo son: la pedagogía, el currículo y la evaluación,

El equipo de investigación, además de participar en esta experiencia de observación, caracterización e intervención en una comunidad educativa para mejorar el proceso de aprendizaje de la lectura y la escritura, compartieron espacios académicos que conllevó a fortalecer los vínculos entre los pares investigadores y realizar producción intelectual que contribuye a la divulgación académica, a la socialización e intercambio de resultados que se revelan como antecedentes para futuros proyectos en otras facultades de educación.

4.5. Línea de investigación del grupo de investigación

La razón pedagógica en este ejercicio de indagación son los *procesos de enseñanza y aprendizaje*, línea de investigación abordada por el grupo de investigación, desde miradas emergentes que fortalezcan los procesos educativos y desarrollo integral de la infancia, con el propósito de analizar estrategias didácticas que se ponen en marcha durante la enseñanza de la lectura y la escritura en el grado 3° de la educación básica, y el impacto que genera la implementación del juego didáctico mediante actividades que favorezcan el aprendizaje de los estudiantes, fortalezcan el quehacer docente y redunden en el mejoramiento de los desempeños en las pruebas estandarizadas que categorizan los índices de calidad educativa a nivel nacional. Desde esta perspectiva, la articulación que se da entre la línea y la investigación desarrollada por el grupo de estudio, permite reconocer que como objetivo se plantea una investigación cualitativa que facilitó un acercamiento en la identificación de aspectos que afectan los niveles de desempeño de los estudiantes y de este modo, plantear la investigación como una actividad didáctica y dinamizadora en el proceso de enseñanza aprendizaje; con miras a contribuir desde el campo pedagógico, en la práctica docente y por consiguiente al proceso de construcción y formación educativa.

4.6. Instrumentos o técnicas para la recolección de la información

Según, Ruiz (2012) cita a Rojas, (1996-1997) quien plantea que “al referirse a las técnicas e instrumentos para recopilar información como la de campo, que el volumen y el tipo de información cualitativa que se consigue en el trabajo de campo debe estar plenamente justificados por los objetivos de la investigación, o de lo contrario se corre el riesgo de recopilar datos de poca o nula utilidad para llevar a cabo un análisis adecuado del problema”. Y teniendo en cuenta a Abril (2008), quien define los instrumentos como “un grupo de mecanismos que

permiten recolectar y analizar la información que se requiere para la exploración, la cual permite acercarse a los hechos y acceder al conocimiento y al mismo tiempo los aportes que hace al considerar que un instrumento de recolección de datos e información es un recurso metodológico que se materializa a través de un dispositivo, un formato de utilidad para adquirir, registrar o almacenar los hallazgos más relevantes del estudio o investigación alcanzados de las fuentes indagadas; se hace la caracterización de los que se utilizaran en el proyecto de investigación.

En ese mismo orden de ideas Hernández, et al (2014) consideran la técnica definida como la agrupación de los instrumentos por el cual se ejecuta el método; si el método es el camino, la técnica proporciona las herramientas para recorrerlo.

En opinión de Rodríguez (2008:10), las técnicas, son los medios empleados para recolectar información, entre las que destacan la observación, cuestionario, entrevistas y el diario de campo.

Conociendo el aporte significativo que las técnicas e instrumentos le hacen a un determinado proceso de investigación, a continuación se relacionan las herramientas metodológicas empleadas en la recolección de la información del proyecto investigativo: la técnica observación participante cuyas informaciones se registraron en el diario de campo.

Técnica de la observación participante

Según Taylor y Bogdan (1984) es la investigación que involucra la interacción social entre el investigador y los informantes en el milieu (escenario social, ambiente o contexto) de los últimos, y durante la cual se recogen datos de modo sistemático y no intrusivo (pag15).

Dada esta consideración que anteceden con relación a la observación participante, se puede mencionar que esta técnica proporciona información en el sentido en que se establece una relación entre la vivencia del investigador con las personas o grupo que se desee investigar; una

vez, se adentre en sus contextos compartiendo experiencias, aprendizajes, relaciones y estilos de vida, será de ese modo aceptado por el grupo o persona.

Se considera oportuno hacer uso de esta, en el presente trabajo de investigación, cuyo objetivo es obtener con mayor precisión las referencias y actitudes que puedan los actores mostrar en el contexto educativo; dicho proceso permitirá recoger la información pertinente de manera sistemática con la población seleccionada, percibiendo la realidad presentada a través de las vivencias acontecidas durante la ejecución del proceso investigativo.

Diario de campo

El diario de campo, como instrumento de recolección de información de la técnica de la observación permite Según Bonilla y Rodríguez, el monitoreo permanente del proceso de observación. Puede ser significativamente útil al investigador. Es un instrumento que día a día permite sistematizar las practicas investigativas, además; permite mejorarlas, enriquecerlas y transformarlas. Por lo tanto, la información que se está recogiendo toma fuerza, ya que los datos establecidos son verificables.

En otras palabras, consiste en listar una serie de eventos, hechos o situaciones a ser observados, su ocurrencia y características que están asociadas generalmente a los objetivos del estudio.

Del mismo modo, es relevante el uso del diario de campo con la finalidad de identificar los sucesos y experiencias significativas, incluyendo los cambios y transformaciones que los participantes tengan durante el proceso investigativo, realizando el análisis y la autorreflexión del quehacer pedagógico en el aula de clase.

El diario de campo facilita el desarrollo de la investigación, enriquece la relación teórico-práctica adquirida a través de las fuentes primaria; para ello se hace necesario elaborar como primera medida una planeación entre el objeto de estudio o comunidad mediante un trabajo de campo (práctica), en segunda instancia, está el uso de la fuente teórica que provee información secundaria, además de proporcionar elementos conceptuales para el trabajo de campo; esto con el fin de que la información no se quede simplemente en la descripción sino que vaya más allá de su análisis.

De esta manera, tanto la práctica como la teoría se retroalimentan y hacen que los diarios adquieran cada vez mayor profundidad en el discurso porque, en la investigación existe una relación recíproca entre práctica y teoría. Por consiguiente, la praxis es la fuente y la raíz del conocimiento de la teoría, pero a su vez, se orienta y sirve para que el ejercicio práctico sea más eficaz. Así pues, la fuente, el fin y el criterio de verificación y comprobación de la veracidad de la teoría. De acuerdo con lo anterior, a continuación, se describen las fases que se deben desarrollar en un diario de campo; que permitan no solo recopilar la información sino acceder a la elaboración de un informe en tres aspectos fundamentales: La descripción, argumentación e interpretación. (Martínez, 2007, p.77).

Descripción: dentro del diario de campo, la descripción consiste en detallar de la manera más objetiva el contexto donde se desarrolla la acción (*donde se evidencia la situación problema*). Pero no se debe caer en un simple contar qué objetos hay, cómo están ubicados y qué características tiene el lugar, al contrario, debemos describir con sentido de investigación ese lugar respondiéndonos qué relación tiene este con la situación objeto de estudio. En esta parte de la descripción también se describen brevemente las relaciones y situaciones de los sujetos en ese contexto y esa cotidianidad.

Argumentación: corresponde a relacionar con finalidad de profundización de las relaciones y situaciones que se han descrito en el ítem anterior. Cuando se argumenta necesariamente se tiene que hacer uso de la teoría (aquí se da a la razón de ser del diario de campo) para poder comprender como funcionan esos elementos dentro del problema u objeto de estudio. En este sentido, esos aspectos adquieren mayor relevancia en la indagación o investigación que se desarrolla.

Interpretación: es la parte más compleja de los tres elementos que componen los registros del diario de campo, ya que se hace énfasis en dos aspectos: la comprensión y la interpretación. Como se señala en el párrafo anterior, se necesita argumentar desde la teoría, este aspecto hay que mezclarlo con la experiencia vivida en la práctica para poder comprender e interpretar qué sucede.

Para una mejor comprensión de todo lo anterior, se toma como ejemplo el ‘modelo’ que plantea Martínez (2007), indicando la estructura y procedimiento que se debe tener en cuenta en el momento de ir realizando el registro de la observación y la consolidación del informe de diario de campo.

Procedimiento

En primer lugar, el observador debe iniciar un acercamiento a la población que va a estudiar. Dicho acercamiento, tiene una finalidad la cual es conocer la situación que se presenta con el niño del informe y la relación con el contexto. A primera vista, es muy difícil determinar a ciencia cierta que es lo que pasa, entonces, el investigador debe recurrir a su experiencia y a su competencia para definir un campo temático desde el que se puedan hacer intervenciones para solucionar el problema que presenta el estudiante y el docente.

Por lo tanto, es el investigador quien delimita el número de visitas, las horas y los lugares en los que va a centrar su observación.

En segundo lugar, el observador se debe acompañar de un cuaderno de notas como aquel instrumento donde va registrando las anotaciones importantes que durante la observación el va considerando. Estas anotaciones se hacen día a día teniendo en cuenta el más mínimo detalle presentado en dicha situación.

A continuación, se enumeran las etapas en que se desarrolla la técnica de la observación, teniendo en cuenta que se debe registrar todo cuanto vea y escuche.

Observación 1. Objetivo: Describir el contexto.

Observación 2. Objetivo: Describir los espacios pedagógicos y el acercamiento a la población estudiada.

Observación 3. Objetivo: Registrar cuidadosamente situaciones evidenciadas por el investigador sobre los niños y niñas del grado tercero.

Observación 4. Objetivo: relacionar situaciones y comportamientos durante el desarrollo de cada una de las actividades integrando los juegos didácticos en los procesos de lectura y escritura.





Tabla 11
Diario de Campo

Lugar de observación	Grado
Nombre de la docente	Objetivo
Fecha	Juego didáctico N°
Nombre de la actividad	Duración de la Actividad

Contenidos
Descripción
Reflexión pedagógica

De acuerdo a lo anterior, se realizó recolección de información durante la observación realizada en este proyecto de investigación, mediante el diligenciamiento de un diario de campo en el que se describió la intervención, se registró el impacto y la reacción tanto de los estudiantes como de los docentes (emociones, sensaciones, prejuicios, intereses, recuerdos, expectativas, reflexiones, modificaciones, transformaciones).

La información anterior fue organizada en categorías de análisis para realizar reflexión y análisis de lo ocurrido en el aula, y así evaluar la pertinencia de la implementación de la estrategia para el desarrollo de la lectura y la escritura en los estudiantes de grado tercero. (Ver anexo 10: Diario de campo). En el documento se emplearon códigos a través de (colores, convenciones y viñetas)

CRITERIO DE OBSERVACIÓN	CONVENCIÓN LA QUE DECIDAN	OBSERVACIÓN
Lectura		
Escritura		
Agrado		
Desagrado		

Los aspectos repetitivos pasaron a ser registrados como hallazgos y por tanto fueron los indicadores para generar las acciones implementadas.

4.7. Población y Muestra

Población

La población objeto de estudio corresponde al grupo tercero de básica primaria de la jornada diurna en Institución Educativa Pedro Vicente Abadía, Sede Francisco José de Caldas, el cual está conformado por 30 estudiantes, 13 niñas y 17 niños que oscilan entre los 8 y 10 años de edad, que en su mayoría han cursado desde el nivel preescolar en la institución

Muestra

De la población antes descrita se tomó como muestra a 10 estudiantes lo que permitió identificar elementos propios de los procesos académicos en lo que respecta a la caracterización de la lectura y la escritura en este nivel de escolaridad. Grupo conformado por 3 niñas y 7 niños, encontrándose que es un grupo relativamente equitativo en cuanto a edad, ya que 9 estudiantes cuentan con 8 años y una de 9. Estableciendo relación entre estos dos aspectos, género y edad, se pudo encontrar actitudes de posturas y comportamientos. La mayoría de los participantes se caracterizaron por su disposición, expectativas, disponibilidad, dotados de grandes habilidades como la agilidad, la practica ,la destreza, la comunicación, la competitividad y el aprendizaje; sin embargo; en un reducido número del muestreo se observó apatía, temor, cohibición al inicio del desarrollo de las actividades al asumir los trabajos académicos y al enfrentar las situaciones escolares.

El reconocimiento de elementos relacionados con la lectura y la escritura en los estudiantes de grado 3° de la Institucion Educativa Pedro Vicente Abadía se dio a través de una prueba de entrada que fue aplicada al 3% del grupo, el producto de este ejercicio permitió identificar características generales al respecto, las cuales se sintetizan en:

📖 Respeto a la lectura; omiten, añaden palabras, cambian términos por otros con sonido similar, leen muy rápido de manera entrecortada y haciendo pausas inadecuadas. En la mayoría de los participantes, se observó el uso de una lectura lenta, pausada y silábica; así como también reiteración de las primeras sílabas de la palabra.

📖 En cuanto a lo que concierne a la escritura, es característica en la mayoría de la población sujeto de estudio; la omisión de letras o sílabas, signos de puntuación, la utilización incorrecta de los grafemas, sustitución de una letra por otra, el uso inadecuado de las letras mayúsculas; así mismo, presentan dificultad para expresar una idea por escrito con escasas de amplitud semántica y palabras.

Con respecto al ámbito familiar se logró establecer que la mayoría de los padres de los participantes culminó la educación primaria y el 100% de ellos obtuvo título de bachiller, solo el 2 % de los padres de familia terminó una carrera profesional.

El lugar de residencia de todos los integrantes del grupo intervenido es la zona urbana del municipio San Juan Bautista de Guacará; se caracterizan por ser una población mestiza, dedicada en su gran mayoría a realizar labores de trabajo en el Ingenio Pichichi y otros son trabajadores independientes, actividades de la cual devengan su sustento económico y demás necesidades; en su mayoría, son madres cabeza de hogar que por sus condiciones, se ubican dentro de un estrato social bajo, lo que conlleva a que mayor parte de su tiempo este dedicado al trabajo; siendo esta situación, la que de alguna manera los limita para compartir más tiempo en otras actividades entre ellas; el acompañamiento en el proceso de formación de sus hijos. Sin embargo, se caracterizan por ser personas colaboradoras, atentas a las situaciones presentadas con la

educación de sus hijos, espontáneas, alegres que en su poco tiempo libre participan de actividades organizadas tanto a nivel escolar como familiar.

Las informaciones presentadas en el párrafo anterior permitieron concretar que los niños y niñas que conforman la muestra, no asumen la postura adecuada al momento de leer o escribir, tienen distractores para el trabajo, aunque adquieren cumplimiento con los compromisos de lectura y escritura, cometen fallas permanentes, les hace falta orden y disciplina para el desarrollo de las actividades propuestas.

Son niños que cuentan con actitudes positivas frente al estudio y lo ven como una oportunidad para mejorar su condición de vida, cuentan con los recursos y los medios para obtener buenos niveles de desempeño, pero se perciben pocas prácticas académicas en casa, aunque se cuentan con elementos formativos de base muy significativos, es decir, son niños y niñas con fundamentación en valores humanos, ya que así lo demuestran en su convivencia escolar.

Se infirió entonces, que el contexto y los hábitos de estudio son apropiados para realizar actividades académicas, pero las condiciones se alteran dadas las actitudes que asumen y el uso de medios que dispersan la atención del entorno de trabajo.

El tipo de lectura que prefieren son lecturas llamativas, con letra grande, ilustradas, divertidas, como cuentos y fábulas que dejan alguna enseñanza o moraleja; así mismo, sobre lo que les gusta escribir se destacan los cuentos, historietas y las vivencias propias del contexto.

4.8. Fases de la investigación

El desarrollo de la investigación se dio en cuatro momentos, el primero correspondiente a la *identificación* de aspectos que afectan los niveles de desempeño *Leyendo y escribiendo, fortalezas y falencias vamos observando*; cuyos resultados permitieron tomar decisiones frente a las deficiencias encontradas, las cuales se concretaron en la fase de *diseño: Ideando actividades*

didácticas, la estrategia vamos consolidando; la tercera fase correspondiente a el desarrollo de actividades mediante juegos didácticos: *Didácticamente jugando, lectura y escritura vamos mejorando*; corresponde a los espacios para el desarrollo de cada una de las actividades planteadas como alternativas para subsanar las deficiencias a través del juego didáctico; y finalmente la fase de *evaluación: Comparando resultados, falencias vamos superando*, momento de confrontación entre los resultados del diagnóstico y los obtenidos en la actividad de cierre para determinar el impacto generado por la intervención a los procesos de lectura y escritura.

A continuación se describen los procesos realizados en cada una de las fases antes referidas.

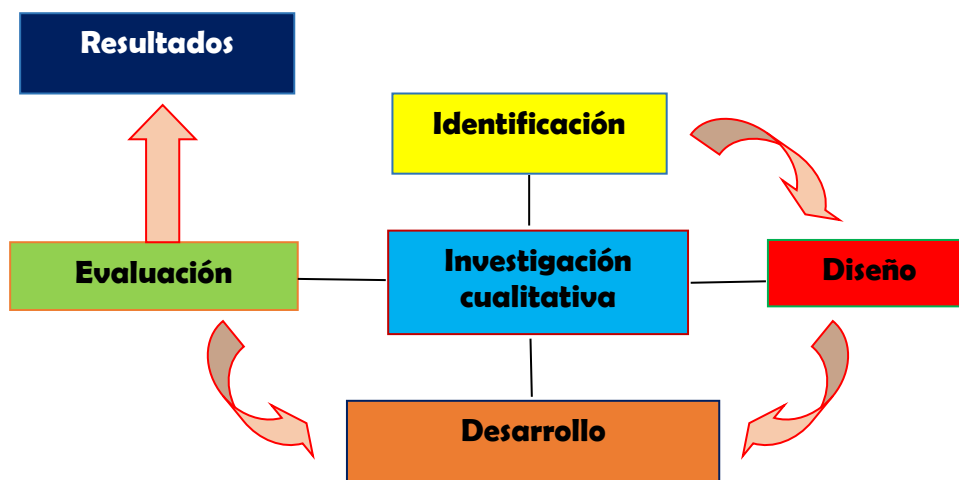


Ilustración 12
Fases de la investigación

4.8.1. Primera fase: Identificación de aspectos que afectan los niveles de desempeño.

Leyendo y escribiendo, fortalezas y falencias vamos observando

El trabajo investigativo inició con la identificación y clasificación de las falencias encontradas en los estudiantes de grado tercero en cuanto a los procesos de lectura y escritura en el aprendizaje mediante la aplicación de una prueba de entrada para identificar elementos que han de ser priorizados para ser intervenidos, para ello se recurre a la elaboración de instrumentos

que permitan comprender y analizar las situaciones en contexto y que permitan un acercamiento a posibles soluciones frente a la problemática encontrada con respecto a los hábitos de lectura y escritura en los niños y niñas del grado tercero.

La aplicación de la prueba piloto para determinar las falencias o dificultades presentadas en los 10 estudiantes de grado tercero que conforman la muestra de la población, tuvo lugar a través de medios audiovisuales y una prueba escrita que permitió obtener información relevantes sobre la comprensión lectora y escritora de los estudiantes.

El diagnóstico adquirido en esta primera fase, permitió identificar aspectos que afectan los niveles de desempeño de los estudiantes del grado tercero, una vez tratados en el proceso de la lectura y la escritura.

4.8.2. Segunda fase: diseño de actividades mediadas por juegos didácticos.

Ideando actividades didácticas, la estrategia vamos consolidando.

En este espacio, se diseñaron las actividades didácticas mediante la utilización del juego, como elementos que facilitaron abordar las falencias detectadas en la primera fase, dando pie para encaminar dichos ejercicios sobre las cuatro categorías fundamentales que dan respuesta al concepto de lectura, escritura, juegos didácticos y aprendizaje; siendo estas, los medios que motivaron al fortalecimiento de la lectura y la escritura a través de juegos didácticos como mediadores en el mejoramiento de la comprensión y la concepción de “leer y escribir”, en los estudiantes del grado tercero.

El diseño de las actividades se enfocó desde la visión de pertinencia respecto a las necesidades encontradas en la primera fase; siendo estas, parte de los elementos que aportarían soluciones frente a la problemática identificada en el proceso de aprendizaje tanto lector como escritor.

4.8.3. Tercera fase: Desarrollar actividades mediante juegos didácticos.

Didácticamente jugando, lectura y escritura vamos mejorando

Las actividades fueron planteadas para ser desarrolladas en el espacio escolar de la institución durante la clase de lenguaje; siendo estas planeadas con el objetivo de dar respuesta e intervenir con cada una de ellas las falencias encontradas tanto en el ámbito lector como escritor; haciendo observación permanente de los cambios que se dieron en la población muestra conformada por 10 niños y niñas en la medida que se fueron desarrollando.

Como parte de la estrategia desarrollada de forma dinamizada, conllevó a la articulación de los juegos didácticos en el proceso de mejoramiento del hábito lector y escritor, dando espacio y brindando elementos significativos en pro de contribuir en la implementación de una herramienta didáctica con miras al fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de lenguaje y así mismo, el afianzamiento de actitudes, habilidades y valores que poseen los participantes y que sin lugar a duda, posibilitan la construcción de un aprendizaje significativo.

4.8.4. Cuarta fase: evaluación.

Comparando resultados falencias vamos superando

Las actividades implementadas a través de los juegos didácticos, fueron evaluadas a partir de la rúbrica empleada en el diagnóstico, lo que permitió confrontar los resultados iniciales con los finales, y a partir de ello emitir las conclusiones y determinar el impacto que tuvo la intervención a la lectura y a la escritura a través de los juegos didácticos, lográndose evidenciar resultados positivos, que aportan a la reflexión sobre el hacer en el aula, los cuales quedarán sujetos a seguir contribuyendo en el campo pedagógico hacia la mejora de la práctica lectora y escritora del resto de la población primaria.

Tabla 12

Cronograma de actividades

Actividades	mayo	junio	julio	agosto	septiembre	octubre	noviembre
Fase 1 Caracterización de la población.							
Elaboración del diario de campo							
Aplicación de prueba de entrada de lectura							
Aplicación de prueba de entrada de escritura							
Observación							
Fase 2 Confrontación a partir de los registros de observación							
Elección de juegos didácticos							
Diseño de actividades didácticas							
Fase 3 Desarrollo de actividades didácticas							
Recolección de la información							
Fase 4 Evaluación de la actividades implementadas							

Cotejo de la prueba inicial con la prueba final de lectura y escritura							
------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	--	--	--

4.9. Análisis de resultados

4.9.1. identificación de aspectos que afectan los niveles de desempeño en los estudiantes.

Leyendo y escribiendo, fortalezas y falencias vamos observando.

Para determinar las fortalezas y falencias en el hábito lector y escritor de los 10 estudiantes que conformaron la muestra focalizada, se aplicaron dos actividades, y una correspondiente a la lectura y otra a la escritural, las cuales fueron revisadas y valoradas desde la

CATEGORIA	SUBCATEGORIA	DESCRIPTOR	ESTUDIANTES																			
			E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8	E9	E10	TOTAL									
Lectura	Disrímica	Omite / añade palabras.																				
		Cambia términos por otros con sonido similar.																				
		Lee muy rápido.																				
	Arrastrada	Lee de manera estrechecortada haciendo pausas inadecuadas																				
Lectura lenta, pausada o silábica.																						
Escritura	Disortografía	Reseta las primeras sílabas de la palabra																				
		Omite de letras o sílabas.																				
		Carece de amplitud semántica, estas palabras.																				
	Coherencia y cohesión	Presenta fallas ortográficas																				
		Presenta dificultad para expresar una idea por escrito.																				
		La estructura textual es muy sencilla para su nivel.																				
	Ortografía inventada	Las frases son incoherentes.																				
Omite signos de puntuación.																						
Utiliza incorrectamente los signos.																						

siguiente rejilla, basada en subcategorías establecidas dentro de las categorías de la lectura y escritura, planteadas desde los conceptos de autores como: García , Codes & Quintanal . (2000) (lectura disrímica y arrastrada), Ferreiro & Teberosky (1979), (ortografía inventada) y Soutullo (2009) (Disortografía):

A continuación, se presentan las actividades diagnósticas aplicadas para la lectura y la escritura, seguidas de su revisión, análisis e informe.

Actividad diagnóstica 1: Escuchando mi lectura.

Inicialmente las docentes realizaron las actividades de ambientación resaltando la importancia de la lectura en la formación, ya que es un medio para adquirir información, divierte y además brinda conocimiento. Así mismo, recalamos que para tener una buena comprensión de

lo que se lee, es necesario pausar adecuadamente, vocalizar bien las palabras y hacer una entonación acorde con los signos empleados. Finalmente se orienta la grabación de la siguiente fábula recurriendo al uso de la tecnología:

Texto: Gestos de amor
Fuente: http://4primariasantodomingo.blogspot.com/2011/12/los-gestos-de-amor.html
<p>Érase una vez un león y un ratón que vivían en el mismo bosque.</p> <p>Un día, el ratón fue a beber agua al río, se cayó en él y la corriente lo arrastró. El ratón pidió ayuda porque no sabía nadar. El león, al escucharlo, se metió en el río y lo sacó.</p> <p>El ratón, muy feliz, le dijo al león:</p> <p>-Muchas gracias por salvarme la vida. Desde ahora seré tu amigo y te ayudaré siempre que lo necesites.</p> <p>-¿Cómo me vas a ayudar tú, con lo pequeño que eres?-dijo el león, riendo.</p> <p>Pasó el tiempo, y, un buen día, el león cayó en una trampa de cazadores.</p> <p>Con todas sus fuerzas, intentó escapar de la red que lo tenía atrapado, pero no lo consiguió.</p> <p>Entonces, apareció el ratón y, con sus afilados dienteillos, cortó las cuerdas de la red. De esta manera, el león pudo escapar y, agradecido, le dijo:</p> <p>-Amigo ratón, perdóname por haberme reído.</p> <p>Esa noche, el ratón durmió acurrucado junto al león. Ambos comprendieron que los gestos de amor que habían tenido el uno con el otro les había unido para siempre.</p>

A continuación, se adjunta el link muestra de dos audios y de la rejilla con los resultados obtenidos en el diagnóstico de la lectura, como base para el análisis y el informe diagnóstico.

Tabla 13

Diagnóstico de lectura

AUDIO LECTURA N°	ENLACE
E1	 WhatsApp Audio 2021-11-08 at 10.08.
E2	 ENTRADA E 2.mp4

Tabla 14
Rejilla fase diagnóstica de lectura

FASE DE DIAGNÓSTICO																								
CATEGORIA	SUBCATEGORIA	DESCRIPTOR	ESTUDIANTES																				TOTAL	
			1		2		3		4		5		6		7		8		9		10			
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
LECTURA	Disrítica	Omite / añade palabras.		X	X			X	X			X	X			X	X			X	X	1	9	
		Cambia terminos por otros con sonido similar.		X		X		X	X			X	X			X	X			X	X	1	9	
		Lee muy rápido.		X		X		X	X			X	X			X	X			X	X	0	10	
		Lee de manera entrecortada haciendo pausas inadecuadas	X		X		X		X	X		X	X		X	X		X	X		X	X	7	3
	Arrastrada	Lectura lenta, pausada o silábica.	X		X		X		X	X		X	X		X	X		X	X		X	X	4	5
		Reitera las primeras sílabas de la palabra	X		X		X		X	X		X	X		X	X		X	X		X	X	4	5

Para el análisis de los resultados obtenidos los participantes se rotulan con la letra E (estudiante) seguido del número correspondiente, de 1 a 10; esta identificación se hace de igual manera en la rejilla de la escritura, de tal manera que luego se puedan cotejar los resultados de un mismo estudiante en las dos habilidades comunicativas.

Es así como los participantes: E1, E2, E3, E6, E7, E8 ,E9 modulación de manera entre cortada, haciendo pausas inadecuadas y cambian de ritmo de lectura en un mismo texto, es decir, que en el 70% de los estudiantes predomina la lectura disrítica; que de acuerdo con autores como Garcia y Quintanal (2000), una de las dificultades en la lectura, tiene que ver con la omisión de palabras y una práctica lectora a veces muy rápida y otras demasiado entrecortada, los cuales manifiestan que estas falencias pueden estar asociadas a factores como falta de agudeza visual, practicas pedagógicas inadecuadas , falta de interacción con algunos términos no muy comunes, y en la mayoría de los casos, los autores consideran que pueden provenir de antecedentes relacionados con la escritura,la práctica del lenguaje y el desarrollo del habla.

El análisis anterior arroja un porcentaje significativamente alto, lo que indicó priorizar este elemento al momento de diseñar las actividades de intervención a través del juego didáctico.

Del mismo modo, es característica relevante en E1, E5, E6, E7, E8, de los 10 niños y niñas población muestra es constante la repetición de las primeras sílabas de las palabras al realizar la lectura, precisamente el 50% de los participantes, presentan dificultades en la práctica lectora.

En consecuencia, los marcados errores en este último análisis, dan pie para ubicar a los sujetos en los niveles de una lectura arrastrada, que desde el punto de vista conceptual, autores como Quintanal y Garcia (2000), la definen que emerge por dificultades en la percepción global, que impide obtener correctamente el conjunto de la lectura en un determinado texto completo, por consiguiente, si el niño o niña no logra superar lo expuesto, no es posible conseguir un acercamiento al mismo y mucho menos hacer una comprensión adecuada; razón por la cual los autores disponen que dichos acontecimientos, pueden estar sujetos a problemas para procesar los contenidos en voz alta, dificultad en la pronunciación al hacer uso constante de algunos términos. Así mismo, ellos consideran que sumado a esto pueden estar otros factores como el nerviosismo, inquietud, frustración, manifestaciones que también pueden estar ligadas a la conducta del niño. Situación, que de acuerdo con los propósitos de los autores conlleva a promover dentro del quehacer pedagógico un contexto con animación, dirigido hacia las prácticas de enseñanza en cuanto a la lectura, del mismo modo, minimicen el desinterés y las dependencias del contexto, considerados también, como posibles causantes de una lectura arrastrada.

Finalmente, el análisis hecho a la lectura a través del uso de elementos tecnológicos, mediante los audios y con la observación participante como elemento de seguimiento y análisis a los resultados obtenidos, el grupo investigador pudo concluir al respecto, que: el 70% de los

niños y niñas de la población muestra de estudio, hacen uso de una lectura disrítica, específicamente por las dificultades presentadas en sus prácticas lectoras, fundamentalmente, al momento de leer, haciendo una lectura entrecortada con omisión de términos y cambio de unos por otros. Igualmente, otra falencia de gran importancia dentro de la misma, tiene relación con la lectura arrastrada, demostrada en la mitad de los estudiantes al leer de forma pausada, lenta y silábica; seguido de los que en un mismo porcentaje, muestran en su práctica lectora reiteradas sílabas al inicio de una palabra.

Actividad diagnóstica 2: Creando mi propio cuento.

Las autoras de esta investigación dieron explicación general acerca de la narración, como forma de expresar deseos, sentimientos, emociones y experiencias, pero que se deben tener en cuenta unos pasos al momento de hacer una narración llevando una secuencia lógica para que tenga una adecuada estructura, como también emplear muy bien los elementos de la escritura: los signos de puntuación, la caligrafía, el uso de las mayúsculas.

En seguida se motivó a la escritura de una narración sobre algo que les haya gustado vivir o una experiencia tenida en algún paseo, fiesta familiar o algún evento del que haya sido partícipe.

A continuación, se pueden apreciar las composiciones realizadas con su respectiva revisión, en la cual se emplearon los colores azul y verde para la identificación de falencias en ortografía inventada y disortografía, respectivamente:

ESCRITURA		Ortografía Inventada
		Disortografía

Contiguo al material revisado se adjunta la rejilla con los resultados obtenidos en el diagnóstico de la escritura, los cuales son la base para el análisis y el informe diagnóstico.

1

Grado: Tercero

Me invento y escribo un cuento en la escuela con mis amigos juego en la obra del teatro y cuando me toca ir a clases voy y disfruto solo por que yo se que puedo y disfruto muchas cosas y pensando para ser un gran escritor en la vida y cuando pienso y escribo lo que me gusta a ver tareas virtuales y presenciales que son un día muy importante.

2

Martes, 31 de agosto del 2021

Nombre: Juan Diego Luis Bastidas

Grado: 3º

Tomas y Susana

habia una vez un niño llamado tomas y su abuelo siempre de la escuela y cuando el llega a la casa no encuentra a nadie en su casa cuando en el daño nada en la cocina nada en la sala nada en las piezas nada Pero cuando mio a su abuela grito de la alegria que era su cumpleaños porque el era un buen estudiante Abria los regalos y ahí uno de ellos regalo me regalo una muy grande de chocolate como regalo estaba pero cuando abria me dio miedo que era un fanto y le puso un nombre Simba y entonces se comieron la tarta y durmieron juntos todos los días para siempre y

fin

3

Miércoles 1 de septiembre del 2021
Durán, Edo. de Bolívar

Abienaba tre marmaritos y un lobo
A lo un lobo y tres marmaritos y los tres marmaritos tenían una casa
entonces un marmarito tenía una casa de paja y otro de madera y otro de ladrillos y cuando el lobo y los tres marmaritos y la casa de paja de ladrillos el lobo la de paja y el marmarito corria por ahí y cuando la casa del marmarito de madera y el lobo roba y la casa de ladrillos la casa de ladrillos y los marmaritos corrieron a la casa de ladrillos y el lobo roba y la casa no de ladrillos

4

Martes, 31 de agosto del 2021

Grado:

Me invento y escribo un cuento.

Arriavanes una niña llamada Evelyn era le gusta ir al parque y un día ya se cae y se cae muy duro en el codo y le duele el codo y era un revisor lo miro y lo temio mucho y se fue a casa y ese día le apli con una inyección y se curó mala y le dio dolor de cabeza y tos fin.

5

Martes, 31 de agosto del 2021.

Grado: Grado Tercero

Me invento y escribo un cuento.

Los tres cerditos unos tres cerditos estaban teniendo una idea un cerdito teníamos que comprar los tres se fueron de la casa los tres estaban haciendo sus casas terminada después se puso a fuera.

Fin

6

Lunes, 30 de del 2021

Nombre: Yago 3-1

es un cuento o una fábula inventada.

La Fábula

es un tipo de animales caballos vacas, cerdos, gallinas y patos y un leónes, y fan bien las fábulas, que la fábula y la escuela es linda y estudiosa con mis amigos y la profesora y los animales y illo Ale.

<p>Martes, 31 de agosto del 2021</p> <p style="text-align: right;">7</p> <p>Grado: 3/1 Me invento y escribo un cuento.</p> <p>La escuela un día en mi casa preparado para ir a la escuela y fui a la escuela están mis amigos y profe está y igual y divertida con mis amigos y las demás clases y amigos y la naturaleza y son, ser lito, caballo, gallinas, abejas, abejas, y llo y mis amigos y la profesoras y la fauna y clavo el arcavis y sus colares azul, rojo, naranja, morado amarillo, verde, rosa, y el me dio ambiente el agua, el sol, y la luz, y la tierra, y soy Alejo y mis amigos y mi profe solo y mamá, mi papa, mi hermano, y mis abuelos y mi tía y Fin.</p>	<p>Miércoles, 1 de septiembre del 2021.</p> <p style="text-align: right;">8</p> <p>Grado: 3/1 Me invento un cuento y lo escribo</p> <p>La Princesa y el Príncipe</p> <p>las princesas de disney hay una vez una vez un día llamada Mariana ella le gustaba las princesas de disney y ella le de sus asus papás ellos le daban que no pero sego había y de regalo le dieron el paseo a</p>
<p>Miércoles, 1 de Septiembre del 2021</p> <p style="text-align: right;">9</p> <p>Grado: 3/1 Me invento un cuento y lo escribo:</p> <p>Avia una vez una niña llamada Mariana a ella le gusta ir a patinar esa noche iba a dormir y avia escuchado un ruido. ✗</p>	<p>Miércoles 1, de septiembre del 2021</p> <p style="text-align: right;">10</p> <p>Grado: 3/1</p> <p>Fauna de animales</p> <p>En un solecito a vion muchos animales y son el elefante, leon, jirafa, vaca, caballo, perezoso, y ves, cebras, papotama, y abejas y llo y mis amigos los estaban viendo los pero bimos la flora a lo lejos y fuimos a ver la flora y luego fuimos a ver los osos, y bimos al oso polar y el oso panda oso pardo y nos fuimos a la escuela y la profe nos fuimos a la casa y Fin.</p>

Ilustración 9

Actividad diagnóstica de escritura/Creando mi propio cuento.

Tabla 15

Fase diagnóstica de la escritura

FASE DE DIAGNÓSTICO																								
CATEGORIA	SUBCATEGORIA	DESCRIPTOR	ESTUDIANTES																TOTAL					
			1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		SI	NO
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO				
Escritura	Disortografía	Omite letras o sílabas.	X			X	X		X		X		X		X		X		X		X	4	6	
		Carece de amplitud semántica, escasas palabras.	X			X	X		X		X		X		X		X		X		X	7	3	
		Presenta fallas ortográficas	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	10	0	
	Coherencia y cohesión	Presenta dificultad para expresar una idea por escrito.	X			X	X		X		X		X		X		X		X		X	9	1	
		La estructura textual es muy sencilla para su nivel.	X		X			X	X		X		X		X		X		X		X	9	1	
		Las frases son incoherentes.	X			X		X		X		X		X		X		X		X		X	5	5
	Ortografía inventada	Omite signos de puntuación.	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	10	0	
		Utiliza incorrectamente los grafemas	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	6	4	
		Sustituye una letra por otra		X	X			X	X			X	X			X	X			X	X	4	6	
		Usa inadecuadamente las letras mayúsculas	X		X			X		X		X		X		X		X		X		X	6	4

Mediante la revisión y verificación de los indicadores planteados en la rejilla, se logró identificar que en lo que respecta a la escritura, se puede concluir que:

De los estudiantes tomados como población muestra, se evidencia al hacer la revisión de los textos escritos para identificar la omisión de signos de puntuación; que es característica común en los 10 estudiantes, como también los mismos, presentan fallas ortográficas que se resaltan especialmente en los términos que comienzan por la letra (h), (colocar ejemplos) del mismo se les dificulta el uso de la regla ortográfica, donde antes de (p) y (b) en una palabra se escribe con (m), al mismo tiempo (c) y (s). Así mismo, les cuesta puntualizar la tilde en vocablos con acento ortográfico. Otro aspecto importante dentro del análisis realizado, están E1, E2, E4, E6, E7 y E8, que corresponde a 6 de los 10 estudiantes que hacen uso inadecuado de letras mayúsculas, especialmente al iniciar un párrafo o después de un punto, como también; E1, E3, E4 y E5, omiten letras o sílabas al realizar un escrito; mas exactamente al unir una idea con otras,

dificultad manifestada al hacer uso inadecuado los artículos o conectores, Todas estas falencias están contempladas como ortografía inventada.

Los anteriores hallazgos con respecto a la disortografía, permiten estar de acuerdo con García (1989), quien infiere que este trastorno hace referencia específicamente a la escritura como un “conjunto de errores que afecta a la palabra y no a su trazado o grafía”. A este enunciado, cabe dar relevancia puesto que el autor plantea que la disortografía es un proceso evolutivo que se va superando por niveles una vez se vaya desarrollando el aprendizaje que le permita acentuar paulatimamente en los procesos básicos de ortografía. En ese mismo orden de ideas, autores como Ferreiro y Teberosky (1979), consideran que la ortografía inventada es una situación que puede conllevar bastante tiempo al niño, puesto que depende de la interacción y de la asimilación tanto de reglas ortográficas como la interiorización de elementos o términos presentes dentro de su contexto.

Así mismo, se verificó que de los 10 estudiantes sujetos de estudio, 9 tienen dificultades en la estructura textual y lo hacen de forma sencilla, para su nivel como vemos en el siguiente caso (escribir ejemplo). Continuando con el análisis, en cuanto a la carencia de amplitud semántica, escasas de palabras al producir un texto se encuentran E1, E4, E5, E6, E7, E8, E9, correspondiente a 7 de los 10 estudiantes intervenidos. Del mismo modo, referente a frases incoherentes se evidencia que en E1, E5, E6, E7 y E8, no se logra entender lo que quieren expresar. Por consiguiente, estas falencias detectadas corresponden a la subcategoría planteada como coherencia y cohesión, normatividad dentro de un texto escrito. Estas manifestaciones entran a estar de acuerdo con los argumentos que plantea Reyes (2016), cuando deduce que dicho trastorno cohibe al niño, así este tenga clara la imagen o el término, al momento de plasmarlo, expresando y representando su idea en un papel de forma escrita, tiene problemas, que pueden

ser causados por frustración al expresarse o comunicarse escribiendo. Añadido a esto, pueden estar otros factores como una motricidad deficiente, desconocimiento del significado de las palabras o dificultad para recordar letras.

En el caso de los estudiantes que sustituyen una letra por otra, se puede inferir que en E1, E4, E8, y E9, persiste este trastorno, identificado a través de la observación realizada, donde se puede apreciar que los estudiantes no se percatan de revisar la forma como escriben algunos términos.

En lo que tiene que ver con la escritura en los niños y niñas del grado tercero correspondientes a la muestra, en la disortografía, presentan una dificultad que de manera clara y más específicamente, es que todos los estudiantes de la prueba, tienen fallas ortográficas, además de que carecen de amplitud semántica y escasas palabras.

Otras de las dificultades encontradas dentro del hábito escritor, tiene que ver con la coherencia y cohesión, que se manifiesta en dos aspectos fundamentales: presentan dificultad al expresar una idea por escrito, prácticamente en un 90% y su estructura textual es muy sencilla para su nivel. Lo que permite deducir que más del 90% tienen un problema de coherencia y cohesión. (escribir ejemplo)

Finalmente, la ortografía inventada es una de las dificultades mas evidentes, debido a la omisión de signos de puntuación, además de que los estudiantes utilizan incorrectamente los grafemas y las letras mayúsculas.

Para finalizar en torno al análisis de la escritura, los resultados obtenidos en esta fase diagnóstica son el punto de partida para determinar las acciones de intervención en cuanto a la didáctica de la lectura y la escritura. Estas acciones deben facilitar el fortalecimiento de los

procesos de lectura y escritura y coadyugar a que se desinhiban los educandos, potenciando su seguridad en el desarrollo de las habilidades comunicativas.

4.9.2. Diseño de actividades mediadas por juegos didácticos

Ideando actividades didácticas, la estrategia vamos consolidando.

Una vez identificadas las falencias en la lectura y escritura se procedió a planificar actividades encaminadas a fortalecer estas habilidades comunicativas, atendiendo a las necesidades específicas, las cuales se consolidan en la estrategia metodológica: la lectura y escritura con los juegos didácticos es toda una aventura, en la que se presentan las acciones y los medios seleccionados, acordes con los gustos y características de los estudiantes, propendiendo así, por el alcance de los objetivos planteados en este ejercicio investigativo.

Para el diseño de las actividades se tiene en cuenta las subcategorías que fundamentan los hallazgos encontrados en el diagnóstico, referidas al análisis de los elementos a ser fortalecidos en el proceso de lectura y escritura, en correspondencia a las dificultades detectadas. Por consiguiente, los ejercicios lúdicos fueron diseñados en un paso a paso que permitió mostrar el nivel de mejora que van adquiriendo los estudiantes de la prueba.

Las actividades concretadas para la intervención se sintetizan a continuación, y se presentan de manera específica en el capítulo 5 correspondiente a la propuesta pedagógica.

Entre las actividades diseñadas está la bolsa misteriosa, adaptada al nombre de ***“la bolsa mágica”*** por el grupo de investigación; planteada para fortalecer las dificultades de la lectura disrítica como didáctica que contribuye en los niños o niñas a establecer un vínculo con términos que están estructurados con algún grado de dificultad en su pronunciación. La mencionada actividad se fundamenta desde los planteamientos de Montessori y Bañeres (2008), quienes la proponen como un juego importante que tiene la capacidad de incentivar la

imaginación, mejorar el vocabulario, facilitando la asimilación de términos y la apropiación a su léxico; así mismo, se establece como una herramienta lúdica en la medida que despierta la curiosidad como el principal motor del aprendizaje y que según los autores consigue estimular el interés por aprender a través de la paciencia y el respeto hacia el otro para poder participar.

En este mismo orden, se realizó a modo de ejercicio didáctico, **“a ritmo de karaoke”**. Estrategia implementada para contribuir en las falencias correspondientes a la lectura arrastrada. Cuyo propósito se fundamentó en el uso de la música a través de la canción, proporcionando a los niños y niñas la facilidad de asimilar de forma más activa la apropiación de la lectura. Dicho ejercicio se articula con los planteamientos de Garcia (2014) quien considera la importancia de la música para el desarrollo integral; del mismo modo como un medio didáctico en el aula que fomenta el aprendizaje en los niños y niñas de forma diferente a lo tradicional; puesto que también se considera como un elemento de construcción del conocimiento; que visto desde otro punto de vista es consecuente con los planteamientos de Piaget cuando hace mención al juego como la forma de pensar y actuar y por consiguiente lo contempla como un conocimiento musical que debe impartirse en los contextos educativos a través del desarrollo creativo sobre el propio ambiente de los participantes y por ende el desarrollo de la inteligencia en la medida en que el individuo se socialice con la melodía.

Otro elemento diseñado se basó en el juego denominado **“mi mundo de palabras”** recreado dentro de la investigación como mi mundo ortográfico. Dicho elemento estructurado desde la perspectiva de la didáctica hacia el fortalecimiento las debilidades contempladas como disortografía; esto una vez el estudiante apropie la escritura de términos adecuadamente. Para tal fin se enfocó gracias a los planteamientos de Trujillo (2014) que considera este recurso como estrategia educativa que facilita aprender vocabulario de modo lúdico, conllevando a los

participantes a tener una ideal concentración, dependiendo de los escenarios en que se encuentre y en los que pueda trabajar para enriquecer su vocabulario de acuerdo a un tema determinado. El autor considera que la estrategia apunta a fortalecer los procesos de escritura y lectura desde la creatividad; más deja en claro que no se puede ver como una exigencia para encontrar una respuesta, sino que por el contrario les facilita a los niños y niñas la elaboración con sus propias palabras de construcciones al hacer parte ésta de unas posibles soluciones en una determinada problemática de lenguaje.

Continuando con el diseño, se elaboró “*la ruleta interactiva*”, como juego didáctico que generó importancia dentro del hábito lector y escritor facilitando la libre participación, la motivación y el interés en los educandos hacia la práctica lectora y expresiva; como elemento que fortalece el quehacer docente desde la didáctica. Apreciaciones que son consecuentes con los planteamientos de Ramos (2010) quien considera que la intercomunicación a través del juego promueve la experimentación y provoca situaciones de comunicación entre los miembros del grupo al hacerse de forma lúdica y emotiva en los participantes. Es así, como este material se convierte como algo novedoso, llamativo y formativo que contribuye como medio didáctico para el docente; una vez, éste interactúe directamente con los estudiantes y aporte a los procesos de enseñanza y aprendizaje por la flexibilidad, mayor participación de los estudiantes y su fácil adaptación a un determinado tema. Por consiguiente el autor considera que fortalece una determinada área del conocimiento, una vez el participante logra captar la atención, la participación de todos y la fácil expresión de conocimiento de forma espontánea, libre, activa y una mayor concentración en la participación para poder dar respuesta.

Dando secuencia al deseo de generar otros ambientes en cuanto a la lectura y escritura se trabajó el juego del “*stop*”; como una actividad lúdica en aras de fortalecer el aprendizaje a través del juego, ejercicio denominado por el grupo investigativo el que piensa gana.

Esta herramienta didáctica que desde la parte del aprendizaje es considerado como dinámica puesto que le promovió a los estudiantes la facilidad para aprender a escribir con agilidad mental, aumento de su vocabulario, mayor concentración y velocidad; sin desconocer lo dinámico, lo libre y lo espontaneo hacia la construcción de una mejor redacción, alimentando una mejora en la escritura, lectura y ortografía. Para mayor confianza se retoman los argumentos de Huizinga (1976), quien infiere que el juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados según reglas libremente aceptadas y acompañadas de sentimientos de tensión, de alegría o de la conciencia.

Siguiendo el orden de las estrategias diseñadas, se hace referencia al juego del tablero que habla, como medio enfocado hacia el fomento de un nuevo aprendizaje significativo expresado a través de la cohesión y coherencia, en la medida en que el estudiante lo logre interiorizar, reflejado a través de la construcción de un determinado texto de acuerdo a su nivel. Expresado en los términos de Mena (1997), como el “tablero de juego” definiéndolo como un instrumento de la didáctica que se utiliza dentro del desarrollo del proceso pedagógico para trabajar una determinada temática y fortalecer las habilidades tanto en la comprensión lectora como en el hábito escritor de los participantes. Dicho del mismo modo, en los términos de Vigotski y Ausubel como ese determinado aprendizaje que se adquiere a través del juego como aporte fundamental a los procesos de conocimiento en los niños y niñas a través de compartir, negociar, resolver conflictos además de contribuir a la capacidad de sentar bases de la lectura y la escritura como medios de un conocimiento adquirido a través del juego significativo.

Finalmente se concluye con la elaboración de el juego *¿Quién soy yo?*, cuya finalidad es fortalecer la ortografía inventada a través de la construcción de un texto correspondiente a “*mi autobiografía*”, actividad que permitirá evidenciar los niveles alcanzados por los educandos en el contexto lector y escritor. Para ello, se tiene en cuenta argumentos de autores como Cassany (1999) y Montessori (1909), la definen como una estrategia que permite desde la parte funcional de la escritura asumir un estilo comunicativo, gramático e integral, promoviendo destrezas que fortalezcan los procesos, contenidos y priorizando el uso de la lectura y la escritura en un proceso significativo.

Lo anterior amerita involucrar a los niños y las niñas en actividades, ya sea en espacios académicos o en otro tipo de eventos, en los que se aborde la lectura oral, motivándoles y planteándoles retos que los lleven a mejorar.

Para ello, deben plantearse talleres en procura de la ejercitación de las pausas acorde con los signos de puntuación, el manejo de la respiración, la vocalización y la práctica de antecederse mentalmente a la emisión oral de la palabra, frase u oración, lo que les permita ejercitarse en la lectura de corrido. Las actividades diseñadas para fortalecer el hábito lector se enfocaron desde juegos didácticos cuyo contenido estaba direccionado a aumentar el vocabulario, desarrollar un mejor lenguaje, mejorar la ortografía y del mismo modo transmitir ideas, opiniones como instrumento importante del proceso de comunicación de los niños y niñas que los ubique dentro de un mejor nivel en cuanto a la práctica lectora.

En este sentido es importante que se programen espacios de lectura permanente, desde todas las áreas académicas, de esta manera no solo se atiende a esta necesidad de manera colectiva, sino que se genera hábito lector en el estudiante. Una manera de lograrlo es establecer tiempos de lectura como requisito para iniciar o cerrar cada clase, recurriendo a textos breves

acerca de temas de interés, de actualidad o de cultura general relacionados con los elementos que se estén trabajando.

Estos dos elementos; tanto la lectura como la escritura son de apremiante atención, ya que afecta la comunicación asertiva al momento de plasmar una idea, pues se cambia el sentido y la intención de lo que se quiere transmitir. Por lo anterior, las actividades desarrolladas con los niños y niñas didácticamente se concentraron en un primer nivel; siendo la apropiación, la interacción, la asimilación de la escritura de términos desconocidos, uno de los factores a mejorar. Desde otro nivel se realizan ejercicios para reforzar la fluidez en la escritura, entonación, la modulación, la ortografía, la memorización, la redacción y la expresión oral y corporal.

4.9.3. Descripción del desarrollo de actividades de lectura y escritura mediante juegos didácticos.

Didácticamente jugando, lectura y escritura vamos mejorando

En esta etapa se desarrollaron los juegos didácticos planteados en la fase anterior, desde los cuales se promovió la motivación recurriendo a la necesidad de fortalecer el proceso de lectura y escritura de manera espontánea, con seguridad y brindando la oportunidad de emprender acciones que permitan su fortalecimiento.

La realización de las actividades tuvo lugar en los espacios académicos correspondientes a las horas de lengua castellana en el grado tercero de la Institución Educativa Pedro Vicente Abadía, con un tiempo promedio de 2 horas por cada actividad.

A continuación, se presentan los registros de las observaciones hechas durante la aplicación de las actividades, con la participación de los 10 estudiantes, población muestra.

En el desarrollo de la implementación real de las estrategias didácticas, el grupo investigativo se encontró con diferentes situaciones en el transcurso del procedimiento. Como primera medida se implementa ejercicios lúdicos a través del juego encaminados hacia la apropiación e interiorización de términos de no fácil pronunciación; ejercicios que estuvieron diseñados en aras de fortalecer la lectura disrítica que presentaban los estudiantes. Cabe mencionar, que los tiempos establecidos para el desarrollo de dichos juegos, estuvieron acordes al contexto, sin embargo, se pudo observar que para un pequeño número de niños y niñas, no fueron motivantes algunas de las actividades; más específicamente en el juego del stop, expresando su descontento con poca participación. La anterior situación conllevó a replantear la estrategia; teniendo en cuenta el propósito que se pretendía alcanzar en la presente investigación.

A partir de los impases que se presentaron en la primera parte de la implementación, se establecieron otras actividades alternas cuyo diseño estaba enfocado en fortalecer las falencias detectadas en la práctica lectora (lectura arrastrada) y en el campo de la escritura (ortografía inventada), por consiguiente la estrategia desarrollada dio respuesta a la participación de forma libre, dinámica, didáctica, entre ellas: la bolsa mágica, karaoke, , la ruleta, el tablero que habla, la autobiografía; estrategias que permitieron observar y describir de manera clara, la respuesta dada por el grupo de estudio, quienes durante el desarrollo de los tiempos establecidos y los contextos seleccionados para las anteriores, se involucraron con mayor participación, disposición, gusto y apropiación de los propósitos planteados a través de la ejecución de la actividades. Por otra parte, no se puede desconocer que en el desarrollo de esta segunda etapa de implementación, hubo la necesidad de extender los tiempos establecidos para llevar a cabo algunos juegos, como es el caso del karaoke y la ruleta interactiva, los cuales requirieron de mayor tiempo; ésto dado, en primera instancia por la logística del contexto y las condiciones que

manifestaron los participantes (mayor motivación). Haciendo la aclaración, que surgieron inconvenientes al inicio del juego de la ruleta interactiva, debido a que algunos de los integrantes se mostraron apáticos, temerosos, cohibidos de alguna manera; miedos y temores que en la medida en que fue evolucionando el juego, evidentemente se logró observar que superaron dicha dificultad.

Sumado a esto, se le da importancia a una de las actividades de mayor relevancia como lo es la ruleta interactiva, herramienta didáctica que con su resultado logró sorprender al grupo investigativo, una vez se evidenció en los participantes un aprendizaje significativo, reflejado en la agilidad que asume el grupo para apropiarse del texto, interiorizarlo y la fluidez con que lo interpreta.

Es importante destacar como la participación y la apropiación de los juegos didácticos por parte del muestreo se lleva a cabo de forma ascendente y acertiva; sin dejar de mencionar que durante el transcurso del proceso investigativo, este se ve enfrentado a situaciones no antes previstas; como es el caso de los ambientes y los contextos, caracterizando el campo abierto uno de los mayores recursos que promueve la participación de los niños y niñas en los diferentes juegos llevados a cabo, adquiriendo como característica significativa en la población participante el agrado con aquellos juegos donde el liderazgo, la expresión corporal, la competitividad y el juego de reglas, jugaron un papel importante como lo es el caso del tablero que habla, una de las actividades con mayor respuesta positiva.

Para finalizar, las actividades implementadas a través de juegos didácticos se llevaron a cabo desde la búsqueda de un mejor acercamiento hacia la lectura y la escritura, acontecimiento evidenciado en el transcurso de las estrategias aplicadas y asimiladas por los 10 estudiantes, de la población muestra de estudio, quienes manifestaron su apropiación, la asimilación y la

interacción de éstas, como herramientas didácticas que les facilitó un mejor desenvolvimiento para realizar sus hábitos lectoras y adquirir elementos prácticos en cuanto a las formas de escribir. El mencionado proceso trascendió en los estudiantes al convertirse los juegos didácticos en prácticas de enseñanza que a parte de contribuir en la construcción de un aprendizaje significativo, también permitieron demostrar las habilidades de los niños y niñas desde otros ámbitos. Entre los alcances a destacar, logrados a través de la implementación de los ejercicios lúdicos, se hizo referencia a las diferentes disciplinas establecidas que propiciaron un proceso de cambio, trabajado desde un enfoque más formativo, acertado, abierto, recíproco; que dio espacio para ejercer el trabajo cooperativo y continuo. Del mismo modo, se hace incapié en la retroalimentación de contextos; como fue el caso de la convivencia, expresión corporal, contextualización de los ambientes (social, educativo), expresados en las palabras de los participantes, quienes en sus consideraciones argumentan sentimientos, gustos, emociones, afianzamiento de valores y pérdida de temores; vistos éstos como elementos considerados anteriormente de poca importancia, pero que sin duda alguna juegan un papel importante en cualquier proceso de construcción de conocimientos.

4.9.4. Evaluación de la estrategia.

Comparando resultados falencias vamos superando

Esta fase comprende la información acerca de la reflexión y los resultados alcanzados en el transcurso de la investigación. Dentro de este espacio se realizó el análisis del diagnóstico de las dificultades presentadas, en los procesos de lectura y escritura en el grado tercero, confrontados con los hallazgos encontrados a lo largo del desarrollo del proceso investigativo a través de la observación participante, conllevando a la reflexión de la pertinencia que en

relación, con la lectura y escritura, tienen los ámbitos socioculturales, conceptuales, teóricos y pedagógicos en los que se dinamizan los procesos educativos del grupo intervenido.

Dando continuidad al proceso de evaluación se tomaron los resultados obtenidos en el diagnóstico y se ubicaron dentro de unas subcategorías como aporte teórico al fundamento de las falencias detectadas con respecto a la lectura y la escritura. Es de este modo, como se categorizan las debilidades encontradas y se pasan a ubicar en unos determinados niveles de aprendizaje; lo anterior se consigue gracias a la ayuda de las dos rejillas que permitieron establecer los hallazgos, tabularlos y obtener un indicador sobre las dificultades más relevantes en el ámbito lector y escritor. Cabe mencionar que al inicio del diagnóstico, se utilizaron algunos instrumentos para recolectar la información, los cuales no proporcionaron los datos suficientes para la elaboración de un diagnóstico confiable, lo que conllevó a la implementación de otros instrumentos, como es el caso de la rejillas.

Con respecto al diseño de las estrategias lúdicas, se planteó el desarrollo de unas actividades, basadas en una categorización de juegos didácticos que buscaron motivar y despertar la atención y el interés en los educandos; por consiguiente se hizo necesario hacer un estudio minucioso de las actividades a diseñar, puesto que dicho contenido debía de alguna manera responder a las falencias detectadas en el diagnóstico. Es así, que en aras de fortalecer el proceso tanto en la lectura como en la escritura; siendo el juego didáctico la base fundamental de dicho ejercicio como herramienta dinamizadora en el refuerzo de habilidades en el ámbito lector y escritor, referenciado por Huizinga (2000), quien define el juego “ como la esencia que permite la construcción de un aprendizaje en la medida en que el participante se va acordando de lo experimentado de manera libre, con sentimiento de alegría y le da forma a su propia existencia; de tal modo, se entiende que lo lúdico es un impulso vinculado a la creación

(p.13), el grupo investigativo se ve en la necesidad de replantear algunas de las estrategias diseñadas, para dar ejecución al objetivo propuesto en esta etapa, concerniente a elaborar estrategias didácticas que permitan el fortalecimiento en el ámbito escritor y lector. De esta forma el diseño contribuyó en las dificultades establecidas dentro del planteamiento del problema.

Otro aspecto a evaluar fue la “implementación de los juegos didácticos en la lectura y escritura para despertar el interés y la motivación en los estudiantes del grado tercero” y por ende fortalecer el aprendizaje en este ámbito. Sobre este aspecto, se puede inferir que el desarrollo y aplicación de los juegos didácticos, se lograron llevar a cabo de forma pertinente dando importancia a la participación, el gusto, la motivación, la libre expresión, el respeto por el otro, de acuerdo a los intereses de los participantes. Más sin embargo, el mencionado proceso estuvo permeado por algunos impases subsitados al momento que se desarrollaron algunas actividades, más específicamente en la falta de motivación que no se logró en algunos de los participantes al inicio de la ejecución del proceso, como también la ampliación de los tiempos otorgados para las diversas actividades; situación presentada por el acogimiento que los participantes le dieron a unas actividades más que a otras.

Siguiendo con la evaluación de la estrategia aplicada en el proceso de lectura y escritura de los niños y niñas del grado tercero, se da reconocimiento al formato realizado por la autoridad del grupo investigador, diseñado con cinco preguntas abiertas; elemento que ayudó a validar los alcances adquiridos una vez que los participantes dan a conocer sus posturas frente al aprendizaje que consiguieron a través de la implementación de los juegos didácticos; extrayendo de este elemento información valiosa frente a construcción teórica en lectura y escritura, complemento y

Lunes, 30 de del 2021 6

Nombre: Yadei
 Me invento un cuento o una fábula inventada.

La Fábula
 es un tipo de animales (caballos, vacas, cerdos, gallinas y ratos) (personajes)
 y traen bien las fobias, (2005) la fábula y la (escuela) es una historia estudiada con mis amigos y la profesora y los animales (11) Ale.

Jueves 4 de 2021
 Noviembre
 Autografía

Hola mi nombre Diana Estrova Plaza Fiala y tengo 11 años y estudio en la escuela pedro bistrato abalida y viví en el 2011 y estudio con la profesora Abilina Perez y ultimamente viví con Diana Mirey y vivo en el colegio santolula y me gusta el uso compasa y me gusta pintar a la prima y sud de parte fubal y me gusta venir a la escuela por que venga a poder me gusta dibujar y me gusta fábula es el uso y me gusta compasiva.

Martes, 21 de agosto del 2021 7

Grado: 2M
 Me invento un cuento.

La escuela
 un día en mi casa estaba con mi mamá y fui a la escuela y estaba muy feliz y me gusta el inglés y me gusta con mis amigos y las demás cosas y amigos y la profesora y los compañeros, caballo, las niñas, abejas, (11) Ale, amigos de la escuela y la fábula y clase el ejercicio y sus colores azul, rojo, negro y azul de amarillo y verde, rosa y el me dio también el azul del sol de la luz y la tierra y soy Alejo y mis amigos y me gusta salir y me gusta mi mamá (11) Ale.

Jueves 4 de noviembre del 2021
 Autobiografía

Fecha de nacimiento: 31 de febrero del 2021.
 Nombre: Maria Camila Motta Alatorre.

Mi deporte favorito: voleibol.
 Mi país: Panamá.
 Mi comida favorita: Las pizzas.

Qué me gusta hacer: Me gusta pintar, dibujar, cantar, bailar.

Peso: 36 kg.

Mi mejor amigo: Luciano, Maria, Vanessa, y violeta.

Mi escuela se llama: Hermana Josef de calder.

E pasado: 15.

Que me gusta de mi escuela: Que me enseñan con dedicación.

Miércoles, 1 de septiembre del 2021 8

Grado: 3I
 Me invento un cuento y la escuela.

La princesa y el brujo.
 Las princesas de Disney hay una vez una niña llamada Mariana ella le gustaba las princesas de Disney y ella le de su abuela papás ellos le gustan que no pato sega hawda y de lagala le dieron el pasaje a...

Jueves, 4 de noviembre del 2021
 Autobiografía

EDAD: 8
 NAC: en Buga
 Mi Nombre es: Valery Iñanos Martínez

Mi Nombre es Valery Iñanos Martínez N Carrera es ser modelo me llama la atención mucho mi mamá se llama Natalia Iñanos mi comida favorita es lentejas mi deporte favorito es voleibol practico voleibol mi cumpleaños es en abril de 2013 mi signo es tauro mi color favorito es Negro tengo un perro y me gusta me gusta la escuela mi materia favorita es español y matemáticas y inglés mi papá y mi mamá Leticia y heami tengo un pequesimo y un hermano se llama David tiene 4 años me gustan la vacación de covid que me gusta el deporte.

Miércoles, 1 de Septiembre del 2021 9

Grado: 3I
 Me invento un cuento y lo escribo:

Avia una vez una niña llamada Mariana a ella le gusta ir a patinar eso me gusta ir a dormir y avia escuchado un ruido.

Jueves 4 de noviembre del 2021
 Autografía

Nombre: Andres Mauricio

Fecha de nacimiento: 20 de mayo del 2021

Mis papás se llaman Cesar y Irani

Yo tengo 8 años y estoy en grado tercero

Mis hobbies: tocar piano cantar dibujar y jugar videojuegos

Cuando voy a casa grande voy a ser el mejor estudiante del mundo y también voy a seguir estudiando

mi materia favorita es matemáticas

el día más triste fue cuando se murió Tami

Mi comida favorita es spaghetti y pescado

el día más feliz de mi vida es cuando yo me gradué

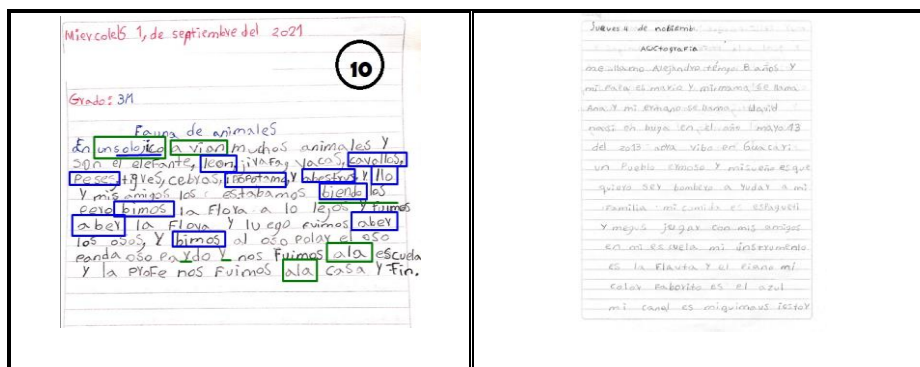


Ilustración 14
Comparación de escritura inicial y final.

FASE DE DIAGNÓSTICO																								
CATEGORIA	SUBCATEGORIA	DESCRIPTOR	ESTUDIANTES																					
			1		2		3		4		5		6		7		8		9		10			
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
TOTAL																								
Escritura	Dortografía	Omite letras o silabas.	X			X	X		X		X		X		X		X		X		X	4	6	
		Carece de amplitud semantica, escasas palabras.	X		X		X	X		X		X		X		X		X		X		X	7	3
		Presenta fallas ortograficas	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	0
	Coherencia y cohesión	Presenta dificultad para expresar una idea por escrito.	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		9	1
		La estructura textual es muy sencilla para su nivel.	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		9	1
		Las frases son incoherentes.	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		5	5
	Ortografía inventada	Omite signos de puntuacion.	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	0
		Utiliza incorrectamente los grafemas.	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		6	4
		Sustituye una letra por otra		X	X			X	X			X	X			X	X			X	X		4	6
		Usa inadecuadamente las letras mayusculas	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		6	4

FASE DE EVALUACIÓN																								
CATEGORIA	SUBCATEGORIA	DESCRIPTOR	ESTUDIANTES																					
			1		2		3		4		5		6		7		8		9		10			
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
TOTAL																								
Escritura	Dortografía	Omite letras o silabas.		X		X		X	X		X		X		X		X		X		X	1	9	
		Carece de amplitud semantica, escasas palabras.		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	3	7
		Presenta fallas ortograficas	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		4	6
	Coherencia y cohesión	Presenta dificultad para expresar una idea por escrito.	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		5	5
		La estructura textual es muy sencilla para su nivel.	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		4	6
		Las frases son incoherentes.		X	X			X	X			X	X			X	X			X	X		2	8
	Ortografía inventada	Omite signos de puntuacion.	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		5	5
		Utiliza incorrectamente los grafemas.		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	2	8
		Sustituye una letra por otra		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	2	8
		Usa inadecuadamente las letras mayusculas	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		1	9

Se puede evidenciar que al inicio de la prueba de intervención, se encontraban los estudiantes en un 90% con dificultades caracterizadas en fallas ortográficas y omisión de signos de puntuación; considerada ésta como una de las falencias mas marcadas dentro del proceso escritor, seguido de un 80% de la población con dificultades en coherencia textual, por otra parte

el uso incorrecto de los grafemas y la escasas de palabras los ubicaban en un grado de dificultad correspondiente al 70%; acontecimiento que al ser intervenido como parte de la finalización de la investigación, a través de una intervención de cierre, arrojó resultados significativos, una vez que las debilidades encontradas al comienzo se superan en un 40 % y 50 % respecto al indicador inicial.

Por consiguiente, se infirió que los juegos didácticos, como actividades lúdicas contribuyeron de forma amena, divertida, libre y placentera, en parte de la superación de las falencias, convirtiéndolas en destrezas y habilidades que ayudaron a la construcción de una mejor estructura del texto u oraciones, ubicación de signos de puntuación, mayor fluidez y cuidados al escribir de manera acorde al deseo de expresión.

Por tal motivo, las actividades desarrolladas son contempladas por los participantes dentro del proceso de evaluación, como espacios que además de promover la superación en un número significativo de las falencias lectoras y escritoras en las que se hallaban ubicados los estudiantes al inicio de la investigación, también permitieron fortalecer, alimentar y despertar el interés hacia el rescate de valores y actitudes al mismo tiempo, dando importancia al respeto por el otro, la escucha, la concentración, el trabajo cooperativo, la retroalimentación entre los integrantes del grupo, el diálogo, el liderazgo y la convivencia escolar; consideradas éstas, como formas que generan un aprendizaje pero que al mismo tiempo despiertan en los estudiantes la seguridad, la motivación y la confianza en sí mismos.

Por consiguiente, el proceso de evaluación sería un referente para tener en cuenta en otras innovaciones implementadas, reconociendo que el mecanismo de evaluación formativa permite identificar varios factores, que en este caso; influyen en los procesos de aprendizaje y que en algunos campos o situaciones no se pueden observar o detectar de manera fácil.

El análisis de la información adquirida a través de los instrumentos referidos anteriormente, herramientas que aportaron distintos hallazgos relacionados con las categorías y subcategorías planteadas al inicio del proceso y las que seguidamente emergieron, y a partir de los cuales se determinan los resultados alcanzados con el desarrollo de la presente investigación.

En consecuencia, se puede deducir que las actividades implementadas a través de juegos didácticos conllevaron a un acercamiento hacia la lectura y la escritura, generando condiciones en los estudiantes de fácil apropiación; una vez que la interacción de los participantes con las actividades y las herramientas didácticas implementadas, favorecieron un mejor desenvolvimiento al realizar sus prácticas lectoras.

Otro de los resultados encontrados durante el análisis del proceso investigativo, es el de dar reconocimiento a la parte motivadora que recibió el grupo de estudio propiciando espacios para observar, seleccionar, interpretar, describir, interactuar y asociar los aprendizajes adquiridos al contexto lector.

Por ende, el diseño de las actividades lúdicas se plantearon desde la perspectiva de proporcionar herramientas didácticas, las cuales contribuyeran a mejorar la escritura; es así, como los estudiantes adquirieron elementos que fortalecieron la capacidad para reconocer las dificultades con que escribían determinados términos, la carencia de amplitud semántica, la capacidad para expresar una idea por escrito, el uso inadecuado de los signos de puntuación; acontecimientos que les impedían ir más allá de escribir una determinada palabra y pasar a un escrito más amplio.

Cabe reconocer, que los juegos didácticos como medios que permitieron el fortalecimiento del ejercicio en la lectura y la escritura, fueron una herramienta práctica, acertada y viable que posibilitó procesos de cambios significativos en la formación de los estudiantes;

dado que como actividad lúdica se convierten al mismo tiempo en recursos educativos, contribuyó a la inclusión, construcción del contexto educativo en un espacio contemplado desde otra perspectiva y el favorecimiento de nuevos ambientes, transformados al mismo tiempo, en espacios que permiten una mirada diferente a la que se tiene con respecto al aula de clase.

5.Conclusiones

A continuación, se dan a conocer las conclusiones que dan respuesta tanto a la pregunta de investigación como a los objetivos planteados de la presente investigación.

Al identificar que el 70% de los niños y niñas del grado tercero presentaban trastornos en lectura y el 90% en escritura, conllevó a planificar actividades para atender a las necesidades específicas a través del uso de los juego didácticos como herramienta metodológica.

La respuesta a la implementación de la estrategia demostró que cada uno de los estudiantes de la muestra, participó del desarrollo de los juegos didácticos, como herramienta de aprendizaje importante para desarrollar habilidades y fortalecer las mismas en el ámbito de la lectura y la escritura.

Las actividades propuestas, dirigidas y evaluadas continuamente, despertaron el interés, la participación, la motivación y la apropiación por parte de la mayoría de los estudiantes de la población sujeto de estudio.

Los juegos didácticos tomaron importancia en el fortalecimiento de lectura y escritura, como eje fundamental de los procesos de enseñanza aprendizaje.

La lectura disrítica, la escritura con disortografía, ortografía inventada y coherencia y cohesión fueron debilidades que se fortalecieron, lo que se evidenció en la confrontación

realizada entre la prueba de inicio y de cierre, lográndose superar en un promedio de un 70%.

Durante todo el proceso de investigación se realizaron los ajustes metodológicos que respondieron a las exigencias de la aplicación de la estrategia, tanto en la utilización de los instrumentos de recolección de la información, como en el diseño de las estrategias didácticas.

La didáctica a través de los juegos, en este proceso investigativo, se convirtió en un instrumento de relevancia en la construcción de conocimiento y en la adquisición de aprendizaje significativo en los niños y niñas del grado tercero.

La implementación de metodologías novedosas generan cambio dentro de los contextos escolares, reconociendo la importancia que posee el trabajo colaborativo que da espacio a crear conciencia y a replantear las prácticas educativas manteniendo disposición hacia la capacitación, innovación y nuevas formas de enseñanza.

El desarrollo de la propuesta conllevó a mejorar los niveles de comprensión lectora y a facilitar el empleo de elementos lingüísticos al momento de realizar composiciones escritas.

6.Recomendaciones

Tomando en cuenta los resultados obtenidos en la investigación y la metodología empleada, se plantean las siguientes recomendaciones:

Desde el inicio de la etapa escolar, los docentes deben promover el hábito y el gusto por la lectura con miras a fortalecer este proceso de manera continua, implementando actividades llamativas que motiven al estudiante.

De igual manera, reconocer en el aula los diversos ritmos de aprendizaje en los educandos, que por consiguiente, deben estar sujetos a unas prácticas de enseñanza innovadoras acompañadas de permanente evaluación que permita acercar al estudiante al proceso lector de una forma menos tradicional y más amena y acertada.

Se recomienda implementar la estrategia diseñada para fortalecer los procesos de lectura y escritura mediados por el uso de recursos didácticos y tecnológicos.

Socializar la experiencia desarrollada en la investigación con los docentes de primaria, la cual está sujeta a adecuaciones y cambios para llevar a la práctica en otros grados y desde otras áreas, ya que el fortalecimiento de las habilidades en el campo lector escritor no solo es tarea de los docentes de lenguaje.

PROPUESTA PEDAGÓGICA	
TÍTULO	<i>La lectura y la escritura, con los juegos didácticos es toda una aventura.</i>
DESCRIPCIÓN	<p><i>La lectura y la escritura, con los juegos didácticos es toda una aventura</i>, es una estrategia pedagógica mediada por el juego didáctico, que surge como resultado del trabajo de investigación: <i>Fortalecimiento de la lectura y escritura en el aprendizaje mediante juegos didácticos en grado tercero de la Institución Educativa Pedro Vicente del Municipio de Guacarí</i>, desde el cual se identificaron deficiencias en las habilidades lectoras y escritoras de 10 estudiantes focalizados para el estudio y análisis de la situación en mención.</p> <p>La propuesta consta de 7 actividades dirigidas a la realización de prácticas lectura y escritura de manera creativa e innovadora acorde con los gustos e intereses de los estudiantes, cada una de ellas desarrollada a través de un juego didáctico.</p> <p>Las categorías de la lectura y escritura, se abordan desde los conceptos planteados por:</p> <p><i>García, Codes & Quintanal (2000):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Lectura disrítmica • Lectura arrastrada <p><i>Ferreiro & Teberosky (1979):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ortografía inventada <p><i>Soutullo (2009):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Disortografía: <p>La implementación de las actividades se llevó a cabo durante 2 horas semanales en el área de lengua castellana dentro del horario de clases previamente asignado al grado 3°.</p> <p>El material didáctico fue diseñado por las docentes integrantes del equipo de investigación y los medios tecnológicos fueron dispuestos por la institución.</p>

JUSTIFICACIÓN	<p>La investigación permitió corroborar que la problemática identificada es común a otros contextos educativos a nivel internacional, nacional y regional, ya que la lectura y la escritura como procesos académicos se atribuyen al área de lenguaje, por ende, durante la educación básica son pocos los espacios que se destinan exclusivamente a la lectura y escritura como elemento fundamental en la construcción del conocimiento desde las otras materias escolares.</p> <p>En respuesta a lo anterior es que nace esta propuesta de intervención, la cual incluye una serie de actividades de lectura y escritura tomando como dinamizador de estas el juego lúdico, partiendo de la premisa de que es una herramienta motivante para los estudiantes, la cual genera otras formas de aprender normas del código escrito para favorecer las habilidades comunicativa.</p> <p>Los procesos de formación integral de los educandos en la actualidad, requieren ser intervenidos desde los intereses y necesidades específicas de los educandos, más aun tratándose de la lectura y la escritura en niños y niñas que aún no perciben la relevancia que estos tienen como elementos fundamentales para acceder al conocimiento, pues son consideradas actividades monótonas y pasivas que poca aceptación tiene por parte de los menores.</p> <p>De ahí la relevancia de recurrir al juego didáctico como la estrategia para generar ambientes agradables que favorezcan el aprendizaje de la lectura y la escritura en los estudiantes y faciliten el quehacer del docente en el aula, donde este como orientador del proceso académico debe ser un agente motivar permanente que garantice la participación en las actividades y la apropiación de los elementos del lenguaje que le permitan mejores niveles de desempeño oral y escrito.</p>
----------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

OBJETIVOS	GENERAL		
	Desarrollar actividades de lectura y escritura mediadas por el juego didáctico con estudiantes del grado tercero de la educación básica, conducentes al fortalecimiento de las habilidades comunicativas como elemento fundamental en la construcción del conocimiento.		
	ESPECÍFICOS		
	Diseñar actividades lúdicas para el desarrollo de la lectura y la escritura.	Desarrollar actividades de motivación y fortalecimiento de la lectura y escritura.	Evaluar el desarrollo de plan de acción y los resultados obtenidos con el desarrollo de las actividades.

BENEFICIARIOS

- El beneficio de esta propuesta se proyecta en tres niveles:
1. Beneficia a 10 niños de grado 3 en la Institución Educativa Pedro Vicente Abadía del municipio San Juan Bautista de Guacarí, en lo que respecta al proceso de aprendizaje de la lectura y la escritura.
 2. Beneficia a 4 docentes en ejercicio, ya que aporta al fortalecimiento de las prácticas pedagógicas.
 3. Beneficia a la Institución Educativa Pedro Vicente Abadía en cuanto al mejoramiento de los índices sintéticos de la calidad educativa al impactar en los resultados de las pruebas externas estandarizadas.

ACTIVIDADES						
N°	NOMBRE	CONTENIDOS	PROPÓSITO	METODOLOGÍA	TIEMPO	RECURSOS
1	La bolsa mágica	Lectura disrítica. Pronunciación. Vocalización. Entonación.	Fortalecer las dificultades de la lectura disrítica como didáctica que contribuye en los niños o niñas a establecer un vínculo con términos que están estructurados con algún grado de dificultad en su pronunciación.	Se diseñan tarjetas, en cada una van escritas diferentes palabras, que son depositadas en una bolsa de donde los estudiantes uno a uno, proceden a sacar una tarjeta. Posteriormente una vez que el estudiante toma la tarjeta en sus manos, procede a leerla en voz alta, la condición en este juego es que solo la pega en el tablero en el momento en que ha hecho una lectura correcta teniendo en cuenta, que son términos que en su estructura llevan algún grado de dificultad en su pronunciación; cuyo propósito es que el estudiante se vaya familiarizando con los determinados términos que se pueda encontrar en un texto. Así sucesivamente, se van pegando las palabras en el tablero, una vez terminada la totalidad, los estudiantes hacen lectura mental, luego la hacen en voz alta y proceden a escribirlas en su cuaderno	2 horas	Cartulina, marcadores, bolsa, tablero, cinta, cuaderno, lapicero.
2	A ritmo de karaoke	Lectura arrastrada. Apropiación de la lectura.	Contribuir a subsanar la lectura arrastrada, mediante el uso de la música siguiendo la letra de una canción, proporcionando a los niños y niñas la facilidad de asimilar de forma más activa la apropiación de la lectura.	En una bolsa se depositan bolas de pin pon, las cuales están marcadas con un número que corresponde a una determina canción. Se seleccionan 5 canciones, a cada una se le asignó un determinado número de acuerdo a la numeración de las bolas de pin pon; una vez escogida por el estudiante se procede a realizar su intervención. Se hace la proyección de la canción correspondiente en el tablero y el estudiante procede a cantarla al ritmo de karaoke siguiendo la letra, concentración y agilidad. Para finalizar, se hace énfasis en los elementos a mejorar como: acentuación, puntuación, vocalización y expresión corporal.	4 horas	Tablero, pin pon, bolsa, marcadores, micrófono, computador, video beam, videos.

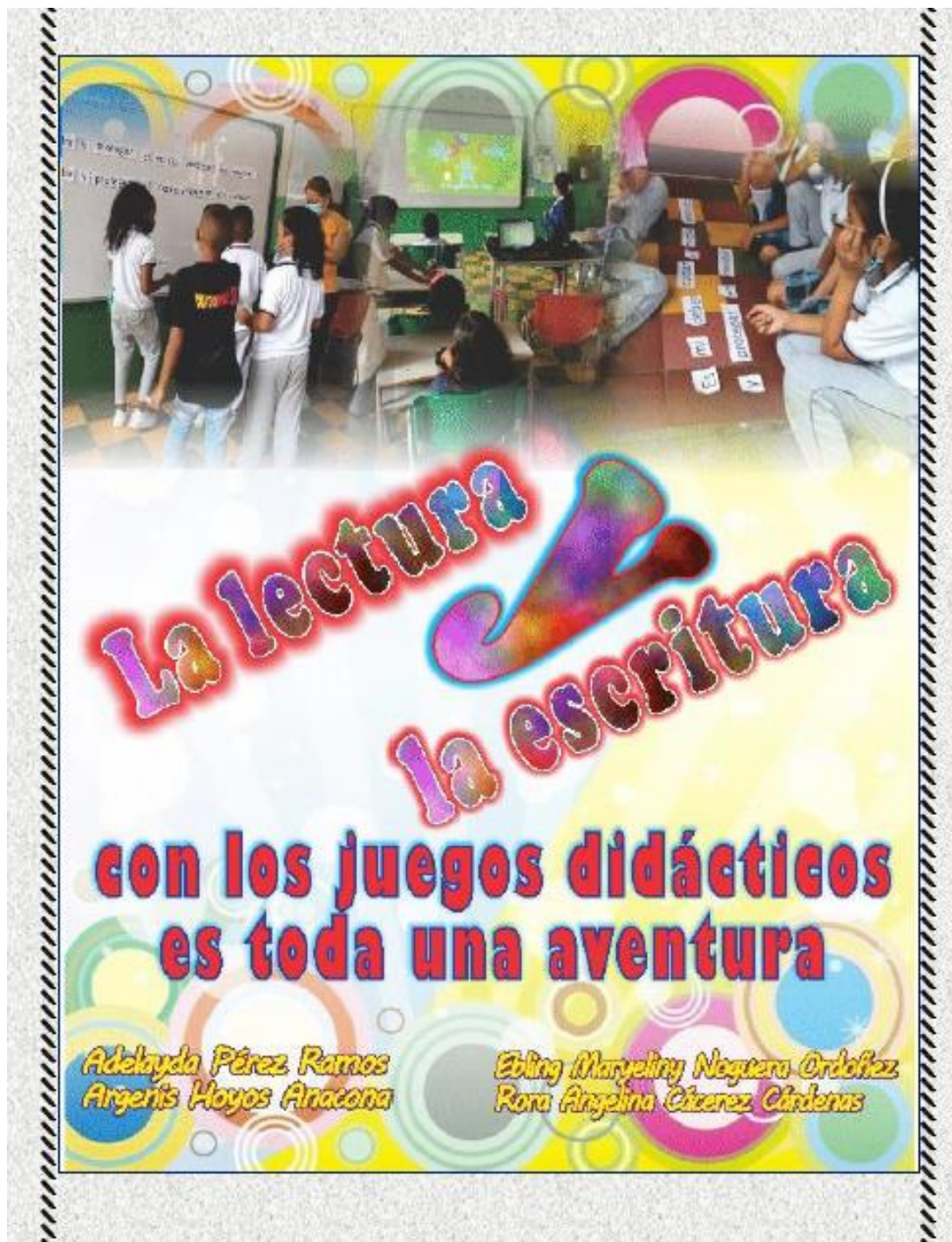
N°	NOMBRE	CONTENIDOS	PROPÓSITO	METODOLOGÍA	TIEMPO	RECURSOS
3	Mi mundo ortográfico	Ortografía. Gramática. Semántica.	Fortalecimiento de las debilidades contempladas como disortografía; contribuye a que el estudiante se apropie la escritura de términos adecuadamente. Facilita aprender vocabulario de modo lúdico y mejora la concentración.	Fichas con imágenes, entre las palabras que las rotulan solo hay una escrita de manera correcta, la cual debe ser identificada por el participante.	3 horas	Tablero. Imágenes, frisos, fotocopias, cinta, marcadores, cuadernos, lápices.
4	Ruleta interactiva.	Lectura oral. Entonación.	Facilitar la libre participación, la motivación y el interés en los educandos hacia la práctica lectora.	A cada participante se le entrega un párrafo con el mismo contenido para todos; la diferencia de la lectura se hace en el momento en que se juega la ruleta y esta indica las acciones que se deben imitar de acuerdo a la expresión corporal con la que debe leer el texto.	3 horas	Juego interactivo, computador, video beam, cuaderno, lapicero, texto fotocopiado.
5	El tablero que habla.	Composición textual Signos de puntuación Signos de entonación	Fortalecer la cohesión y coherencia, a través de la construcción de un texto de acuerdo a su nivel.	Palabras escondidas para formar oraciones que contienen un determinado mensaje.	3 horas	Frisos, marcadores, cartulina de colores, corredores, aula de clase, cinta, zonas verdes.
6	La autobiografía.	Estructura textual narrativa descriptiva.	Fortalecer la ortografía inventada a través de la construcción de un texto autobiográfico como actividad que permite evidenciar los niveles alcanzados por los educandos en el contexto lector y escritor. Para ello, se tiene en cuenta argumentos de autores.	Composición textual que responda a la presunta sobre sí mismo: ¿Quién soy?	2 horas	Hojas de block, cuaderno, lapiceros.

EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO

El registro de los resultados obtenidos con la implementación de propuesta: *La lectura y la escritura, con los juegos didácticos es toda una aventura* se realiza mediante rúbricas en las que se identifican criterios y descriptores para determinar los indicadores alcanzados y las acciones correctivas. También se identifican y clasifican los hallazgos a partir de las anotaciones hechas en el diario de campo.

Con la información anterior se consolidan el análisis descriptivo para determinar el impacto de la intervención pedagógica.

7.Propuesta Pedagógica



La lectura y la escritura con los juegos didácticos es toda una aventura

Página N° 1

Descripción

La lectura y la escritura, con los juegos didácticos es toda una aventura, es una estrategia pedagógica mediada por el juego didáctico, que surge como resultado del trabajo de investigación: Fortalecimiento de la lectura y escritura en el aprendizaje mediante juegos didácticos en grado tercero de la Institución Educativa Pedro Vicente del Municipio de Guacarí, desde el cual se identificaron deficiencias en las habilidades lectoras y escritoras de 10 estudiantes focalizados para el estudio y análisis de la situación en mención.

La propuesta consta de 7 actividades dirigidas a la realización de prácticas lectura y escritura de manera creativa e innovadora acorde con los gustos e intereses de los estudiantes, cada una de ellas desarrollada a través de un juego didáctico.

Las categorías de la lectura y escritura, se abordan desde los conceptos planteados por:

García, Codes & Quintanal (2000):

- Lectura disrímica
- Lectura arrastrada

Ferreiro & Teberosky (1979):

- Ortografía inventada

Soutullo (2009):

- Disortografía:

La implementación de las actividades se llevó a cabo durante 2 horas semanales en el área de lengua castellana dentro del horario de clases previamente asignado al grado 3°.

El material didáctico fue diseñado por las docentes integrantes del equipo de investigación y los medios tecnológicos fueron dispuestos por la institución.



Página N° 2

Justificación

La investigación permitió corroborar que la problemática identificada es común a otros contextos educativos a nivel internacional, nacional y regional, ya que la lectura y la escritura como procesos académicos se atribuyen al área de lenguaje, por ende, durante la educación básica son pocos los espacios que se destinan exclusivamente a la lectura y escritura como elemento fundamental en la construcción del conocimiento desde las otras materias escolares.

En respuesta a lo anterior es que nace esta propuesta de intervención, la cual incluye una serie de actividades de lectura y escritura tomando como dinamizador de estas el juego lúdico, partiendo de la premisa de que es una herramienta motivante para los estudiantes, la cual genera otras formas de aprender normas del código escrito para favorecer las habilidades comunicativa.

Los procesos de formación integral de los educandos en la actualidad, requieren ser intervenidos desde los intereses y necesidades específicas de los educandos, más aun tratándose de la lectura y la escritura en niños y niñas que aún no perciben la relevancia que estos tienen como elementos fundamentales para acceder al conocimiento, pues son consideradas actividades monótonas y pasivas que poca aceptación tiene por parte de los menores.

De ahí la relevancia de recurrir al juego didáctico como la estrategia para generar ambientes agradables que favorezcan el aprendizaje de la lectura y la escritura en los estudiantes y faciliten el quehacer del docente en el aula, donde este como orientador del proceso académico debe ser un agente motivar permanente que garantice la participación en las actividades y la apropiación de los elementos del lenguaje que le permitan mejores niveles de desempeño oral y escrito.

Objetivo General

Objetivos Específicos

Desarrollar actividades de lectura y escritura mediadas por el juego didáctico con estudiantes del grado tercero de la educación básica, conducentes al fortalecimiento de las habilidades comunicativas como elemento fundamental en la construcción del conocimiento.

Diseñar actividades lúdicas para el desarrollo de la lectura y la escritura.	Desarrollar actividades de motivación y fortalecimiento de la lectura y escritura.	Evaluar el desarrollo de plan de acción y los resultados obtenidos con el desarrollo de las actividades.
------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------

La lectura y la escritura con los juegos didácticos es toda una aventura

Página N° 3



LA BOLSA MÁGICA

ACTIVIDAD N° 1

Propósito:
Fortalecer las dificultades de la lectura disrítica como didáctica que contribuye en los niños o niñas a establecer un vínculo con términos que están estructurados con algún grado de dificultad en su pronunciación.

Fundamenta: Montessori y Bañeres (2008)

Juego que tiene la capacidad de incentivar la imaginación, mejorar el vocabulario, facilitando la asimilación de términos y la apropiación a su léxico; consigue estimular el interés por aprender a través de la paciencia y el respeto hacia el otro para poder participar.

Metodología:

Se diseñan tarjetas, en cada una van escritas diferentes palabras, que son depositadas en una bolsa de donde los estudiantes uno a uno, proceden a sacar una tarjeta.

Posteriormente una vez que el estudiante toma la tarjeta en sus manos, procede a leerla en voz alta, la condición en este juego es que solo la pega en el tablero en el momento en que ha hecho una lectura correcta teniendo en cuenta, que son términos que en su estructura llevan algún grado de dificultad en su pronunciación; cuyo propósito es que el estudiante se vaya familiarizando con los determinados términos que se pueda encontrar en un texto.

Así sucesivamente, se van pegando las palabras en el tablero, una vez terminada la totalidad, los estudiantes hacen lectura mental, luego la hacen en voz alta y proceden a escribirlas en su cuaderno.

La lectura y la escritura con los juegos didácticos es toda una aventura

Página N° 4



A RITMO DE KARAOKE

ACTIVIDAD N° 2

Propósito:
Sortear canciones para ser interpretadas al ritmo de karaoke, enfatizando en la concentración, agilidad, la acentuación y la puntuación. Aporta al fortalecimiento de la lectura para subsanar la lectura arrastrada.

Fundamenta: García (2014)

Importancia de la música para en el desarrollo integral como un medio didáctico en el aula que fomenta el aprendizaje de forma diferente a lo tradicional. Consecuente con los planteamientos de Piaget quien refiere el juego como la forma de pensar y actuar.

Metodología:

En una bolsa se depositan bolas de pin pon, las cuales están marcadas con un número que corresponde a una determina canción.

Se seleccionan 5 canciones, a cada una se le asignó un determinado número de acuerdo a la numeración de las bolas de pin pon; una vez escogida por el estudiante se procede a realizar su intervención.

Se hace la proyección de la canción correspondiente en el tablero y el estudiante procede a cantarla al ritmo de karaoke siguiendo la letra, concentración y agilidad. Para finalizar, se hace énfasis en los elementos a mejorar como: acentuación, puntuación, vocalización y expresión corporal.

La lectura
La escritura

con los juegos didácticos
es toda una aventura

Página N° 5



MI MUNDO ORTOGRÁFICO

ACTIVIDAD N° 3

Propósito:
Minimizar la disortografía mediante el juego con fichas que contienen imágenes, entre las palabras que las rotulan solo hay una escrita de manera correcta, la cual debe ser identificada por el participante.

Fundamenta: Trujillo (2014)

Considera que la estrategia fortalece la escritura y lectura desde la creatividad; facilita a los niños y niñas hacer construcciones textuales con sus propias palabras

Metodología:

En el tablero se colocan fichas con imágenes diferentes. A los estudiantes se les entrega un friso con los nombres de las imágenes expuestas en el tablero; la diferencia está en que entre las palabras asignadas por cada imagen hay una escrita correctamente y 3 escritas de forma incorrecta.

Cada estudiante tiene un turno asignado; una vez le corresponda, él debe estar muy atento a la palabra que le asignaron para hacer la elección del término correcto que tiene entre los cuatro.

Una vez le llegue su turno, el niño debe ubicar la palabra correcta en el tablero debajo de la imagen que le corresponda. De acuerdo a la observación, se procede a identificar si lo hizo correctamente; en caso contrario se hará la respectiva retroalimentación. Para finalizar se escriben en el cuaderno las palabras incorrectas, ubicando al frente, la manera adecuada de escribir el término que presentó la inconsistencia.

La lectura y la escritura con los juegos didácticos es toda una aventura

Página N° 6



LA RULETA INTERACTIVA

ACTIVIDAD N° 4

Propósito:
Facilitar la libre participación, la motivación y el interés en los educandos hacia la práctica lectora.

Fundamenta: Ramos (2010)

Considera que la intercomunicación a través del juego promueve la experimentación y provoca situaciones de comunicación entre los miembros del grupo al hacerse de forma lúdica y emotiva en los participantes.

Metodología:

Se diseña una ruleta didáctica cuyo contenido son acciones que deben imitar los niños y niñas al momento de leer. De este modo, se le da a conocer a cada participante un texto corto de forma escrita.

A cada participante se le entrega un párrafo con el mismo contenido para todos. Libremente cada participante gira la ruleta y una vez esta indica la acción a imitar, el estudiante debe pasar al frente.

El niño o niña frente a sus compañeros imita la acción asignada por la ruleta y de forma lúdica (normal, riendo, llorando, cantando, con sueño, ebrio y con agilidad) expresa el contenido del texto correspondiente.

La lectura y la escritura con los juegos didácticos es toda una aventura

Página N° 7



Fundamenta: Mena (1997)

Instrumento de la didáctica que se utiliza dentro del desarrollo del proceso pedagógico para trabajar una determinada temática y fortalecer las habilidades tanto en la comprensión lectora como en el hábito escritor de los participantes.

Vygotsky y Ausubel

El juego como aporte fundamental a los procesos de conocimiento a través del compartir, negociar, resolver conflictos; contribuye a sentar bases de la lectura y la escritura.

Metodología:

En un tiempo límite conforma equipos de trabajo para encontrar palabras escondidas y formar oraciones que contienen un mensaje.

Por diferentes lugares se ubicaron varias palabras de las cuales, cada grupo debía tomar solo una para armar la oración establecida, haciendo la claridad que el total de las palabras a encontrar eran once para armar el escrito completo; situación que conlleva a los estudiantes a recorrer varias veces el mismo sitio, encontrando la totalidad de las palabras escondidas.

Una vez encontradas la totalidad de los frisos, cada grupo organizó las palabras, de tal forma que el mensaje fuera claro y coherente teniendo en cuenta los tiempos establecidos para armar la oración. Una vez lo consigue el primer grupo, se revisa si cumple la regla y se hace visible en el tablero de acuerdo en el orden que van llegando los grupos.

La lectura con los juegos didácticos es toda una aventura

Página N° 8



EL QUE PIENSA GANA

ACTIVIDAD N° 6

Propósito:
Fortalecer el aprendizaje a través del juego, ejercicio denominado por el grupo investigativo el que piensa gana.

W	W	W	W	W	W
C	Carlos	Carolina	Carolina	Carolina	Carolina
S	Samuel	Samuel	Samuel	Samuel	Samuel
A	Ana	Ana	Ana	Ana	Ana
M	Maria	Maria	Maria	Maria	Maria
B	Belén	Belén	Belén	Belén	Belén
P	Pedro	Pedro	Pedro	Pedro	Pedro
E	Emilia	Emilia	Emilia	Emilia	Emilia
L	Laura	Laura	Laura	Laura	Laura

Fundamenta: Huizinga (1976)

El juego como una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados según reglas libremente aceptadas y acompañadas de sentimientos de tensión, alegría o de la conciencia.

Metodología:

Cada participante decide libremente una regla y con base a ella debe llenar los espacios de la tabla de acuerdo a los enunciados que tenía la tabla.

Una vez el niño o niña pensaba la letra, se da un determinado tiempo para dar inicio a el juego; al momento de tener la tabla totalmente diligenciada se enuncia la palabra "stop", lo que indica que ninguno de los otros puede continuar escribiendo.

Entre los mismos participantes se revisaban los que tienen palabras repetidas, dándoles un puntaje de cincuenta (50), mientras que para quienes tienen términos diferentes, se asigna un valor de cien (100); cada uno de los valores adquiridos en cada casilla se totalizaban en el cuadro correspondiente al valor total, siendo los participantes conscientes que al tener errores ortográficos se hacen acreedores a un valor menor lo que motiva cada vez a escribir mejor.

La lectura con los juegos didácticos es toda una aventura

Página N° 9



Fundamenta: El Cassany (1999) y Montessori (1909)

Estrategia que desde la parte funcional de la escritura asume un estilo comunicativo, gramático e integral, promoviendo destrezas que fortalezcan los procesos, contenidos y priorizando el uso de la lectura y la escritura en un proceso significativo.

Metodología:

Se les orienta a los estudiantes que deben crear un texto, teniendo en cuenta los contenidos desarrollados en las actividades.

Los estudiantes proceden a escribir en hojas de block su autobiografía de tal forma que se refleje una escritura más pertinente de acuerdo a las orientaciones y retroalimentación dadas en el transcurso del desarrollo de las actividades didácticas.

Una vez terminados los escritos, se hace una revisión que permita identificar la mejora de sus textos y las inconsistencias que persisten aún en la escritura textual.



La lectura con los juegos didácticos es toda una aventura

La escritura

Página N° 10

Referencias:

Bañeres. (2008). *El juego popular y tradicional*.

Cassany, D. (1999). *Construir la escritura*. Barcelona: Paidós Ibérica S.A.

García. (2014). *La música como estrategia didáctica para la enseñanza*.

Huizinga. (1976). *El juego como acción libre de desarrollo al no haber límites*.

Mena. (1997). *El tablero del juego*.

Montessori. (2018). *La muestra que enseña a través del juego*. Shackleton Books.

Montessori, M. (1909). *Quién soy yo: aprendiendo a leer y escribir nivel*

Ramos, J. L. (2010). *Pedagogía como recurso didáctico*.

Trujillo, M. M. (2014). *Publicado en II de primaria, LCL lengua castellana y literatura, LCL. 1. El alumnado como agente social u com aprendiente autónomo*.

8.Lista de imágenes

Imagen	Página
1. Descripción general de la competencia lectora - grado 3 - I.E Pedro Vicente Abadía.....	12
2. Descripción general de la competencia escritora – Grado 3 - I.E Pedro Vicente Abadía.....	13
3. Dibujo.....	60
4. Garabatos que no se parecen a la escritura.....	60
5. Garabatos que se parecen a la escritura.....	61
6. Letras sin correspondencia a sonidos	63
7. Letras con correspondencia a algunos sonidos	63
8. Ortografía inventada.....	64
9. Ortografía convencional	65
10. Escudo Institución Educativa Pedro Vicente Abadía	120
11. Bandera Institución Educativa Pedro Vicente Abadía	120
12. Fases de la investigación	139
13. Actividad diagnóstica de escritura creando mi propio cuento.....	149
14. Comparación de escritura inicial y final.....	165 - 168

9.Lista de tablas

Tabla	Página
1. Histórico nacional prueba SABER lectura crítica.....	10
2. Comparativo de resultados nacionales e institucional en SABER lenguaje.....	11
3. Estilos de aprendizaje.....	67
4. Métodos de aprendizaje para la lectura y la escritura.....	70
5. Desarrollo de aprendizajes mediante el juego.....	76
6. Etapas del juego.....	78
7. El juego en el desarrollo del educando	79
8. Estadios de desarrollo	96
9. Elementos del juego didáctico	104
10. Tipos del juego	112
11. Diario de campo	134
12. Cronograma de actividades.....	142
13. Diagnóstico de la lectura.....	144
14. Rejilla fase diagnóstica de lectura.....	145
15. Fase diagnstica de la escritura	150
16. Rejilla inicial y final de lectura.....	164



San Juan Bautista de Guacará, de octubre de 2021

Esp. María del Socorro Soto Cifuentes
Rectora de la I. E. Pedro Vicente Abadía

Asunto: informar sobre aplicación de intervención pedagógica en el marco de trabajo de investigación

10. Anexos:

Cordial saludo.

Consentimiento - Rectora

Cordial saludo.

Como es de su conocimiento, yo Adelayda Pérez Ramos, docente de esta institución, me encuentro cursando estudios de maestría en Educación y para optar por el título debo realizar un proyecto de intervención pedagógica.

A la fecha he adelantado lo correspondiente al anteproyecto, el cual ha sido aprobado por la Universidad, éste lleva por título: FORTALECIMIENTO DE LA LECTURA Y ESCRITURA EN EL APRENDIZAJE MEDIANTE JUEGOS DIDACTICOS.

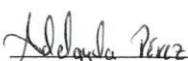
Como objetivo general se ha planteado:

Fortalecer la lectura y escritura, a través de juegos didácticos en los procesos de orientación del aprendizaje en los niños y niñas del grado tercero de la Institución Educativa Pedro Vicente Abadía del municipio de Guacará.

Como proceso siguiente, está la aplicación de la propuesta de intervención, constituida por aproximadamente 12 sesiones de trabajo; la población elegida son los estudiantes del grado 3-1.

La propuesta será realizada durante el mes de noviembre del año lectivo 2021, en las horas de clase del área de lenguaje y con el acompañamiento de docentes con las cuales realizo el proyecto de investigación. Por ende, me dirijo a usted con el propósito de informarle del proceso y a su vez solicitar su autorización y apoyo para la realización del mismo.

De antemano agradezco su atención.


 Adelayda Pérez Ramos


 María del Socorro Soto Cifuentes
 Nov 2 / 21

Consentimiento - Coordinadora



San Juan Bautista de Guacarí, 0 de octubre de 2021

Mag. Tatiana María Sánchez Vásquez
Coordinadora de la I. E Pedro Vicente Abadía

Asunto: informar sobre aplicación de intervención pedagógica en el marco de trabajo de investigación

Cordial saludo.

Como es de su conocimiento, yo Adelayda Pérez Ramos, docente de esta institución, me encuentro cursando estudios de maestría en Educación y para optar por el título debo realizar un proyecto de intervención pedagógica.

A la fecha he adelantado lo correspondiente al anteproyecto, el cual ha sido aprobado por la Universidad, éste lleva por título: FORTALECIMIENTO DE LA LECTURA Y ESCRITURA EN EL APRENDIZAJE MEDIANTE JUEGOS DIDACTICOS.

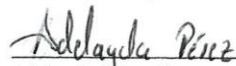
Como objetivo general se ha planteado: Fortalecer la lectura y escritura, a través de juegos didácticos en los procesos de orientación del aprendizaje en los niños y niñas del grado tercero de la Institución Educativa Pedro Vicente Abadía del municipio de Guacarí.

Como proceso siguiente, está la aplicación de la propuesta de intervención, constituida por aproximadamente 12 sesiones de trabajo; la población elegida son los estudiantes del grado 3-1.

La propuesta será realizada durante el mes de noviembre, del año lectivo 2021, en las horas de clase del área de lenguaje y con el acompañamiento de docentes con las cuales realizo el proyecto de investigación.

Por ende, me dirijo a usted con el propósito de informarle del proceso y a su vez solicitar su apoyo.

De antemano agradezco su atención.



Adelayda Pérez Ramos

Recibido.
 Tatiana S.
 Oct - 28 / 2021

Consentimiento - Padres



CONSENTIMIENTO INFORMADO PADRES O ACUDIENTES DE ESTUDIANTES



Institución Educativa: Pedro Vicente Abadía Municipio: Guacarí, Valle del Cauca
 Sede Educativa: Francisco Código-DANE: 176318000256
 Docente investigador: Adelayda Pérez Ramos CC/CE: 29540587

Yo José Javier Micalta Holguin
 Mayor de edad, [] madre, [] padre, [X] acudiente o [].
 Representante legal del estudiante: Dominik Arrovarre

de 9 años de edad, he (hemos) sido informado(s) acerca de la práctica de investigación que se llevará a cabo con el conjunto de estudiantes del grado tres-uno (3-1), de la Institución Educativa Pedro Vicente Abadía, año lectivo 2021, en el marco de estudios de maestría adelantados por la docente Adelayda Pérez Ramos.

Luego de haber sido informado(s) sobre las condiciones de la participación de mi (nuestro) hijo(a) en dicho proceso, resuelto todas las inquietudes y comprendido en su totalidad la información sobre esta actividad, entiendo (entendemos) que:

La participación de mi (nuestro) hijo(a) como población de la investigación permitirá abordar competencias y conceptos propios del grado y del área de lenguaje, por tanto, la mayoría de las actividades se desarrollarán en el horario habitual de clase.

El desarrollo de las actividades será evaluado en coherencia con el Sistema Institucional de Evaluación de los Estudiantes.

La identidad de mi (nuestro) hijo(a), las imágenes, videos o cualquier otro material producido o registrado dentro del proceso investigativo puede llegar a ser publicado, únicamente para propósitos académicos y como evidencia de la práctica investigativa del docente.

El docente garantizará la protección de las imágenes de mi (nuestro) hijo(a) y el uso de las mismas, de acuerdo con la normatividad vigente, durante y posteriormente al proceso de investigación.

Atendiendo a la normatividad vigente sobre consentimientos informados, y de forma consciente y voluntaria
 DOY (DAMOS) EL CONSENTIMIENTO NO DOY (DAMOS) EL CONSENTIMIENTO

Para la publicación de datos, imágenes, videos u otros de mi (nuestro) hijo (a) en la investigación denominada: Fortalecimiento de la lectura y escritura en el aprendizaje mediante juegos didácticos.

José Javier Micalta Holguin 114457704
 FIRMA MADRE CC/CE: FIRMA PADRE CC/CE: FIRMA ACUDIENTE O REPRESENTANTE LEGAL CC/CE:

San Juan Bautista de Guacarí, 03 de 11 del 2021



CONSENTIMIENTO INFORMADO PADRES O ACUDIENTES DE ESTUDIANTES



Institución Educativa: Pedro Vicente Abadía Municipio: Guacarí, Valle del Cauca
 Sede Educativa: Francisca Jose Calles Código-DANE: 176318000256
 Docente investigador: Adelayda Pérez Ramos CC/CE: 29540587

Yo Jesús María Bastidas
 Mayor de edad, [] madre, [] padre, [] acudiente o [X].
 Representante legal del estudiante: Juan Diego Lechis

de 9 años de edad, he (hemos) sido informado(s) acerca de la práctica de investigación que se llevará a cabo con el conjunto de estudiantes del grado tres-uno (3-1), de la Institución Educativa Pedro Vicente Abadía, año lectivo 2021, en el marco de estudios de maestría adelantados por la docente Adelayda Pérez Ramos.

Luego de haber sido informado(s) sobre las condiciones de la participación de mi (nuestro) hijo(a) en dicho proceso, resuelto todas las inquietudes y comprendido en su totalidad la información sobre esta actividad, entiendo (entendemos) que:

La participación de mi (nuestro) hijo(a) como población de la investigación permitirá abordar competencias y conceptos propios del grado y del área de lenguaje, por tanto, la mayoría de las actividades se desarrollarán en el horario habitual de clase.

El desarrollo de las actividades será evaluado en coherencia con el Sistema Institucional de Evaluación de los Estudiantes.

La identidad de mi (nuestro) hijo(a), las imágenes, videos o cualquier otro material producido o registrado dentro del proceso investigativo puede llegar a ser publicado, únicamente para propósitos académicos y como evidencia de la práctica investigativa del docente.

El docente garantizará la protección de las imágenes de mi (nuestro) hijo(a) y el uso de las mismas, de acuerdo con la normatividad vigente, durante y posteriormente al proceso de investigación.

Atendiendo a la normatividad vigente sobre consentimientos informados, y de forma consciente y voluntaria
 DOY (DAMOS) EL CONSENTIMIENTO NO DOY (DAMOS) EL CONSENTIMIENTO

Para la publicación de datos, imágenes, videos u otros de mi (nuestro) hijo (a) en la investigación denominada: Fortalecimiento de la lectura y escritura en el aprendizaje mediante juegos didácticos.

Jesús María Bastidas 2570656
 FIRMA MADRE CC/CE: FIRMA PADRE CC/CE: FIRMA ACUDIENTE O REPRESENTANTE LEGAL CC/CE:

San Juan Bautista de Guacarí, 3 de noviembre del 2021

Diario de Campo

Lugar de observación: aula de clase		Grado: tercero
Nombre de la docente: Adelayda Pérez Ramos, Argenis Hoyos Anacona, Ebling Maryeliny Noguera Ordoñez, Rosa Angelina Cáceres Cárdenas		Objetivo: Propiciar en los estudiantes la lectura a través del reconocimiento de palabras, con una actividad dinámica que facilite espacios de interacción por medio del juego.
Fecha: 27/ 09 /2021		Juego didáctico: N° 1
Nombre de la actividad: La bolsa mágica		Contenidos: términos desconocidos
Duración de la Actividad: 2 horas		
Descripción		
<p>La actividad inició con el diseño de tarjetas donde en cada una van escritas diferentes palabras, que son depositadas en una bolsa, de donde los estudiantes uno a uno proceden a sacar una tarjeta.</p> <p>Posteriormente, una vez que el estudiante toma la tarjeta en sus manos, procede a leerla en voz alta, la condición en este juego, era que debía pegarla en el tablero, solo en el momento en que hacía la lectura correcta del término, teniendo en cuenta que eran palabras con un grado de dificultad al hacer su pronunciación. A medida que cada estudiante de acuerdo a su turno sacaba el friso de la bolsa; lo leía en voz alta y se recurría al tablero para visualizarlo. Se recurre a la escritura de estas palabras en cada uno de los cuadernos de los participantes con el deseo de volver a releer los términos y hacerlo de forma más fluida. Sin embargo, para aquellos estudiantes que persistían en dicha dificultad, el grupo de investigación hizo acompañamiento lo que les permitió mejorar en la misma. Cabe mencionar, que gran parte de los participantes lo hicieron de forma motivada, dispuestos, interesados en la prueba de fácil aceptación, mientras que un pequeño grupo no logra identificarse con la actividad.</p> <p>Al final se concluye que el propósito buscado se logró en la mayor parte de los niños y niñas, siendo de carácter valioso ya que les facilitó la apropiación al sonido y a la lectura de los términos.</p>		
Reflexión pedagógica		
<p>En esta actividad, los niños y niñas mostró en gran parte de ellos, la atención y participación en cada uno de los momentos desarrollados; dando paso a través de la observación, para definir que mientras se divierten, aprenden de manera agradable y motivadora. Lo que conlleva a pensar indiscutiblemente, que el juego utilizado desde el componente didáctico se convirtió en un instrumento esencial e importante en el desarrollo de estas prácticas escolares; así mismo, mantuvo a los participantes de manera interesada y motivada para lograr una enseñanza significativa. En este sentido, Caillois (1958), considera que “ el juego a pesar de ser una actividad libre e incierta, no deja de ser un elemento didáctico, serio y verdadero, que convierte un determinado concepto en el niño en aprendizaje”.</p> <p>Esta serie de actividades ayudan a fortalecer los conceptos básicos de aprendizaje entre ellos (curiosidad, memoria, atención, concentración y percepción), considerando que algunos de los niños y niñas presentaron relevantes falencias en estos ámbitos y que por consiguiente la estrategia didáctica reunió los elementos diseñados para generar en ellos un aprendizaje desde otra perspectiva, recurriendo a recursos visuales, auditivos y verbales.</p>		

Instrumento evaluativo

1. ¿Cómo leías y escribías antes de realizar estas actividades jugando?

Me sentí bien porque aprendí a leer y a escribir y tuve muchas enseñanzas

2. ¿Con cuál de las actividades desarrolladas te sentiste más a gusto por qué?

Me gusto más el Karaoke porque cantabamos llorando, riendonos, cantabamos como decia la vul eta.

3. ¿Qué valores pusiste en práctica en las actividades que realizaste a través del juego?

El trabajo en equipo y respeto.

4. ¿Crees que las actividades didácticas que realizaste a través del juego te aportaron para escribir y leer mejor? ¿Por qué?

Si porque no me dificulto mucho leer y escribir

5. ¿Qué aprendizaje te deja leer y escribir jugando?

Me gusto mucho porque meore leyendo y escribiendo.

11.Referencias

- Andreu, M. D., & García, M. (2000, November). Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico. In I Conferencia Internacional de Español para fines específicos (pp. 121-125).
- Andrade y Ante. (2010). El juego desde el punto de vista didáctico.
- Asamblea Nacional Constituyente (1991). Constitución Política de Colombia.
- Ausubel. (1982). Aprendizaje significativo.
- Balanta Quintero, A. C., Díaz Ramírez, E. P., & González Torres, L. (2015). Estrategias Lúdicas para el fortalecimiento de la Lecto-escritura en las niñas y niños del grado tercero de la Institución Educativa Carlos Holguín Mallarino, sede "Niño Jesús de Atocha" de la ciudad de Cali. Santiago deCali: Fundación Universitaria los Libertadores.
- Bautista, J. (2002). El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad.
- Bañeres. (2008). El juego como estrategia didáctica.
- Barriga, Á. D. (2009). Pensar la didáctica. Amorrortu.
- Barriga, D. (2013). Guía para la elaboración de una secuencia didáctica.
- Bloom, B. (1971). Características humanas y aprendizaje escolar. 212.
- Brotto, F. (1999). Los juegos cooperativos: hacia nuevas perspectivas de intervención.
- Brousseau. (1994). Didáctica de las matemáticas. 65.
- Bodrova, E., & Deborah, J. leong. (2003). La importancia del juego. 50.
- Bruner, J. (1971). La importancia de la educación.
- Bruner, J. (1986). Teoría del juego. El habla del niño.
- Bruner, J. (2002). Juego, pensamiento y lenguaje. ISSN: 1130-6084. Barcelona.

- Bustamante Osorio, Z. B. (2018). Fortalecimiento de la comprensión lectora, a partir del diseño de unasecuencia didáctica, que privilegia la lectura en voz alta en los estudiantes de grado quinto de la Institución Educativa Sevilla. cartago: Universidad Del Valle.
- Buytendik. (1933). teoría general del juego.
- Calderón. (2013). El juego desde el punto de vista didáctico. 196.
- Calvo, J. (2018). Aprendizaje y juego a lo largo de la historia.
- Camillioni, A. (2007). El saber didáctico.
- Cassany, D., & Ayala , G. (2008). Nativos e inmigrantes digitales. *revista del Consejo Escolar del*, 9 (4): 57– 75.
- Castebianco, E. Y. (2017). Desarrollo de habilidades comunicativas en el aula: propuesta de un diseño didáctico para mejorar los procesos de comprensión lectora en los estudiantes de básica primariade la Institución Educativa Centauros del municipio de Villavicencio. Meta Villavicencio: Universidad Santo Tomas de Aquino.
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje; Cómo crearlo en el aula. Nueva aula abierta, 16(5), 1-8.
- Claparède, É. (1983). L'education fonctionnelle. Neuchâte: Delachaux et Niestlé (Orig. 1921).
- Conrado Cortés, E. (2010). El juego como factor importante para el aprendizaje.
- Delgado, I. (2011). El juego infantil y su metodología.
- Díaz Barriga. (2013). Guía para la elaboración de una secuencia didáctica. Recuperado de http://www.setse.org.mx/ReformaEducativa/Rumbo%20a%20la%20Primera%20Evaluaci%C3%B3n/Factores%20de%20Evaluaci%C3%B3n/Pr%C3%A1ctica%20Profesional/Gu%C3%ADa-secuencias-didacticas_Ang

- Escobar Santo, L. M. (2020). Estrategias Metacognitivas y el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes del grado cuarto Institución Educativa Fe y Alegría San Juan de Mira Flores Lima Perú. Lima Perú: Universidad Nacional de San Marco.
- Espinel Pinzon, M. D. (2020). La enseñanza de la lectura y la escritura basada en juegos tradicionales en quinto grado de básica primaria desde un modelo de gestión escolar en una institución *educativa* de carácter privado del municipio de Bucaramanga. Bucaramanga: Universidad Autónoma De Bucaramanga.
- Feldman, D. (2010). Didáctica general.
- Fernández Ortiz, S. Y., Jiménez Méndez, D. C., & Jurado Gallego, A. M. (2019). Dispositivos básicos del aprendizaje y factores familiares más relevantes que generan dificultades en la adquisición de la lectoescritura en los estudiantes del grado 201, i.e.d. paulo freire, localidad Usme, Bogotá. Bogotá: Universidad cooperativa de Colombia .
- Flores. (2009). Juegos didácticos. 38.
- Freire, P. (1989). La lectura en Pablo Freire.
- Freud, S. (1856-1939). Teoría del psicoanálisis.
- Fröebel, F. (1907). La educación del hombre. Páginas escogidas por Linda Volosky de Cabello (1968) ED Universidad de Chile, Stgo, Chile
- Fundación Universitaria Los Libertadores. (s.f.). Recuperado el 9 de abril de 2021, de www.ulibertadores.edu.co
- García Monje, F., & Pascuas Mayor, S. (2014). Lecto – escritura estrategia para un mejor desempeño del conocimiento escolar . Ibagué - Tolima: Universidad del Tolima.

- García, Á. P., & Carrillo, J. A. O. (2011). El Potencial Didáctico de los Videojuegos: "The Movies" un Videojuego que Fomenta la Creatividad Audiovisual. *Etic@ net: Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, (10), 2.
- Gavilanes, V. (2010). Problemas de conductas e influencia del aprendizaje. 18.
- Gross, K. (2003). Garaigordobil.
- Guzmán. (2014). Lectura y escritura como enseñanza aprendizaje.
- Hall, S. (1904). Teoría de la recapitulación.
- Hernández Hernández, G. (2015). Análisis del uso y manejo de la plataforma moodle en docentes de matemáticas, para el desarrollo de competencias integrales en estudiantes de primaria. *Revista Q volumen 10 Número 19*.
- Hernández Quiñónez, B., & Hernández Quiñónez, C. A. (2015). El plan lector como estrategia metodológica para incrementar los procesos de lectoescritura de los niños y niñas del grado quinto de la institución educativa provenza, sede a, de la ciudad de Bucaramanga en el año 2015. Lima- Perú: Universidad Norbert Wiener .
- Hernando, P. C., & Gómez, C. (2018). Aprendizaje y juego a lo largo de la historia. *La Razón histórica: revista hispanoamericana de historia de las ideas políticas y sociales*, (40), 23-31.
- Huizinga, J. (1938). Teoría del juego. *Homo Ludens*. Juego como cultura.
- Huizinga, J. (1978). El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje.
- Jerome, B. (1971). *La importancia de la Educación*.
- Sraïki, C., & Jolibert, J. (2009). Niños que construyen su poder de leer y escribir. Ediciones Manantial.
- Lázarus, M. (1883). Teoría de la relajación.

- Lerner, D. (2001). Leer y escribir en la escuela: lo real, lo posible y lo necesario (pp. 1-6). México: Fondo de cultura económica.
- Lerner, D., Stella, P., & Torres, M. (2009). Formación docente en la lectura y escritura, editorial Paidós SAICF. Buenos Aires–Argentina.
- León, R. (2015). *Aplicación de actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de quinto de primaria*
- Linares. (2009). *Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza.*
- López Rodríguez, A.V. (2014). Concepciones sobre la lectura y la escritura y su implicación en las prácticas de enseñanza inicial en estudiantes de Licenciatura en Pedagogía Infantil.
- Martínez, L. A. (2007). *La observación y el diario de campo en la definición de un tema de investigación. Docente de investigación Facultad de Ciencias de la Educación, Fundación Universitaria los Libertadores. Lamart2000@hotmail.com.*
- Marin, Ramos, Montes, Hernandez & Lopez. (2011). Herramientas metodológicas para el aprendizaje. 63.
- Marulanda Marin, G. (2019). Modos de construcción de sentido en producciones orales de niños de grado primerode primaria de dos instituciones educativas ubicadas en niveles socioeconómicos distintos de la ciudad de calí. Cali: Universidad del Valle.
- Ministerio de Educacion Nacional. Ley general de educación – Ley 115 de febrero 8 de 1994.
- Ministerio de Educacion Nacional. (2016). Derechos Básicos de Aprendizaje en Matemáticas. Colombia. Obtenido http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/DBA_Matem%C3%A1ticas.pdf
- Ministerio de Educacion Nacional. (2017). Bogota.
- Ministerio de Educacion Nacional. (2017). *PRUEBAS SABER*. Bogota: WWW. medn.go.co.

- Ministerio de Educación Nacional. (2017). *pruebas saber*. Bogota: www.icfes.go.co.
- Minerva, C. (2002). El juego una estrategia importante. 170.
- Montañas, J. (2000). El juego y el medio escolar.
- Montessori, M. (2016). El juego como estrategia de aprendizaje.
- Mosquera Diaz, M. (2018). *La lectura del cuento como una estrategia para desarrollar la comprensión lectora en los estudiantes del grado primero de la institución educativa Absalón Torres Camacho, sede Sagrado Corazón de Jesús de Florida, Valle del Cauca*. Palmira: Universidad Nacional De Colombia.
- Muñiz y Pelaez. (2013). Aplicación de juegos didácticos como metodología. 28-29.
- Orlick. (1995). *Las reglas del juego*.
- Ortega, R. (2002). Juego, investigación, intervención educactiva.
- Ortis, J. V. (2021). *Líneas de investigación*. Fundacion Universitaria los Libertadores.
- Palacios Almendro, M. E. (2015). *fomento del hábito lector mediante la aplicación de estrategias de animación a la lectura en primero de secundaria*. lima-peru: universidad de piura.
- Pestalozzi, J. (1781). Aportes a la pedagogía y educación actual.
- Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales. Adoptado y abierto a la firma, ratificación y adhesión por la Asamblea General en su resolución 2200 A (XXI), de 16 de diciembre de 1966.
- Criollo, P. M. (2018). secuencia didáctica para el fortalecimiento de habilidades de lectoescritura en estudiantes de noveno con capacidades diferenciadas de la institución educativa Villacarmelo-Cali sede cacique Calarcá. Cali: Universidad Icesi .
- Pelaez, M. y. (2010). El Juego desde el punto de vista didáctico. Perdomo, M. E. (1991-1993). La importancia del juego en el aprendizaje. Perdomo, T. (1991-1993). La importancia del juego.

- Piaget. (1982). La incidencia de la lectura y escritura, teoría de Piaget. Barcelona España. Piaget, J. (1945). Teoría Psicoevolutiva.
- Piaget, J. (1980). teorías del aprendizaje.
- Plaza Silva, D. (2018). *El proceso lectoescritor de los estudiantes de quinto del Liceo Sur Andino*". Panama: Universidad Metropolitana De Educacion Ciencia y Tecnologia .
- Prieto, F. (1984). El juego una estrategia importante. 85.
- Posada, B. O. (2018). *Fortalecimiento de la comprensión lectora, a partir del diseño de una secuencia didáctica, que privilegia la lectura en voz alta en los estudiantes de grado quinto de la Institución Educativa Sevilla*. Cartago: Universidad del Valle.
- Real Pérez, Mariano. (2008). *facultad de matemáticas, universidad de Sevilla*. Obtenido de https://personal.us.es/suarez/ficheros/tic_matematicas.pdf
- Reyes Leon, T. D. (2015). *APLICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LA LECTURA EN NIÑOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA*. Islas, Margarita Venezuela: Universidad Nacional Abierta.
- Rodríguez, B. y. (1997). *Más allá de los métodos. La investigación en ciencias sociales*. Colombia: Norma.
- Rousseau, J. (1762). *El contrato social*.
- Rousseau, J. (1762). *Emilio o de la educación*..
- Ruíz. (2017). *Definición conceptual sobre el juego*.
- Sabariz, C. R. (2018). Una salida al dualismo: Juego y trabajo en John Dewey. *Éndoxa*, (41), 135-156.

- Salamanca Diaz, O. P. (2016). *Fortalecimiento de los procesos de Lectura y a través del método ecléctico en los estudiantes de grado segundo, aula inclusiva, del colegio Villamar, jornada tarde*. Bogota: Universidad Libre.
- Solé. (1987). *Fortalecimiento de la comprensión lectora*. Barcelona: Grao.
- Solé. (1997). *Estrategías de lectura*. Barcelona: Grao.
- Soutullo, C. (2009). *La disortografía*.
- Spencer, S. y. (1977). *teorías sobre el juego*.
- Teberosky, A., & Ferreiro, E. (1979). Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño. Madrid. Florez. (2007). El proceso del desarrollo del lenguaje.
- Thió de Pol, C. (2017). La importancia del juego en el aprendizaje del niño. 128.
- Torres, S. M. (1989). *Juegos-Aprendizaje significativo*.
- Viciano, V. y Conde, J. L. (2002): El juego en el currículo de Educación Infantil. En J. A. Moreno (Coord.). *Aprendizaje a través del juego*, (pp. 67-97). Málaga: Aljibe.
- Vigotsky, L. (1978). *Teorías del aprendizaje*.
- Wallon, H. (1987). *El juego como ejercicio y exploración de cada nueva función*.
- Yvern. (1998). *La lúdica y el juego como estrategia de aprendizaje*.
- Zabalza, M. (1987). www.mied.go.co. (2017). *Ministerio De Educacion Nacional*. Bogota. *Características y funciones del juego*.
- Zabalza, M. (1987). *Didáctica de la educación infantil*.
- Zabala. (2000). *Secuencia didáctica para generar aprendizaje. La práctica educativa. Como enseñar*.