

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA CONTRIBUIR EN EL PROCESO DE LA
COMPRESIÓN LECTORA EN EL GRADO CUARTO C DE PRIMARIA DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA CIUDADELA DE OCCIDENTE

Trabajo Presentado Para Obtener El Título de Especialista en pedagogía de la lúdica
Fundación Universitaria los Libertadores

Barahona Sánchez Carlos Andrés & Hurtado Muñoz Alexandra

Calarcá, Abril 2016

Copyright © 2016 por Carlos Andrés Barahona Sánchez & Alexandra Hurtado Muñoz.

Todos los derechos reservados.

Agradecimientos

Agradezco a mi Padre Celestial por todas las bendiciones derramadas, a mi pareja por motivarme a continuarme preparando, a mi madre por su amor y dedicación, a mis hijos por la paciencia y a los tutores que dejaron parte de su conocimiento en mí.

Carlos Barahona

Dedico de manera especial a mi hermana Angélica, por siempre estar ahí cuando la necesite, por aportar considerablemente en esta etapa de mi vida. A mi pareja por ayudarme a culminar este proyecto con éxito, a mi hija porque ella tuvo que soportar largas horas sin mi compañía.

Alexandra Hurtado

Resumen

La lectura nos permite dejar de ser espectadores (lectura literal) para convertirnos en actores (lectura inferencial y lectura crítica) de un proceso, llevándonos a un mundo de infinitas posibilidades que nos permita entender mejor nuestro contexto.

La lectura es una ventana que abre infinitas posibilidades a nuestros estudiantes, pretendemos que a partir de actividades lúdicas amplíen su comprensión lectora y que esto se vea reflejado en sus procesos académicos y sociales.

Generando con esto niños felices, creativos, curiosos, críticos, reflexivos, seguros de sí mismos y de ayudar a construir ambientes de paz en esos pequeños espacios en los cuales transcurre gran parte de su vida.

Adentrándose al conocimiento a través de procesos dirigidos que le llevaran a adquirir y apropiarse de pensamientos, sentimientos y emociones de diversos autores, aprendiendo a leer, entender y transformar su entorno, mejorando con ello sus relaciones personales e intrapersonales.

Palabras clave: seguridad, lúdica, creatividad, comprensión lectora, transformar.

ABSTRACT

Reading allows us stop being spectators (literal reading) to become actors (inferential reading and critical reading) of a process leading to a world of infinite possibilities that allow us to better understand our context.

Reading is a window that opens infinite possibilities for our students, we hope that from recreational activities expand their reading comprehension and this is reflected in their academic and social processes.

Generating with this happy, creative, curious, critical, reflective, self-confident and environments to help build peace in these small spaces in which passes much of his life children.

Cueing knowledge through processes aimed to bring him to acquire and own thoughts, feelings and emotions of various authors, learning to read, understand and transform their environment, thereby improving their personal and intrapersonal relationships.

Keywords: security, playful, creativity, reading comprehension, transform.

Tabla de contenidos

Capítulo 1 La inadecuada comprensión lectora.....	10
Capítulo 2 Conociendo mi institución.....	15
Capítulo 3 De la teoría a la práctica.....	28
Capítulo 4 Me divierto y mejoro mis habilidades comunicativas.....	41
Capítulo 5 Conclusiones.....	48
Lista de referencias	50
Anexos	54

Lista de tablas

Tabla 1	Resultado general de la encuesta de estilos de aprendizaje.....	32
Tabla 2	Resultado de la encuesta de estilos de aprendizaje por pregunta.....	33

Lista de fotos

Foto 1 Planta física de la Sede La Patria	15
Foto 2 Planta física Ciudadela de Occidente.....	16
Foto 3. Cuentos en video.....	54
Foto 4. Lectura con karaoke.....	54
Foto 5. Material para representar (palabras).....	55

Lista de gráficas

Grafica 1 Resultado de la encuesta de estilos de aprendizaje.....	33
Grafica 2 Entiendo mejor un tema cuando.....	34
Grafica 3 Cuando necesito contar una experiencia, prefiere hacerlo por medio de.....	34
Grafica 4 Cuando necesito aprender un tema me resulta más fácil si tiene.....	35
Grafica 5 Si debo memorizar una situación me resulta más fácil hacerlo si.....	35
Grafica 6 El método que me gusta del profesor para enseñar es	36
Grafica 7 Lo que me ayuda a recordar una situación es.....	37
Grafica 8 Ante una situación determinada, prefiero	37
Grafica 9 Cuando me quiero divertir.....	38
Grafica 10 Resultados generales de la encuesta.....	40

Capítulo 1

LA INADECUADA COMPRENSIÓN LECTORA

Leer es comprender, siempre que se lee se hace para entender, sino carecería de sentido. Un lector comprende un texto cuando puede encontrarle significado, cuando puede ponerlo en relación con lo que ya sabe y con lo que le interesan.

La comprensión se vincula entonces estrechamente con la visión que cada uno tiene del mundo y de sí mismo, por lo tanto, ante un mismo texto, no podemos pretender una interpretación única y objetiva. (Camba)

Los educadores somos conscientes que debemos aproximarnos a conocer a nuestros estudiantes, indagar con respecto a sus necesidades, motivaciones y expectativas para de esta manera buscar los métodos y estrategias que más se ajusten a sus estilos de aprendizaje.

Con el proyecto de estrategias lúdicas para contribuir al mejoramiento del proceso de la comprensión lectora en el grado cuarto C de primaria de Institución Educativa Ciudadela de Occidente, sede La Patria se pretende implementar herramientas lúdicas que permitan abordar y dar soluciones a la problemática del bajo desempeño académico ocasionado por la poca comprensión lectora que detectada en los estudiantes.

Para lograr una buena comprensión lectora es necesario que el niño adquiera una buena comunicación oral puesto que a partir de ella descubre el mundo y se integra con él; primero con su medio familiar y luego con la sociedad donde ejecutará diversas actividades en el transcurso de su vida. Las personas expresan verbalmente lo que piensan y a través de su verbalización nos enteramos de lo que sienten y quieren decir. La correcta adquisición y el adecuado desarrollo del lenguaje en los primeros años de escolaridad, en sus procesos concretos son primordiales, debido a que aporta al educando las herramientas iniciales para su integración social y el apropiamiento del conocimiento.

El lenguaje escrito se vuelve mucho más complejo que el lenguaje oral, debido a que la oralidad cuenta con elementos que facilitan la interpretación del mensaje como por ejemplo el tono y ritmo, lo que en el lenguaje escrito no podemos encontrar. Esta es una de las razones del porqué la lectura se vuelve más distante a la realidad del intérprete; el individuo que lee debe realizar el proceso de imaginar la realidad plasmada, inferir ciertos acontecimientos de la historia, comprobarla y darle un orden mental coherente con el significado global del texto de acuerdo a lo que el autor quiere comunicar.

Debemos tener presente que la comprensión lectora se hace compleja en los primeros años de escolaridad, que esta marcada de acuerdo a muchos factores biológicos y sociales, que no todos los niños a pesar de tener la misma edad y se encuentren en un grupo heterogéneo en el que puedan compartir procesos similares, poseen el mismo grado de maduración mental y biológica para afrontar el aprendizaje escolar.

Es por esta razón que se hace necesario mostrar al niño actividades que le permitan disfrutar y gozar de la comprensión lectora para favorecer el proceso de las habilidades comunicativas.

Es muy común encontrar en nuestras aulas de clase a estudiantes a quienes se les dificulta asimilar algunos conceptos ya sea por problemas de aprendizaje (dislexia, déficit de atención, discapacidad cognitiva), inapropiados hábitos de estudio, falta de interés; o inadecuadas metodologías por parte de los docentes. Es preocupante detectar una baja comprensión lectora en estudiantes de grado cuarto C de básica primaria de la Institución Educativa Ciudadela de Occidente, Sede La Patria y que se está viendo reflejado en sus producciones textuales.

Todo aprendizaje para que sea efectivo debe partir de unas motivaciones, necesidades e intereses de los estudiantes y es el docente quien debe mediar para que este proceso se lleve a cabo satisfactoriamente, para lo cual se debe apoyarse en diversas herramientas que le permitan llegar a los niños y modificar sus estructuras mentales.

En la Institución Educativa Ciudadela de Occidente, Sede La Patria una de las mayores dificultades que presentan los estudiantes de grado cuarto C es la baja comprensión lectora.

Muchos de nuestros estudiantes vienen presentando bajo rendimiento escolar por esta razón los docentes desean conocer el motivo que pueda estar generando esta situación.

Al realizar el estudio de los resultados de las pruebas Saber en los estudiantes de grado cuarto de la Institución Educativa Ciudadela de Occidente, sede La Patria, se ha encontrado

deficiencias en los componentes de interpretación de lectura lo cual puede estar relacionado con la desmotivación de estos, sumado a algunas dificultades de aprendizaje relacionadas y la inadecuada comprensión lectora.

¿Qué estrategias lúdicas se pueden implementar para contribuir a mejorar el proceso de comprensión lectora en los estudiantes del grado cuarto C de primaria de la Institución Educativa Ciudadela de Occidente, Sede La Patria?.

Objetivo general

Implementar estrategias lúdicas para fortalecer el proceso de la comprensión lectora en los estudiantes del grado cuarto de primaria de la Institución Educativa Ciudadela de Occidente, sede La Patria.

Objetivos específicos

Analizar las problemáticas de los estudiantes del grado cuarto C que están generando la inadecuada comprensión lectora.

Incorporar estrategias lúdicas que permitan mejorar el proceso de la comprensión lectora.

Justificación

La lectura y la escritura, identificados cada uno como procesos comunicativos facilitan en el educando la posibilidad de articular lo que siente, expresa y desea, para así poder evolucionar y modificar su contexto social y cultural. (Varios, 2009)

En nuestras aulas de clase podemos identificar un número de estudiantes muy diversos entre los cuales hay algunos de ellos que saben decodificar adecuadamente los símbolos lingüísticos y por ende tienen un buen proceso de lecto-escritura, sin embargo un grupo significativo demuestran poca o baja comprensión lectora, lo cual se está reflejando en su desempeño académico y los resultados de las pruebas externas (Saber). De aquí radica la importancia de implementar herramientas lúdicas, que le permitan al educando apropiarse de estas y mejorar sus competencias comunicativas, con lo cual estaría mejorando su rendimiento académico y sus relaciones personales e interpersonales.

Este trabajo de estrategias lúdicas dirigido a los estudiantes del grado 4° de la Institución Educativa Ciudadela de Occidente, Sede la Patria, buscara fortalecer su comprensión lectora.

Capítulo 2

CONOCIENDO MI INSTITUCIÓN

En el año 1931 se fundó la Escuela rural La Patria y en el año de 1995 se amplió la escuela, gracias a los auxilios recibidos por el Municipio y el Comité de Cafeteros del Quindío, se construyen entonces dos (2) aulas de mayor capacidad.

Foto 1. Planta física de la Sede La Patria.



Fuente: Pagina Institucional <https://ciudadeladeoccidente.wordpress.com/sedes/>

El terremoto ocurrido El 25 de enero del año 1999 en nuestra región, cambió la vida y el ambiente escolar existente, lo que ayudo que en el barrio La Universal se construyera la Institución Educativa Ciudadela de Occidente que después de algunos tropiezos, se terminó en el año 2000. Mientras se terminaba la obra blanca del establecimiento, se alquiló una casa vecina para iniciar las matrículas de los grados, Preescolar, básica primaria y básica secundaria hasta

grado noveno. Siendo inaugurada por el Ministro de Educación Doctor Germán Bula y el Doctor Jaime Bejarano Alzate como Secretario de Educación del Municipio de Armenia.

La Institución Educativa Ciudadela de Occidente es de carácter oficial y ofrece la escolaridad desde el grado preescolar hasta el grado Once; está ubicada en el occidente de la ciudad de Armenia, Barrio la Universal frente a la Manzana 12 y acoge un gran número de población estudiantil, su énfasis se está orientando hacia las competencias comunicativas el cual está en proceso de construcción y empezara a implementarse para el año electivo 2016.

Foto 2. Planta física Ciudadela de Occidente.



Fuente: Pagina Institucional <http://ieciudadeladeoccidente.edu.co/> año 2014

La institución educativa cuenta con 42 docentes capacitados e idóneos en cada una de las áreas de formación académica; cada uno con perfiles propios de convivencia, donde se ve evidenciado en su labor como docente; llevando a la práctica los derechos y deberes que

permiten un ambiente institucional de calidad. Contamos con una población estudiantil heterogénea y con estilos de aprendizaje muy diversos y propios; en algunas ocasiones se presentan inconvenientes para lograr el avance en los procesos de aprendizaje, específicamente en la lectoescritura.

Las familias de los educandos están conformadas por más de tres miembros, resultados obtenidos del PEI de la Institución Educativa Ciudadela de Occidente. La mayoría de estas familias se caracterizan por tener una conformación de tipo extensa, muchos viven con sus abuelos, tíos y otros; puesto que su estructura básica familiar (Padre-Madre) busca mejores y nuevas oportunidades, factor de gran incidencia en todos los procesos de desarrollo de los niños.

La situación económica es otro factor influyente en las familias de bajos recursos; en el campo laboral los padres hacen parte de la economía informal, algunos pertenecen al sector agrícola, construcción, casas de familia entre otros, causas que hacen que los ingresos sean mínimos y por lo tanto se puedan presentar tantas necesidades en sus hogares.

El presente proyecto pretende contribuir a través de estrategias lúdicas al mejoramiento del proceso de la comprensión lectora en los estudiantes de grado cuarto de la Institución Educativa Ciudadela de Occidente para lograr así un alto desarrollo en competencias lectoras ante los retos que la educación y la sociedad los enfrenta y que estén acordes con el énfasis de la institución.

Aprendizaje de la lectura

Como aprendizaje se denomina la acción y efecto de aprender. Como tal, el aprendizaje es el proceso de asimilación de información mediante el cual se adquieren nuevos conocimientos, técnicas o habilidades.

En este sentido, el aprendizaje consiste en adquirir, procesar, entender y aplicar una información que nos ha sido enseñada o que hemos adquirido mediante la experiencia a situaciones reales de nuestra vida. De allí que el aprendizaje pueda observarse tanto en los seres humanos como en los animales. (significados)

Cuando se habla de aprendizaje no se puede pensar que es algo que se dé al azar o de manera espontánea, sino que es un proceso en el que un individuo adquiere o modifica conductas, destrezas o habilidades, ya sea por la experiencia, la observación, la instrucción o el estudio.

Si se habla del aprendizaje en el ser humano, específicamente en los niños hay que tener en cuenta factores que son trascendentales para ello como son, el medio en el que se desenvuelve el niño, su receptividad sensorial y los estímulos positivos que motivan esos aprendizajes.

En este proyecto pretendemos implementar unas estrategias lúdicas que faciliten la comprensión lectora a través de una buena relación docente – estudiante, lo cual lleva implícitos

unos elementos interpersonales y socio ambientales generados por una motivación que puede ser intrínseca o extrínseca.

La lúdica en el aprendizaje

El juego es una herramienta lúdica que nos permite acercar al niño a la realidad del contexto a través de diversos roles en los cuales podrá interactuar con sus semejantes en una vida adulta y así mismo prepararlo para afrontar determinadas circunstancias en las cuales será competente en muchas facetas de su cotidianidad. Una de las teorías que más se identifica sobre las interpretaciones de la lúdica es la de “Karl Groos” cuando manifiesta que el niño requiere del juego para su preparación a la vida adulta, como un ejercicio previo y como una “ficción simbólica” son un aporte al desarrollo tanto de las funciones generales que llevan a la madurez al final de la infancia, como a la representación de la realidad mediante la imaginación. (Groos, 1898).

La lúdica a través del tiempo ha ganado importancia desde lo pedagógico puesto que construye al individuo y se caracteriza por medio del juego iniciando en la infancia, el niño obtiene conocimiento desde la escuela donde la herramienta lúdica es el juego, obteniendo así una experiencia agradable, Formando hombres creativos, expresivos con una gran capacidad de resolver problemas, porque “todo hombre es su infancia” (freud), podemos evidenciar una gran cantidad de autores que comparten el mismo pensamiento de Freud, tales como (Vygotski, 1988) (Elkonin, 1987) , (Tolchinsky, 1993) (Bruner, 1989). (©)

El juego educativo también se considera por Johnson Christie y Yawkey como una herramienta excelente que favorece el desarrollo de los niños, logrando demostrar por medio de numerosas investigaciones que el juego es un elemento que contribuye al desarrollo cognoscitivo, físico, social, emocional, creativo y lingüístico del ser humano, donde el menor mejora sus relaciones interpersonales, donde de manera eficiente solucionan diferentes problemas y adquieren habilidades. (James Ewald Johnson, 1999)

La cultura podría definirse como los hábitos de los seres humanos, evidenciadas tanto en lo académico, social, político, artístico, religioso, científico, es decir en todas las actividades que un ser humano realiza en conjunto, (Tylor, 1881). Donde se encuentra en una constante transformación, la cual va transmitida de generación en generación.

La cultura se transmite de generación en generación pero antes debe existir una socialización donde esta se asegura de seguir existiendo y se va generando su continuidad a través de unos factores importantes identificados como la familia, los medios de comunicación y las instituciones educativas, donde su función principal es transmitir como por ejemplo a los menores todo lo propio de su medio, valores, creencias, modos de actuar y de relacionarse con los demás. La información social que recibe un ser humano lo forja como individuo y esto se manifiesta a través de la cultura y se perfila de acuerdo a los gustos, necesidades e intereses de la persona.

Aprender es la obtener el conocimiento de algo donde lo domina y memoriza por medio de la experiencia o del estudio; Para *Piaget* el aprendizaje en los niños empieza por la etapa sensorio-motriz, centrados en el cuerpo propio, este juega con su cuerpo y aprende de él.

En las etapas de 0 a 2 años, donde los dirige a objetivos distantes, en el período pre-operacional asocian situaciones estableciendo relaciones entre un hecho y un resultado como consecuencia, yendo de un caso particular a otro caso particular con la finalidad de formar preconceptos.

Entonces de 2 a 4 años, siguiendo con la intuición; e 4 a 7 años, su inteligencia se desarrolla a partir de impresiones, captando un aspecto de cada situación. La siguiente etapa es el de operaciones concretas de 7 a 11 años, operaciones concretas, el menor ya adquirió la capacidad de describir su medio, realizando clasificaciones coherentes.

La etapa de operaciones formales de los 11 años a la adolescencia, ya pueden razonar de manera hipotética y en ausencia de pruebas materiales, solucionando problemas entre varias alternativas posibles. (Tolchinsky, 1993)

(Vaca, 1987) Para este autor es indispensable que la mentalidad del educador se modifique y encuentre el verdadero valor pedagógico del juego, y determina tres etapas fundamentales para que el niño y su desarrollo se amplíe en la escuela: tiempo, espacio y marco de seguridad, para que por medio del juego los maestros y padres de familia puedan ver con mayor claridad las tendencias naturales de cada uno de los niños (Cratty, 1984)

Para que el aprendizaje sea adquirido con facilidad es de vital importancia que el niño se encuentre motivado y que existan intereses, si el medio en el cual se encuentra el joven es nutrido en satisfacción, las probabilidades que su desarrollo sea óptimo son muy altas sino, este se encontrará con falta de estímulo al educando.

Imaginario del juego

Por medio del juego los educandos elaboran un significado abstracto según lo encontrado en la investigación y estas llevan inmersas el desarrollo de funciones mentales superiores por medio de pivotes el niño entiende el mundo a través del juego "El viejo adagio de que el juego del niño es imaginación en acción puede invertirse podemos decir que la imaginación en adolescentes y en infantes es juego sin acción" (pivotes)

Entonces es necesario que el joven deba diferenciar entre los métodos de juego que le gustaría implementar o quisiera tener y aquellas que tienen un valor utilitario o instrumental, que tengan un significado funcional, otro método que se debe cumplir es que el educando sea capaz de regular su propia conducta por medio de ayudas estableciendo relaciones funcionales donde realiza a su vez uso de los pivotes que mencionaba *Vygotsky*.

Según Luria y Vygotsky la escritura es una técnica o herramienta auxiliar que es utilizada con propósitos psicológicos " un uso funcional de líneas, puntos y otros signos para recordar y transmitir ideas y conceptos"2, (Vygotski, 1988) entonces es así como el aprendizaje significativo, para Luria se ve reflejado en los procesos que debe llevar a cabo el educando para

consolidar cognitivamente el proceso de la lectoescritura, mediante su participación activa basada en pre-saberes que este tenga y de los imaginarios que vaya construyendo. Es por esto que se establece una relación entre la lúdica y el aprendizaje significativo para (Tolchinsky, 1993), en la medida que el joven utiliza diferentes medios o elementos en un juego lúdico, van adquiriendo un mayor significado tanto para el como para su educación que a partir de esta experiencia libre donde manipula construye y reinventa su propia raciocinio puede asimilar una actividad para adaptarse a la realidad, produciendo transiciones espontáneas entre juego y trabajo escolar, entonces podemos afirmar “ los métodos de educación de los niños exigen que se les proporcione un material conveniente, con el fin de que, por el juego, ellos lleguen a asimilar las realidades intelectuales, las que, sin ellos, seguirían siendo exteriores y extrañas para la inteligencia infantil” (Jean).

Un poco de normatividad

Para la implementación de este proyecto nos apoyaremos en la Constitución política Colombiana y demás normatividad vigente relacionada con la lúdica.

Artículo 52. Modificado. Acto Legislativo N° 02 de 2000, artículo 1°. El ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tienen como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano.

El deporte y la recreación, forman parte de la educación y constituyen gasto público social. Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre.

El Estado fomentará estas actividades e inspeccionará, vigilará y controlará las organizaciones deportivas y recreativas cuya estructura y propiedad deberán ser democráticas.

Artículo 67. La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene 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.

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

El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica.

La educación será gratuita en las instituciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes puedan sufragarlos.

Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo.

La Nación y las entidades territoriales participarán en la dirección, financiación y administración de los servicios educativos estatales, en los términos que señalen la Constitución y la ley.

Artículo 70. El Estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos en igualdad de oportunidades, por medio de la educación permanente y la enseñanza científica, técnica, artística y profesional en todas las etapas del proceso de creación de la identidad nacional.

La cultura en sus diversas manifestaciones es fundamento de la nacionalidad. El Estado reconoce la igualdad y dignidad de todas las que conviven en el país. El Estado promoverá la investigación, la ciencia, el desarrollo y la difusión de los valores culturales de la Nación.

Artículo 71. La búsqueda del conocimiento y la expresión artística son libres. Los planes de desarrollo económico y social incluirán el fomento a las ciencias y, en general, a la cultura. El Estado creará incentivos para personas e instituciones que desarrollen y

fomenten la ciencia y la tecnología y las demás manifestaciones culturales y ofrecerá estímulos especiales a personas e instituciones que ejerzan estas actividades. (Constitucion Política de Colombia rama judicial)

El decreto 1860 donde se reglamenta la Ley General de educación, en su apartado III, artículo 14 manifiesta que para lograr la formación integral de los educandos se hace necesaria la implementación de actividades pedagógicas relacionadas con la educación sexual, para el uso del tiempo libre, para el aprovechamiento y conservación del ambiente y en general para todos los valores humanos. (Ministerio de Educacion Nacional)

Los fines de la educación. Artículo 5. Numeral 11. La formación en la práctica del trabajo dirigido, mediante la realización de actividades lúdicas así como en la valoración de las mismas como fundamento del desarrollo individual y social. Lúdica, tiempo libre y recreación.

Numeral 12. La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la Educación Física, la recreación y el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre. (Ministerio de Educacion Nacional)

Ley 1098 de 2006, infancia y adolescencia. Artículo 30. Derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes. Igualmente, tienen derecho a que se les

reconozca, respete, y fomente el conocimiento y la vivencia de la cultura a la que pertenezcan.

(secretaria del senado, 2006)

Capítulo 3

DE LA TEORÍA A LA PRÁCTICA

Para el desarrollo de este proyecto se utilizó la investigación participativa que es un método de estudio y acción de tipo cualitativo que busca obtener resultados fiables y útiles para mejorar situaciones colectivas, basando la investigación en la participación de los propios colectivos a investigar. (wikipedia)

El enfoque de investigación, incluye la línea de investigación_ adscrita a la Facultad de Ciencias de la Educación se articula con la línea de Pedagogía, al buscar las rupturas de aprendizaje.se lee ¹ las líneas de investigación se materializan y cristalizan por medio de proyectos de investigación donde pueden encontrarse

Entre otros temas-problema podemos encontrar los siguientes: currículo y evaluación educativa., sentido de la práctica pedagógica o docente, modelos pedagógicos contemporáneos, modelos pedagógicos y educación superior, proyectos pedagógicos de aula, inclusión

Esto nos permite tener un contacto directo con la población objeto de estudio y conocer las posibles razones de la inadecuada comprensión lectora en niños de grado cuarto C de primaria de la Institución Educativa Ciudadela de Occidente, Sede La Patria.

Los resultados de esta investigación los podremos medir a través de los talleres aplicados a el grupo de muestra, el cual nos arrojará unos datos que nos servirán para compararlos y de esta manera entrar a medir los avances en su proceso de comprensión lectora que se verán reflejados

¹ Línea de Investigación Pedagogías, Didácticas e Infancias. Documento líneas de investigación, pedagogías didácticas e infancias. Documento de Fundamentación. Universidad Los libertadores. 2009

también en los diversos simulacros y pruebas estandarizadas internas y externas que realice la Institución Educativa y el ente territorial.

Los procesos de sensibilización e intervención deben ser lúdicos que propicien la creatividad en la lectura del contexto al cual estén decodificando y fortaleciendo el desarrollo de sus competencias comunicativas.

Nos apoyaremos en una de las principales teorías acerca de los estilos de aprendizaje, la teoría de VARK (por sus siglas en inglés que se refieren a las palabras visual, *auditive*, *reading* y *kinesthetic*). La cual divide a los estudiantes en cuatro categorías. Aquellos que aprenden de una manera: visual, auditiva, leyendo/Escribiendo, kinestésica.

Antes de que empecemos a discutir lo que conlleva cada una de estas categorías es importante clarificar que éstas solo son modos de aprendizaje preferente, ninguna área por sí misma encapsula completamente cómo aprende una persona. Todos tenemos una mezcla de estos estilos de aprendizaje pero somos más adeptos a unos que a otros. (Velasquez)

No debemos caer en el error de pensar que por que un estudiante sea más receptivo ante un determinado estímulo, que este sea el único medio por el cual puede interiorizar los conceptos, ya que dependiendo los intereses y otras necesidades puede realizar unas adaptaciones en sus estilos de aprendizaje.

Tipo de investigación

El diseño de la investigación es cualitativa, no experimental (Acal Miss Jenny), mixta (googleinstein, 2013), donde se recolecta la información del grupo de muestra, se valorara cuantitativamente para posteriormente realizarlo cualitativamente, dando así respuesta al planteamiento del problema detectado en los estudiantes de grado cuarto C, se aplicara en circunstancias de tiempo y espacio determinados, dentro de su contexto natural (escuela) para analizarlos, interpretarlos y realizar el diseño de las estrategias lúdicas que fortalezcan la comprensión lectora de nuestros estudiantes que se verá reflejado en sus procesos académicos y mentales .

Población

En la Institución Educativa Ciudadela de Occidente, sede La Patria, algunos niños del grado cuarto C presentan dificultades en la comprensión lectora, los cuales pueden deberse a la poca maduración biológica de sus mentes, ya que llegan a edades muy tempranas a estos grados debido a la gran necesidad que presentan sus padres de tener que trabajar, por lo tanto no pueden estar con ellos mucho tiempo.

La población objeto de estudio se encuentran constituidos por 8 hombres y 9 mujeres de grado cuarto de primaria para un total de 17 estudiantes en donde hay 3 hombres y una mujer de 8 años, 4 hombres y 5 mujeres de 9 años, 1 hombre y 3 mujeres de 10 años.

Muestra

La muestra se realizó con 17 estudiantes del grado cuarto C de la Institución Educativa Ciudadela de Occidente, Sede La Patria cuyas edades oscilan entre los 8 y los 10 años de edad, la gran mayoría de ellos son de escasos recursos económicos, sus padres biológicos se encuentran en su mayoría separados, razón por la cual los niños permanecen solos o al cuidado de sus abuelos o de algún otro familiar, los ingresos que perciben sus padres son procedentes de actividades del comercio formal e informal siendo en su mayoría empleados, amas de casa, agricultores, entre otras oficios que conllevan que no logren suplir todas las necesidades básicas de los niños.

Pertenece a familias que se encuentran estratificadas en nivel 1 y 2. La comunidad en general presenta problemas sociales relacionados con los altos índices de pobreza, la falta de oportunidades laborales, problemas de orden público por presencia de barras bravas, delincuencia común y pandillas.

Instrumento de recolección de datos

El instrumento de recolección de información a emplear es la encuesta, la cual consta de ocho preguntas y nos permite obtener y elaborar datos de manera rápida y eficaz, con respecto a la manera como los estudiantes interiorizan, asimilan sus aprendizajes y diseñando estrategias con las cuales podamos guiarlos asertivamente para que estos resignifiquen sus saberes y a la vez tomen conciencia de cuales métodos pueden ser más efectivos para ellos en el momento de

aprender que conlleve a tener unos mejores procesos académicos y el desarrollo de unas competencias comunicativas adecuadas al grado de escolaridad en que se encuentran.

(Ver anexo. 1)

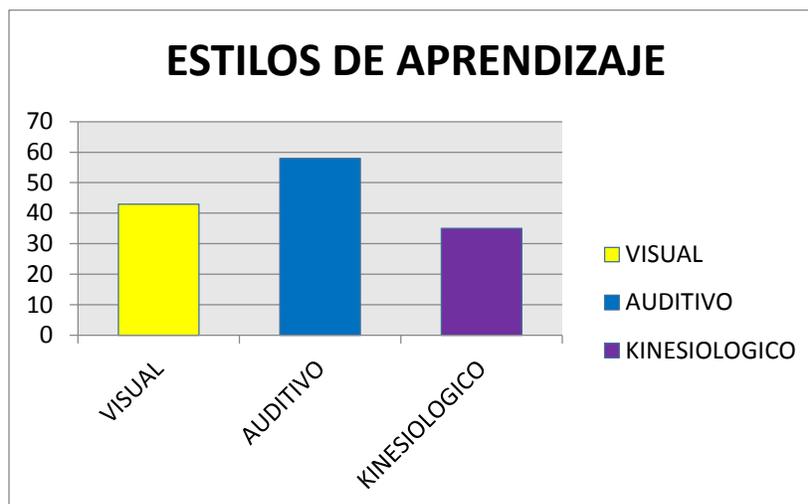
Análisis de resultados

Tabla 1. Resultado general de la encuesta de estilos de aprendizaje.

Método	Visual	Auditivo	Kinesiológico
Cantidad de respuestas	43	58	35

Fuente: elaboración propia noviembre de 2015

Con base a los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los 17 estudiantes de grado cuarto C de básica primaria de la Institución Educativa Ciudadela de Occidente, Sede La Patria, la cual consta de 8 preguntas con tres opciones de respuesta, se pudo deducir que 43 respuestas de los estudiantes indican que aprenden con mayor facilidad los contenidos si estos son visuales, 58 respuestas que responden mejor a los estímulos auditivos y 35 respuestas que prefieren los estímulos kinesiológicos; no hay que olvidar que el ser humano emplea en algunas ocasiones la combinación de varios de ellos y que por lo tanto no hay un estilo que sea exclusivo de aprendizaje.

Grafica 1. Resultado de la encuesta de estilos de aprendizaje.

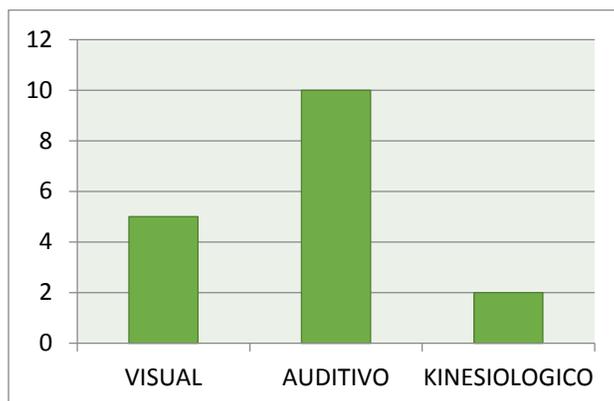
Fuente: elaboración propia noviembre de 2015

Tabla 2. Resultado de la encuesta de estilos de aprendizaje por pregunta.

No de pregunta	VISUAL	AUDITIVO	KINESIOLOGICO
1	5	10	2
2	2	7	8
3	4	10	3
4	3	6	8
5	5	11	1
6	8	4	5
7	5	5	7
8	11	5	1
Total	43	58	35

Fuente: elaboración propia noviembre de 2015.

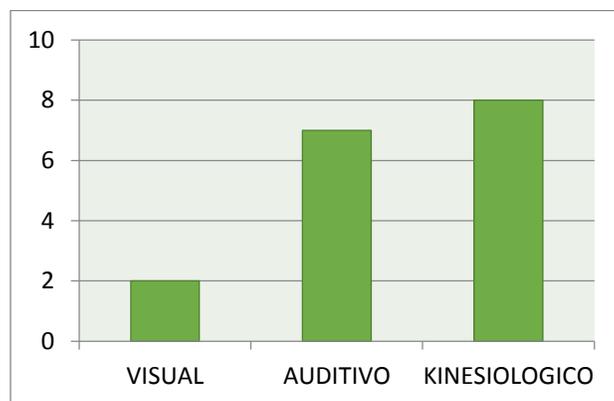
Grafica 2. Encuesta estudiantes por pregunta. 1. Entiendo mejor un tema cuando.



Fuente: elaboración propia noviembre de 2015

Un 59 % entiende mejor los temas cuando los escuchan, un 29% cuando los ven y un 12 % lo llevan a la práctica.

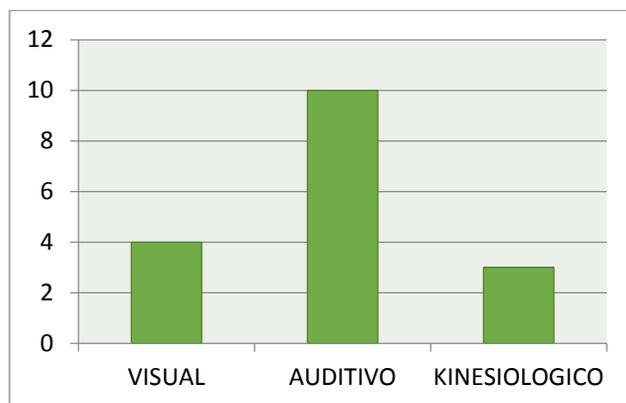
Grafica 3. Encuesta estudiantes por pregunta. 2. Cuando necesito contar una experiencia, prefiere hacerlo por medio de:



Fuente: elaboración propia noviembre de 2015.

Un 41 % entiende mejor los temas cuando los escuchan, un 12% cuando los ven y un 47 % lo llevan a la práctica.

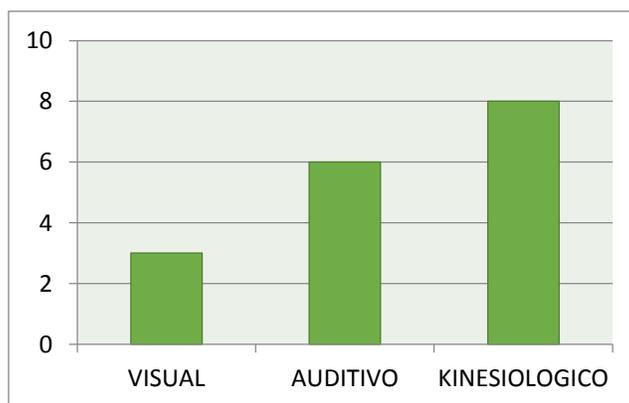
Grafica 4. Encuesta estudiantes por pregunta. 3. Cuando necesito aprender un tema me resulta más fácil si tiene:



Fuente: elaboración propia noviembre de 2015

El 59% eligió que para que los demás puedan entender lo que quiere transmitir prefieren usar el estímulo auditivo, es decir narrando sus historias, el 23% el visual y el 18% el kinesiológico.

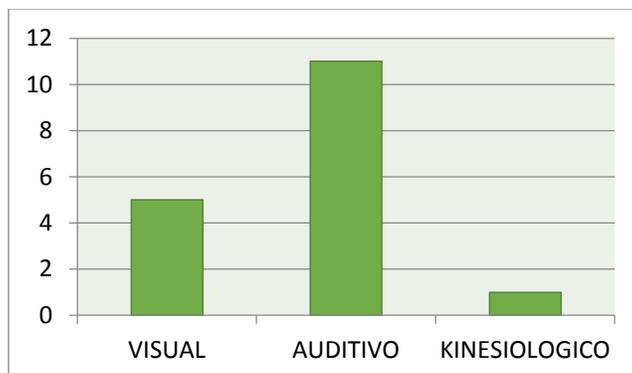
Grafica 5. Encuesta estudiantes por pregunta. 4. Si debo memorizar una situación me resulta más fácil hacerlo si:



Fuente: elaboración propia noviembre de 2015

El 35% de los estudiantes memoriza los contenidos cuando los escucha ya repitiéndolos en voz alta, un 18% cuando lo lee en repetidas ocasiones y un 47% cuando los lee y los escribe.

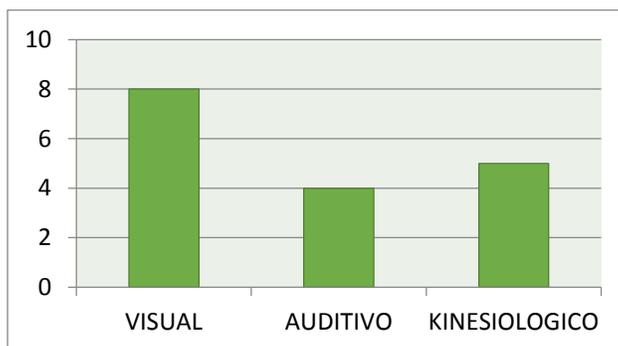
Grafica 6. Encuesta estudiantes por pregunta. 5. El método que me gusta del profesor para enseñar es:



Fuente: elaboración propia noviembre de 2015

El 65% de los estudiantes prefieren las clases de los docentes cuando emplean medios audiovisuales, un 29% cuando se ayuda de medios visuales y un 6% cuando da la clase explicada con ejemplos.

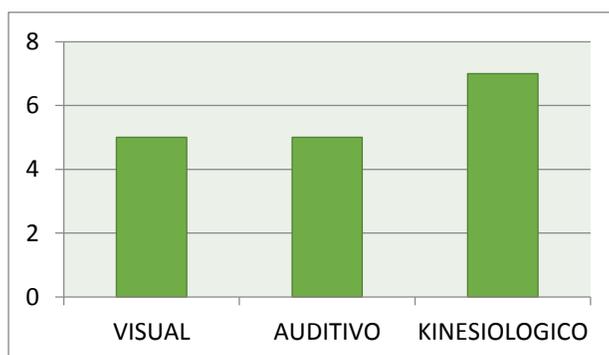
Grafica 7. Encuesta estudiantes por pregunta. 6. Lo que me ayuda a recordar una situación es:



Fuente: elaboración propia noviembre de 2015

El 29% de los estudiantes recuerda mejor las situaciones cuando la escribe, un 47% cuando lo lee y un 24% cuando se la cuentan.

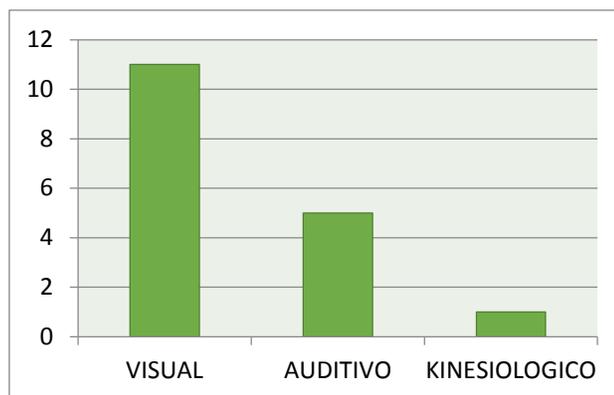
Grafica 8. Encuesta estudiantes por pregunta. 7. Ante una situación determinada, prefiero:



Fuente: elaboración propia noviembre de 2015

El 29% de los estudiantes hacer algo y ver qué pasa. 29% pensar como lo va a hacer y un 42% Pedir consejo a alguien.

Grafica 9. Encuesta estudiantes por pregunta. 8. Cuando me quiero divertir:

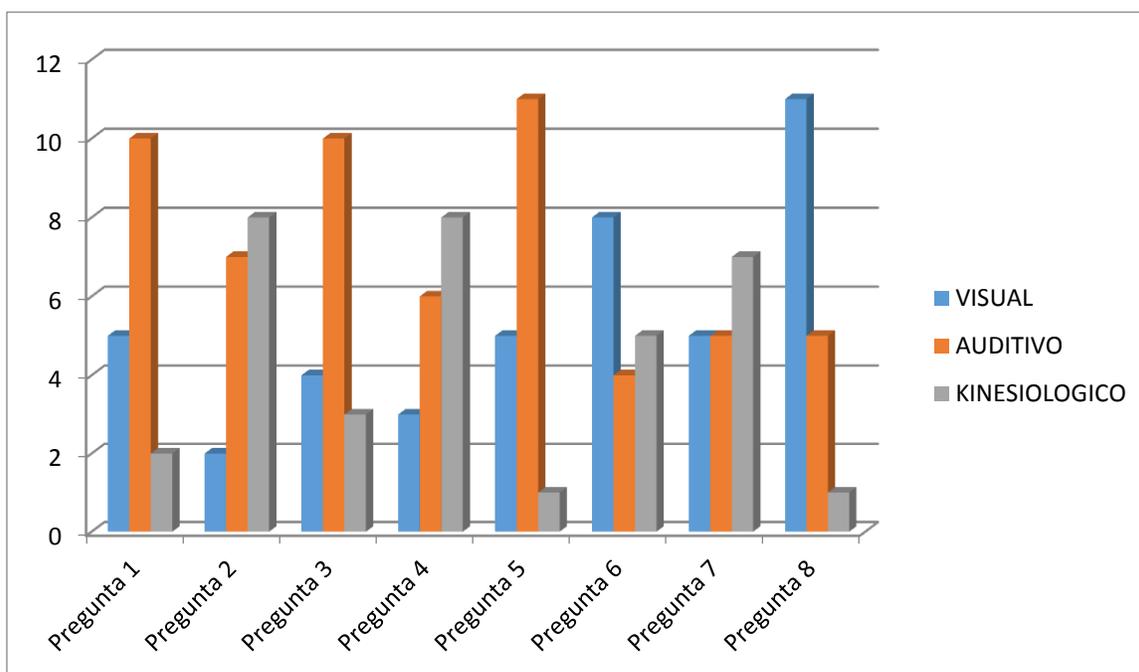


Fuente: elaboración propia noviembre de 2015

El 65% se divierten viendo televisión, el 29% leen un libro y un 6% salen a jugar.

De esto podemos concluir que cada estudiante tiene variadas maneras de aprender y es función del docente dirigir sus prácticas pedagógicas de acuerdo a las necesidades de sus educandos brindando los elementos necesarios para que puedan estructurar los contenidos, formar y utilizar conceptos, interpretar la información, resolver los problemas y seleccionar los medios de representación de acuerdo a su estilo de aprendizaje dominante.

Grafica 10. Resultados generales de la encuesta.



Fuente: elaboración propia noviembre de 2015

Diagnóstico

En la encuesta realizada a los estudiantes de grado 4 C de la Institución Educativa Ciudadela de Occidente, Sede La Patria de la ciudad de Armenia, se observó que de 136 respuestas posibles para determinar el estilo de aprendizaje se obtuvieron los siguientes datos.

De las respuestas obtenidas de los estudiantes obtuvimos que 43 respuestas arrojan la preferencia por los estímulos visuales, 58 respuestas por los estímulos auditivos y 35 respuestas por los estímulos kinesiológicos.

Las razones por las cuales los estudiantes de grado cuarto C de la Institución Educativa Ciudadela de Occidente les gusta más el estilo de aprendizaje auditivo es porque aprenden las cosas mejor cuando las oyen, les resulta interesante y divertido, algunos de ellos graban como mensajes de audio lo que necesitan estudiar o lo leen varias veces en voz alta para memorizarlo.

La mayoría de estudiantes que les gusta este aprendizaje suelen tener una memoria bien entrenada y retienen de manera fácil, conceptos nuevos, observándose que a algunos de ellos presentan problemas ortográficos muy marcados, como también dificultad para la interpretación y resolución de problemas matemáticos.

Capítulo 4

ME DIVIERTO Y MEJORO MIS HABILIDADES COMUNICATIVAS

Implementar herramientas lúdicas que fortalezcan la comprensión lectora en los estudiantes del grado cuarto C de la Institución Educativa Ciudadela de Occidente, Sede La Patria buscando mediante el juego y la interacción con sus compañeros mejorar las competencias lectoras y comunicativas para que los educandos puedan desenvolverse adecuadamente en cualquier contexto y de esta manera adquirir unas buenas bases académicas que le permitan alcanzar un excelente desempeño académico y social acompañado de la alegría que debe ser el aprender.

La siguiente propuesta lúdica está dirigida a los estudiantes de grado cuarto C de primaria de la Institución Educativa Ciudadela de Occidente y consta de cuatro talleres lúdicos, los cuales van a ser implementadas en el aula de clases para mejorar las habilidades comunicativas de los educandos, lo cual también beneficiara sus relaciones personales e interpersonales permitiéndole adaptarse a los continuos cambios que se presentan en los ambientes en los cuales transcurre su vida.

Se justifica la actividad lúdica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe de incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente.

Lo lúdico es instructivo. El alumno, mediante lúdica, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito pedagógico.

El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es el hecho de que se combina la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad, la competición y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales.

A través del juego los niños perciben el mundo e interactúan con él, en todas las culturas y en todos los tiempos se le ha dado vital importancia a este aspecto fundamental de los educandos ya que les permite aprender a relacionarse e interactuar con sus pares permitiéndole explorar el entorno, desarrollando su creatividad, su curiosidad y generando un clima de bienestar y seguridad que le ayudara a alcanzar nuevos conceptos e interiorizarlos logrando con ello aprendizajes significativos que le servirán de base para su proceso escolar y su proyecto de vida

Si queremos lograr aprendizajes innovadores y transformadores en nuestros estudiantes debemos implementar en nuestras prácticas pedagógicas herramientas lúdicas que permitan a los niños acercarse al conocimiento, apropiarse de él y llevarlo a la practica en sus procesos académicos, personales e intrapersonales.

En esta sociedad en decadencia que nos encontramos no es difícil encontrar niños faltos de afecto que ven en la escuela un sitio en donde puedan expresarse y compartir con sus

compañeros experiencias dolorosas que han marcado sus vidas, pero también la oportunidad de transformar su realidad en algo mucho mejor de lo que actualmente tienen.

Es la escuela la llamada a apoyar a nuestros educandos generando lazos de seguridad y afecto que serán las bases para formar jóvenes capaces de desenvolverse en cualquier ambiente sabiendo que serán capaces de adaptarse a las demandas que requiera la situación y crear estrategias para alcanzar su bienestar.

Como objetivo se pretende implementar algunas estrategias lúdicas en los estudiantes del grado cuarto C que aporten al mejoramiento de la comprensión lectora en la cual haya un goce por la lectura y los procesos que esta conlleva, generando en los educandos avances significativos en sus competencias comunicativas y en su desempeño académico.

Dentro de las estrategias lúdicas se realizarán cuatro talleres lúdicos que ayuden a mejorar la comprensión lectora en los estudiantes del grado cuarto C de la Institución Educativa Ciudadela de Occidente para afianzar sus competencias comunicativas.

Taller 1. Cuentos en video

Objetivo: facilitar el descubrimiento y la asimilación de conocimientos a través de videos.

Descripción: 4 grupos de 5 estudiantes.

Procedimiento: Se les dará el nombre de una página web en este caso www.internenes para que los estudiantes elijan uno de los videos que allí aparecen, lo observaran y contestaran las

preguntas que se plantean, luego, cuando hayan comprendido el cuento realizaran trabajo colaborativo en la creación de una pintura relacionada con el tema. Con este taller se pretende que los niños aprendan a leer otros contextos y que realicen producciones textuales de una manera diferente a la convencional.

Beneficiarios: estudiantes de grado cuarto C de la Institución Educativa Ciudadela de Occidente, Sede La Patria.

Materiales: Papel bond, pinturas, pinceles, computadores, videos en línea:

<http://childtopia.com/index.php?module=home&func=coce&idphpx=compreension-lectora&newlang=spa>

Evaluación: Al finalizar la implementación de la estrategia propuesta en este taller cada grupo realizara la socialización de los cuentos y las producciones artísticas que hicieron compartiendo con sus pares las experiencias adquiridas.

Fuente: elaboración propia

Taller 2. Lectura con karaoke

Objetivo: acercarse a la comprensión lectora a través de canciones que sean del gusto de los niños.

Descripción: grupos de 2 a 4 estudiantes

Procedimiento: Se llevaran al aula de clases canciones para que los estudiantes escojan la que más les llame la atención y las canten; lo pueden hacer solos o acompañados, a través del video

beam se proyectara la letra de la canción para que lean manera fluida y divertida. Posteriormente se hará el análisis de la letra de las canciones, buscando comprender con esto palabras desconocidas, la intención del autor y la enseñanza que nos pueda dejar la misma.

Beneficiarios: estudiantes de grado cuarto C de la Institución Educativa Ciudadela de Occidente, Sede La Patria.

Materiales: Micrófono, canciones de karaoke en línea, computador, internet y video beam.

Evaluación: Al finalizar la implementación de la estrategia propuesta en este taller cada grupo realizara la interpretación de las canciones (entonación, dicción), la socialización de las intenciones comunicativas de la canción y como se ve reflejada en el contexto, luego, hablaran acerca de la experiencia y las ventajas que le ven a este tipo de actividades.

Fuente: elaboración propia

Taller 3. Material para representar (palabras)

Descripción: 4 grupos de 5 estudiantes.

Objetivo: Elaborar una producción artística empleando toda su creatividad para transmitir el mensaje elegido.

Procedimiento: Por medio de carteles con palabras que estarán agrupados se les pedirá que formen una historia, la cual representaran en una producción artística empleando para ello pliegos de papel bond, lo pueden hacer en una secuencia o de la manera que elijan teniendo en

cuenta que hable del tema asignado, para luego intercambiarlas con los compañeros y tratar de descifrar el mensaje que representaron los grupos.

Materiales: Carteles con palabras, papel bond, pegante, vinilos, colores, pinceles, revistas, marcadores y pegante.

Evaluación: Al finalizar la implementación de la estrategia propuesta en este taller cada grupo pasara por las mesas en donde están expuestos los trabajos y entre todos ellos harán la lectura de la producciones artísticas comparándolas con las producciones realizadas por ellos. Al final preguntaran a los integrantes de los grupos que pretendían representar en ellos.

Taller 4. Dados con pictogramas

Objetivo: a través de pictogramas realizar una producción textual con todos los elementos semánticos.

Descripción: 5 Grupos de 4 estudiantes

Procedimiento: Se les entregará a los estudiantes un par de dados con imágenes para que realicen historias en trabajo colaborativo, las cuales se las contarán a sus compañeros de forma oral empleando todos los elementos que consideren necesarios para que esta quede bien estructurada. Se harán tres veces los lanzamientos lo que significara que serán tres historias por cada grupo y

se escribirá una de ellas con todos los elementos gramaticales necesarios para que quede bien elaborada

Materiales: Dados con pictogramas, hojas de papel, lápices.

Evaluación. Al finalizar la implementación de la estrategia propuesta en este taller cada grupo se realizara la elección de la historia más divertida y creativa, también se observara cual estudiante hizo la lectura con mejor fluidez y coherencia.

Capítulo 5

CONCLUSIONES

A la hora de implementar los talleres con los estudiantes se pudo evidenciar un goce por aprender empleando otros métodos a los ya conocidos y demostrando con ello que cada uno tiene un estilo propio de aprender que no se debe pensar que nuestros estudiantes son como recipientes en donde depositamos un conocimiento, sino que por el contrario vienen con unos pre saberes que si los trabajamos adecuadamente, los combinamos con sus estilos de aprendizajes y con las necesidades que ellos tienen podremos lograr aprendizajes significativos.

La siguiente frase de Howard G. Hendricks “La enseñanza que deja huella no es la que se hace de cabeza a cabeza, sino de corazón a corazón”, nos lleva a la reflexión acerca de que lo importante en educación no debe ser el que se hace, sino el como se hace.

El desarrollar actividades lúdicas en el aula encaminadas a mejorar la comprensión lectora en los estudiantes les beneficia en grandes aspectos como son el académico por que les permite tener un mejor desempeño en las diversas áreas de formación que hacen parte del currículo; a nivel personal e interpersonal por que les permite tener seguridad y confianza en los procesos y proyectos de vida que están implementando en sus vidas; en las competencias comunicativas al ayudarle a ser un individuo crítico y reflexivo capaz de leer e interpretar su entorno y de buscar estrategias que le permitan transformar su realidad.

“Un niño que lee será un adulto que piensa” dice la frase de algún pensador que permanece en el anonimato, si motivamos a nuestros niños a leer y desarrollar las competencias comunicativas lingüísticas apoyándonos en estrategias lúdicas que le permitan a nuestros niños acercarse al conocimiento le estaremos aportando a la sociedad grandes hombres y mujeres capaces de transformar el entorno y de hacer del planeta un mejor lugar para vivir.

Lista de referencias

- ©, L. C. (s.f.). *la importancia del juego en el proceso de aprendizaje*. Obtenido de <http://es.slideshare.net/esthermartin92/la-importancia-del-juego-en-el-proceso-de-aprendizaje>
- secretaria del senado*. (2006). Recuperado el 14 de marzo de 2016, de http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1098_2006.html
- Acal Miss Jenny, S. C. (s.f.). *slide share*. Recuperado el 10 de octubre de 2015, de <http://es.slideshare.net/staceyguerrero/cualitativo-cuantitativo-experimental-y-no-experimental-7005447>
- Bruner. (1989). *la concepcion del aprendizaje*.
- Camba, M. E. (s.f.). *FORMACIÓN DOCENTE*. Obtenido de <http://formacion-docente.idoneos.com/>
- Constitucion Politica de Colombia rama judicial*. (s.f.). Obtenido de <https://www.ramajudicial.gov.co/documents/10228/1547471/CONSTITUCION-Interiores.pdf/8b580886-d987-4668-a7a8-53f026f0f3a2>
- Cratty. (1984). *Ambientes ludicos de aprendizaje* .
- Elkonin. (1987). *la bondad del juego*.
- freud, s. (s.f.). *juegos desarrollo educativo* .
- googleinstein, g. (12 de marzo de 2013). *practica docente*. Recuperado el 10 de octubre de 2015, de <http://practicadocentemexico.blogspot.com.co/2013/03/metodos-de-investigacion-mixto-un.html>
- (1898). En K. Groos, *El juego en los seres humanos*. Jena.
- James Ewald Johnson, J. F. (1999). *Play and Early Childhood Development*.
- Jean, P. (s.f.). *Psicología y Pedagogía*, p 158.
- Ministerio de Educacion Nacional*. (s.f.). Recuperado el 23 de noviembre de 2015, de http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

pivotes. (s.f.). Obtenido de <http://www.didacticoschile.cl/product/ce14-juego-pivotes>

significados. (s.f.). Recuperado el 08 de septiembre de 2015, de
<http://www.significados.com/aprendizaje/>

Tolchinsky, L. y. (1993).

Tylor, E. B. (1881). *antropologia*.

Vaca, M. (1987). El juego en el medio escolar .

Varios. (2009). *La lectura y la escritura como procesos*. Bogota: idep.

Velasquez, M. (s.f.). *examtime*. Recuperado el 13 de marzo de 2016, de
<https://www.examtime.com/es/blog/estilos-de-aprendizaje/>

Vygotski. (1988). *investigacion en la escuela* .

Vyrgoski, i. (s.f.).

wikipedia. (s.f.). Obtenido de https://es.wikipedia.org/wiki/Investigaci%C3%B3n-Acci%C3%B3n_participativa

Trabajos citados

©, L. C. (s.f.). *la importancia del juego en el proceso de aprendizaje*. Obtenido de
<http://es.slideshare.net/esthermartin92/la-importancia-del-juego-en-el-proceso-de-aprendizaje>

secretaria del senado. (2006). Recuperado el 14 de marzo de 2016, de
http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1098_2006.html

Acal Miss Jenny, S. C. (s.f.). *slide share*. Recuperado el 10 de octubre de 2015, de
<http://es.slideshare.net/staceyguerrero/cualitativo-cuantitativo-experimental-y-no-experimental-7005447>

Bruner. (1989). *la concepcion del aprendizaje*.

Camba, M. E. (s.f.). *FORMACIÓN DOCENTE*. Obtenido de <http://formacion-docente.idoneos.com/>

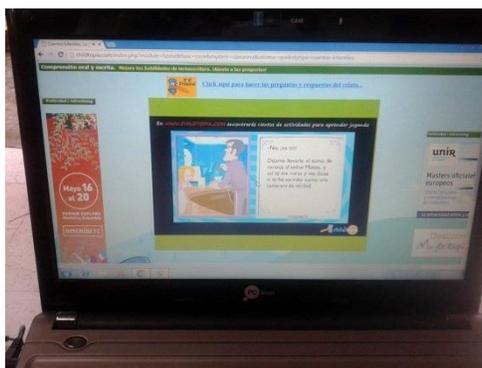
- Constitucion Politica de Colombia rama judicial.* (s.f.). Obtenido de <https://www.ramajudicial.gov.co/documents/10228/1547471/CONSTITUCION-Interiores.pdf/8b580886-d987-4668-a7a8-53f026f0f3a2>
- Cratty. (1984). Ambientes ludicos de aprendizaje .
- Elkonin. (1987). la bondad del juego.
- freud, s. (s.f.). juegos desarrollo educativo .
- googleinstein, g. (12 de marzo de 2013). *practica docente*. Recuperado el 10 de octubre de 2015, de <http://practicadocentemexico.blogspot.com.co/2013/03/metodos-de-investigacion-mixto-un.html>
- (1898). En K. Groos, *El juego en los seres humanos*. Jena.
- James Ewald Johnson, J. F. (1999). *Play and Early Childhood Development*.
- Jean, P. (s.f.). Psicología y Pedagogía, p 158.
- Ministerio de Educacion Nacional.* (s.f.). Recuperado el 23 de noviembre de 2015, de http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- pivotes.* (s.f.). Obtenido de <http://www.didacticoschile.cl/product/ce14-juego-pivotes>
- significados.* (s.f.). Recuperado el 08 de septiembre de 2015, de <http://www.significados.com/aprendizaje/>
- Tolchinsky, L. y. (1993).
- Tylor, E. B. (1881). *antropologia*.
- Vaca, M. (1987). El juego en el medio escolar .
- Varios. (2009). *La lectura y la escritura como procesos*. Bogota: idep.
- Velasquez, M. (s.f.). *examtime*. Recuperado el 13 de marzo de 2016, de <https://www.examtime.com/es/blog/estilos-de-aprendizaje/>
- Vygotski. (1988). investigacion en la escuela .
- Vyrgoski, i. (s.f.).

wikipedia. (s.f.). Obtenido de https://es.wikipedia.org/wiki/Investigaci%C3%B3n-Acci%C3%B3n_participativa

Anexos

Memorias del taller uno.

Foto 3. Cuentos en video



Memorias del taller dos.

Foto 4. Lectura con karaoke



Fuente: Elaboración propia 2015

Memorias del taller tres.

Foto 5. Material para representar (palabras)



Fuente: Elaboración propia 2015

Encuesta

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA

Estimado (a) Estudiante.

En el marco del proyecto de investigación para optar por el grado de especialistas en Pedagogía de la Lúdica, se hace necesario realizar un diagnóstico en referencia a los ejes o categorías abordados en el mismo, para lo cual les solicitamos responder las siguientes preguntas con la mayor honestidad posible. La información aquí recogida solo es pertinente en el contexto de la investigación, Gracias.

Objetivo de la encuesta: identificar los estilos de aprendizaje de los niños del grado 4° c de básica primaria.

Seleccione una de las opciones y justifica tu respuesta.

8. Cuando me quiero divertir:

a. Veo televisión b. Leo un libro c. Me voy a jugar

Muchas gracias por su colaboración.