

ESPACIOS LÚDICOS PARA FACILITAR IDENTIFICAR CATEGORÍAS
GRAMATICALES EN TEXTOS ESCRITOS POR PARTE DE LOS ESTUDIANTES
DEL CURSO 704 DEL COLEGIO DISTRITAL GRANCOLOMBIANO DE LA
LOCALIDAD DE BOSA

LUZ STELLA BERNAL BERNAL
LIBARDO MILLÁN MARTÍNEZ
LUCERO SALAZAR ARANDIA

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA

BOGOTÁ D.C.
2015

ESPACIOS LÚDICOS PARA FACILITAR IDENTIFICAR CATEGORÍAS
GRAMATICALES EN TEXTOS ESCRITOS POR PARTE DE LOS ESTUDIANTES
DEL CURSO 704 DEL COLEGIO DISTRITAL GRANCOLOMBIANO DE LA
LOCALIDAD DE BOSA

LUZ STELLA BERNAL BERNAL
LIBARDO MILLÁN MARTÍNEZ
LUCERO SALAZAR ARANDIA

TRABAJO PARA OPTAR EL TÍTULO DE ESPECIALISTA EN PEDAGOGÍA DE LA
LÚDICA

ASESORA
MIRYAM ANA ROSA CORTÉS ABRIL
Magistral en literatura

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA

BOGOTÁ D. C.
2015

NOTA DE ACEPTACIÓN

JURADO

JURADO

JURADO

Bogotá, _____ / _____ / 2015

AGRADECIMIENTO

Expresamos nuestro agradecimiento a la Fundación Universitaria Los Libertadores por darnos a los maestros la oportunidad de cursar la especialización en pedagogía de la lúdica para nuestro mejoramiento académico.

De igual modo agradecemos a todos y cada uno de los docentes tutores por guiarnos en este proceso y quienes con su gran profesionalismo, carisma y calidad humana compartieron con nosotros sus conocimientos.

DEDICATORIA

Dedicamos este trabajo a quienes son la razón y el motor de nuestra profesión: los educandos.

Por ellos y para ellos debemos procurar que la labor del maestro sea cada vez más cercana, grata y pertinente.

CONTENIDO

Contents

INTRODUCCIÓN	13
1. PROBLEMA	14
1.1 PLANTEAMIENTO.....	14
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	14
1.3 ANTECEDENTES	14
1.3.1. Empíricos:.....	14
1.3.2. Bibliográficos:.....	16
2. JUSTIFICACIÓN.....	19
3. OBJETIVOS.....	20
3.1. GENERAL	20
3.2 ESPECÍFICOS.....	20
4. MARCO REFERENCIAL.....	21
4.1. MARCO CONCEPTUAL	21
4.2. MARCO TEÓRICO	23
5. DISEÑO METODOLÒGICO.....	31
5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN: INVESTIGACIÓN CUALITATIVA.....	31
5.2 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	31
5.3 INSTRUMENTOS.....	32
5.4 ANÁLISIS DE RESULTADOS:.....	33
5.5 DIAGNÓSTICO.....	36
6. PROPUESTA.....	37
6.1 TÍTULO JUGANDO Y ESCRIBIENDO VAMOS APRENDIENDO.....	37

6.5 METODOLOGÍA DE LOS TALLERES	37
6.7 BENEFICIARIOS:	45
6.8 RECURSOS	45
7. CONCLUSIONES.....	46
BIBLIOGRAFÍA.....	47
ANEXOS.....	48
ANEXO A	49
ANEXO B.....	50
ANEXO C	53
ANEXO D	54
ANEXO E.....	57
ANEXO F	60
ANEXO G	61

LISTA DE GRÁFICAS

GRAFICA 1 ¿Le gustaría aprender la gramática a través de actividades lúdicas?	33
GRAFICA 2 ¿Considera importante aprender en grupo la gramática española?.....	34
GRAFICA 3 ¿En qué actividades lúdicas le gustaría participar?	34
GRAFICA 4 . ¿Reconoce la importancia de las categorías gramaticales para producir textos?.....	35
GRAFICA 5 ¿Le gustaría que sus textos de producción se socialicen?	35

LISTA DE FOTOS

FOTO 1 Taller uno.....	62
FOTO 2 PLEGANDO LA HOJA PARA ARMAR EL AVIÓN - TALLER UNO	62
FOTO 3 DECORANDO LOS AVIONES - TALLER UNO	62
FOTO 4 MARCANDO CON EL NOMBRE LOS AVIONES - TALLER UNO	63
FOTO 5 ALISTÁNDOSE PARA ARROJAR LOS AVIONES - TALLER UNO	63
FOTO 6 LANZANDO LOS AVIONES - TALLER UNO	63
FOTO 7 RECOGIENDO LOS AVIONES - TALLER UNO.....	64
FOTO 8 ESCRIBIENDO UNA CUALIDAD - TALLER UNO	64
FOTO 9 LISTOS PARA LANZAR NUEVAMENTE LOS AVIONES - TALLER UNO.....	65
FOTO 10 ESCRIBIENDO UNA HABILIDAD - TALLER UNO	65
FOTO 11 RECORDANDO LO ESCRITO EN LOS AVIONES - TALLER UNO.....	66
FOTO 12 ACLARANDO Y SACANDO CONCLUSIONES - TALLER UNO	66
FOTO 13 ESTUDIANTES QUE QUERÍAN JUGAR STOP.....	67
FOTO 14 JUGANDO STOP.....	67
FOTO 15 PRIMER ESTUDIANTE EN TERMINAR EL EJERCICIO.....	68
FOTO 16 LISTOS PARA DESARROLLAR EL TALLER DOS.....	68
FOTO 17 INTERCAMBIANDO IDEAS PARA COMPLETAR EL TALLER DOS.....	69
FOTO 18 TERMINANDO EL TALLER DOS.....	69
FOTO 19 EL TALLER TRES.....	70
FOTO 20 EVALUACIÓN DE LOS TALLERES	70
FOTO 21 EVALUACIÓN DE LOS TALLERES	71
FOTO 22 EVALUACIÓN DE LOS TALLERES	72

LISTA DE ANEXOS

	pág.
ANEXO A: lista de estudiantes del grado 704	48
ANEXO B: prueba diagnóstica	49
ANEXO C: encuesta	52
ANEXO D: evaluación bimestral uno	53
ANEXO E: taller uno: origami volando con las categorías	56
ANEXO F: taller dos: stop con las categorías.	58
ANEXO G: taller tres: coloreando las categorías.	59

GLOSARIO

ADJETIVO: Palabra que expresa cualidad o defecto, indica una característica del sustantivo o nombre al cual acompaña.

CATEGORÌA GRAMATICAL: Es el nombre bajo el que se agrupan todas las palabras del idioma, distribuidas por 9 clases. Estas clases son: 1. sustantivos o nombres, 2. pronombres, 3. adjetivos, 4. adverbios, 5. verbos, 6. preposiciones, 7. Conjunciones, 8 determinantes y 9. Interjecciones.

LÙDICO: Se identifica con el ludo que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros.

PEDAGOGÌA: Ciencia que estudia la metodología y las técnicas que se aplican a la enseñanza y la educación, especialmente la infantil.

SUSTANTIVO O NOMBRE: Palabra que se refiere a personas, animales, cosas, lugares, ideas o sentimientos.

VERBO: Palabra que indica acción, proceso o estado. Se puede conjugar. Cambia de acuerdo al tiempo, el modo, la persona y el número.

RESUMEN

Experiencia didáctica enfocada a atender la problemática identificada en los estudiantes de 704 del colegio distrital Grancolombiano con relación a la identificación de algunas categorías gramaticales, sustantivo, adjetivo y verbo, en textos escritos, de acuerdo con los resultados de una prueba diagnóstica y el análisis de una encuesta, mediante la implementación de tres talleres lúdicos, acordes con las preferencias de los estudiantes.

Para ello se tiene en cuenta el problema identificado, los aspectos lúdico, pedagógico y disciplinar, se plantean unos objetivos, se parte del marco referencial, se hace el diseño metodológico, se elabora una propuesta, se diseñan y se aplican unos talleres lúdicos, se hace la evaluación de la experiencia para determinar el impacto que tiene la implementación de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las categorías gramaticales.

PALABRAS CLAVES. Gramática, lúdica, pedagogía, categorías

INTRODUCCIÓN

El documento hace referencia a la problemática sentida en la institución educativa del colegio distrital Grancolombiano de Bosa, particularmente en los estudiantes de grado séptimo, en lo relacionado con la identificación de categorías gramaticales en textos escritos.

A partir de dicha problemática y teniendo en cuenta los referentes teóricos relacionados con la pedagogía, la lúdica y las categorías gramaticales, se pretende que los estudiantes, mediante la implementación de actividades lúdicas superen o minimicen las dificultades identificadas.

Teniendo en cuenta lo anterior, se plantean objetivos que garanticen encaminarnos hacia la solución del problema, partiendo de los conceptos de lúdica, pedagogía y categorías gramaticales, especialmente para esta última el sustantivo, adjetivo y verbo, que son los referentes que posibilitan generar las actividades lúdicas a desarrollarse.

1. PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO

En el diario quehacer pedagógico se encuentra una actitud de apatía y poco interés de los estudiantes por el aprendizaje de la Lengua Castellana especialmente de los temas relacionados con las categorías gramaticales.

Los estudiantes del curso 704 del colegio distrital Grancolombiano, de la localidad de Bosa, encuentran dificultad para identificar los verbos, sustantivos y adjetivos en un texto escrito, lo cual fue evidenciado en los resultados obtenidos mediante la aplicación de una prueba diagnóstica al inicio del año escolar, para tener una visión del estado inicial del curso.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Por qué generar espacios lúdicos que faciliten identificar categorías gramaticales en textos escritos por parte de los estudiantes del curso 704 del colegio distrital Grancolombiano de la localidad de bosa?

1.3 ANTECEDENTES

1.3.1. Empíricos:¹

El juego tiene gran importancia en el ámbito educativo, y en concreto en la enseñanza del español. Partiendo de una reflexión histórica y analizando las diferentes corrientes metodológicas, podemos comprobar que las actividades lúdicas llevadas al aula generan un ambiente propicio para que el proceso de enseñanza aprendizaje sea ameno y al mismo tiempo efectivo. El componente lúdico en el campo del español proporciona grandes ventajas y podemos comprobar que son muchos los juegos que podemos utilizar para practicar las diferentes destrezas o habilidades.

La importancia del juego en las clases de español es fundamental, sobre todo como parte importante de la motivación del estudiante. Como he señalado en la introducción de este artículo, aunque los estudiantes bastantes motivados, los

¹ <http://www.eumed.net/rev/ced/28/colv.htm>

juegos son un buen recurso para aprender y practicar la lengua en todas sus destrezas y habilidades.

En las últimas décadas se ha dado paso a un nuevo modelo educativo en el ámbito del aprendizaje: el enfoque comunicativo. Su característica más importante es la de proporcionar al estudiante las herramientas necesarias que le permitan desenvolverse en situaciones reales y cotidianas. Aquí es donde tienen cabida las actividades comunicativas y, por supuesto el tema que nos ocupa: el juego.

Aunque el objetivo principal de los docentes de Español no es el de hacer clases divertidas, si tenemos que tener en cuenta que el componente lúdico puede ser un fin para conseguir nuestro objetivo final, que no es otro que el aprendizaje y uso del español. De este modo, creando un ambiente positivo conseguiremos captar el interés de nuestros alumnos y el aprendizaje será mucho más efectivo. Los estudiantes tienen que tener la sensación de que aprenden sin esfuerzo y seleccionado una serie de actividades lúdicas que podemos incluir dentro del programa, podemos lograr que los estudiantes se diviertan en clase, aprendan en clase, jueguen en clase, y por lo tanto “aprendan jugando”.

Así mismo, en el quinto encuentro² de profesores de español del instituto cervantes, en Belo horizonte, se analizan las razones de por qué es una buena idea incluir actividades lúdicas en el aula y la posibilidad que nos dan los juegos de trabajar con la lengua, desde el punto de vista de la gramática, el vocabulario, las funciones comunicativas, el contenido sociocultural o la fonética y usarlos como una herramienta efectiva en todos los momentos de la clase.

A la pregunta, ¿por qué usar juegos?, el autor manifiesta que, Los juegos despiertan la creatividad y nos dan un recurso para que los estudiantes, se “olviden” de que están trabajando con el español y participen en una situación de comunicación real. Son entretenidos, interactivos y comunicativos, además, resultan atractivos para todos los estilos de aprendizaje.

El juego es fundamental para proveer al niño del andamiaje del que hablan Bruner (1984)³ y Rogoff (1993)⁴ que facilite su crecimiento y su paso a la siguiente etapa de desarrollo.

² Hernan Guastalegnanne. Juegos para trabajar gramática y vocabulario en la clase ELE.

http://marcoele.com/descargas/enbrape/guastalegnanne_juegos.pdf

³ Bruner, J. (1984): Acción, pensamiento y lenguaje. Madrid Alianza.

⁴ Rogoff, B. (1993): Aprendices del pensamiento. El desarrollo cognitivo en el contexto social. Barcelona, Paidós.

Por otro lado, durante la clase de español, los juegos nos permiten llegar a nuestros alumnos en forma más natural y nos dan la posibilidad de recrear juegos de roles, tal cual ellos lo han venido haciendo en su propia lengua durante su vida de aprendientes, nos permiten aportar una instancia de comunicación con un fin comunicativo claro: ganar el juego y para llegar a este fin, una herramienta eficaz y pertinente, del español.

Cecilia Olivia Ledo Valcárcel⁵ escribe, “En todo proceso educativo, los docentes buscamos infinidad de recursos que nos ayuden en la transmisión de los contenidos y en la aplicación y puesta en práctica de los mismos. Siguiendo diferentes corrientes metodológicas y pedagógicas vemos que el juego es una herramienta que llevada al aula, con unos objetivos claros y precisos, genera un ambiente propicio para que el proceso de enseñanza - aprendizaje sea ameno, efectivo y a la vez productivo.”

La idea de introducir actividades dinámicas en las que el estudiante pasa a formar parte directa del proceso de enseñanza - aprendizaje, descubrimos que el componente lúdico cobra un papel fundamental en el español.

1.3.2. Bibliográficos:

➤ Lúdico

La actividad lúdica⁶ es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción.

La lúdica 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 estudiante, 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.

⁵ Cecilia Olivia Ledo Valcárcel (CV). Universidad de Ciencias Pedagógicas “Frank País García”, Cuba

Facultad Humanidades. <http://www.eumed.net/rev/ced/28/colv.htm>

⁶ Lourdes del Carmen Martínez González. La lúdica como estrategia didáctica. <http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html>

En cuanto a los aspectos teóricos y metodológicos relacionados con lo lúdico, existen estrategias a través de las cuales se combinan lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional del estudiante. Son dirigidas y monitoreadas por el docente para elevar el nivel de aprovechamiento del estudiante, mejorar su sociabilidad y creatividad y propiciar su formación científica, tecnológica y social.

Es así como lo lúdico, puede emplearse con una variedad de propósitos, dentro del contexto de aprendizaje, pues construye autoconfianza e incrementa la motivación en el estudiante. Es un método eficaz que propicia lo significativo de aquello que se pretende aprender.

➤ Pedagógico

Etimológicamente, la palabra pedagogía⁷ deriva del griego paidos que significa niño y gogos que significa guiar, conducir. Pedagogo se llama a todo aquel que se encarga de instruir a los niños. la pedagogía es una ciencia que se nutre de disciplinas como la sociología, la economía, la antropología, la psicología, la historia, la medicina, entre otras, es preciso señalar que es fundamentalmente filosófica y que su objeto de estudio es la "formación", es decir en palabras de Hegel, de aquel proceso en donde el sujeto pasa de una «conciencia en sí» a una «conciencia para sí» y donde el sujeto reconoce el lugar que ocupa en el mundo y se reconoce como constructor y transformador de éste.

➤ Categorías gramaticales⁸

La palabra es una unidad lingüística formada por uno o más sintagmas con significado (monemas).

Las palabras se organizan para formar enunciados u oraciones. Pueden desempeñar varias funciones, por eso se clasifican en clases, o categorías, diferentes según ese trabajo que realizan. Unas son autónomas o independientes porque pueden cumplir por sí solas una determinada función. Se las denomina palabras léxicas. Otras solo pueden aparecer en un enunciado apoyadas por las primeras ejerciendo funciones de nexos y enlaces. Son las dependientes. Se las

⁷ http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/williamsoler/arte_y_pedagogia.pdf. Dra. Daysi Hevia Bernal. ARTE Y PEDAGOGÍA.

⁸ . <http://angarmegia.com>

conoce como palabras gramaticales. Las categorías gramaticales son las clases en las que se clasifican y agrupan todas las palabras del idioma.

La gramática tradicional suele considerar los siguientes tipos de palabras:

Sustantivo, adjetivo, verbo, pronombre, determinante, verbo, adverbio, preposición, conjunción y, en ocasiones, interjección. No obstante se tienen en cuenta otras clasificaciones atendiendo a diferentes criterios (punto de vista utilizado para discriminar los elementos).

2. JUSTIFICACIÓN

Durante el inicio de las clases de Lengua Castellana, en el primer periodo del año lectivo 2015 con estudiantes del curso 704 del Colegio Grancolombiano de la Localidad de Bosa, fue notoria la dificultad que presentaban los educandos para identificar en textos escritos los sustantivos, adjetivos y verbos.

Esta dificultad se evidencia principalmente en la prueba diagnóstica realizada al inicio del año lectivo y en la reprobación de pruebas escritas durante el primer periodo.

Por lo anterior se hace necesario implementar nuevas estrategias que motiven a los estudiantes, les ayude a mejorar sus desempeños y que se evidencien en los resultados académicos.

Por lo anterior se realizó una encuesta, con el propósito de conocer el centro de interés de los estudiantes, para poder implementar las actividades lúdicas que más les llamara la atención y que permitieran evidenciar superación de las dificultades.

3. OBJETIVOS

3.1. GENERAL

Propiciar espacios lúdicos que faciliten, a los estudiantes del curso 704 del colegio distrital Grancolombiano de la localidad de Bosa, identificar algunas categorías gramaticales en textos escritos.

3.2 ESPECÍFICOS

- Diseñar y aplicar talleres lúdicos que motiven a los estudiantes del curso 704 del colegio Distrital Grancolombiano de la localidad de Bosa para que identifiquen las categorías gramaticales en textos escritos.
- Socializar producciones de textos escritos, donde se haga uso de las categorías gramaticales.
- Evaluar la incidencia de la lúdica en el reconocimiento de las categorías gramaticales en textos escritos.

4. MARCO REFERENCIAL.

4.1. MARCO CONCEPTUAL

El colegio distrital Grancolombiano es una institución educativa del sector público, ubicado en la localidad séptima de Bosa.

Tiene como slogan “Tu espacio para crecer y realizar los sueños” y su PEG es “Hacia una comunidad incluyente, productiva y respetuosa de los derechos humanos”

La rectoría de la institución está a cargo de la licenciada y magister Nydia Margoth Caicedo Cuenca, apoyada por 6 coordinadores, 8 orientadores y un grupo de aproximadamente 180 docentes.

MISIÓN

Como colegio Distrital de la localidad de Bosa y que ofrece los niveles de preescolar, Básica y Media, Técnica articulada con la Educación Superior, la institución se propone contribuir con su acción a la formación de niños, niñas y jóvenes con calidad humana, entendida ésta como el conjunto de actitudes positivas, valores y competencias – personales, básicas, ciudadanas y laborales – que les permitan incidir positivamente en su comunidad, participar en procesos democráticos y vincularse al mundo productivo, teniendo como referente de sus acciones el respeto a los Derechos Humanos.

VISIÓN.

En el 2015 el Colegio estará posicionado a nivel local como la mejor opción de formación, reconocido por la calidad y pertinencia de su formación Básica y Media técnica articulada con la Educación Superior, por la calidez y oportunidad de la atención a los distintos usuarios, por la competencia y calidad de sus docentes, por la transparencia y calidad de sus procesos organizativos, académicos y de gestión de comunidad, contribuyendo a la sociedad con egresados competentes laboralmente y ciudadanos que inciden positivamente en su comunidad, que hacen gala de una cultura ciudadana y un adecuado ejercicio de la ética de lo público.

En la actualidad cuenta con cuatro sedes a saber:

Sede A	Grancolombiano	Calle 73F Sur No. 80N Bis - 49	Tel. 7 19 66 11
Sede B	Laureles	Cra. 80K No. 73F - 29 Sur	Tel. 7 77 85 47
Sede C	Charles de Gaulle	Diag.73D Bis Sur No. 79-23	
Sede D	Los Naranjos	Calle 72ª Sur No. 80J – 20	Tel. 7 77 11 20

Además tiene convenio con varios jardines infantiles del sector.

La institución atiende una población escolar de aproximadamente tres mil quinientos educandos, desde la primera infancia hasta grado once, distribuidos por ciclos, jornadas y sedes.

Cada ciclo tiene un nombre por analogía con la obra “Alicia en el país de las maravillas” de la siguiente manera.

Ciclo I	Grados 0, 1 y 2	“El sueño de Alicia”	Sede B y C J.M. y J.T.
Ciclo II	Grados 3 y 4	“Alicia en el país de las maravillas”	Sede B J.M.
Ciclo III	Grados 5, 6 y 7	“Al encuentro con el mundo”	Sede A J.T.
Ciclo IV	Grados 8 y 9	“El mundo real y los mundos posibles”	Sede A J.M.
Ciclo V	Grados 10 y 11	“A través del espejo”	Sede A J.M.

Además en la sede B, en las horas de la tarde brinda a los estudiantes de décimo y once educación media técnica articulada en Mecatrónica con el Instituto Técnico Central La Salle y en diseño gráfico con la fundación universitaria del área Andina, mientras que los estudiantes de octavo y noveno asisten a horas electivas en la modalidad de 40 X 40. En las horas de la mañana, en la misma sede, ofrece electivas para estudiantes del grado séptimo en el programa 40 X 40.

El ciclo inicial, es decir la primera infancia es atendida por los jardines cercanos al colegio debido a que la sede C se encuentra en proceso de adecuación porque pasa a ser parte de la alcaldía para el programa de jardines escolares.

En el caso particular del Ciclo III; Sede A, en la jornada de la tarde cuenta con 26 grupos de estudiantes; nueve quintos, nueve sextos y ocho séptimos, con un promedio de 38 educandos en cada curso.

4.2. MARCO TEÓRICO

4.2.1. Lúdica. Tomando como referencia el planteamiento de Lourdes del Carmen, en su documento “la lúdica como estrategia didáctica”⁹, la lúdica proviene del latín ludas, lúdica/co dícese de lo perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego.

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. el concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

La lúdica es un concepto de categoría superior por cuanto es expresión de la cultura en un determinado contexto de tiempo y espacio.

El juego es una actividad lúdica por excelencia y también lo son las diversas manifestaciones del arte, del espectáculo y la fiesta, la comicidad de los pueblos, el afán creador en la laboriosidad, el rito sacro y la liturgia religiosa y, por supuesto, la relación afectiva y el sublime acto de amor en la pareja humana. En estas acciones está presente todo el simbolismo de la lúdica estimulando los recursos de la fantasía, la imaginación y la creatividad.

La necesidad lúdica es la necesidad de ejecutar, bajo un impulso, acciones de forma libre y espontánea en pos del desarrollo y el placer lúdico es el bienestar, la consecuencia estimuladora del desarrollo, alcanzada a través de la actividad.

Esta necesidad lúdica nace desde la cuna y está presente a lo largo de la vida. En la infancia el juego contribuye a la formación física e intelectual, durante la adolescencia, la juventud y la adultez, contribuyen a definir la personalidad y la posibilidad de enfrentar y resolver retos que plantea la vida. Una deficiencia en la necesidad lúdica trae como consecuencia trastornos en la conducta, que fomentan el alcoholismo, la drogadicción y la delincuencia. Como consecuencia se atenta con el buen desarrollo de la sociedad, ya que esta debe brindar alternativas para una sana recreación con actividades de contenido educativo, en el tiempo libre.

La verdadera recreación es la que refuerza la obtención de experiencias vivenciales positivas que enriquezcan la memoria y permitan la

⁹ Lourdes del Carmen, en su documento “la lúdica como estrategia didáctica”
<http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html>

vitalidad del individuo a través del recuerdo. La recreación es participación que permite el crecimiento interior y contribuye al desarrollo personal-

Con la lúdica se enriquece el aprendizaje por el espacio dinámico y virtual que implica, como espejo simbólico que transforma lo grande en pequeño, lo chico en grande, lo feo en bonito, lo imaginario en real y a los estudiantes en profesionistas. El elemento principal, del aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en todos los niveles de la educación y que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Puede emplearse con una variedad de propósitos, dentro del contexto de aprendizaje, pues construye autoconfianza e incrementa la motivación en el alumno. Es un método eficaz que propicia lo significativo de aquello que se aprende.

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 estudiante, 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.

La clase lúdica se propone como ambiente de aprendizaje y cambio, se profundiza la teoría y se relaciona con la práctica, para llegar a una reflexión profunda, pues está cargada de significados. Se relaciona con la necesidad que tiene el estudiante de sorpresa, de contemplación, de incertidumbre, de distracción, etc., y se caracteriza por la creatividad, la espontaneidad, el optimismo y el buen sentido del humor, los que afloran de manera espontánea en una clase lúdica. Se logra, que el alumno tenga diversas perspectivas del mundo y se integre a los espacios sociales que se le presentan.

La clase lúdica, no es un simple espacio de juego que resuelve las necesidades recreativas de los estudiantes, sino un elemento importante en el contexto escolar, en función de una pedagogía creativa, más acorde con la formación integral del ser humano. La convivencia, la comunicación, el trabajo cooperativo, la

socialización, el análisis, la reflexión, el uso positivo del tiempo y la creatividad son los factores primordiales en una clase lúdica.

La lúdica es inherente al ser humano en todas las etapas de su vida y ayuda a la adquisición de conocimientos, que se redefinen como la elaboración permanente del pensamiento individual en continuo cambio, por la interacción con el pensamiento colectivo.

La clase lúdica se concibe como una actividad voluntaria, con determinados límites de tiempo y espacio, que sigue reglas libremente aceptadas, pero obligatorias, que tiene un fin y que va acompañado de un sentimiento de tensión y alegría, así como de una conciencia de diferencia, con la vida cotidiana.

Lo lúdico es una experiencia educativa, tanto para el profesor como para el alumno, pensando en las diferentes necesidades del estudiante y los diferentes momentos del proceso educativo.

La planeación y secuencia de la clase lúdica, así como, selección y uso de materiales y recursos didácticos, son aspectos que se estudian, se trabajan y desarrollan por el docente.

4.2.2. Pedagogía. La pedagogía según Daysi Hevia Bernal “arte y pedagogía”¹⁰ es un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que este tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto. Etimológicamente, la palabra pedagogía deriva del griego paidos que significa niño y gogos que significa guiar, conducir. Se llama pedagogo a todo aquel que se encarga de instruir a los niños.

El término "pedagogía" se origina en la antigua Grecia, al igual que todas las ciencias primero se realizó la acción educativa y después nació la pedagogía para tratar de recopilar datos sobre el hecho educativo, clasificarlos, estudiarlos, sistematizarlos y concluir una serie de principios normativos. A pesar de que se piensa que es una ciencia de carácter psicosocial que tiene por objeto el estudio de la educación con el fin de conocerla, analizarla y perfeccionarla, y a pesar de que la pedagogía es una ciencia que se nutre de disciplinas como la sociología, la economía, la antropología, la psicología, la historia, la medicina, etc., es preciso

¹⁰ La pedagogía según Daysi Hevia Bernal “arte y pedagogía”
http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/williamsoler/arte_y_pedagogia.pdf

señalar que es fundamentalmente filosófica y que su objeto de estudio es la "formación", es decir en palabras de Hegel, de aquel proceso en donde el sujeto pasa de una «conciencia en sí» a una «conciencia para sí» y donde el sujeto reconoce el lugar que ocupa en el mundo y se reconoce como constructor y transformador de éste.

Es importante tomar en cuenta que a pesar de que la conceptualización de la pedagogía como ciencia es un debate que actualmente tiene aún vigencia y que se centra en los criterios de cientificidad que se aplican a las demás ciencias y que no aplican directamente a la pedagogía, es por ello que referirse a la pedagogía como ciencia puede ser un tanto ambiguo, incorrecto, o por lo menos debatible (depende del punto de vista con el que se defina ciencia). Existen autores, pues, que definen a la pedagogía como un saber, otros como un arte, y otros más como una ciencia o disciplina de naturaleza propia y objeto específico de estudio. Pedagogía es el arte de transmitir experiencias, conocimientos, valores, con los recursos que tenemos a nuestro alcance, la pedagogía es la disciplina que organiza el proceso educativo de toda persona, en los aspectos psicológico, físico e intelectual tomando en cuenta los aspectos culturales de la sociedad en general.

La pedagogía, como lo indica sería la ciencia que estudia los procesos educativos, lo cual ciertamente dificulta su entendimiento, ya que es un proceso vivo en el cual intervienen diferentes funciones en el organismo para que se lleve a cabo el proceso de aprendizaje, por tal motivo si el objeto mismo es difícil de definir, por lo tanto su definición, sería el estudio mediante el cual se lleva a cabo las interconexiones que tienen lugar en cada persona para aprender, tales como el cerebro, la vista y el oído, y que en suma se aprecia mediante la respuesta emitida a dicho aprendizaje. Se presenta un conflicto al momento de definir Pedagogía: ¿Es una ciencia, un arte, una técnica, o qué? Algunos, para evitar problemas hablan de un "saber" que se ocupa de la educación. La pedagogía como arte: este autor niega que la pedagogía sea un arte pero confirma que la educación si lo es.

Arte: "modo en que se hace o debe hacerse una cosa. Actividad mediante la cual el hombre expresa estéticamente algo, valiéndose, por ejemplo, de la materia, de la imagen o todo. Cada una de las ramas en que se divide una actividad.

La pedagogía tiene por objeto el estudio de la educación, esta si puede tener las características de una obra de arte...la educación es eminentemente activa y práctica, se ajusta a normas y reglas que constituyen los métodos y

procedimientos, y por parte de una imagen o comprensión del mundo, de la vida y del hombre para crear o modelar una criatura humana bella... cuando la educación es bien concebida y practicada también constituye un arte complicado y elevado, pues se trata de una obra creadora donde el artista, esto es, el maestro, debe hacer uso de su amor, inspiración, sabiduría y habilidad" .- La pedagogía como técnica: es un conjunto de procedimientos y recursos de que se sirve una ciencia o arte. La pedagogía puede, perfectamente y sin ningún problema ser considerada una técnica, pues son los parámetros y normas que delimitan el arte de educar.

La pedagogía como ciencia: la pedagogía cumple con las características principales de la ciencia, es decir, tiene un objeto propio de investigación, se ciñe a un conjunto de principios reguladores, constituye un sistema y usa métodos científicos como la observación y experimentación. Las representaciones divergentes de ciencia y arte La ciencia: lo necesario, lo "objetivo", lo general, lo universalmente comprendido, lo claro y distinto. Lo que es. La ley. Lo definido en un lenguaje y asegurado por un método. Lo predecible. Obra de un sujeto universal que suspende valores y pasiones. Animismo como obstáculo

4.2.2. Categorías gramaticales. De acuerdo a Jhon Jairo Ramírez¹¹, Es el nombre bajo el que se agrupan todas las palabras del idioma, distribuidas por 9 clases. Estas clases son:

- sustantivos o nombres,
- pronombres,
- adjetivos o calificativos,
- adverbios,
- verbos o acciones,
- preposiciones,
- conjunciones,
- determinantes,
- Interjecciones.

- El sustantivo o nombre:

Todos los elementos, objetos y seres que rodean a las personas tienen un nombre que los diferencia e identifica. Tales nombres, desde el punto de vista gramatical, son denominados sustantivos. Como por ejemplo:

¹¹ John Jairo Ramírez español interactivo sexto.

<http://docentesboston.blogspot.com/2014/04/categorias-gramaticales.html>

Personas: niño, hombre, Juan, Eva.

Animales: perro, gato, elefante.

Cosas: escritorio, mesa, silla.

Lugares: Colombia, ciudad, calle.

Ideas: amor, alegría, libertad, belleza.

➤ El pronombre:

Es la palabra que sustituye a otros términos que designan personas o cosas en un momento determinado. Ejemplo: quiero a Laura / la quiero. Juan llevaba una visera / Ésta era de color verde.

Clases de pronombres:

Personales: yo, tú, él, nosotros, vosotros, ellos: me, te, se, nos, os, lo, mi, ti, si, le, lo, la...

Demostrativos: éste/a, ése/a, aquél, esto, eso, aquello...

Indefinidos: nada, todo, algo, nadie, alguien, alguno, bastantes, varios, cualquier, cualquiera...

Numerales: un, dos, tres, primero, segundo...

Relativos: que, quien, cuyo, cual, cuantos...

Posesivos: mío, tuyo, suyo, nuestro, vuestro, suyo...

➤ El adjetivo:

Gracias a sus sentidos, el hombre puede apreciar colores, formas, cualidades, sabores, fragancias, texturas, sonidos, etc. que poseen los elementos de la naturaleza. Estas apreciaciones se manifiestan mediante adjetivos que acompañan al sustantivo.

Las palabras que describen a los sustantivos se llaman adjetivos y nos indican:

Cómo son (cualidades) secretaria bilingüe

Cuáles son (ubicación) este escritorio

Cuántos son (cantidad) dos contratos.

➤ El verbo:

Parte de la oración que se conjuga y expresa acción y estado. Ejemplos: estudiar, vivir, atender, masticar, escuchar...

Los tiempos verbales se dan en tres Modos: Indicativo, Subjuntivo e Imperativo.

Los Tiempos son:

Simples: Presente, Pretérito imperfecto, Pretérito perfecto simple, Futuro imperfecto, Condicional...

Compuestos: Pretérito perfecto compuesto, Pretérito anterior, Futuro perfecto, Pretérito pluscuamperfecto, Condicional perfecto...

Formas no personales: Las formas no personales no presentan desinencia de número y persona. Son el infinitivo: cantar; el gerundio: cantando; y el participio: cantado.

Persona y número: Cada tiempo del verbo se compone de seis formas que corresponden a las tres personas gramaticales del número singular (yo, tú, él) y a las tres del plural (nosotros, vosotros, ellos).

Estas tres personas indican quien o quienes realizan la acción del verbo. La primera (yo, nosotros, nosotras) señala quien o quienes hablan (yo como temprano), la segunda (tú, vosotros, vosotras) se refiere al interlocutor o a los interlocutores de la primera persona (vosotros tenéis que llevar a cabo el trabajo que os han encomendado) y la tercera (él, ellos, ellas) designa a aquellas personas de quienes se habla (ellos se reían descaradamente).

➤ El adverbio:

Es una palabra que modifica a un verbo, a un adjetivo o a otro adverbio.

➤ La preposición:

Es una categoría gramatical invariable, que no tiene significado propio y que sirve para relacionar términos.

Son partes invariables de la oración que no tienen significado propio y sirven para unir cualquier palabra con un sustantivo que le sirve de complemento.

➤ La conjunción:

Es una categoría gramatical invariable -parecida a la preposición-, que se utiliza para unir palabras y oraciones

Clases de conjunciones:

Las conjunciones pueden ser coordinadas o subordinadas.

➤ Los determinantes:

Siempre aparece delante de un nombre (o una palabra que funcione como tal) para concretar su significado: nos dan información sobre él.

➤ Las interjecciones:

Son las palabras o grupos de palabras que expresan emociones fuertes, estados de ánimo, sentimientos; la mayoría de éstas son monosílabas que se expresan espontáneamente como: ¡oh! ¡uh! ¡uf! ¡Ay!

5. DISEÑO METODOLÒGICO

5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN: INVESTIGACIÓN CUALITATIVA.

La metodología cualitativa¹², como indica su propia denominación, tiene como objetivo la descripción de las cualidades de un fenómeno. Busca un concepto que pueda abarcar una parte de la realidad. No se trata de probar o de medir en qué grado una cierta cualidad se encuentra en un cierto acontecimiento dado, sino de descubrir tantas cualidades como sea posible.

Dentro de las características principales de esta de metodología podemos mencionar:

- La investigación cualitativa es inductiva.
- Tiene una perspectiva holística, esto es que considera el fenómeno como un todo.
- Se trata de estudios en pequeña escala que sólo se representan a sí mismos.
- Hace énfasis en la validez de las investigaciones a través de la proximidad a la realidad empírica que brinda esta metodología.
- No suele probar teorías o hipótesis. Es, principalmente, un método de generar teorías e hipótesis.
- No tiene reglas de procedimiento. El método de recogida de datos no se especifica previamente. Las variables no quedan definidas operativamente, ni suelen ser susceptibles de medición.
- La base está en la intuición. La investigación es de naturaleza flexible, evolucionaría y recursiva.
- En general no permite un análisis estadístico.
- Se pueden incorporar hallazgos que no se habían previsto.
- Los investigadores cualitativos participan en la investigación a través de la interacción con los sujetos que estudian, es el instrumento de medida.
- Analizan y comprenden a los sujetos y fenómenos desde la perspectiva de los dos últimos; debe eliminar o apartar sus prejuicios y creencias

Agrandes rasgos, los participantes constituyen una realidad, son grupos que se integran a los procesos e intenta comprender el comportamiento social.

5.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

Población:

¹² <http://www.monografias.com/trabajos38/investigacion-cualitativa/investigacion-cualitativa.shtml#ixzz3ZtPxchfe>

El colegio distrital Grancolombiano se encuentra ubicado en la calle 73F sur No. 80N bis- 49, en el barrio Laureles de la localidad séptima de Bosa.

La población que atiende en su mayoría se encuentra clasificada por el sisben en los estratos uno y dos.

El curso que se interviene con el proyecto de investigación de la pedagogía de la lúdica es el 704, el cual está conformado por 17 niños y 20 niñas, para un total de 37estudiantes, (véase anexo A).

Es una población infantil cuya edad promedio oscila entre los 12 y los 14 años,

Muestra: De los 37 estudiantes que conforman el curso 704 se seleccionaron los diez estudiantes que evidenciaron mayor dificultad para identificar las categorías gramaticales en textos escritos y cuyo desempeño en la asignatura de Lengua Castellana ha sido muy bajo, ellos son:

ÁLVAREZ QUIMBAYO JESSICA ALEXANDRA
CABEZAS ALEGRÍA JINETH VALENTINA
CASTAÑEDA JARAMILLO CRISTIAN MATEO
CASTRO MORALES JONNATHAN ALEXANDER
GAITÁN MUÑOZ OSCAR DANIEL
GIRALDO MORA DANILO ANDRÉS
INFANTE RAMÍREZ SEBASTIÁN FELIPE
RODRÍGUEZ LIZARAZO DIEGO ANÍBAL
SÁNCHEZ MARTÍNEZ KEVIN FELIPE
VÁSQUEZ CRUZ BRAYAN RODRIGO

5.3 INSTRUMENTOS

OBSERVACIÓN DIRECTA:

Al iniciar el año lectivo del 2015 se hizo una prueba diagnóstica, (véase anexo B).con los estudiantes de séptimo del colegio distrital Grancolombiano, a cargo de la docente de Lengua Castellana la licenciada Lucero Salazar Arandia, con el fin de conocer el dominio que los educandos tenían de la asignatura en aspectos como comprensión de lectura, redacción, conocimientos literarios y conocimientos gramaticales.

A partir de esa prueba se evidenció que algunos de los estudiantes presentaban dificultad para identificar las categorías gramaticales en textos escritos.

ENCUESTA:

Se diseñó una encuesta para ser aplicada a los estudiantes. La encuesta tiene pregunta cerrada, (véase anexo C).

TALLERES

Se proyectó la realización de 3 talleres, los cuales se realizaron cada semana.

EVIDENCIA

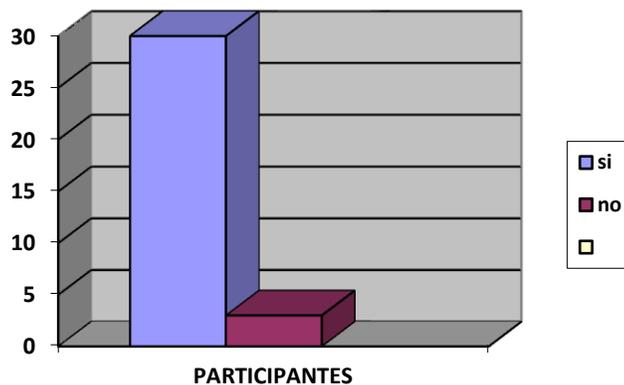
Las evidencias correspondientes a la prueba diagnóstica, encuesta, los talleres y las fotos se presentan en los anexos B, C, D, E, F, G, H.

5.4 ANÁLISIS DE RESULTADOS:

La encuesta muestra que:

A la pregunta 1.

GRAFICA 1 ¿Le gustaría aprender la gramática a través de actividades lúdicas?

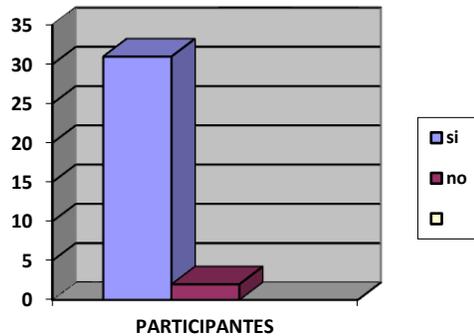


Fuente: Los autores

De los 33 estudiantes encuestados 30 respondieron SI, que corresponden al 90,9% y 3 respondieron NO, es decir el 9,09%, lo que permite determinar que el aprendizaje de la gramática a través de actividades lúdicas es para la mayoría de los estudiantes encuestados una posibilidad.

A la pregunta 2.

GRAFICA 2 ¿Considera importante aprender en grupo la gramática española?

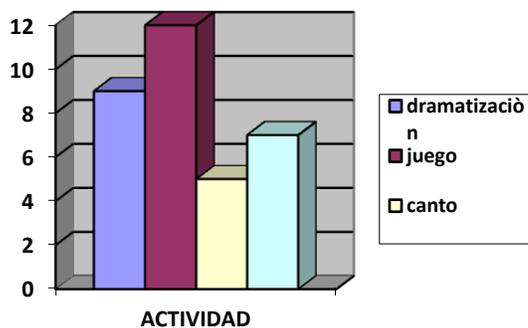


Fuente: Los autores

De los 33 estudiantes encuestados 31 respondieron SI, que corresponde al 93,9 %, y 2 respondieron NO, el 6,06 % lo que permite decir, que aprender en grupo la gramática española es preferido por la mayoría de los encuestados.

A la pregunta 3.

GRAFICA 3 ¿En qué actividades lúdicas le gustaría participar?

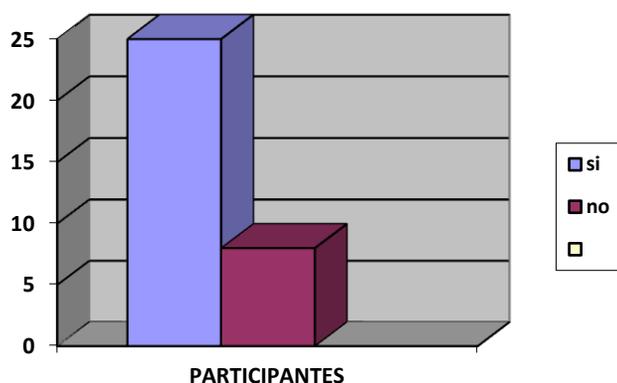


Fuente: Los autores

De los 33 estudiantes encuestados, 9 prefirieron dramatización, 12 prefirieron juego, 5 prefirieron canto y 7 prefirieron música, lo cual permite determinar que la actividad lúdica de la juego y segundo lugar la dramatización, son preferidas por los estudiantes.

A la pregunta 4

GRAFICA 4 . ¿Reconoce la importancia de las categorías gramaticales para producir textos?

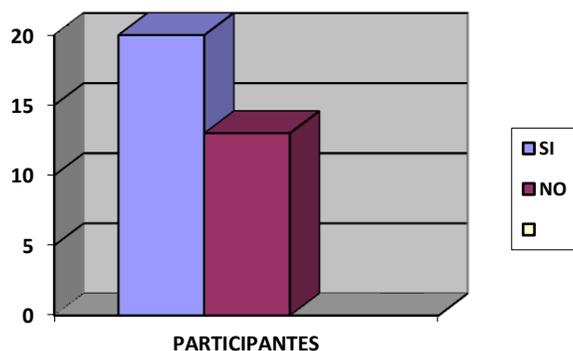


Fuente: Los autores

De los 33 estudiantes encuestados 25 respondieron SI, que equivale a un 75,75 % y 8 respondieron NO es decir un 24,24 %, lo que permite determinar que el reconocimiento de la importancia de las categorías gramaticales para producir textos por parte de los estudiantes es acogida en un gran porcentaje.

A la pregunta 5.

GRAFICA 5 ¿Le gustaría que sus textos de producción se socialicen?



Fuente: Los autores

De los 33 estudiantes encuestados 20 respondieron SI, lo que corresponde al 60,6 % y 13 respondieron NO, es decir el 39,39 %, lo que permite determinar que el

gusto por la socialización de los trabajos de los estudiantes es aceptado por 20 de los 33 participantes.

5.5 DIAGNÓSTICO.

De acuerdo a los resultados observados en la encuesta, se puede inferir, que a los estudiantes les gusta participar de actividades lúdicas como una alternativa en los procesos del aprendizaje de las categorías gramaticales, siendo la dramatización y el juego los que más prefieren y que además es de importancia para la producción de textos escritos.

6. PROPUESTA

6.1 TÍTULO JUGANDO Y ESCRIBIENDO VAMOS APRENDIENDO

6.2 DESCRIPCIÓN: Se van a realizar tres talleres lúdicos encaminados a mejorar la identificación de los sustantivos, los verbos y los adjetivos, en textos escritos, por parte de los estudiantes del curso 704 del colegio distrital Grancolombiano.

6.3 JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA: se hace necesario implementar estrategias lúdicas que conlleven a mejorar el desempeño de los estudiantes del curso 704 del colegio distrital Grancolombiano en la asignatura de Lengua Castellana, especialmente en la identificación de las categorías gramaticales (verbos, sustantivos y adjetivos) en textos escritos.

6.4 OBJETIVO: Realizar actividades lúdicas que posibiliten la superación de las dificultades que se evidenciaron en los estudiantes del curso 704 en lo referente a la identificación de los sustantivos, los adjetivos y los verbos en textos escritos.

6.5 METODOLOGÍA DE LOS TALLERES

Taller uno, (véase anexo D).

Nombre del taller: Volando con las categorías gramaticales.

Fecha: 21 de Abril del 2015.

Lugar: Aula 107 del Colegio Grancolombiano.

Tiempo posible: 80 minutos.

Número de participantes: 37

Objetivo: Facilitar el reconocimiento de los verbos, los sustantivos y los adjetivos a partir de la elaboración de aviones de papel.

Los indicadores de observación relacionados con la lúdica fueron la risa, la alegría, el grado de participación, la creatividad y la iniciativa que mostraron los educandos durante la realización de la actividad, en cuanto a lo específico lo predominante fue la atención, la expresión oral y escrita y el seguimiento de instrucciones.

METODOLOGÍA

Una vez concluido el espacio del descanso, los estudiantes del curso 704 ingresan al aula 107 del colegio Grancolombiano para realizar la clase de Lengua Castellana, verificada la asistencia de los estudiantes, la docente titular procede a explicar la actividad a realizar:

Cada estudiante dispone de una hoja de papel reciclado.

La docente indica que cada uno debe plegar la hoja para elaborar un avión "aerodinámico".

La docente indica paso a paso los dobleces que se deben hacer para la elaboración del avión y constata que los estudiantes vayan siguiendo las instrucciones y en caso necesario brinda explicación y ayuda de manera individual a los educandos que tienen dificultad para realizar la manualidad.

Una vez terminada la elaboración de los aviones la docente indica que cada uno debe escribir su nombre completo en su respectivo avión, además que lo deben colorear y decorar al gusto de cada uno.

Paso seguido la docente da la indicación para que todos se pongan de pie, con el avión en la mano para que a la cuenta de tres lo lancen en cualquier dirección y a continuación tomen cada uno un avión que no sea el propio y regresen al puesto.

A continuación pide a los estudiantes que teniendo en cuenta quien es el propietario del avión, escriban una palabra o una expresión en la que se identifique una cualidad agradable de la persona que figura en su avión.

Una vez más, a la cuenta de tres, se lanzan y se retoman los aviones procurando que no sea ni el propio ni el que ya tuvo cada estudiante.

En esta oportunidad cada estudiante debe escribir la que considera una gran habilidad de su compañero; lo que mejor hace.

Nuevamente a la cuenta de tres se lanzan y se retoman los aviones procurando que no sea uno en el que ya haya escrito.

Ahora la docente indica que deben escribir un lugar del universo al que les gustaría ir en compañía del propietario del avión.

Se hace el último ejercicio de lanzar y retomar el avión, se pide a cada estudiante que lea todos los mensajes escritos en el avión comenzando por el nombre del propietario, luego la cualidad, a continuación la habilidad y finalmente el lugar; una vez terminados de leer los mensajes se hace entrega del avión al propietario para que lo legaje en el portafolio de Lengua Castellana.

Una vez terminada la lectura de todos los mensajes y que cada estudiante ha recibido su avión se hace un recuento de todo lo realizado durante la actividad:

- ¿Qué utilizaron? - Una hoja de papel, marcadores, colores, esferos, lápices, entre otros.
- ¿Cómo era la hoja?- Reciclada, rayada, cuadriculada.
- ¿Qué hicieron con la hoja? – Un avión.
- ¿Cómo debía ser el avión? – Aerodinámico.
- ¿Qué hicieron con el avión? – Decorar, marcar, escribir, lanzar, recoger, entregar, legajar.
- ¿Qué escribieron en el avión? – Nombres, cualidades, acciones, lugares.

A medida que se iba haciendo el recuerdo de la actividad se iban escribiendo en el tablero las palabras teniendo en cuenta la idea que expresaban, haciendo entre todos la clasificación de las mismas según correspondiesen a verbos, sustantivos o adjetivos, finalmente cada estudiante escribe las conclusiones en su portafolio de Lengua Castellana.

Los materiales requeridos para el desarrollo del taller son hojas de papel recicladas, colores, marcadores, lápiz, esfero entre otros.

El recurso físico del que se dispone para la realización del taller es el aula 107 del colegio distrital Grancolombiano y los recursos humanos con los que se cuenta son los 37 estudiantes del curso 704, un estudiante de grado once, la docente de Lengua Castellana y los docentes del grupo de trabajo de la Fundación Universitaria Los libertadores

EVALUACIÓN DE PARTICIPANTES:

Para dar por terminada la clase se les preguntó a los estudiantes cómo les había parecido la actividad y qué opinaban de haber reforzado el tema de las categorías gramaticales de esa manera a lo cual respondieron que había sido muy agradable, entretenida y que les gustaba mucho, además que con actividades como la realizada era más fácil y divertido aprender.

AUTOEVALUACIÓN

El desarrollo del taller fue muy positivo porque además de lograr la participación de todos los estudiantes, quienes se mostraron animados, motivados,

entretenidos, con la aplicación del taller se alcanzó el objetivo propuesto; Propiciar espacios lúdicos que faciliten, a los estudiantes del curso 704 del colegio distrital Grancolombiano de la localidad de Bosa, identificar las categorías gramaticales en textos escritos.

DIARIO DE CAMPO

El taller número uno tiene por denominación “Volando con las categorías gramaticales, se basa en una actividad de origami, tiene como fecha de aplicación el 21 de Abril del 2015, con una duración aproximada de 70 minutos, se espera contar con la participación de 37 asistentes y tiene como objetivo facilitar el reconocimiento de verbos, adjetivos y sustantivos a partir de la elaboración de aviones de papel.

DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACIÓN

La actividad se realizó en la hora, fecha y lugar establecidos, se contó con la asistencia de los 37 estudiantes de grado.

Durante el desarrollo de la actividad se notó alegría, motivación e interés, algunos con más habilidad que otros para realizar el origami, los más hábiles se adelantaron en el ejercicio de lanzar los aviones sin haberse dado la indicación de marcarlos y decorarlos, un estudiante omitió la indicación dada y no colocó su nombre en el avión, en la instrucción de escribir una expresión o palabra agradable que representara la cualidad un educando escribió la palabra “feo” en el avión sin marcar, en cuanto al lugar al que les gustaría ir en compañía del dueño dl avión la mayoría escribió lugares próximos a su entorno como la alameda, el parque, el nombre de un barrio cercano, muy pocos se refirieron a la luna o a las estrellas o a un lugar fuera de su localidad.

Durante el espacio dedicado a la lectura de todos los mensajes hubo bastante atención, interés, alegría y agrado por lo que se había escrito en cada avión.

COMENTARIO DE LOS OBSERVADORES

Como observador se contó con la presencia de un estudiante de grado once quien era el encargado de tomar la fotos durante el desarrollo de la actividad y quien afirmó que le había parecido muy chévere porque los estudiantes estaban muy interesados, se divertían y todos desarrollaron la actividad, que era algo diferente a las clases tradicionales y que era más agradable.

TENDENCIA DOMINANTE

Diversión.

6.5.2. Taller dos. , (véase anexo E).

Nombre del taller: Stop con las categorías gramaticales.

Fecha: 12 de Mayo del 2015

Lugar: Aula 107 del Colegio Grancolombiano.

Tiempo posible: 40 minutos.

Número de participantes: 37

Objetivo: Facilitar el reconocimiento de los verbos, los sustantivos y los adjetivos a partir del juego de vocabulario denominado Stop.

Los indicadores de observación relacionados con la lúdica fueron la risa, la alegría, el grado de participación, el interés, el sentido de competencia que mostraron los educandos durante la realización de la actividad, en cuanto a lo específico lo predominante fue la atención, la expresión escrita, la habilidad memorística y el seguimiento de instrucciones.

METODOLOGÍA DEL TALLER

Una vez concluido el espacio del descanso, los estudiantes del curso 704 ingresan al aula 107 del colegio Grancolombiano para realizar la clase de Lengua Castellana, verificada la asistencia de los estudiantes, la docente titular procede a explicar la actividad a realizar:

1. Para comenzar la docente titular pregunta a los estudiantes si conocen y han jugado alguna vez el juego del stop y todos respondieron afirmativamente. Al respecto un estudiante pregunta que qué tiene que ver este juego con la temática que se está trabajando en Lengua Castellana ante lo cual la docente responde que este juego permite reforzar las categorías gramaticales.
2. A continuación la docente invita a todos los estudiantes a jugar stop dando las indicaciones pertinentes y llegando a algunos acuerdos; cada estudiante en una hoja de block debe realizar los trazos necesarios para el juego; la hoja en posición horizontal dividida en nueve columnas según esquema dibujado en el tablero; luego en cada columna debe escribir el título indicado, letra, nombre, apellido, lugar (en lugar de país o ciudad), animal, cosa, alimento (en lugar de fruta), color y total.
3. Una vez que cada estudiante tiene su esquema listo la docente indica la letra y el primero que termine debe gritar stop.
4. Se hace la lectura de las palabras consignadas y se les asigna el valor establecido 5 puntos si está repetida y 10 si no.

5. Este procedimiento se repite por cinco veces consecutivas.
6. Una vez concluido este ejercicio se hace la explicación de las palabras consignadas en el esquema todas corresponden sustantivos o nombres y que en el caso de los colores pueden funcionar como sustantivos o como adjetivos según el contexto.
7. A continuación se le entrega a cada estudiante el formato del taller número dos “Stop con las categorías” el cual deben realizar en su totalidad, de manera individual y en el menor tiempo posible.

Los materiales requeridos para el desarrollo del taller son hojas de block, fotocopias del taller dos, una por estudiante; colores, marcadores, lápiz, esfero, regla, entre otros.

El recurso físico del que se dispone para la realización del taller es el aula 107 del colegio distrital Grancolombiano y los recursos humanos con los que se cuenta son los 37 estudiantes del curso 704, la docente titular de Lengua Castellana y los docentes del grupo de trabajo de la Fundación Universitaria Los libertadores.

EVALUACIÓN DE PARTICIPANTES:

Para dar por terminado el taller se les preguntó a los estudiantes cómo les había parecido la actividad y qué opinaban de haber reforzado el tema de las categorías gramaticales de esa manera a lo cual respondieron que les había parecido muy agradable, divertido, interesante y que les permitía aprender sobre las categorías gramaticales y desarrollar la agilidad mental.

AUTOEVALUACIÓN

El desarrollo del taller fue muy positivo porque además de lograr la participación de todos los estudiantes, quienes se mostraron animados, motivados, entretenidos, con la aplicación del taller se alcanzó el objetivo propuesto; Propiciar espacios lúdicos que faciliten, a los estudiantes del curso 704 del colegio distrital Grancolombiano de la localidad de Bosa, identificar las categorías gramaticales en textos escritos.

DIARIO DE CAMPO

El taller número dos tiene por denominación “Stop con las categorías gramaticales, se trata de una actividad de vocabulario, tiene como fecha de aplicación el 12 de Mayo del 2015, con una duración aproximada de 40 minutos, se espera contar con la participación de 37 asistentes y tiene como objetivo

facilitar el reconocimiento de verbos, adjetivos y sustantivos a partir del juego del stop.

DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACIÓN

La actividad se realizó en la hora, fecha y lugar establecidos, se contó con la asistencia de los 37 estudiantes de grado.

Durante el desarrollo de la actividad se notó alegría, motivación e interés, algunos con más agilidad mental para recordar y escribir palabras, los más hábiles eran quienes primero gritaban stop y en más de una oportunidad eran los mismos, por lo que se escuchaban comentarios como “no pero otra vez usted”, y se aumentaba la competencia.

Durante el espacio dedicado a la lectura de todas las palabras hubo bastante atención, alegría e interés por saber quién había obtenido el mayor puntaje y por dar a conocer las palabras diferentes que cada uno había escrito.

COMENTARIO DE LOS OBSERVADORES

Para la aplicación de este taller no se contó con la presencia de agentes externos por lo tanto no se tienen comentarios de los observadores.

TENDENCIA DOMINANTE

Diversión, sentido de competencia.

6.5.3. Taller tres. , (véase anexo F).

Nombre del taller: Coloreando las categorías gramaticales.

Fecha: 19 de Mayo del 2015

Lugar: Aula 107 del Colegio Grancolombiano.

Tiempo posible: 30 minutos.

Número de participantes: 37

Objetivo: Facilitar el reconocimiento de los verbos, los sustantivos y los adjetivos a partir de la actividad de colorear y extraer las categorías gramaticales del fragmento de la obra “El viejo y el mar”.

Los indicadores de observación relacionados con la lúdica diversión, la alegría, el grado de participación y el interés que mostraron los educandos para la realización de la actividad, en cuanto a lo específico lo predominante fue la atención y el seguimiento de instrucciones.

METODOLOGÍA DEL TALLER

Una vez concluido el espacio del descanso, los estudiantes del curso 704 ingresan al aula 107 del colegio Grancolombiano para realizar la clase de Lengua Castellana, verificada la asistencia de los estudiantes, la docente titular procede a explicar la actividad a realizar:

Para comenzar la docente titular entrega a cada estudiante la fotocopia individual del taller tres y da las indicaciones necesarias para el desarrollo del mismo, por razones de fuerza mayor (tiempo) no se alcanza a realizar la actividad en clase y se deja como actividad para la casa.

Los materiales requeridos para el desarrollo del taller son las fotocopias del taller tres, una por estudiante; colores, marcadores, lápiz, esfero, regla, entre otros.

El recurso físico del que se dispone para la realización del taller es el aula 107 del colegio distrital Grancolombiano y los recursos humanos con los que se cuenta son los 37 estudiantes del curso 704, la docente titular de Lengua Castellana y los docentes del grupo de trabajo de la Fundación Universitaria Los libertadores.

EVALUACIÓN DE PARTICIPANTES:

En la clase siguiente se les preguntó a los estudiantes cómo les había parecido la actividad y qué opinaban de haber reforzado el tema de las categorías gramaticales de esa manera a lo cual respondieron que les había parecido muy agradable, divertido, interesante y que les permitía aprender sobre las categorías gramaticales y desarrollar la agilidad mental y que les había gustado la actividad de colorear.

AUTOEVALUACIÓN

El desarrollo del taller aunque fue extraclase fue positivo porque permitió evidenciar el interés de los estudiantes y los avances en la identificación de los verbos, los adjetivos y los sustantivos en textos escritos, es decir que con la aplicación de los talleres se alcanzó el objetivo propuesto; Propiciar espacios lúdicos que faciliten, a los estudiantes del curso 704 del colegio distrital Grancolombiano de la localidad de Bosa, identificar las categorías gramaticales en textos escritos.

DIARIO DE CAMPO

El taller número tres tiene por denominación “Coloreando las categorías gramaticales, se trata de una actividad de vocabulario, tiene como fecha de aplicación el 19 de Mayo del 2015, con una duración aproximada de 40 minutos,

se espera contar con la participación de 37 asistentes y tiene como objetivo facilitar el reconocimiento de verbos, adjetivos y sustantivos en un texto escrito.

DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACIÓN

La actividad no se pudo realizar en su totalidad durante la clase programada por razones de tiempo, por lo que fue necesario dejarla como actividad extraclase.

Durante el trabajo desarrollado en clase y el complemento extraclase se pudo evidenciar la alegría, motivación e interés de la mayoría de los estudiantes por la realización de la actividad de la mejor manera.

COMENTARIO DE LOS OBSERVADORES

Para la aplicación del taller tres no se contó con la presencia de agentes externos por lo tanto no se tienen comentarios de los observadores.

TENDENCIA DOMINANTE

Diversión, interés por hacer las cosas bien; identificar correctamente los sustantivos, los adjetivos y los verbos en un texto escrito.

6.6 PERSONAS RESPONSABLES:

Luz Stella Bernal licenciada en ciencias de la educación Español-Inglés de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, con 18 años de experiencia, en la actualidad se encuentra laborando en el Colegio Marsella I.E.D.

Libardo Millán Martínez, físico puro, egresado de la universidad nacional de Colombia, con 24 años de experiencia docente, trabaja en el I.E.D. Gustavo Morales M. donde se desempeña como docente del área de matemáticas y física.

Lucero Salazar Arandía, licenciada en Español y en Francés, egresada de la Universidad Pedagógica Nacional, con experiencia docente de 27 años, en la actualidad se desempeña como maestra de Lengua Castellana en grado séptimo en el colegio distrital Grancolombiano I. E. D.

6.7 BENEFICIARIOS: estudiantes del curso 704 del colegio Grancolombiano de la localidad de Bosa.

6.8 RECURSOS

Humanos: Docentes, estudiantes.

Financieros. Fotocopias de la encuesta, hojas recicladas. Fotocopias de los talleres.

Físicos: Aula de clase.

7. CONCLUSIONES

- La elaboración de talleres que contemplen propiciar espacios lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, de las categorías gramaticales, facilita el aprendizaje de las mismas por parte de los estudiantes.
- El diseño y aplicación de talleres lúdicos motiva a los estudiantes y les facilita la identificación de las categorías gramaticales: sustantivos, verbos, adjetivos.
- La socialización de la producción textual de los estudiantes permite evidenciar los avances en el aprendizaje de las categorías gramaticales.
- La evaluación de la incidencia de la lúdica en la identificación de las categorías gramaticales permite determinar lo pertinente y positivo de la implementación de estas estrategias en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA

CIBERGRAFÍA

Antonio García Mejía - Doctor en Filología Hispánica. Portal Web personal Angarmegia: Ciencia, Cultura y Educación. <http://angarmegia.com>

Bruner, J. (1984): Acción, pensamiento y lenguaje. Madrid Alianza.

Cecilia Olivia Ledo Valcárcel (CV). Universidad de Ciencias Pedagógicas "Frank País García", Cuba. Facultad Humanidades.
<http://www.eumed.net/rev/ced/28/colv.htm>

Dra. Daysi Hevia Bernal. ARTE Y PEDAGOGÍA.
http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/williamsoler/arte_y_pedagogia.pdf

Hernan Guastalegnanne. Juegos para trabajar gramática y vocabulario en la clase ELE. http://marcoele.com/descargas/enbrape/guastalegnanne_juegos.pdf
<http://www.eumed.net/rev/ced/28/colv.htm>

<http://www.monografias.com/trabajos38/investigacion-cualitativa/investigacion-cualitativa.shtml#ixzz3ZtPxchfe>

John Jairo Ramírez español interactivo sexto.

<http://docentesboston.blogspot.com/2014/04/categorias-gramaticales.html>

Lourdes del Carmen Martínez González. La lúdica como estrategia didáctica.
<http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html>

Rogoff, B. (1993): Aprendices del pensamiento. El desarrollo cognitivo en el contexto social. Barcelona, Paidós.

ANEXOS

ANEXO A
LISTA DE ESTUDIANTES DEL GRADO 704

AGUIRRE TECANO JUAN MANUEL
ÁLVAREZ QUIMBAYO JESSICA ALEXANDRA
BAUTISTA CLAVIJO DIEGO ALEXIS
BAUTISTA GONZÁLEZ KEVIN STEVEN
CABEZAS ALEGRÍA JINETH VALENTINA
CAPERA RAMÍREZ DAVID GONZALO
CASTAÑEDA PATIÑO DANIELA ALEJANDRA
CASTRO MORALES JONNATHAN ALEXANDER
COLORADO GARCÍA DAVID SANTIAGO
COLORADO GARCÍA DAVID SANTIAGO
GAITÁN MUÑOZ OSCAR DANIEL
GIL VARGAS OSCAR DAVID
GIRALDO MORA DANILO ANDRÉS
GÓMEZ MÉNDEZ PAULA ANDREA
GONZÁLEZ BETANCOUR VICTORIA VANESSA
GONZÁLEZ TORRES KAREN JULIETH
GUATAME GÓMEZ BRIGITTE JULIANA
GUZMÁN GUZMÁN ANGIE LIZHET
HUERTAS CALDERÓN MICHAEL STEVEN
INFANTE RAMÍREZ SEBASTIÁN FELIPE
MARTÍNEZ MAYA XIMENA MARCELA
MOLINA SOLER VANESA ALEXANDRA
MONTAÑEZ MORENO ADRIANA LUCÍA
MURCIA PABÓN TATIANA
PEÑA CAMACHO LAURA MILENA
PÉREZ ORTIZ DANIEL ESTEBAN
POVEDA SERRANO ISLEIDY NATALIA
RAMÍREZ QUITIÁN JHON ALEXANDER
ROA TORRES LEIDY MARIANA
RODRÍGUEZ LIZARAZO DIEGO ANÍBAL
SÁNCHEZ MARTÍNEZ KEVIN FELIPE
SÁNCHEZ VARGAS DANNA ALEJANDRA

SANDOVAL MONTOYA LUISA FERNANDA
VAQUIRO TORO KENYI LORENA
VÁSQUEZ CRUZ BRAYAN RODRIGO
ZAPATA FRANCO ANGIE VALENTINA

ANEXO B PRUEBA DIAGNÓSTICA

CICLO III: AL ENCUENTRO CON EL MUNDO - LOS MUNDOS CONCRETOS Y LOS MUNDOS POSIBLES
EJE HUMANÍSTICO – SOCIAL, ÁREA DE HUMANIDADES - LENGUA CASTELLANA
COMPETENCIAS: TEXTUAL, PRAGMÁTICA. - ETAPA: ASIMILACIÓN. - NIVELES: PRODUCTIVO, CREATIVO.
PRUEBA DIAGNÓSTICA - 2015 - DOCENTE: LUCERO SALAZAR ARANDIA

NOMBRE: _____ **CURSO:** _____ **FECHA:** _____

Los tres bandidos.

Éranse una vez tres feroces bandidos de negra capa y negro sombrero. El primero tenía una escopeta. El segundo, un fuelle lleno de pimienta. El tercero, una enorme hacha roja. Eran tipos terribles. A su vista, las mujeres se desmayaban de miedo, a los perros se les encogía la cola y hasta los hombres más valientes salían huyendo.

Cuando pasaba un carruaje, echaban pimienta con el fuelle en las narices de los caballos, y los cocheros tenían que parar.

Luego, destrozaban las ruedas con el hacha, y con el fusil amenazaban a los viajeros y los desvalijaban.

Los bandidos tenían, en su escondite, cofres y arcas llenos de oro, perlas, anillos, relojes y piedras preciosas.

Una noche oscurísima, asaltaron una carroza en la que sólo iba un pasajero. Era una niña huérfana que se llamaba Úrsula. Úrsula se sentía muy sola. Por eso se alegró mucho cuando aparecieron los bandidos y ni siquiera se asustó de sus negras capas y sus negros sombreros.

Como los bandidos no encontraron nada en el carruaje, envolvieron a Úrsula en una manta y la llevaron a su casa, pensando que tal vez podrían lograr por ella un buen rescate. Allí la acostaron en una cama y Úrsula se durmió. Cuando despertó, a la mañana siguiente, vio los cofres y las arcas llenos de tesoros.

-¿Qué van a hacer con todo esto? preguntó Úrsula a los bandidos.

Ellos se miraron extrañados. Nunca habían reflexionado sobre lo que harían con tantas riquezas, pero a partir de aquel día pensaron con frecuencia.

Úrsula era muy cariñosa con los bandidos y éstos pronto la quisieron mucho, sobre todo cuando supieron que no tenía familia. Tanto se encariñaron con ella que, para que no estuviera sola, salieron en busca de otros niños abandonados para cuidar de ellos.

Compraron un castillo precioso para que en él pudieran vivir todos los niños.

Los niños llevaban todos la misma capa y el mismo gorro que los bandidos, pero en rojo. Pronto se extendió por todas partes la noticia del castillo en el que se recogían niños huérfanos. Todos los días aparecía alguno en la puerta. Permanecían en el castillo, hasta que se hacían mayores. Entonces surgió una pequeña ciudad y todos sus habitantes llevaban capas y gorros rojos. Finalmente, edificaron una muralla con tres imponentes

torres: Una para cada bandido, que ya no volvieron a robar ni a asustar a nadie con su escopeta y su fuelle lleno de pimienta y su enorme hacha roja.

Tomi Ungerer.

A partir de la lectura anterior realice las siguientes actividades:

Marque con una X, sobre la letra, la respuesta correcta a cada pregunta.

COMPRENSIÓN DE LECTURA:

1. La expresión que mejor resume el texto es:
 - A. Unos bandidos que se vuelven buenos gracias a la ternura de Úrsula.
 - B. Unos bandidos que acumulan riquezas sin saber que hacer con ella.
 - C. Una niña huérfana llamada Úrsula.
 - D. Mujeres, perros y hombres que le tenían miedo a los bandidos.

2. Se puede afirmar que:
 - A. Solamente algunas personas le tenían miedo a los bandidos.
 - B. Úrsula era descendiente de una familia adinerada.
 - C. Las mujeres se desmayaban de la emoción al ver a los bandidos.
 - D. La niña logró cambiar la actitud de los bandidos porque era cariñosa y huérfana.

3. Una de las afirmaciones es falsa:
 - A. Los bandidos envolvieron a Úrsula en una manta y la llevaron a su casa.
 - B. Los bandidos viajaban cada uno en un automóvil.
 - C. Los bandidos compraron un castillo para que allí vivieran los niños desprotegidos.
 - D. Los bandidos decidieron buscar niños desamparados para que acompañaran a Úrsula y para cuidarlos.

4. El mensaje que deja la lectura del texto es:
 - A. Las personas son siempre malas.
 - B. Todos los seres humanos podemos y debemos corregir nuestros errores.
 - C. Los hombres valientes no existen.
 - D. Las mujeres son muy miedosas.

5. Los bandidos deciden llevarse a Úrsula a su casa porque:
 - A. Sabían que era huérfana.
 - B. Pensaban que por ella lograrían un buen rescate.
 - C. Querían ayudarla y brindarle compañía.
 - D. Creían que tenía mucho dinero.

CONOCIMIENTOS LITERARIOS

6. El texto es.
 - A. Un cuento.
 - B. Una fábula.
 - C. Una leyenda.
 - D. Un poema.

7. La justificación a la respuesta anterior es porque:
 - A. Es un relato breve, escrito en prosa que relata hechos reales o imaginarios.

- B. Está escrita en verso y expresa los sentimientos del autor.
- C. En el texto intervienen animales y deja una moraleja.
- D. Es una narración exagerada de algún acontecimiento o personaje.

8. El último párrafo corresponde a:

- A. Iniciación.
- B. Nudo.
- C. Desenlace.
- D. Prólogo.

9. El primer párrafo corresponde a:

- A. Iniciación.
- B. Desenlace.
- C. Nudo.
- D. Conclusión.

10. El texto está formado por:

- A. Capítulos.
- B. Estrofas.
- C. Versos.
- D. Párrafos.

CONOCIMIENTOS GRAMATICALES

11. En la oración "Los bandidos tenían, en su escondite, cofres y arcas llenos de oro, perlas, anillos, relojes y piedras preciosas", el sujeto es:

- A. Los bandidos.
- B. Tenían.
- C. En su escondite.
- D. Cofres y arcas.

12. El verbo en la misma oración es:

- A. Anillos.
- B. Relojes.
- C. Tenían.
- D. Bandidos.

13. Las palabras: Arcas, oro, perlas, piedras; son:

- A. Verbos.
- B. Sustantivos.
- C. Adjetivos.
- D. Adverbios.

14. En el texto, las palabras: Feroces, negro, terribles, valientes; son:

- A. Adjetivos.
- B. Verbos.
- C. Sustantivos.
- D. Acciones.

15. En la oración "Los niños llevaban todos la misma capa", el verbo o acción es:

- A. Los niños.
- B. Llevaban.
- C. La misma.
- D. Capa.

PRODUCCIÓN TEXTUAL

Escriba un párrafo donde hable de la naturaleza y su importancia.

ANEXO C
ENCUESTA:
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
ESPECIALIZACIÓN DE LA LÚDICA
ENCUESTA PARA ESTUDIANTES DE GRADO SÉPTIMO

OBJETIVO: Determinar la pertinencia de implementar actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las categorías gramaticales con los estudiantes del grado 704 del colegio distrital Grancolombiano.

1. ¿Le gustaría aprender la gramática a través de actividades lúdicas?

Si ___ No ___

1. ¿Considera importante aprender en grupo la gramática española?

Si ___ No ___

2. ¿En qué actividades lúdicas le gustaría participar?

Dramatización ___

Juego ___

Canto ___

Música ___

3. ¿Reconoce la importancia de las categorías gramaticales para producir textos?

Si ___ No ___

4. ¿Le gustaría que sus textos de producción se socialicen?

Si ___ No ___

AGRACECEMOS SU COLABORACIÓN AL RESPONDER ESTA ENCUESTA



ANEXO D
EVALUACIÓN BIMETRAL UNO.

EJE HUMANÍSTICO SOCIAL
ÁREA DE HUMANIDADES – LENGUA
CASTELLANA
PRIMERA EVALUACIÓN BIMESTRAL – GRADO
SÉPTIMO - AÑO 2015
DOCENTE: LUCERO SALAZAR ARANDIA.

NOMBRE: _____ **CURSO:**
_____ **FECHA:** _____

La obra EL VIEJO Y EL MAR, de Ernest Hemingway, trata sobre un pescador, ya anciano, que se encuentra en una época en la que recuerda su vida pasada con amargura ya que se encuentra falto de suerte y con fuerzas muy reducidas para seguir con su labor. El joven que ha estado trabajando con él, hasta que sus padres se lo han retirado por su mala racha, sigue siempre dispuesto a ayudar, cuidar y aprender de la experiencia del viejo, a pesar de que con su nuevo patrón suele obtener abundante pesca.

Cuando los personajes están establecidos, nos adentramos en la aventura del viejo, que, tras 84 días sin lograr pescar nada, se adentra solo en el mar y finalmente encuentra un pez enorme, que solucionaría todos sus problemas, y que le devolvería la gloria de sus tiempos pasados. Tras mucho luchar y sufrir, consigue hacerse con el pez, que es incluso mayor que la propia barca. Durante toda su lucha, vemos como recuerda y echa de menos al joven que le ayudaba, y también recuerda sus épocas de joven.

Durante el camino de regreso a casa, el viejo se encuentra con varios tiburones atraídos por la sangre, que poco a poco van devorando al pez hasta dejarlo sin carne.

Cuando el viejo regresa, el pez está totalmente irreconocible, los tiburones se han comido todas sus entrañas y ya no queda nada, solo su esqueleto. A pesar del aparente fracaso, el viejo, gracias a su hazaña, recupera el respeto de sus compañeros y refuerza la admiración del joven que decide volver a pescar con él.

1. La idea general del texto es:

- A. El joven que ha estado trabajando con él, hasta que sus padres se lo han retirado por su mala racha.

- B. El pez está totalmente irreconocible, los tiburones se han comido todas sus entrañas y ya no queda nada, sólo su esqueleto.
 - C. Tras mucho luchar y sufrir, consigue hacerse con el pez, que es incluso mayor que la propia barca.
 - D. Tras 84 días sin lograr pescar nada, se adentra solo en el mar y finalmente encuentra un pez enorme, que solucionaría todos sus problemas, y que le devolvería la gloria de sus tiempos pasados.
2. El texto anterior corresponde a:
- A. Una fábula.
 - B. Una obra de aventuras.
 - C. Una leyenda.
 - D. Un cuento.
3. Un antivalor que se identifica en el texto es:
- A. La humildad.
 - B. La solidaridad.
 - C. La obediencia.
 - D. La desconfianza.
4. La reflexión que podemos hacer a partir del texto anterior es:
- A. Debemos tener claros nuestros propósitos en la vida y luchar hasta alcanzarlos.
 - B. Sólo algunas personas pueden alcanzar sus metas tras superar las dificultades.
 - C. Los ancianos no necesitan de la compañía ni del apoyo de nadie para seguir sus vidas.
 - D. Los jóvenes deben hacer únicamente lo que las demás personas les ordenen.
5. Las palabras pescador, pez, tiburones, sangre, mar; son ejemplos de:
- A. Sustantivos.
 - B. Adjetivos.
 - C. Verbos.
 - D. Determinantes.
6. Las palabras anciano, pasada, reducidas, mala; son ejemplos de:
- A. Sustantivos.
 - B. Adjetivos.
 - C. Verbos.
 - D. Determinantes.

7. Es un ejemplo de oración simple:
- A. Durante toda su lucha, vemos como recuerda y echa de menos al joven que le ayudaba.
 - B. Tras mucho luchar y sufrir, consigue hacerse con el pez, que es incluso mayor que la propia barca.
 - C. Cuando los personajes están establecidos, nos adentramos en la aventura del viejo.
 - D. El viejo, gracias a su hazaña, recupera el respeto de sus compañeros
8. En la oración “El viejo, gracias a su hazaña, recupera el respeto de sus compañeros”, el sujeto es:
- A. El viejo.
 - B. Gracias a su hazaña.
 - C. Recupera.
 - D. El respeto.
9. En la oración anterior el verbo es:
- A. El viejo.
 - B. Gracias a su hazaña.
 - C. Recupera.
 - D. El respeto.
10. Las palabras el, un, los, la; son ejemplos de:
- A. Sustantivos.
 - B. Adjetivos.
 - C. Verbos.
 - D. Determinantes.
11. Ordene las frases para que tengan sentido (10 puntos)

“naturaleza La alegría la ver de don de entender y es el perfecto más”

ALBERT EINSTEIN

“Al Dios madruga le que ayuda”

12. Escriba el título y una breve idea de los capítulos leídos y analizados en clase de la obra “El caballero de la armadura oxidada” de Robert Fisher **(10 puntos):**

ANEXO E

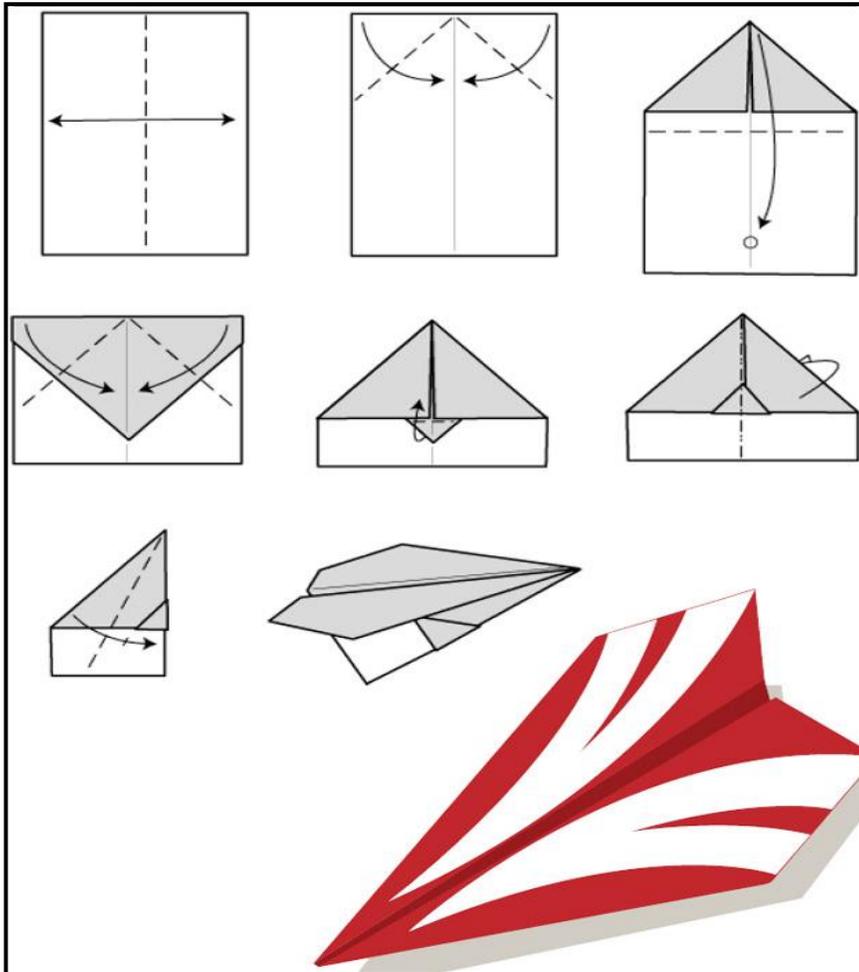
TALLER UNO: ORIGAMI- VOLANDO CON LAS CATEGORÍAS.

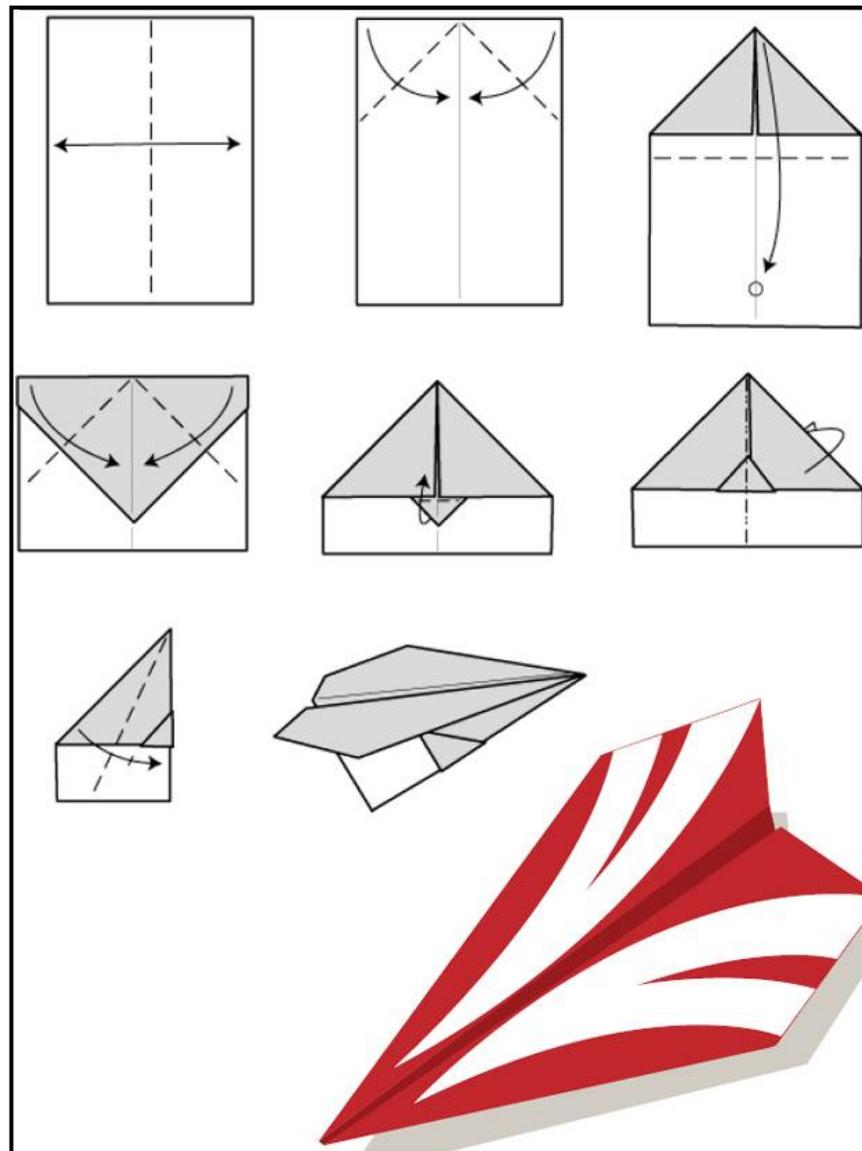
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA

TALLER UNO: VIAJANDO CON LAS CATEGORÍAS GRAMATICALES

ACTIVIDAD: ORIGAMI - AVIÓN DE PAPEL

OBJETIVO: Facilitar el reconocimiento de verbos, adjetivos y sustantivos a partir de la elaboración de aviones de papel.





1. Elaborar el avión de papel siguiendo las instrucciones.
2. Colocar el nombre completo en el avión.
3. Decorar el avión.
4. Cuando se dé la instrucción arrojar el avión y tomar otro que no sea el propio.
5. Escribir una cualidad que caracterice al “dueño” del avión.
6. Nuevamente con la instrucción, arrojar el avión y tomar otro.
7. Escribir la habilidad del propietario del avión “Lo que mejor hace”.
8. Una vez más arrojar y tomar un avión.
9. Escribir un lugar del universo al cual le gustaría ir en compañía del propietario del avión.
10. Otra vez arrojar y tomar un avión.

11. Leer los mensajes de cada avión: Propietario, cualidad, habilidad y lugar del universo.
12. Entregar el avión al propietario.
13. Legajar el avión en el portafolio de Lengua Castellana.
14. Elaborar conclusiones a partir de la actividad, identificando sustantivos, adjetivos y verbos.
15. Escribir las conclusiones en el portafolio.

ANEXO F

TALLER DOS: STOP CON LAS CATEGORÍAS.

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA				
TALLER DOS: STOP CON LAS CATEGORÍAS: Para cada letra escriba tres ejemplos de las categorías gramaticales indicadas y con ellas construya una oración simple				
COLEGIO DISTRITAL GRANCOLOMBIANO				
EJERCICIO CON LAS CATEGORÍAS GRAMATICALES				
NOMBRE:			CURSO:	FECHA:
LETRA	SUSTANTIVO	ADJETIVO	VERBO	ORACIÓN
A				
B				
C				
D				
L				
M				
P				
T				

ANEXO G
TALLER TRES: COLOREANDO LAS CATEGORÍAS.

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA		
TALLER TRES:COLOREANDO LAS CATEGORÍAS: Encierre en un círculo rojo los sustantivos, resalte con verde los adjetivos y subraye con azul los verbos que encuentre en el siguiente texto		
En la parte inferior transcriba las palabras identificadas según corresponda		
COLEGIO DISTRITAL GRANCOLOMBIANO		
EJERCICIO CON LAS CATEGORÍAS GRAMATICALES		
NOMBRE:	CURSO:	FECHA:

EL VIEJO Y EL MAR.
ERNEST HEMINGWAY

Era un viejo que pescaba solo en el Gulf Stream, y hacia 84 días que no pescaba un pez. Manolín acompañó al viejo Santiago durante los primeros 40 días, sin pescar un solo pescado, esto fue el motivo para que el muchacho lo abandonara. Posteriormente, el viejo pescador se interna nuevamente con su bote al mar, pero esta vez va solo.

Durante 44 días mas no pesca nada, hasta que tuvo suerte: un enorme pez espada pica el anzuelo, y tras una batalla difícil de 3 días, en los cuales se pone a prueba la entereza del hombre frente a la naturaleza, logra derrotar al animal más grande que ha visto en sus años de pescador.

El viejo Santiago le clava el arpón y trata por todos los medios volver a tierra con su enorme presa que es más grande que el bote.

El viejo pescador se siente profundamente orgulloso de su hazaña, pero, atraídos por la sangre del pez espada, los hambrientos tiburones acuden para devorarlo. El viejo lucha como una fiera para impedirlo, pero los tiburones consiguen su objetivo.

Llega al puerto durante la noche con el esqueleto del pez espada. Santiago va a su cabaña y se queda profundamente dormido.

Al día siguiente el muchacho Manolín quiere volver a pescar con el viejo, admirado por la gran hazaña de su maestro.

SUSTANTIVO	ADJETIVO	VERBO

FOTOS.

FOTO 1 Taller uno.



FOTO 2F PLEGANDO LA HOJA PARA ARMAR EL AVIÓN - TALLER UNO



FOTO 3 DECORANDO LOS AVIONES - TALLER UNO



FOTO 4 MARCANDO CON EL NOMBRE LOS AVIONES - TALLER UNO



FOTO 5 ALISTÁNDOSE PARA ARROJAR LOS AVIONES - TALLER UNO



FOTO 6 LANZANDO LOS AVIONES - TALLER UNO



FOTO 7 RECOGIENDO LOS AVIONES - TALLER UNO



FOTO 8 ESCRIBIENDO UNA CUALIDAD - TALLER UNO



FOTO 9 LISTOS PARA LANZAR NUEVAMENTE LOS AVIONES - TALLER UNO



FOTO 10 ESCRIBIENDO UNA HABILIDAD - TALLER UNO

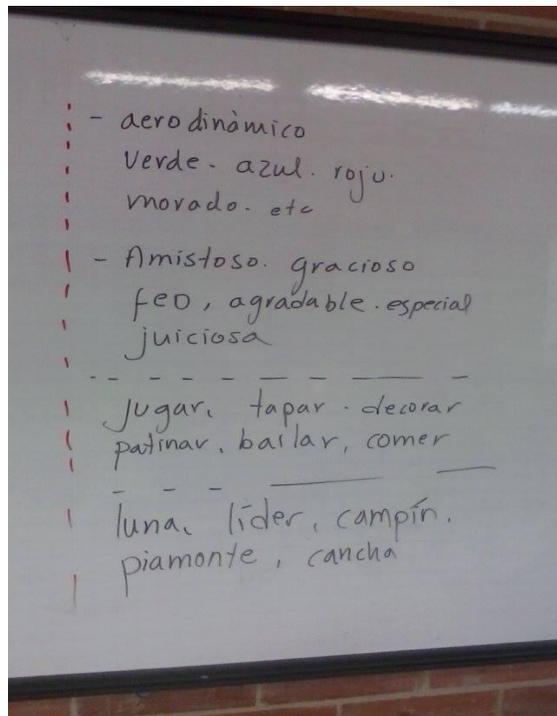


FOTO 11 RECORDANDO LO ESCRITO EN LOS AVIONES - TALLER UNO

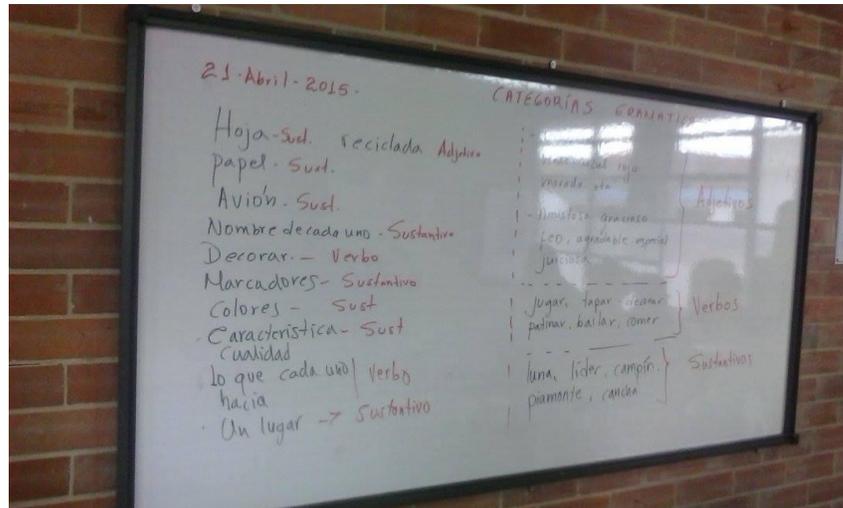


FOTO 12 ACLARANDO Y SACANDO CONCLUSIONES - TALLER UNO



FOTO 13 ESTUDIANTES QUE QUERÍAN JUGAR STOP



FOTO 14 JUGANDO STOP



GRITANDO STOP

FOTO 15 PRIMER ESTUDIANTE EN TERMINAR EL EJERCICIO



FOTO 16 LISTOS PARA DESARROLLAR EL TALLER DOS



FOTO 17 INTERCAMBIANDO IDEAS PARA COMPLETAR EL TALLER DOS

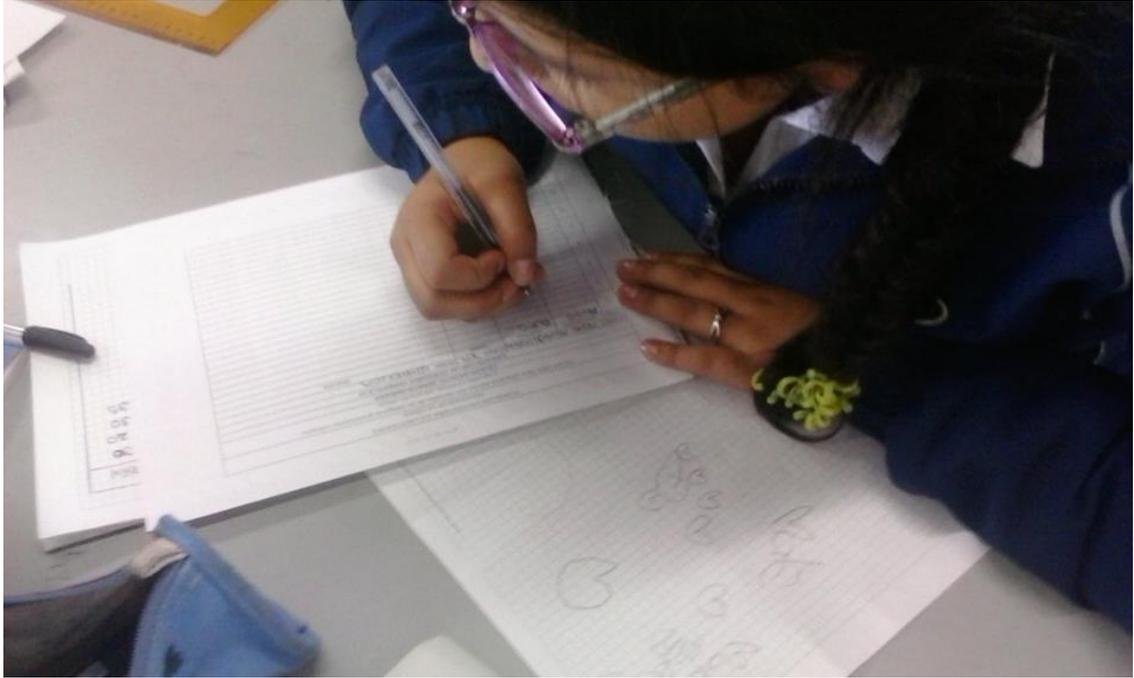


FOTO 18 TERMINANDO EL TALLER DOS



FOTO 19 EL TALLER TRES

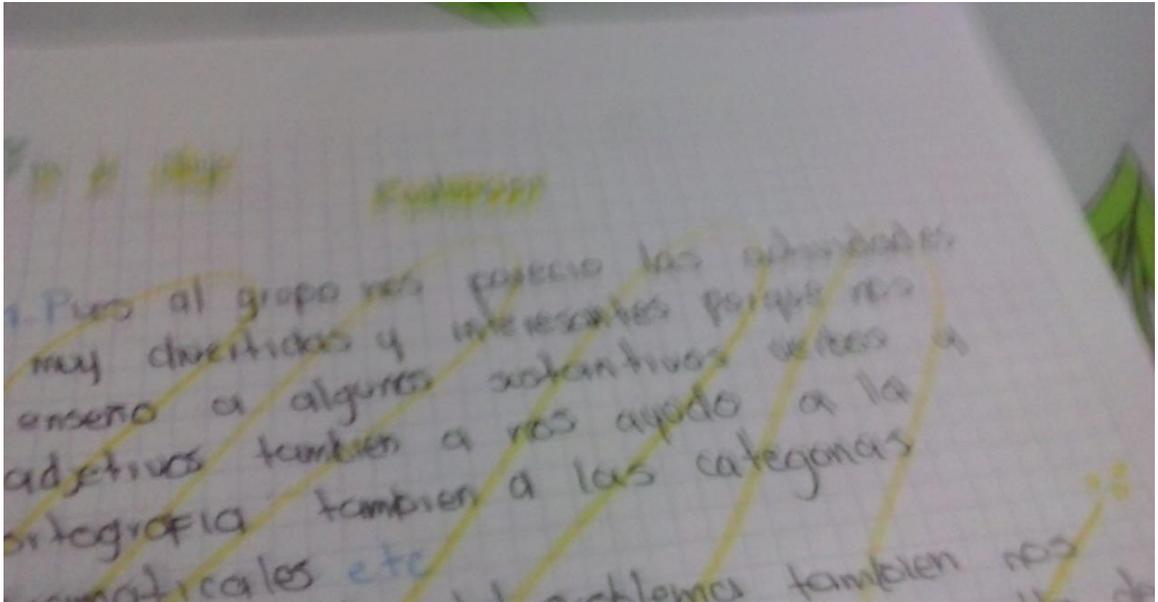
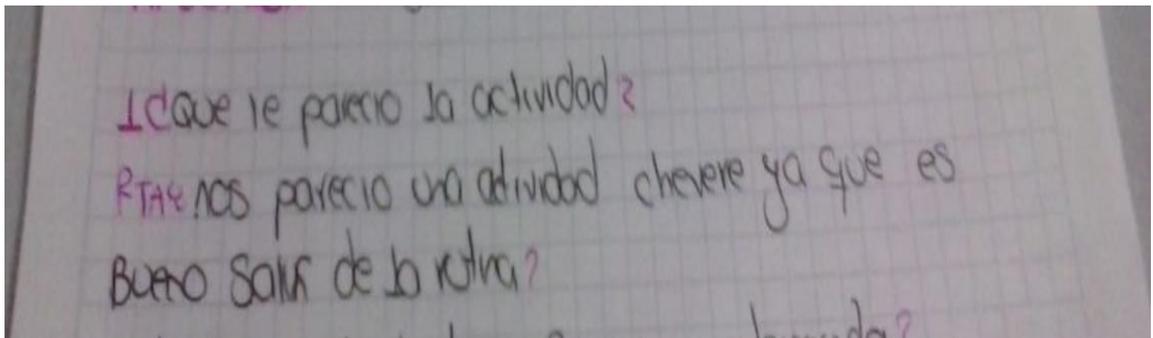


FOTO 20E VALUACIÓN DE LOS TALLERES



opinión **evaluación**

A mi me gusta a sus comienzos decir palabras muy divertidas y eso me gustaba a mi me animó a aprender los sustantivos y los verbos pero que no los teníamos bien claros también palabras que nunca las había escuchado

- las oraciones son muy raras el shop
- para la ortografía es muy interesante saber escribir bien ya que esto es un bien para la mente e incluso es muy buena
- evaluación de la mente podemos tener muy buen desenvolvimiento para escribir rápido leer rápido porque esta actividad es muy necesaria para nuestra mente y desarrolla para un buen futuro me gusta mucho esta actividad por el desenvolvimiento mental y mi habilidad me gusta mucho estas actividades para ser una buena estudiante y para mi futuro shop, verbos, sustantivos, y adjetivos con las cosas necesarias para un futuro bueno y sencillo.

FOTO 22 EVALUACIÓN DE LOS TALLERES

