

PROPUESTA LÚDICO-PEDAGÓGICA PARA MEJORAR LOS NIVELES DE
LECTOESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA RURAL CHUZÁ
DEL MUNICIPIO DE CAÑASGORDAS, ANTIOQUIA

FLÓREZ OSPINA LUIS ALBERTO
METAUTE VANEGAS OSCAR ALIRIO

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
MEDELLÍN
2015

PROPUESTA LÚDICO-PEDAGÓGICA PARA LA COMUNIDAD EDUCATIVA DE
LA VEREDA LA ALDEA DEL MUNICIPIO DE CAÑASGORDAS, ANTIOQUIA

FLÓREZ OSPINA LUIS ALBERTO
METAUTE VANEGAS OSCAR ALIRIO

Trabajo de Investigación para optar al título de especialista en pedagogía de la
lúdica

Asesor
JORGE ALIRIO BELTRÁN SIERRA
Magister en Educación con énfasis en Desarrollo Humano

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
MEDELLÍN
2015

Nota de aceptación

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

Dedicatoria
A la comunidad educativa: razón de ser de
Nuestra labor docente.

AGRADECIMIENTOS

Los autores expresan sus agradecimientos a:

- Fundación universitaria los Libertadores: Por la oportunidad de profesionalización y el acompañamiento académico.
- Comunidad educativa de la vereda la Aldea, del municipio de Cañasgordas, Antioquia: por su participación activa en el desarrollo de la propuesta pedagógica.
- Institución Educativa Rural Rubicón: por su apoyo logístico.
- Al magisterio cañasgordense: por su aporte pedagógico en el trabajo de pares.

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN.....	13
1. PROBLEMA.....	14
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	14
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	15
1.3 ANTECEDENTES.....	15
1.3.1 Antecedentes empíricos	15
1.3.2 Antecedentes bibliográficos	16
2. JUSTIFICACIÓN.....	19
3. OBJETIVOS.....	21
3.1 OBJETIVO GENERAL	21
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	21
4. MARCO REFERENCIAL	22
4.1 MARCO CONTEXTUAL	22
4.2 MARCO TEÓRICO	23
4.2.1 Aspectos específicos del tema	23
4.2.2 Aspectos generales de lúdica	26
4.2.3 Aspectos generales de pedagogía	31
4.3 MARCO LEGAL.....	34
5. DISEÑO METODOLÓGICO	36
5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN. LOS PROYECTOS DE INTERVENCIÓN	36
5.2 POBLACIÓN Y MUESTRA	38
5.3 INSTRUMENTOS	38
5.3.1 Análisis de resultados de las encuestas aplicadas a los docentes	39
5.3.2 Resultados de las encuesta a estudiantes.....	42
5.3.3 resultados de la encuesta a padres de familia.....	45
5.4 DIAGNOSTICO.....	49
5.5 VARIABLES.....	50
6. PROPUESTA.....	51
6.1 TÍTULO DE LA PROPUESTA.....	51
6.2 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.....	51
6.3 JUSTIFICACIÓN.....	51
6.4 OBJETIVOS.....	51
6.4.1 Objetivo General.....	51
6.4.2 Objetivos Específicos.....	52
6.5 ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	52
6.6 PERSONAS RESPONSABLES.....	74
6.7 BENEFICIARIOS DE LA PROPUESTA.....	75
6.8 RECURSOS: HUMANOS, TÉCNICOS, DIDÁCTICOS, ETC.....	75
6.9 EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO	75
6.10 INDICADORES DE LOGRO	77
6.11 CRONOGRAMA	79

7. CONCLUSIONES	80
8. BIBLIOGRAFÍA.....	82
9. ANEXOS.....	85

LISTA DE GRÁFICAS

	Pág.
Gráfica 1. Pregunta N° 1 a docentes.....	39
Gráfica 2. Pregunta N° 2 a docentes.....	39
Gráfica 3. Pregunta N° 3 a docentes.....	40
Gráfica 4. Pregunta N° 4 a docentes.....	40
Gráfica 5. Pregunta N° 5 a docentes.....	41
Gráfica 6. Pregunta N° 6 a docentes.....	42
Gráfica 7. Pregunta N° 1 a estudiantes.....	42
Gráfica 8. Pregunta N° 2 a estudiantes.....	43
Gráfica 9. Pregunta N° 3 a estudiantes.....	43
Gráfica 10. Pregunta N°4 a estudiantes.....	44
Gráfica 11. Pregunta N°5 a estudiantes.....	44
Gráfica 12. Pregunta N°1 a padres de familia.....	45
Gráfica 13. Pregunta N°2 a padres de familia.....	45
Gráfica 14. Pregunta N°3 a padres de familia.....	46
Gráfica 15. Pregunta N°4 a padres de familia.....	47
Gráfica 16. Pregunta N°5 a padres de familia.....	47
Gráfica 17. Pregunta N°1. Expresión oral.....	55
Gráfica 18. Pregunta N°2. Lectura.....	60
Gráfica 19. Pregunta N°3. Creación literaria.....	63
Gráfica 20. Pregunta N°4. Artes plásticas y moldeado.....	68
Gráfica 21. Pregunta N°5. Carrusel de juegos tradicionales.....	73

GLOSARIO

CHUZÁ: vocablo indígena, que por onomatopeya (sonido repetitivo del agua al correr) Chu...zá; dio origen al nombre del río que cruza la vereda y más tarde, a la escuela.

COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS Y COMUNICATIVAS: habilidades lingüísticas, inherentes al ser humano: escucha, habla, lectura y escritura; esenciales para el proceso comunicativo.

CULTURA: conjunto de saberes, creencias y pautas de conducta de determinado grupo social. Incluye costumbres, folclor, credo político y religioso, vestuario, alimentación, jergas populares y manifestaciones artísticas.

EDUCACIÓN: proceso de vinculación y concienciación cultural, moral y conductual. Mediante su apropiación; las nuevas generaciones asimilan y aprenden nuevos conocimientos, normas de conducta, modos de ser y concepciones del mundo de sus antecesores; así como nuevos aprendizajes y vivencias.

HOMBRE: ser racional perteneciente al género humano, caracterizado por su inteligencia y lenguaje articulado. Diferencia al ser racional del ser irracional.

INVESTIGACIÓN: es considerada una actividad humana, orientada a la obtención de nuevos conocimientos y su aplicación en la solución de problemas o interrogantes de carácter científico.

JUEGO: actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza. Actividad recreativa física o mental en la que compiten varias personas, con reglas establecidas.

LECTOESCRITURA: se refiere al periodo, en que los niños desarrollan la competencia de la lectura y la escritura, en el proceso educativo.

LEYENDA: Narración popular que cuenta un hecho real o fabuloso, atribuido a seres humanos, contextualizando el folclore regional; que se transmite de generación a generación.

LÚDICA: se refiere a la necesidad del ser humano de expresarse, de comunicarse, de sentir, de vivir diversas emociones, de disfrutar vivencias placenteras tales como el entretenimiento, el juego, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar, y a vivir. Siendo una verdadera fuente de emociones.

MITO: historia fabulosa de tradición oral que, a través de la narración popular, cuenta hechos imaginarios, atribuidos a seres extranaturales, dándoles cualidades humanas.

PEDAGOGÍA: ciencia que estudia la metodología y las técnicas de enseñanza. Práctica educativa o método de enseñanza-aprendizaje. Se apoya en la didáctica, pues ésta establece los medios para tal fin.

PROCESO COMUNICATIVO: forma y modo de comunicarse, y buen uso de la información; que facilitan la interacción y fundamenta las buenas relaciones humanas.

TRADICIÓN ORAL: forma de transmitir la cultura, la experiencia y las tradiciones de una sociedad, a través de relatos, canciones, oraciones, fábulas, conjuros, leyendas, mitos y cuentos. Se transmite de generación en generación llegando hasta nuestros días. Tiene como función primordial la conservación de los conocimientos ancestrales a través de los tiempos.

RESUMEN

Se pretende realizar una intervención pedagógica en la comunidad educativa. Creemos que el objeto de nuestra investigación es las posibles causas que dificultan la comprensión lectora y la producción textual en los niños(as), de la sede Chuzá, en el municipio de Cañasgordas Antioquia. La escuela está ubicada en la vereda la Aldea, a 16 kms, aproximadamente de la cabecera municipal; es una comunidad campesina, ubicada en los niveles 1 y 2 del SISBEN, dedicada a las labores agropecuarias. Su filiación política, es conservadora, en su mayoría, y su credo religioso es cristiano.

Es una comunidad de poca densidad poblacional y viviendas dispersas. Es gente humilde, respetuosa y con buena interacción social, entre las 18 familias existentes.

Se pretende realizar un diagnóstico para detectar las posibles falencias en el proceso de lectura y de escritura en alumnos y padres de familia, y a partir del análisis de resultados obtenido; proponer talleres lúdicos de lecto-escritura para la comunidad educativa.

Los talleres serán dinámicos, inicialmente con 15 alumnos de los grados 3 °, 4 ° y 5 ° del nivel de básica primaria; luego con los 16 acudientes, en forma separada. Posteriormente se realizará actividades lúdico-pedagógicas, en forma conjunta.

Una vez evaluada cada actividad, se determinará la influencia de su aplicación en el mejoramiento y cualificación de los procesos de lecto-escritura, en los participantes. Se espera mejorar los niveles de comprensión y producción textual,

y por ende los resultados en el rendimiento académico y las pruebas externas, en los educandos.

Palabras claves

- Lúdica
- Pedagogía
- Investigación
- Lecto-escritura
- Cultura
- Tradición oral
- Mitos y leyendas
- Competencias lingüísticas y comunicativas
- Didáctica
- Juegos tradicionales

INTRODUCCIÓN

El desarrollo de las competencias lingüísticas y comunicativas es prioridad en el proceso de formación integral del alumno, como fundamento pedagógico que facilite el aprendizaje en los estudiantes.

Se pretende mejorar los niveles de lecto-escritura en los niños(as) de la Escuela Rural Chuzá del municipio de Cañasgordas, Antioquia; en los grados tercero, cuarto y quinto del nivel de básica primaria.

El módulo de INVESTIGACIÓN EDUCATIVA fundamenta la implementación de un proyecto: “PROPUESTA LÚDICO-PEDAGÓGICA PARA MEJORAR LOS NIVELES DE LECTOESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA RURAL CHUZÁ DEL MUNICIPIO DE CAÑASGORDAS, ANTIOQUIA”, respondiendo a esta necesidad de la comunidad educativa, en el marco de la especialización en Pedagogía de la Lúdica.

Se propone plantear y realizar un proyecto de investigación pedagógica en la comunidad educativa de la vereda la Aldea del municipio de Cañasgordas, Antioquia; que compruebe las premisas anteriores y establezca una propuesta lúdico-pedagógica que cualifique los niveles de conocimiento y de comunicación.

1. PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Los índices de pruebas externas ubican la Escuela Rural Chuzá en el nivel bajo en los resultados de las PRUEBAS SABER en los grados tercero y quinto, en el nivel de básica primaria, en el área de Humanidades (Lengua Castellana); lo cual demuestra que hay falencias en el desarrollo de las competencias lingüísticas (escuchar, hablar, leer y escribir), y comunicativas (argumentativa, propositiva e interpretativa).

La primera falencia en los estudiantes, se presenta desde la escucha, donde no se siguen orientaciones, recomendaciones y se olvida con facilidad; debido a la falta de atención a las orientaciones dadas y a la desconcentración de algunos niños. En cuanto al habla, se expresan poco, manifiestan timidez para comunicarse con otros; en especial para hablar en público y opinar; se evidencia la falta de diálogo al interior de la familia; esto conlleva a dejar grandes vacíos en su proceso comunicativo con los demás.

En cuanto a la escritura hay falencias: confunden combinaciones, la letra es ilegible, se preocupan poco por la ortografía y redacción. La producción textual es con poca imaginación, creatividad y coherencia. Algunos estudiantes no hicieron el nivel de preescolar, aprestamiento o planas de caligrafía. Algunos alumnos presentan dislexia.

En lo referente a la lectura se nota poca entonación, dificultad con las pausas y la vocalización, dificultando el dominio de público. En lo interpretativo existe mucha confusión y poco manejo en los textos; no identifican ni siquiera a qué clase de texto se están remitiendo confundiendo y perdiendo el oriente de la idea central.

En lo argumentativo se les dificulta dar razones de lo que se afirma, no hay expresión coherente, ni léxico para fundamentar su contenido ubicándose en el contexto perdiendo el orden lógico de sus ideas. La competencia propositiva es aún más dificultosa; ya que el estudiante no construye a partir de una idea, le da pereza pensar, proponer, construir, solucionar problemas o conflictos y plantear hipótesis. Todo esto conlleva a un bajo nivel de rendimiento académico.

Por tal motivo se debe buscar alternativas pedagógicas para reforzar la interpretación y producción textual en los educandos, como la actividad lúdico-recreativa, a partir de un proceso de investigación pedagógica.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿La implementación de una estrategia lúdico-pedagógica, aporta a la cualificación de los niveles de lecto-escritura en los alumnos de los grados 3°, 4° y 5°; en la sede Chuzá, de la I.E.R Rubicón, del municipio de Cañasgordas?

1.3 ANTECEDENTES

1.3.1 Antecedentes empíricos

-Proyecto institucional de lecto-escritura: En el año 2006 los profesores de lengua castellana, Yimy Leudo Mosquera y Zuleima Yaned Usuga Loaiza (Q.E.D), implementaron el proyecto de lectoescritura; el cual se institucionó, desde entonces, en las diferentes sedes.

-Mil maneras de leer: En el año 2008 se llevó a cabo un importante proyecto, el cual buscaba mejorar los niveles de lectura en el aula. Para tal fin se capacitó a los docentes del municipio en el programa FACE (factores asociados a la calidad

de la educación), y se dotó a las diferentes escuelas con material bibliográfico y audiovisual.

-Secretos para contar: Durante los años 2011, 2012 y 2013; el ministerio de educación nacional con el apoyo de la empresa privada; dotó a todos las familias rurales de una serie compuesta por doce tomos y un diccionario básico. La entrega estuvo acompañada de talleres interactivos; como estrategia para integrar la familia, a través de la lectura.

1.3.2 Antecedentes bibliográficos

Título: Competencias comunicativas, aprendizaje y enseñanza de las Ciencias Naturales un enfoque lúdico.

Autor: Fredy Palacino Rodríguez. Publicado en: Revista electrónica de enseñanza de las ciencias, ISSN-e 1579-1513, Vol. 6, Nº. 2, 2007.

Resumen: Se aborda una estrategia lúdica con estudiantes de secundaria para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en Ciencias Naturales. Esta búsqueda ha encontrado que por medio del juego se puede interactuar constantemente en forma grupal, para acceder a herramientas educativas que ayuden a mejorar las competencias comunicativas y a superar algunas dificultades que se han venido presentando en este contexto social, a la hora de educar(se) científicamente. Así mismo, se muestran las características del juego y las propiedades de la estrategia que han permitido tanto a estudiantes como a docentes lograr esto de manera favorable.

Título: Desarrollo y aplicación de una guía de juegos dirigidos para la participación activa de los niños/as en el proceso de enseñanza aprendizaje en el primer año de educación básica de la escuela.

Autoras: Chango Pacheco Maira Elizabeth, Ordóñez Viera María Alexandra. Tesis presentada, previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Parvularia.

Resumen: Toda actividad humana surge de una necesidad innata de explorar y controlar el entorno, aumentando a su vez la motivación y la iniciativa, de tal forma que tanto los bebés como los niños/as de corta edad, aprenden a través del juego multitud de papeles distintos por medio de la observación, imitación, normas sociales, etc. Lo cuales serán posteriormente de gran utilidad en su vida adulta.

Título: "Estrategias lectoras en el microcuento"

Autora: María Isabel Larrea O. Publicado en: Universidad Austral de Chile, Instituto de Lingüística y Literatura, Casilla 567, Valdivia, Chile.

Resumen: "La minificción es la clave del futuro de la lectura, pues en cada minitextos se están creando, tal vez, las estrategias de lectura que nos esperan a la vuelta del milenio" (Lauro Zavala). El microcuento posee condiciones textuales para articular un lector competente, cuyo papel es reducir su plurisignificación. El carácter abierto y retórico, su situación narrativa incompleta, su final imprevisible y abrupto, estimula una actividad lectora semióticamente hipercodificada. El propósito de este trabajo es estudiar la influencia que ejercen algunos de sus principios sobre la actividad lectora. Postulo que el emisor y el receptor del microcuento son estrategias textuales inscritas en el texto para la producción de significados propios del género. Para ello, he considerado que la brevedad, la transtextualidad y el fragmentarismo son estrategias del emisor para desarrollar, en mejor forma, la actividad cooperativa del receptor, subcódigos que proporcionan instrucciones para la interpretación desde las cuales el lector realiza sus inferencias".

Título: “El juego como método para la enseñanza de la literatura a niños y jóvenes”

Autor: Luis Fernando Macías. Publicado en: Panamericana editorial Ltda. Bogotá D.C, Colombia.

Resumen: El verdadero aprendizaje se obtiene de la vivencia. No basta con que algo llegue a nuestros oídos o pase ante nuestros ojos, es necesario que entre a nuestra esfera de interés y sea motivo de afecto. El aprendizaje es tan profundo como el afecto asociado a la vivencia de la que se desprende. Nuestra labor pedagógica consiste en proporcionar vivencias y dar afecto a nuestros niños. El juego es una forma íntima de vivencia, la más grata para la configuración del ser. Cuando el juego pone en marcha los mecanismos psíquicos de la creatividad, se convierte, en forma sencilla y natural, en motor de crecimiento. El crecimiento incluye los desarrollos psíquicos, físico, y espiritual, eso que los griegos llamaban Paideia: formación y cultura. He ahí una razón suficiente para reconocer en los juegos creativos el tesoro de la educación. Aunque es redundante hablar de juegos creativos, gran cantidad de juegos se centran justamente en ella. En el lenguaje y en la literatura, su práctica se hace tan indispensable como el entrenamiento para los deportistas.

2. JUSTIFICACIÓN

La lectura es una exigencia social para construir una sociedad más equitativa en nuestro contexto. Una tarea del proceso educativo es la de promover, con los estudiantes, espacios de comunicación en la que los participantes elaboren tareas conducentes a una explicación del mundo que lo rodea. A través del proyecto, se crea una “PROPUESTA LÚDICO-PEDAGÓGICA PARA MEJORAR LOS NIVELES DE LECTOESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA RURAL CHUZÁ DEL MUNICIPIO DE CAÑASGORDAS, ANTIOQUIA” espacios que posibilitan la permanente interacción y construcción colectiva de conocimientos en ambientes de aprendizajes significativos, que implican la constante relación de los estudiantes de contextos de diversa índole. Los estudiantes podrían desarrollar las habilidades comunicativas y lingüísticas para convertirse en personas competentes en la lengua materna, esto favorece académicamente a los estudiantes en la medida en que su léxico, el amor por la lectura y la capacidad de análisis vayan en aumento, mejorando la comprensión y producción de textos. Las pruebas SABER miden fundamentalmente las competencias lectoras del estudiante en los diferentes niveles: interpretación, argumentación y proposición.

En este sentido, la actividad lúdica puede convertirse en una estrategia pedagógica que facilite la cualificación del proceso lecto-escritural, y por ende, el proceso comunicativo en la comunidad educativa. La investigación pedagógica permitiría establecer actividades significativas y contextualizadas, tendientes a mejorar los niveles de lectura de forma lúdica.

Se pretende cualificar el uso de las habilidades lingüísticas: escucha, habla, lectura y escritura; fundamentales para el aprendizaje, la comunicación y la interacción social. De esta manera se mejora: el rendimiento académico, los

resultados en las pruebas externas y los niveles de comunicación verbal; a través de actividades significativas y recreativas.

En este sentido se debe vincular a los padres de familia y/o acudientes en la realización de los talleres lúdico-pedagógicos, con miras a un mejor acompañamiento académico e integración comunitaria.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Determinar la influencia de la aplicación de una propuesta lúdico-pedagógica en el mejoramiento y cualificación de los procesos de lecto-escritura y comunicación, en la comunidad educativa de la vereda la Aldea, del municipio de Cañasgordas, Antioquia.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Identificar falencias lecto-escriturales en la comunidad educativa, a partir del análisis e interpretación del diagnóstico realizado.

Diseñar un proyecto de investigación que fundamente una propuesta lúdico-pedagógica; tendiente a cualificar los procesos de lectoescritura y comunicación.

Establecer los resultados hallados, al aplicar la propuesta, para posibles acciones pedagógicas.

4. MARCO REFERENCIAL

4.1 MARCO CONTEXTUAL

Antioquia es un departamento ubicado al noroeste de Colombia; está organizado en nueve subregiones y su capital es Medellín. Cuenta con una población de 6.299.990 personas. Cuando llegaron los españoles su territorio estaba habitado por grupos indígenas especialmente pertenecientes a la familia caribe. El departamento de Antioquia presenta un relieve variado, variedad climática; que permite la diversidad de productos. El paisa se caracteriza por ser trabajador, dicharachero y echado pa´ adelante.

Cañasgordas: municipio ubicado en el occidente antioqueño a 133 km de Medellín, con una extensión 391 km², 17.060 habitantes aproximadamente y una temperatura de 24°C; su clima es cálido. Su economía se basa en la agricultura: cultivos de café, murrapo y producción lechera. Su gente es sencilla, honesta y emprendedora. La mayor parte de su población se concentra en el área rural.

La escuela rural Chuzá, adscrita a la Institución Educativa Rural Rubicón, cuenta con 25 alumnos matriculados en los niveles preescolar y básica primaria; enmarcada en la vereda la Aldea, localizada a 16 kms, aproximadamente, de la cabecera municipal; es una comunidad campesina, ubicada en los niveles 1 y 2 del SISBEN, dedicada a las labores agropecuarias. Su filiación política, es conservadora, en su mayoría, y su credo religioso es cristiano. Es una comunidad de poca densidad poblacional y viviendas dispersas. Es gente humilde, respetuosa y con buena interacción social, entre las 18 familias existentes.

4.2 MARCO TEÓRICO

4.2.1 Aspectos específicos del tema

Sobre la lectura aporta Estanislao Zuleta (1982); quien se basa en Federico Nietzsche; recomienda sus obras: El Prólogo a la Genealogía de la Moral, y Así Hablaba Zaratustra, que se llama “del leer y escribir”. Reconoce en el talentoso filósofo alemán existencialista su intención por promover el arte de la buena lectura. Para la enseñanza del lenguaje propuso el método inductivo: Iniciando por los fonemas, a la palabra y a la frase; además, afianzar los conocimientos lingüísticos por medio de la lectura y la escritura¹.

La tendencia de la enseñanza en función del alumno: Esta tendencia se funda en el principio de que el desarrollo del alumno es el propósito principal de la enseñanza, y que el aprendizaje del tema y la adquisición de técnicas son objetivos secundarios. Como el adelanto en la lectura se considera un aspecto importante del desarrollo individual, se presta primordial atención en el contenido de la enseñanza y en los métodos pedagógicos a los intereses del alumno, sus preocupaciones inmediatas, experiencias previas, aptitudes especiales y deficiencias.

Los procedimientos de enseñanza adaptados a la personalidad del alumno pueden clasificarse, según la naturaleza del material de lectura, en tres tipos: preparados por especialistas, concebidos por el alumno y el maestro, o preparados como parte de un programa “instruccional integrado”. En general, los métodos son eclécticos, pero varían en algunos detalles según el tipo de material de lectura.²

¹ Estanislao, Zuleta. 1985. Sobre la lectura. M, Manzano Díaz. 2007. Citado por 69 artículos relacionados. Disponible desde internet en: http://www.mineduacion.gov.co/cvn/1665/articles-99018_archivo_pdf.pdf [con acceso el 12-03-2015]

² W S, Gray. 1957. La enseñanza de la lectura y la escritura. Revista anales abc. Gov.av. E, Ferreiro. A, Teberosky. 1982. Citado por 41 artículos relacionados. Disponible desde internet en:

Enseñanza de la escritura

Construir la escritura constituye uno de esos títulos. Para Cassany tiene la finalidad de realizar una reflexión sobre la composición escrita y ofrecer una propuesta práctica fundamentada teóricamente, para acometer el objetivo de enseñar a escribir. A partir de este objetivo, el autor plantea como sustento teórico una visión de la composición escrita multidimensional, que abarca desde la psicología sociocultural vygotskyana hasta la visión cognitiva del proceso de escritura de un texto. La primera presupone que la escritura es una herencia socio-histórica que el ser humano adquiere y desarrolla en sociedad. La segunda define a la composición escrita, como una tarea altamente compleja, reflexiva, lo que trae como consecuencia que "no se puede hablar de escritura espontánea". A partir de este modelo, ofrece una didáctica de la composición escrita en la que se destaca el carácter comunicativo-funcional de la actividad Lingüística escrita, bajo una práctica frecuente en el aula, a "hablar" acerca de lo que se escribe, y a compartir y confrontar el escrito con los pares.³

En tal sentido, la escritura es definida como una manifestación de la actividad Lingüística humana, que comparte los rasgos de intencionalidad que contextualiza la actividad verbal. Asimismo, constituye un hecho social que se hace manifiesto en un tiempo y en un espacio determinado y que es compartido por una comunidad específica. Se manifiesta lo que hemos denominado el Homo loquens y el Homo socialis. De allí, que Cassany plantee varias funciones de la escritura: la intrapersonal, que comprende la registrativa, la manipulativa y la sistémica, y la interpersonal, que se manifiesta en la comunicativa, la organizativa y la estética.

<http://revistaanales.abc.gov.ar/wp-content/uploads/2011/08/METODOS.pdf> [con acceso el 12-04-2015]

³ Daniel, Cassany. 1999. Construir la Escritura. Tomas, Colomer. 2005. La Lectura Literaria en la Escuela. Disponible desde internet en:

http://www.ucv.ve/fileadmin/user_upload/sadpro/Documentos/docencia_vol2_n2_2001/12_rese%C3%B1a_5Daniel_Cassany.pdf [con acceso el 23-05-2015]

Por otro lado, desde una pedagogía mediadora vygotskyana, dice que la oralidad funciona como instrumento de mediación de lo escrito en las actividades de la composición escrita, y añadiríamos que cualquier conocimiento lingüístico previo (piénsese en los sujetos sordos), constituye una herramienta mediadora en el aprendizaje y uso de la lengua escrita.

Se plantea que la propuesta se sitúa en el enfoque "comunicativo-funcional", que prioriza el uso verbal en contextos significativos para el aprendiz. De esta manera, los materiales de lectura y de escritura que se empleen en el aula deben ser naturales, reales, intencionales, y contextualizados. En palabras del autor encontramos que "no hay concesiones a los libros de texto, ni a los exámenes tipo test, ni al dirigismo docente".⁴

Competencia lingüística: se refiere a las reglas gramaticales, que permiten que la actuación lingüística sea formalmente posible. Es el conocimiento tácito de la estructura de la lengua, que permite reconocer y producir enunciados gramaticalmente válidos. La factibilidad de que las expresiones sean posibles de acuerdo con los medios disponibles por el hablante: formación, nivel cultural y edad. (Chomsky 1981).⁵

Para Vigotsky, el lenguaje es primero social, se construye en los intercambios comunicativos del sujeto y el desarrollo del conocimiento está íntimamente ligado a esta interacción comunicativa. Por todo ello el desarrollo del lenguaje no solo requiere bases cognitivas, sino también, situaciones de interacción verbal, que de acuerdo con el autor, enriquece las funciones psicológicas superiores. El dialogo

⁴ D, Cassany. 1999. Lectura y vida. B, Fainholc 2005. Citado por 58 artículos relacionados. Disponible desde internet en: http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a21n4/21_04_Cassany.pdf [con acceso el 12-04-2015]

⁵ Noam, Chomsky. 1987. Estructuras Sintácticas. MVE, Vidal. 1993. Utp. Edu.co. citado por 1033 artículos relacionados. Disponible desde internet en: <https://scholar.google.es/scholar?q=+Noam+Chomsky+competencias> [con acceso el 12-04-2015]

constante con la lectura, a través del lenguaje desarrollo en el sujeto su función simbólica, lo cual le posibilita un mayor acercamiento a los diversos signos en los cuales está cifrada la ideología, la política y, en general, el contexto socio cultural en el cual le corresponde interactuar.

Tanto la construcción de competencias como el desarrollo sistemático de habilidades requieren de la implementación de estrategias; entendidas como procedimientos mentales que se enseñan en forma intencional, con el objetivo determinado de alcanzar un logro específico. De esta manera la comprensión y producción del texto escrito se unen en un solo proceso para buscar el desarrollo de habilidades y la construcción de competencias necesarias para llegar al sentido que es, en última instancia la verdadera lectura.

4.2.2 Aspectos generales de lúdica

La lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal en la vida. Es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad: psíquica, social, cultural y biológica. La lúdica está ligada a la cotidianidad dándole sentido a la vida, permitiendo la creatividad.

La lúdica como instrumento para la enseñanza. La lúdica en el aprendizaje experiencial según Ernesto Yturalde Tagle, Investigador, conferencista y facilitador precursor de procesos de aprendizajes utilizando el entorno lúdico. La lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la conformación de la personalidad, evidencia valores, y puede orientar en adquisición de saberes integrando actividades donde interactúen el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. Afirma que el juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego.⁶

⁶ Ernesto, Yturalde 2008. La lúdica y el aprendizaje. LRR, Mendoza. 2013. Tesis. Disponible desde internet en: https://scholar.google.es/scholar?q=+Ernesto+Yturalde+Tagle&btnG=&hl=es&as_sdt=0%2C5 [con acceso el 21-04-2015]

La lúdica se considera una posibilidad didáctica y pedagógica en el proceso de enseñanza aprendizaje en la comunidad educativa.

La lúdica como expresión cultural: Este planteamiento asume algunas definiciones haciendo un reconocimiento de la lúdica como manifestación humana, la cual, en las diversas manifestaciones culturales, en el contexto social; ha producido legados culturales y nuevas expresiones humanas.

Lo lúdico como principio pedagógico: naturaleza, objetivos y eficacia: Antes de adoptar cualquier procedimiento pedagógico creemos que se hace necesario conocer sus fundamentos y justificar la validez de sus principios, porque demostrar su eficacia supone una garantía para abordar con seguridad su inserción en nuestras programaciones y su aplicación en las aulas. En lo que sigue examinaremos las características, objetivos y validez de los recursos lúdicos aplicados a la enseñanza de lengua.⁷

Afortunadamente asistimos en los últimos tiempos a una revalorización del juego, de lo lúdico; como un instrumento pedagógico, no sólo como experiencia vital, importante en el proceso de maduración y en la comunicación con los otros. Creemos que definir su naturaleza es definir, a la par, sus características y aunque todo el espectro lúdico es difícil de resumir en una definición, podríamos destacar que los recursos lúdicos son activadores, frente a otro tipo de actividades más pasivizantes; son creativos, frente a otros repetitivos; son actividades de transformación, frente a otras fosilizantes. Con frecuencia los repertorios de actividades lúdicas constituyen una especie de pasatiempo festivo y artificioso que ocasionalmente consume tiempos sobrantes en el aula. Pero además de obrar de

⁷ C, Jiménez. 1997. La lúdica como expresión Cultural. R, González. 2011. Diseño de una Guía de Aprendizaje. Disponible desde internet en: https://scholar.google.es/scholar?q=La+l%C3%BAdica+como+expresi%C3%B3n+cultural&btnG=&hl=es&as_sdt=0%2C5 [con acceso el 23-05-2015]

una forma motivadora y facilitadora, lo lúdico es terapéutico, curativo, higiénico, beneficioso, rehabilitador. Es, en suma, una buena medicación, o como decía Nietzsche, un antídoto contra el pesimismo; pues el juego participa de dos características que describen parte de su naturaleza: el placer y la incertidumbre.

Por otro lado, jugar es ingresar en otra dimensión, lanzarse más allá de lo visible, de lo comprobable, es también un mecanismo movilizador y la actividad humana donde el individuo se siente más libre, más de sí mismo. Aunque tradicionalmente se han opuesto ocio y juego a trabajo, en el campo de la pedagogía ha surgido el juego didáctico como un intento de conciliar dos aspectos tenidos antes como antagónicos.

Nosotros preferimos hablar de recursos lúdicos, un concepto que abarca no sólo los "juegos" propiamente dichos, sino todo tipo de actividades que sean multidimensionales, que desarrollen la flexibilidad del pensamiento y cuya naturaleza intrínseca sea la recreación, la sensación continua de exploración y descubrimiento, que impliquen la participación de todos los sujetos, posibilitadoras de aprendizajes de fuerte significación y que reactiven en el alumno posibilidades e impulsos que están como adormecidos y que ni siquiera se sospeche que van a aparecer. En definitiva, que nos ofrezcan un mundo por construir. Si el juego, además de una conducta natural, es un agente de socialización, porque manipulando la realidad, se desarrollan las capacidades mentales, afectivas y sociales, habrá que considerar lo lúdico como un instrumento operativo ideal que nos brinda interesantes ayudas en nuestra tarea de profesores.⁸

La lúdica como herramienta o juego: Johan Huizinga. (1949). Historiador holandés, en su obra *El homo ludens*, estudió el juego como fenómeno cultural, concebido

⁸ I Casal. 1998. *Recreando el mundo en el aula*. P, Martínez Menéndez. 2012. *El humor como estrategia transversal*. Disponible desde internet en: https://scholar.google.es/scholar?q=definici%C3%B3n+de++L%C3%BAdica&btnG=&hl=es&as_sdt=0%2C [con acceso el 12-04-2015]

como una función humana esencial, desde los supuestos del pensamiento científico y cultural; ubicándolo como principio de la cultura.⁹

Valora lo lúdico por encima del conocimiento (homo sapiens) y del hacer (homo faber). Afirma que el juego no se fundamenta en la cultura; pero la cultura si se fundamenta en el juego. En este planteamiento se asume el término lúdico como herramienta y lo materializa desde el juego, en una confusión conceptual entre estos dos términos.

La lúdica como actitud frente a la vida o dimensión humana: Este es uno de los planteamientos que más intenta alejarse de la concepción instrumental como herramienta, pues si bien son acciones y actitudes frente a la vida, esta puede estar asociada al juego o no.

El juego entendido como un fenómeno psicológico (Lev Vygotsky): Mediante el juego los niños elaboran significados abstractos separados del mundo exterior. El juego es una realización ilusoria e imaginaria de deseos irrealizables, supone la realización de deseos que no puede cumplir y permite la imaginación que desarrolla la creatividad.¹⁰

El valor del juego en su teoría estructuralista, según Jean Piaget: incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar del niño. El juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad, aceptando las limitaciones de su adaptación. Esta teoría Piagetiana, se expresa en “La formación

⁹ Jhoan, Huizinga. 2005. Home Ludems. J C, Comerford. 2007. Como una familia. Disponible desde internet en: https://scholar.google.es/scholar?q=Homo+Ludens++Portada+Johan+Huizinga&btnG=&hl=es&as_sdt=0%2C5 [con acceso el 16-04-2015]

¹⁰ Lev, Vigotsky. 1995. Pensamiento y lenguaje. S, Tobón. 2008. La formación basada en competencias. Disponible desde internet en: https://scholar.google.es/scholar?q=Lev+Vigosky+sobre+el+juego&btnG=&hl=es&as_sdt=0%2C5 [con acceso el 23-04-2015]

del símbolo en el niño” (1973); en donde se explica el juego en términos generales, clasificando su estructura: de ejercicios, simbólicos o de reglas.

El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje: El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad, educativo; pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad. El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área.¹¹

Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica. Así como también es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación, para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos. Una vez conocida la naturaleza del juego y sus elementos es donde el docente se pregunta cómo elaborar un juego, con qué objetivo crearlo y cuáles son los pasos para realizarlo, es allí cuando comienza a preguntarse cuáles son los materiales más adecuados para su realización y comienzan sus interrogantes. El propósito de generar estas inquietudes gira en torno a la importancia que conlleva utilizar dicha estrategia dentro del aula y que de alguna manera sencilla se puede crear sin la necesidad de manejar el tema a profundidad; además de que a partir de algunas

¹¹ P, Chacón. 2008. El juego didáctico como Estrategia de Enseñanza y aprendizaje. M, García. 2009. Actividades lúdicas en la Enseñanza. Disponible en internet desde: <https://scholar.google.es/scholar?q=El+Juego+Didáctico+como+estrategia+de+enseñanza> [con acceso el 24-05-2015]

soluciones prácticas se puede realizar esta tarea de forma agradable y cómoda, tanto para el docente como para los alumnos.

Todo ello con el fin de generar un aprendizaje efectivo a través de la diversión. La diversión en las clases debería ser un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia, bien sea para cualquier área que se desee trabajar. Los juegos requieren de la comunicación y provocan y activan los mecanismos de aprendizaje. La clase se impregna de un ambiente lúdico y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje. Con el juego, los docentes dejamos de ser el centro de la clase, los "sabios", en una palabra, para pasar a ser meros facilitadores-conductores del proceso de enseñanza- aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas.¹²

4.2.3 Aspectos generales de pedagogía

Etimológicamente la palabra pedagogía proviene del griego (*paidagōgeō*); en el cual (*paidos*) significa "niño" y (*ágō*) significa "guía", o sea "dirigir al niño".

Ciencia multidisciplinaria, que pertenece al campo de las ciencias sociales y humanidades, tiene por objeto analizar y comprender el fenómeno de la educación, intrínseco a la especie humana, basado en procesos sistemáticos de aprendizaje, conocimiento, desarrollo de capacidades y habilidades, que facilitan la toma de decisiones. Orienta las acciones educativas y de formación, basada en pilares como: principios, métodos, prácticas, técnicas, aportaciones y posturas de pensamiento, presentes en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

De la palabra griega *παιδαγωγέω* luego latinizada como *pedagogo*; posteriormente surge la actual palabra castellana *pedante* con el significado de aquel con algunos,

¹² Paula, Chacón. 2008. El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. Grupo didáctico. 2001. Disponible desde internet en: <http://www.grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf> [con acceso el 14-04-2015]

pocos o fementidos conocimientos, que suele charlatanear o ser intelectualoide (es decir alguien o algo que aparenta ser intelectual) y que suele fascinar a los ignoros y a las personas pueriles (por ejemplo, pasar por "sapiente" ante las personas cuya mentalidad es de, *paidos* o pueriles), por tal motivo es importante distinguir la palabra *pedagogo* de su derivada peyorativamente *pedante*.¹³

La pedagogía se define como una ciencia que estudia la metodología y las técnicas que se aplican a la enseñanza y a la educación, especialmente a la infantil. Es una ciencia perteneciente al campo de las ciencias sociales y humanas; según los estudios de Kant y Herbart.¹⁴ El objeto de estudio de la pedagogía es la educación, según la UNESCO; como fenómeno complejo y multirreferencial que se nutre de otras disciplinas.

En este contexto la educación se propone incorporar a los sujetos a una sociedad determinada, que establece pautas culturales con características propias. La educación es una acción que lleva implícita la intención de la cualificación social, que permita al individuo desarrollar sus competencias: cognoscitivas, comunicativas, lúdicas, axiológicas, científicas, tecnológicas, ecológicas y laborales.

La investigación es la única manera como la pedagogía puede llegar a convertirse en un proceso educativo. Su modo propio de proceder le exige investigar, o deja de ser pedagogía. La investigación como estrategia pedagógica debe posibilitar un

¹³ ER, García. 1992. Aspectos generales de la pedagogía. MAC, Ramos. 2012. Juan Luis Vives y El Lazarillo de Tormes. Disponible desde internet en: <http://www.jstor.org/discover/10.2307/23764583?uid=2&uid=4&sid=21105975683531> [con acceso el 17-04-2015]

¹⁴ JF, Herbart. 1806. Pedagogía general derivada del fin de la educación. JG, Sacristán. 2001. Educar y convivir en la cultura global. Disponible desde el internet en https://scholar.google.es/scholar?q=Kant+y+Herbart&btnG=&hl=es&as_sdt=0%2C5 [con acceso el 20-04-2015]

diagnostico sociocultural; donde se evidencien los saberes empíricos y científicos; para una posible intervención formativa.

Paulo Freire concibe la educación con un enfoque tradicional, con sentido bancario; donde el educador deposita conocimientos y el educando los acumula; ¹⁵ en cambio, el enfoque moderno la determina una educación que puede ser horizontal o multidireccional en la que hay una enseñanza aprendizaje, en una relación recíproca, Enrique Pestalozzi (Pedagogo suizo) con su obra, Ideas pedagógicas, es precursor de la pedagogía moderna; reformó la pedagogía tradicional, centrando su labor en la educación popular.¹⁶

La relación entre lenguaje y pensamiento, fue propuesta Lev Vygostsky (Psicólogo Ruso), precursor de la neuropsicología soviética, su obra se fundamenta en la tesis sobre el desarrollo humano basado en la interacción social de instrumentos culturales como el lenguaje.

Jean Piaget (psicólogo y biólogo Suizo), relacionó el lenguaje y el pensamiento en el niño; además fue Epistemólogo, creador de la teoría constructivista del desarrollo de la inteligencia y de la epistemología genética y aportó al estudio de la infancia y al desarrollo del pensamiento. Demostró las diferencias cualitativas entre el pensar infantil y el pensar adulto. Hace notar que la capacidad cognitiva y

¹⁵ Paulo, Freire. 1997. Pedagogía de la autonomía. MA, Moreira. 2005. Aprendizaje significativo crítico. Disponible desde el internet en https://scholar.google.es/scholar?q=Paulo+Freire+&btnG=&hl=es&as_sdt=0%2C5 [con acceso el 22-04-2015]

¹⁶ JE, Pestalozzi. 1959. Ensayos pedagógicos. JT, Santomé. 1991. El curriculum oculto. Disponible desde el internet en https://scholar.google.es/scholar?q=Enrique+Pestalozzi&btnG=&hl=es&as_sdt=0%2C5 [con acceso el 24-04-2015]

la inteligencia se encuentran estrechamente ligadas al medio social y físico; es decir se contextualizan según la cultura.¹⁷

4.3 MARCO LEGAL

En la elaboración del proyecto de investigación e implementación de “la propuesta lúdico-pedagógica, para mejorar los niveles de lectoescritura en los estudiantes de la escuela rural Chuzá del municipio de Cañasgordas, Antioquia”; nos fundamentamos en la siguiente legislación educativa:

-Constitución política de Colombia de 1991

Artículo 16: derecho al desarrollo de la personalidad infiere la expresión lúdica como elemento fundamental en la formación integral de la persona.

Artículo 67: derecho a la educación, define la educación como un derecho fundamental para todos los niños y jóvenes: “la educación formará al colombiano, en el respeto a los derechos humanos, a la paz; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente”.

-Ley 115 de 1994: por la cual se expide la ley general de educación

Artículo 5: los fines de la educación Establecen políticas formativas en los aspectos lingüístico, recreativo, artístico y cultural para los niños y jóvenes colombinos.

¹⁷ Jean, Piaget. 1971. El desarrollo mental del niño. RA Duschl. 1997. Books google.com. Disponible desde el internet en <https://scholar.google.es/scholar?hl=es&q=Jean+Piaget+desarrollo+del+pensamiento&btnG=&lr=> [con acceso el 13-05-2015]

Numeral 5: “la adquisición y generación de los conocimientos científicos, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos adecuados para el desarrollo del saber”.

Numeral 7: “el acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura; el fomento a la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones”.

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, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre”.

Artículo 23: establece como áreas obligatorias y fundamentales la educación artística, la educación física recreación y deportes; humanidades (lengua castellana e idiomas extranjeros).

-Decreto 1860 de 1994: por el cual se reglamenta parcialmente la ley 115 de 1994 en los aspectos pedagógico y organizativo.

Artículo 36: proyectos pedagógicos “cumple con la función de correlacionar, integrar y hacer activos los conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores logrados en el desarrollo de diversas áreas, así como de la experiencia acumulada”.

-Estándares básicos de competencias en lenguaje: establecen las pautas para la comprensión, interpretación y producción textual.

5. DISEÑO METODOLÓGICO

5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN. LOS PROYECTOS DE INTERVENCIÓN

La investigación es un proceso por el cual se enfrentan y resuelven problemas, en forma planificada y con una determinada finalidad; en este sentido la educación se concibe como una acción intencionada, global y contextualizada, no regida por leyes científicas sino por reglas personales y sociales. Las características de la investigación educativa son diferentes a la investigación que realizamos en las ciencias naturales, porque investigar fenómenos educativos implica trabajar con un objeto de estudio social, que como producto humano no es medible, ni mensurable.

PARADIGMA CUALITATIVO

Aboga por el empleo de los métodos cualitativos, Fenomenologismo y comprensión; es decir, está interesado en comprender el comportamiento humano desde el marco de referencia de quien actúa, se desenvuelve por medio de la Observación naturalista y sin control, su desarrollo es subjetivo, su ubicación es próxima a los datos; lo que quiere decir que su perspectiva investigativa la tiene desde dentro, está fundamentado en la realidad, orientado a los descubrimientos, lo que lo hace exploratorio, expansionista, descriptivo, e inductivo. Su trabajo está orientado al proceso, es válido; pues presenta datos reales, ricos y profundos. Su desarrollo investigativo no generaliza, representa los estudios de casos aislados, lo que la hace holística, en su proceso asume una realidad dinámica.

MODELO HISTÓRICO HERMENÉUTICO

Avala el método de investigación Histórico, el Interpretativo, y el Etnometodológico, aspectos que nos llevan a reconocer en el investigador una forma de conocimiento Subjetiva, Ideográfica, y de Comprensión Interpretativa; tiene como fin el hacer desde el elemento práctico, Informar y deliberar, como competencias fundamentales para la socialización de los procesos y productos de la investigación.

PROYECTOS DE INTERVENCIÓN

Un proyecto de intervención es un plan, acción o propuesta, creativa y sistemática, ideada a partir de una necesidad, a fin de satisfacer dicha carencia, problemática o falta de funcionalidad para obtener mejores resultados en determinada actividad. Se entiende que un plan o proyecto de intervención consiste en un conjunto de acciones sistemáticas, planificadas, basadas en necesidades identificadas y orientada a unas metas, como respuesta a esas necesidades, con una teoría que lo sustente¹⁸ (Rodríguez Espinar y col., 1990)

Optamos por realizar una investigación iterpretativa-culitativa; porque se pretende; una vez realizado el diagnostico, interpretar, a través del análisis de resultados, los niveles de lecto-escritura en la comunidad educativa y sus expectativas culturales. Creemos que el objeto de nuestra investigación es las posibles causas que dificultan la comprensión lectora y la producción textual en los niños(as) de la Escuela Rural Chuzá, en el municipio de Cañasgordas; por ende, a través del proyecto de intervención pedagógica: “la lectura como función lúdica”, se procura concertar actividades lúdico-pedagógicas que propendan por la integración veredal y la cualificación de las habilidades lingüísticas y comunicativas (escucha, habla, lectura y escritura).

¹⁸ Rodríguez Espinar. 1990. Una visión de la didáctica. Álvarez Pérez, Pedro Ricardo. 2000. Revista de investigación. Disponible desde el internet en <https://scholar.google.es/scholar?q=Rodríguez+Espinar+y+col>. [con acceso el 19-04-2015]

5.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

La comunidad veredal está conformada por 18 familias campesinas, de las cuales 17 familias tienen niños(as) en la escuela y por lo tanto conforman la asamblea general de padres de familia.

Los padres de familia, en su mayoría, cursaron el nivel de básica primaria, y algunos son bachilleres. Debido a las actividades propias del campo, dedican poco tiempo a leer y a escribir; sin embargo conservan algunas costumbres ancestrales. La niñez está escolarizada en un 100% (25 alumnos matriculados), con modelo educativo de Escuela Nueva. Los niños se preocupan por asistir a la clase, y por el aprendizaje, son responsables con sus tareas y ayudan a las labores campesinas, en su tiempo libre; además cumplen con las normas establecidas en el manual de convivencia institucional.

La muestra con quienes se desarrolla la investigación y la intervención pedagógica es un grupo de 15 alumnos, de los grados 3 °, 4 ° y 5 ° del nivel de básica primaria, modelo basado en las metodologías activas, denominado Escuela Nueva; en el marco de los proyectos pedagógicos institucionales (lecto-escritura y lúdico-pedagógico). Además se vincularán 14 padres de familia, a través del proyecto escuela de familia. Se partirá de un sondeo a los maestros de diferentes niveles educativos; teniendo en cuenta que son 174 plazas docentes en el municipio de Cañasgordas.

5.3 INSTRUMENTOS

Se optó por la realización de encuestas, por muestreo, de tipo abierto, dirigidas a 16 docentes, 15 alumnos y a 14 padres de familia; con el propósito de

diagnosticar el uso de la lúdica, como estrategia pedagógica, el hábito de la lectura y la escritura en la población, objeto del proyecto; además sirve como motivación hacia las actividades propuestas.

Encuesta a docentes.

5.3.1 Análisis de resultados de las encuestas aplicadas a los docentes

Pregunta N° 1. ¿Cree usted que la lúdica es fundamental en el proceso formativo de la persona?

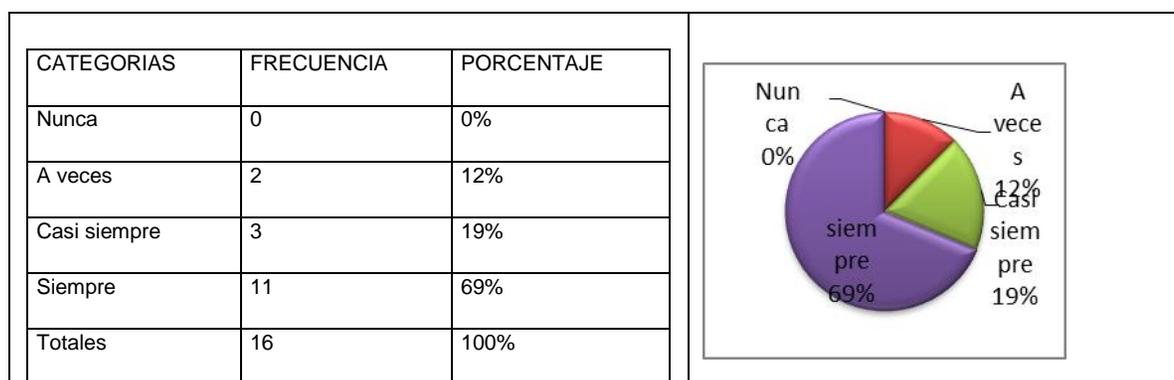


Tabla – Grafica N° 1. Pregunta N°1 a docentes

Análisis: El 12% de los docentes encuestados está desmotivado por la actividad lúdica como estrategia pedagógica; esto se debe a posibles falencias en el proceso de formación profesional, con el modelo tradicional; donde las ciencias puras no se mezclaban con las actividades lúdicas. Afortunadamente el 19% de los maestros está motivado por las actividades lúdicas, como apoyo pedagógico y un 69% está comprometido con la realización de dichas actividades. Se debe a una buena orientación profesional en su campo pedagógico y a su perfil de desempeño como docente de todas las áreas, en el nivel de básica primaria.

Pregunta N° 2. ¿Los docentes de lengua castellana, realizan trabajos de pares?

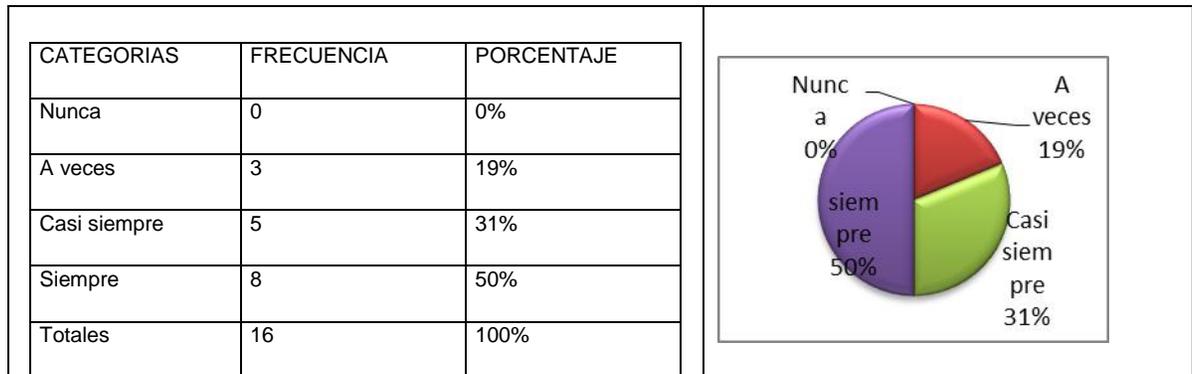


Tabla – Grafica N° 2. Pregunta N°2 a docentes

Análisis: El 31% lo hace casi siempre, y el 50% realiza trabajo de pares; lo cual significa que hay trabajo en equipo y liderazgo compartido, a nivel institucional y municipal; ello facilita el trabajo pedagógico

Pregunta N° 3. ¿En la institución se implementa el proyecto de lecto-escritura?

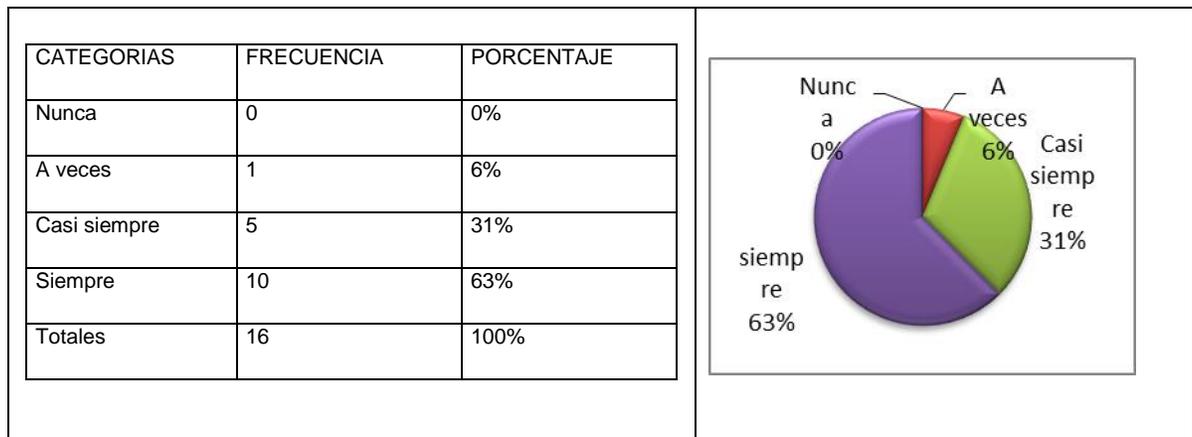


Tabla – Grafica N° 3. Pregunta N°3 a docentes

Análisis: El 6% de los maestros no implementa el proyecto de lecto-escritura, porque son docentes de básica secundaria y media académica, en áreas diferentes a las humanidades, y posiblemente no les interesa. El 31% lo realiza casi siempre debido a su compromiso e idoneidad profesional. Orientada a mejorar el nivel académico en su establecimiento educativo; lo mismo ocurre con el 63% que jalonan el proyecto de lecto-escritura.

Pregunta N° 4. ¿Se realiza acciones lúdico-pedagógicas, tendientes a desarrollar las competencias lingüísticas y comunicativas, en los estudiantes?

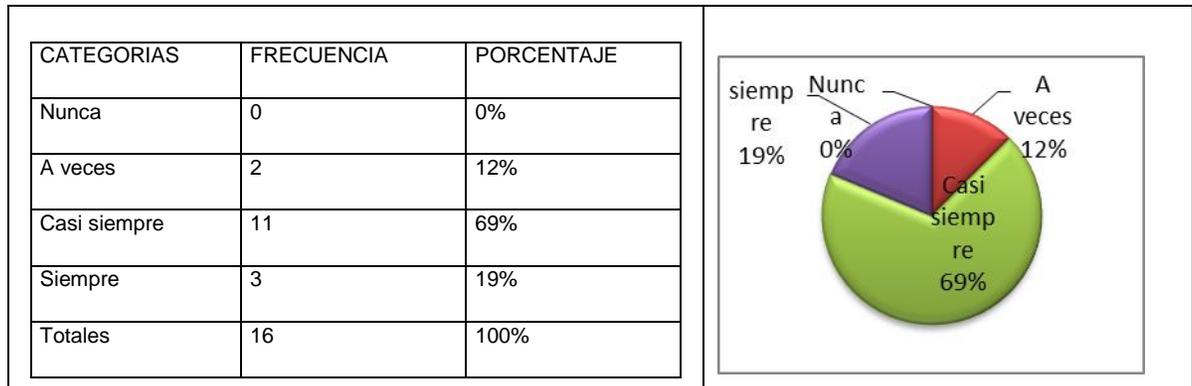


Tabla – Grafica N° 4. Pregunta N°4 a docentes

Análisis: El 12% de los maestros no realiza acciones lúdico-pedagógicas, porque las miran como una pérdida de tiempo, por falta de motivación. El 69% casi siempre las realiza, como estrategia pedagógica; ya que son maestros innovadores y saben que la actividad lúdica, mejora los ambientes de aprendizaje y motivan el estudiante para el proceso de enseñanza-aprendizaje. El 19% está empoderado de la lúdica como estrategia pedagógica.

Pregunta N° 5. ¿La Institución Educativa ha proyectado experiencias pedagógicas significativas, relativas a lo lúdico-recreativo o lecto-escritural?

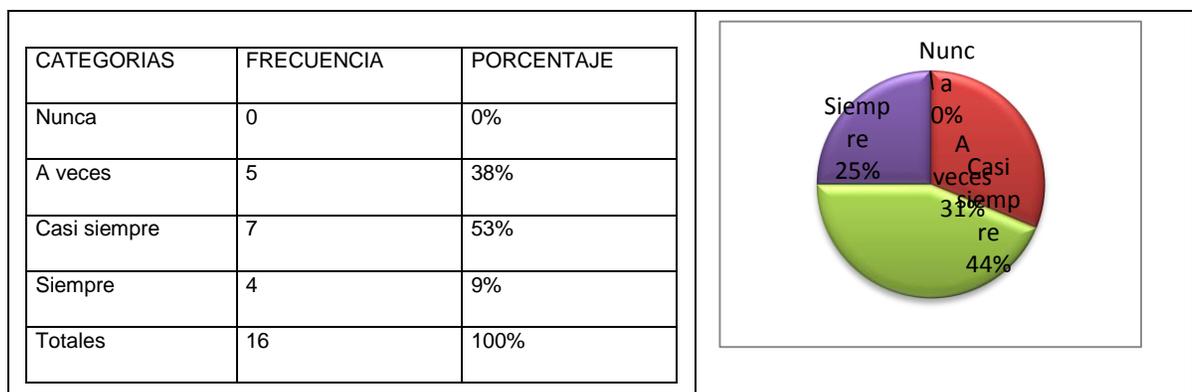


Tabla – Grafica N° 5. Pregunta N°5 a docentes

Análisis: El 38% de las instituciones educativas, a veces proyecta experiencias significativas, las realizan; pero no las sistematizan o estas no trascienden; según

parece realizan los proyectos pedagógicos por cumplir. El 53% de las instituciones socializan y proyectan sus experiencias significativas, demostrando identidad, empoderamiento y sentido de pertenencia. El 9% de las instituciones demuestra fortaleza en el área de gestión de proyección comunitaria y liderazgo educativo a nivel municipal.

Pregunta N° 6. ¿Usted participa en la mesa municipal de lengua castellana o en la red departamental de lenguaje?

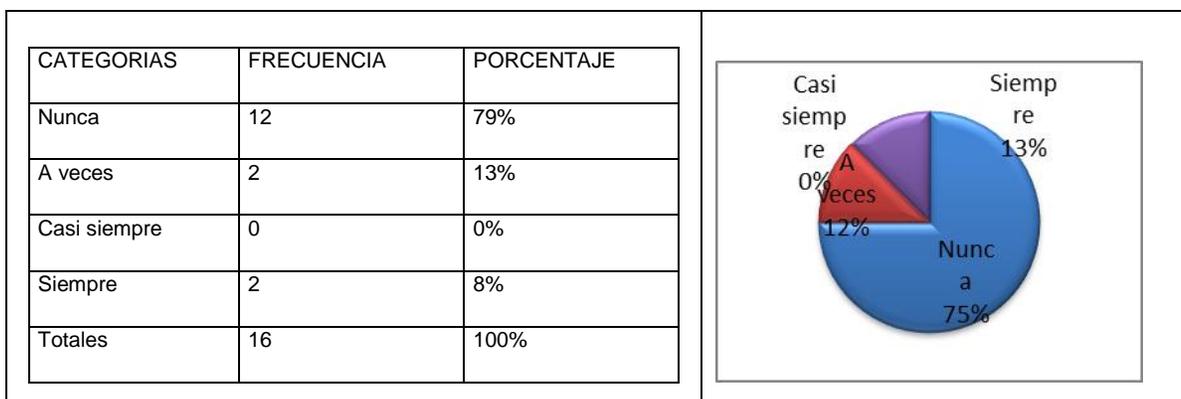


Tabla – Grafica N° 6. Pregunta N°6 a docentes

Análisis: El 79% de los maestros del municipio de Cañasgordas no pertenece a las redes de lenguaje, porque no dictan el área y por ende no les interesa. El 13% participa en forma intermitente, El 8% de los docentes, solamente, participa en las mesas de área y en las redes de lenguaje; porque son licenciados en idiomas y dictan el área de humanidades.

5.3.2 Resultados de las encuesta a estudiantes

Pregunta N° 1. ¿Dedica tiempo libre a leer o a escribir?

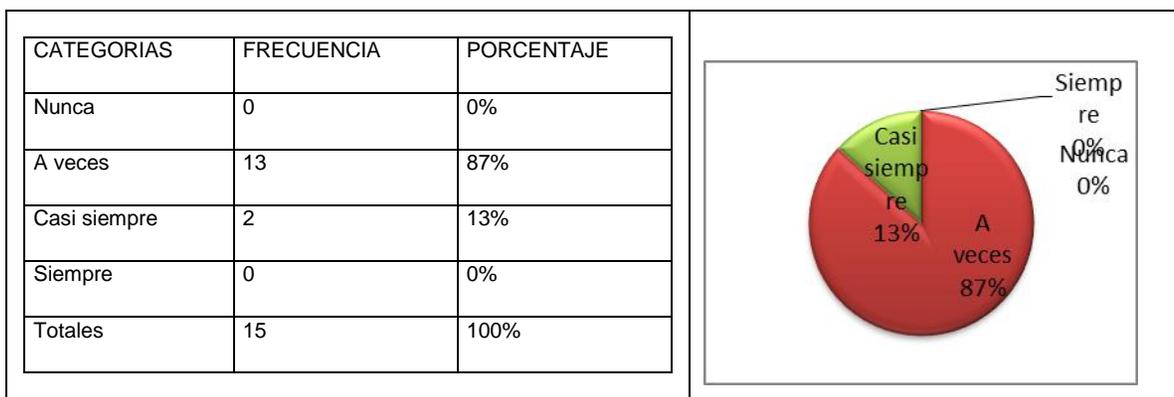


Tabla – Grafica N° 7. Pregunta N°1 a estudiantes

Análisis: El 87% de los encuestados, a veces, dedica parte de su tiempo libre a leer o a escribir. Solamente el 13%, de los alumnos, dedica tiempo libre a leer o a escribir, siendo este un porcentaje bajo; ya que los estudiantes se dedican a las labores agropecuarias, y a ver televisión. Se debe mejorar la motivación, en la comunidad educativa, para tal fin.

Pregunta N° 2. ¿Lee en compañía de sus padres?

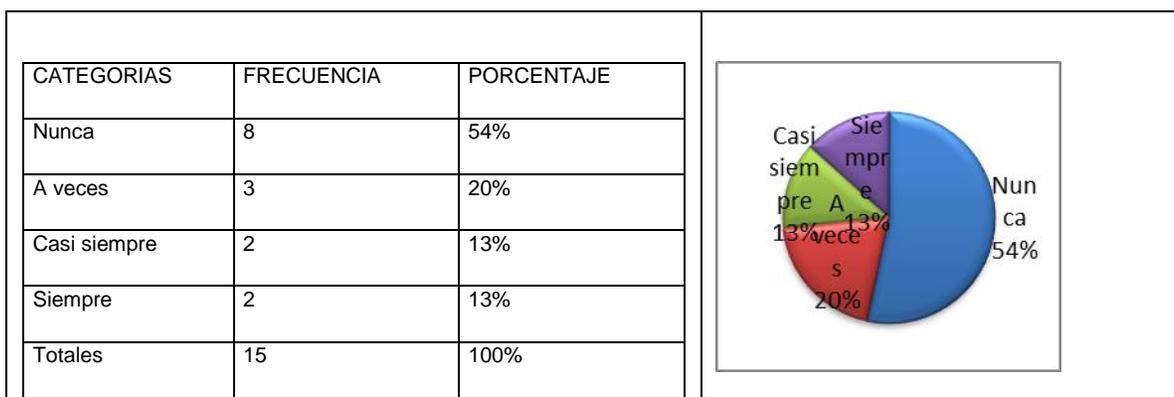


Tabla – Grafica N° 8. Pregunta N°2 a estudiantes

Análisis: El 54% de los alumnos no lee en familia, a pesar que cuentan con los libros apropiados, no hay hábito de lectura, y más bien se dedican a las labores propias del campo. El 13% casi siempre hace lectura hogareña, facilitando la integración familiar y un buen uso del tiempo libre. El 13% lee en familia, a pesar del apoyo de la “Fundación secretos para contar” y al credo religioso cristiano, aún falta motivación para la lectura en el hogar. Se infiere que hay un nivel bajo

para el acompañamiento pedagógico por parte de las familias en la vereda la Aldea.

Pregunta N° 3. ¿Crees que la lectura y la escritura le aportan al desarrollo del conocimiento?

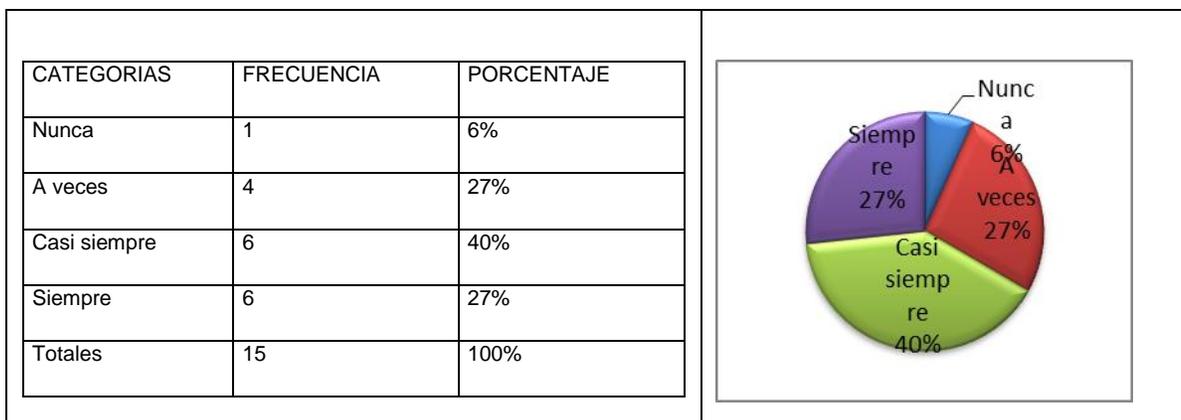


Tabla – Grafica N° 9. Pregunta N°3 a estudiantes

Análisis: El 6% de los encuestados no valora el buen uso de las habilidades lingüísticas para su proceso formativo, por desconocimiento o falta de motivación. El 27%, lo valora a medias, dificultándose de alguna manera su proceso de enseñanza-aprendizaje. Afortunadamente, el 40%, casi siempre, valora la lecto-escritura como fundamento para el conocimiento y el 27%, lo hace siempre, demostrando que aunque existe compromiso se debe motivar mejorar.

Pregunta N° 4. ¿Dedicas tiempo extraclase a actividades lúdico-recreativas?

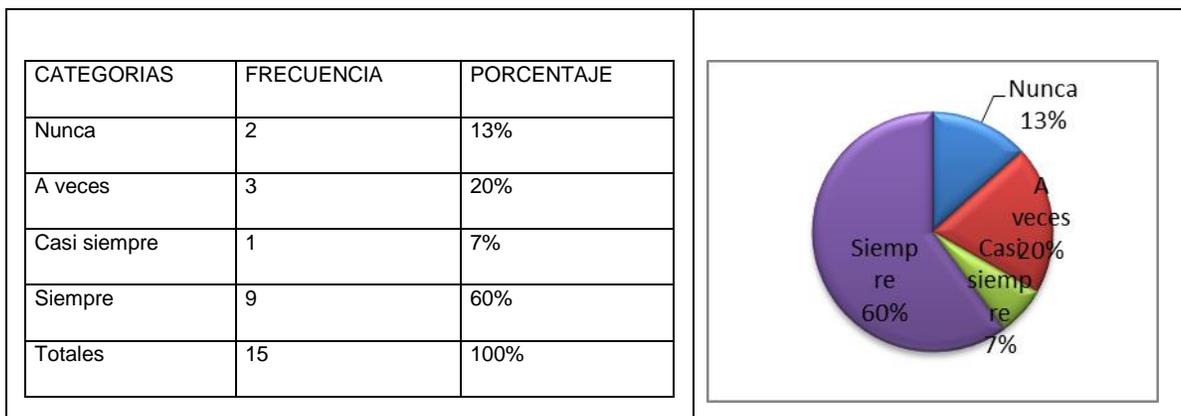


Tabla – Grafica N° 10. Pregunta N°4 a estudiantes

Análisis: En el aspecto lúdico-recreativo, encontramos que el 13% de los niños(as) no tiene oportunidad de jugar en su tiempo libre; lo que dificulta los procesos cognitivos. El 7%, participa en actividades lúdicas, en forma esporádica, no le da importancia, o sus padres no lo permiten, y los ocupan en otras actividades propias del campo. El 60% tiene la oportunidad de participar en las actividades lúdico-recreativas, en tiempo extraclase; lo que redunda en su espontaneidad y buen rendimiento académico.

Pregunta N° 5. ¿Los adultos mayores de su casa, cuentan historias asombrosas?

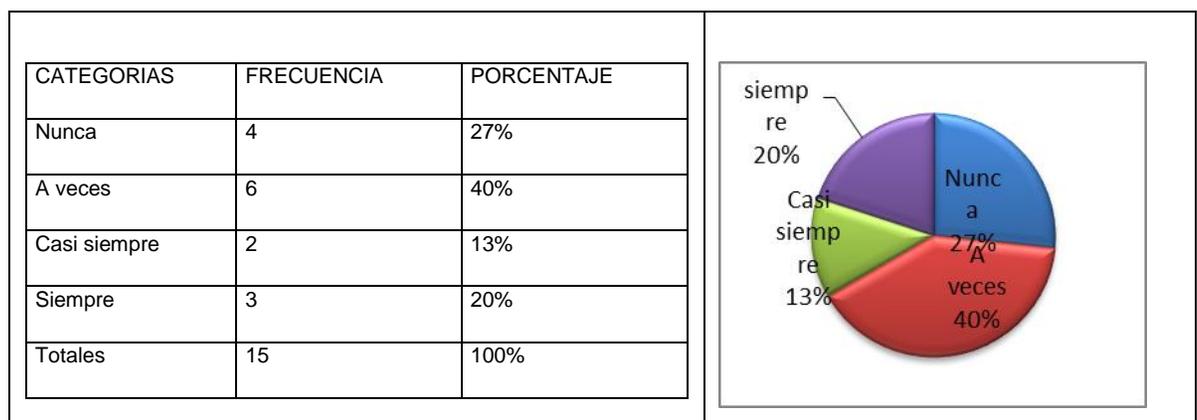


Tabla – Grafica N° 11. Pregunta N°5 a estudiantes

Análisis: Un 27% no recibe el legado cultural a través de la tradición oral, debido a la pérdida de valores tradicionales. El 40%, a veces, recibe el legado cultural de los adultos mayores y el 13% lo hace casi siempre, evidenciando el rescate de algunas tradiciones. El 20% de los menores conserva su legado cultural.

5.3.3 resultados de la encuesta a padres de familia

Pregunta N° 1. ¿Utilizan libros para leer, en sus hogares?

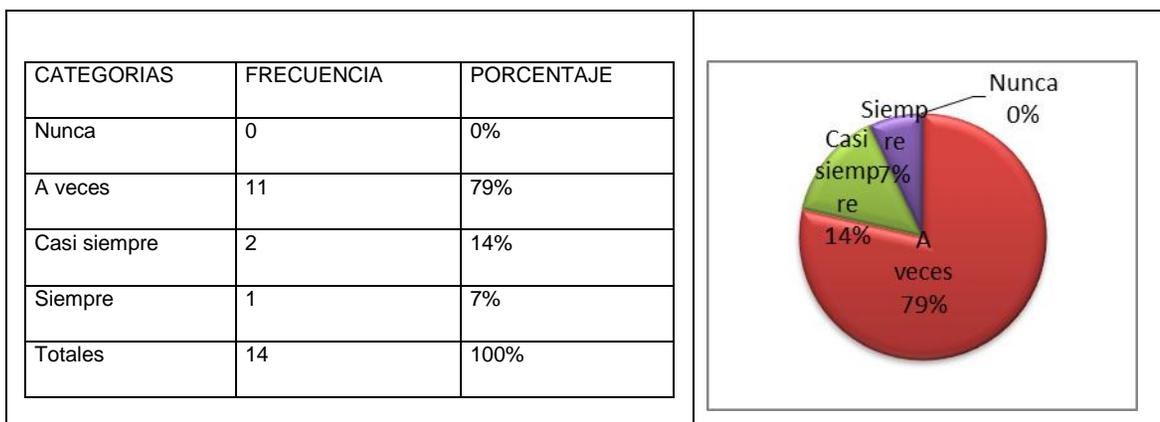


Tabla – Grafica N° 12. Pregunta N°1 a padres de familia

Análisis: De 14 padres de familia encuestados, el 79%, a veces, usa los libros para leer en familia, evidenciando falencias en el hábito de la lectura. El 14%, de los adultos, casi siempre, dedica tiempo en sus hogares para leer, gracias a su nivel académico, y 7%, utiliza libros para leer al interior de sus hogares. Esto indica que un alto porcentaje tiene los libros guardados, evidenciando la desmotivación hacia la lectura y su dedicación a actividades agropecuarias.

Pregunta N° 2. ¿Dedican tiempo para la lectura, en familia?

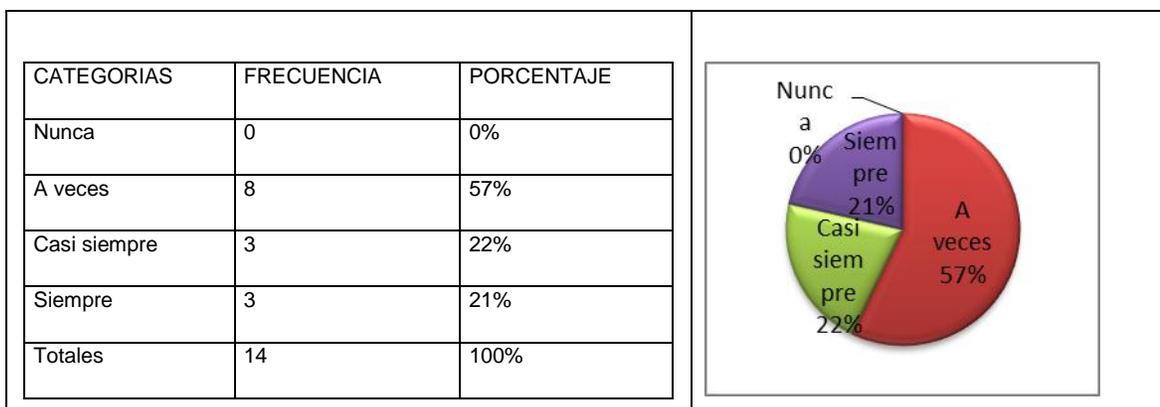


Tabla – Grafica N° 13. Pregunta N°2 a padres de familia

Análisis: El 57% de los adultos, a veces, dedica tiempo para la lectura con sus hijos, evidenciando poca motivación para compartir lectura en familia. El 22% de los padres, casi siempre, dedica tiempo para leer en sus hogares; lo que significa que se debe cualificar su motivación y el 43%, dedica tiempo para la lectura; y por lo

tanto, hace un buen acompañamiento pedagógico, reflejado en el buen desempeño académico de algunos alumnos.

Pregunta N° 3. ¿Crees que la lectura y la escritura, son importantes para la formación integral?

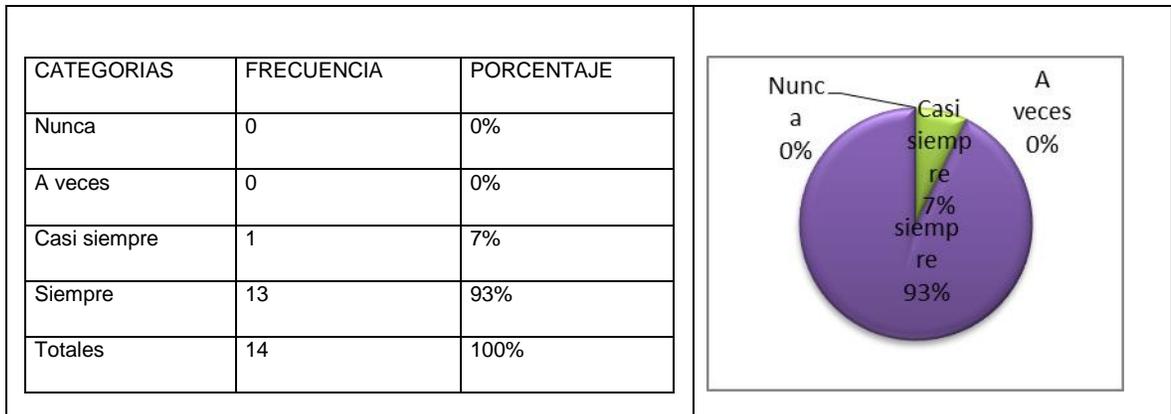


Tabla – Grafica N° 14. Pregunta N°3 a padres de familia

Análisis: El 7% de los padres, casi siempre, valora la lecto-escritura como estrategia pedagógica. Se comprueba que no hay suficiente conocimiento o motivación para un buen desarrollo de las competencias lingüísticas y comunicativas. El 97% valora la lectura y la escritura, como elemento fundamental para la formación integral de sus hijos. Lo anterior indica una fortaleza cultural en la comunidad educativa y por lo tanto, buena disposición para una posible intervención lúdico-pedagógica.

Pregunta N° 4. ¿Dedica tiempo para la recreación, con sus hijos?

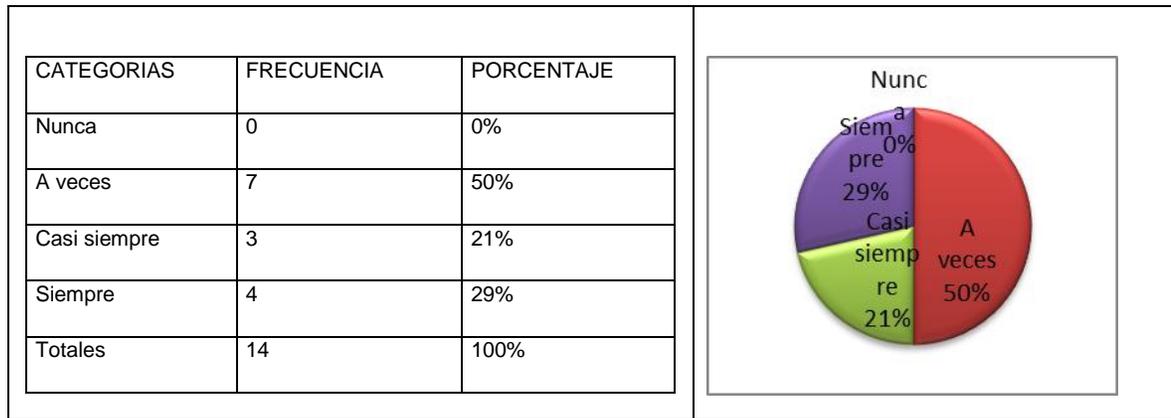


Tabla – Grafica N° 15. Pregunta N°4 a padres de familia

Análisis: En cuanto a la recreación, el 50% comparte actividades lúdicas en sus casas, ocasionalmente; lo que significa que se hace necesaria una mejor motivación para tal fin. El 21% de los padres encuestados dedica parte de su tiempo para recrearse con sus hijos, frecuentemente. La actividad lúdica permite la integración familiar y el desarrollo axiológico de sus integrantes. El 29% siempre lo hace, lo que redundará en el proceso comunicativo familiar y veredal.

Pregunta N° 5. ¿Les narra a sus hijos historias asombrosas?

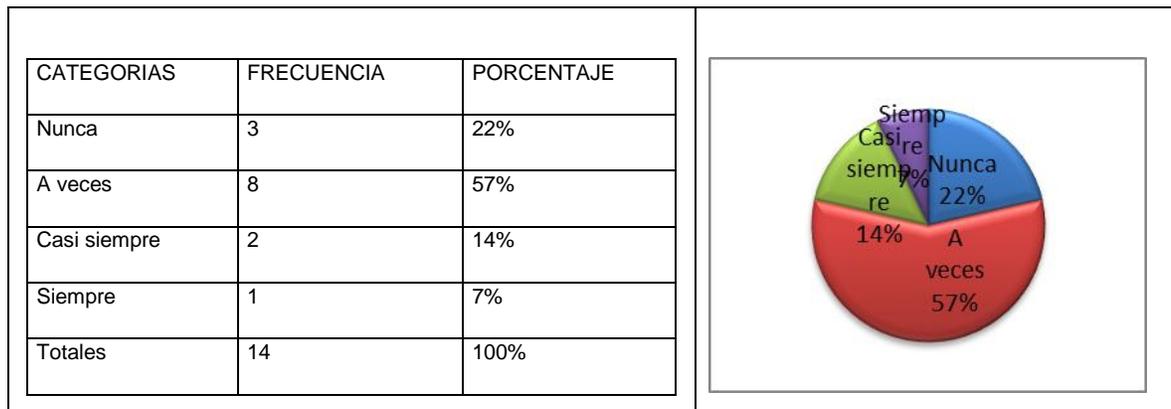


Tabla – Grafica N° 16. Pregunta N°5 a padres de familia

Análisis: El 22% de los adultos no comparte la tradición oral con los menores, poniendo en riesgo la continuidad de la tradición oral. El 57%, a veces, cuenta historias asombrosas a sus hijos o nietos, siendo esto una dificultad para

conservar la transmisión de saberes autóctonos. El 14%, casi siempre, comparte con sus hijos historias fantásticas, ello amerita una buena relación familiar y sólo el 7% trasmite sus conocimientos ancestrales; debido a la intromisión tecnológica e informática.

5.4 DIAGNOSTICO

En el municipio de Cañasgordas; la gran mayoría de los maestros no valora ni utiliza la lúdica como estrategia pedagógica, debido a falencias en su formación profesional o la falta de capacitación pertinente; lo que evidencia la falta de motivación para las actividades recreativas curriculares. Además, no se realiza trabajo de pares en lo concerniente a la enseñanza para la lectura y la escritura; por lo tanto, no se evidencian experiencias lúdico-pedagógicas significativas.

En la vereda la Aldea, los padres de familia, en un alto porcentaje, no practican el hábito de la lectura en familia; a pesar de tener libros en su casa; lo cual dificulta el acompañamiento pedagógico de sus hijos. En lo referente al aspecto lúdico, no todos los adultos comparten actividades recreativas con sus hijos, y no todos transmiten la tradición oral.

En la Escuela Rural Chuzá, los alumnos de los grados tercero, cuarto y quinto del nivel básica primaria, en su tiempo libre, no practica la lectura, en la mayoría de los casos; pero si valoran la lectura y la escritura como fundamento cognoscitivo. Además, se nota la timidez en algunos educandos para participar en actividades escolares, debido a que no tienen la oportunidad de jugar, en horas extraclase; porque se dedican a las labores propias del campo. Muy pocos menores reciben el legado cultural de sus ancestros, esto redundando en la pérdida de valores por desconocimiento de sus tradiciones y costumbres.

A través de las encuestas realizadas se corroboró que falta mayor compromiso de algunos docentes para innovar procesos cognitivos, de algunos padres de familia para el acompañamiento pedagógico y de algunos estudiantes para su proceso

formativo integral; esto se refleja en un bajo desempeño académico y en el resultado de las pruebas externas. Se requiere de una posible intervención pedagógica que motive el uso adecuado del tiempo libre, y la apropiación del hábito de la lectura en la población estudiantil, que propenda a mejorar el desarrollo de las competencias lingüísticas y comunicativas, a través de actividades lúdico-recreativas.

5.5 VARIABLES

Una vez aplicadas las encuestas y realizado el diagnóstico se encontraron falencias en algunos estudiantes en lo referente a expresión oral, el hábito de la lectura, dificultad para la redacción, el dibujo y la pintura; además no realizan actividades lúdicas en su tiempo libre. Por lo tanto se hace necesario fortalecer sus competencias a través de algunas actividades pertinentes.

VARIABLE	INDICADOR DE OBSERVACIÓN	INSTRUMENTOS
1. Expresión oral	Argumenta sus ideas, sentimientos y emociones, ante los demás.	TALLER N° 1 Expresión oral autóctona: Paquete chileno manifestaciones artísticas Dramatización
2. Lectura	Lee e interpreta diferentes tipos de textos.	TALLER N° 2 Taller lúdico de lectura: Lectura oral Juego de la botella Presentación de títeres
3. Escritura	Redacta con coherencia y cohesión textos narrativos.	TALLER N°3 Taller de creación literaria: Recital poético, bestiario
4. Manifestaciones artísticas	Realiza diferentes manifestaciones artísticas.	TALLER N° 4 Taller de artes plásticas y moldeado: dibujo, pintura y moldeado.
5. Uso adecuado del tiempo libre	Participa en actividades recreativas dentro y fuera de la escuela.	TALLER N° 5 Carrusel de juegos tradicionales: ciempiés, encostalados, zancos.

6. PROPUESTA

6.1 TÍTULO DE LA PROPUESTA

La lectura como función lúdica

6.2 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Se pretende motivar a los estudiantes de los grados 3°, 4° y 5° del nivel básica primaria, metodología escuela nueva, de la Escuela Rural Chuzá, del municipio de Cañasgordas Antioquia, en el proceso de lecto-escritura, a través de actividades lúdico-pedagógicas, con el propósito de potenciar el desarrollo de las competencias lingüísticas y comunicativas.

6.3 JUSTIFICACIÓN

Creemos que es un tema importante, como objeto de intervención pedagógica; debido a las falencias presentadas por los alumnos en la interpretación y producción textual; evidenciadas en la evaluación académica y en los resultados de las pruebas SABER.

Se evidencia en algunos estudiantes falencias en cuanto a la atención, la escucha, timidez para exponer y participar en las actividades propuestas en clase; en la interpretación y producción de textos cortos; dificultándose su aprendizaje. Además se observa la falta de acompañamiento pedagógico, en algunos padres de familia o acudientes.

6.4 OBJETIVOS

6.4.1 Objetivo General

Motivar a los estudiantes hacia el hábito de la lectura y la escritura, a través de actividades lúdico-pedagógicas, tendientes a cualificar el desarrollo de sus competencias lingüísticas y comunicativas.

6.4.2 Objetivos Específicos

Desarrollar la expresión oral y mímica a través de la realización de actividades lúdicas y culturales, facilitando el aprendizaje.

Interpretar diferentes tipos de textos, mediante la presentación de títeres, con miras a la cualificación del proceso de lecto-escritura.

Crear minicuentos y poemas a partir de la observación y la elaboración de monstruos, para una mejor redacción.

Realizar diferentes manifestaciones artísticas, como estrategia para el desarrollo de habilidades manuales.

Participar en la realización de juegos tradicionales, como estrategia para el uso adecuado del tiempo libre.

6.5 ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES

La estrategia de intervención pedagógica “la lectura como función lúdica”, se realizará a través de 5 talleres pedagógicos, tendientes a desarrollar, en la comunidad educativa las competencias lingüísticas y comunicativas: la escucha, el habla, la lectura y la escritura, así:

TALLER 1.

EXPRESIÓN ORAL AUTÓCTONA

1. IDENTIFICACION.

Institución: Escuela Rural Chuzá

Grupo: 3°, 4° y 5°

Nivel: Básica primaria, metodología de Escuela Nueva.

Responsables: Luis Alberto Flórez Ospina, Oscar Alirio Metaute Vanegas

Variable: Expresión oral.

Tiempo: 2 horas

2. OBJETIVO.

Desarrollar la expresión oral y mímica a través de la realización de actividades lúdicas y culturales.

3. CONTENIDO Y METODOLOGIA.

a. Actividad N° 1: Paquete sorpresa.

El propósito de este juego dirigido es pasar el paquete sorpresa lo más pronto posible, realizando las actividades propuestas. Para su realización se elabora con papel periódico, sobreponiendo varias capas, una encima de la otra. Y cada una envuelve una orden diferente.

Es un juego didáctico para dinamizar la participación. Los alumnos se ubican en círculo, lo más juntos posible para facilitar la entrega del paquete. Un alumno de espaldas contra la pared repite las palabras tingo, tingo, tingo... hasta decir tango; en este momento se detiene el paquete, el aludido retira la primera capa del paquete y debe realizar la orden descrita: contar un chiste, decir un verso, contar

un cuento corto, hacer una declaración amorosa, recordar un refrán. El último participante que recibe el paquete disfruta de los dulces envueltos en el periódico

Normas del juego:

- El paquete chileno no se debe tirar a los compañeros, de lo contrario se sacará del juego.
- El paquete no se puede tirar al piso, de lo contrario saldrá del juego.
- El paquete al abrirlo tiene que ser la primera capa.
- Ninguna persona debe dejar el paquete en sus manos, ni mucho menos cuando ya se haya comenzado el juego.
- La persona que quedó con el paquete chileno debe salir al frente y responder la pregunta sin la ayuda de sus compañeros.
- El coordinador es el que da el aviso de cuando se comienza o se termina el juego.

b. Actividad N° 2: competencia de bombas.

Se consigue una docena de bombas, a cada bomba se le introduce un papel doblado con una instrucción escrita. El juego consiste en explotar el mayor número de bombas, posible.

Se distribuye los participantes en dos grupos, cada uno elige un líder, que orienta a un compañero, el cual tiene los ojos vendados; este con la orientación de su líder debe ubicar o encontrar las bombas en el piso, explotarlas y recoger las ordenes escritas. El coordinador del juego, da las órdenes para ser ejecutadas por el respectivo grupo.

Una vez elegido el líder y el alumno vendado se procede a la ubicación y explotación de las bombas; recopiladas las órdenes, se leen; para ser ejecutadas: declamar una poesía, contar una anécdota, cantar, decir una adivinanza. Al grupo ganador se entregará dulces.

c. Actividad N° 3 Dramatización

1. Se escoge un cuento corto y un niño lo lee para todos, en este caso se lee “El puente de los fantasmas”.

El puente de los fantasmas.

Sobre el río de la ciudad de Hangshow hay un puente que tiene fama de ser frecuentado por fantasmas. Los caminantes que lo cruzan temen que alguna fuerza maléfica los arroje al agua. Durante una noche lluviosa, un hombre con paraguas caminaba temeroso por el puente y vio a un hombre insólito que se paseaba al barandal. “no cabe duda- se dijo de que ese es un fantasma que trata de hacerme daño; en cuanto me acerque él me defenderé”. Dicho y hecho. Se acercó a aquel ser y lo arrojó con todas sus fuerzas. Inmediatamente después corrió hasta alcanzar el otro extremo del puente y fue a refugiarse en un baño público donde relató lo sucedido a los presentes.

Más tarde llegó otro hombre escurriendo agua, y dijo:

¡Un fantasma con paraguas me arrojó del puente! ¡estuve a punto de morir de miedo!

Lang Ying (China)

2. Los niños escogen su personaje: un hombre con paraguas, un hombre insólito, los presentes en el baño público.
3. Se realiza un ensayo, se busca la escenografía y se busca el vestuario.
4. Se desarrolla la presentación para motivar la participación.

4. RECURSOS.

Paquete sorpresa, dulces; texto narrativo, libretos, Vestuario, maquillaje y cámara fotográfica.

5. EVALUACION. (ANALISIS DE RESULTADOS)

Califica de 1 a 5 donde 1 es la peor y 5 la mejor, cuál de las siguientes acciones crees que realizaste mejor.

- a. Hablar con seguridad
- b. Dominio de público

- c. Manejo del espacio
- d. Claridad en lo expresado
- e. Tono adecuado de la voz

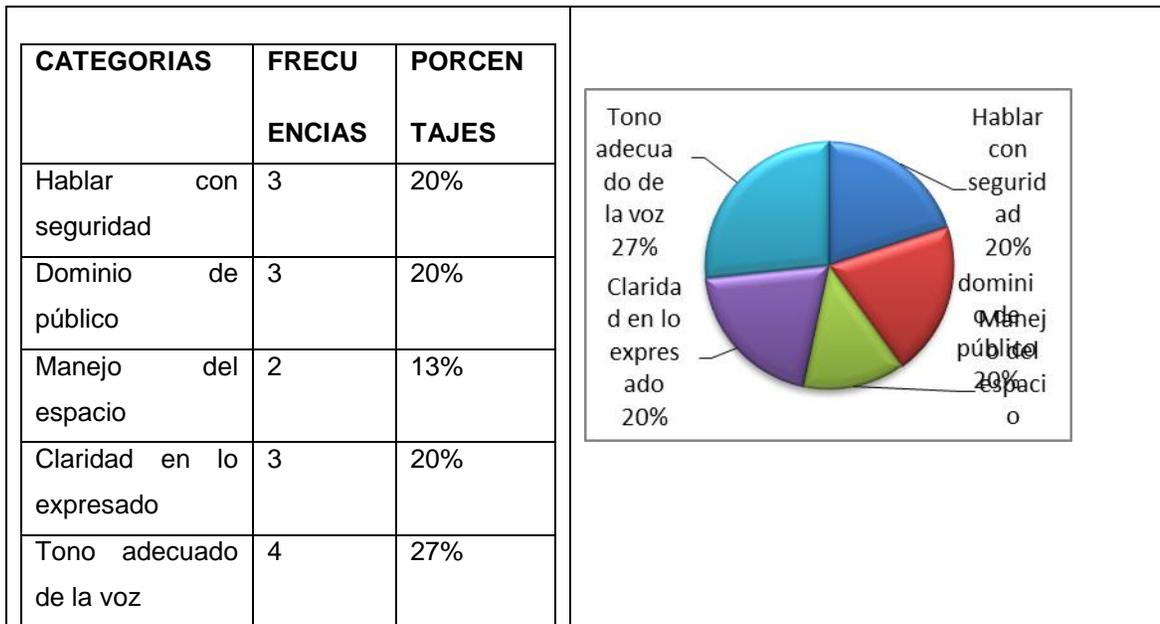


Tabla – Grafica N° 17. Pregunta N°1 Expresión oral

ANÁLISIS: Realizado el taller, expresión oral autóctona, a 15 alumnos de los grados 3°, 4° y 5° del nivel básica primaria, metodología de escuela nueva, en escuela Rural Chuzá; se obtuvo los siguientes resultados: el 20% habla con seguridad, el 20% posee dominio de público, el 13% maneja adecuadamente el espacio, el 20% demuestra claridad en lo expresado en un 27% usa el tono adecuado de la voz. Lo anterior indica que hay fortaleza en lo concerniente al tono adecuado de la voz y que se debe mejorar el manejo adecuado del espacio. En relativo a la claridad en la expresión, seguridad en el habla y dominio de público; aunque el promedio es satisfactorio, se debe seguir trabajando.

6. SEGUIMIENTO.

Diario de campo del taller 1
Fundación Universitaria Los Libertadores Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia

Especialización en Pedagogía de la Lúdica	
Fecha	23-04-2015
Grupo observado	3°, 4°, 5° (Escuela Nueva)
Lugar de observación	Escuela Rural Chuzá
Tiempo de observación	2 horas de clase (12.m. 2:00. p.m.)
Variable	Expresión oral y mímica
DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACIÓN	
<p>El taller pedagógico expresión oral autóctona, se realizó a través de tres actividades diferentes así:</p> <p>Primera actividad: el paquete sorpresa, se inició siendo las 12:00m, en el patio de la escuela; se inició con las orientaciones generales, los alumnos se sentaron en el piso, formando un círculo; el paquete circulaba a la voz de tingo... y paraba a la voz de tango, quien quedaba con el paquete sorpresa expresó: adivinanza, refrán, anécdota, chiste y verso. La actividad finalizó con una canción, para poder disfrutar de los dulces envueltos.</p> <p>Segunda actividad: competencia de bombas, se realizó dentro del salón de clases, los estudiantes participaron en la inflada de 12 globos, a cada globo se le introdujo una orden, en un papel doblado, se formó dos equipos; cada equipo nombró un líder y le vendó los ojos con un pañuelo, luego los líderes guiaban a los vendados para explotar los globos y recoger las ordenes: declamar una poesía, contar una anécdota, cantar, decir una adivinanza. Contar un chiste, las cuales fueron realizadas.</p> <p>Tercera actividad: dramatización “el puente de los fantasmas”; con antelación se preparó la actividad, se escogió los personajes (el hombre con sombrilla, el hombre del puente y los asistentes al baño público), se adecuó el vestuario, y se ensayó en un puente real, cercano a la escuela. Para realizar la actividad, se asignó a un niño narrador y a un niño camarógrafo. Se dramatizó el cuento leído. La actividad finalizó siendo las 2:00pm.</p>	
ASPECTOS POSITIVOS	ASPECTOS NEGATIVOS
<ul style="list-style-type: none"> - La motivación por parte de estudiantes y docentes. - La disponibilidad y buena voluntad de los participantes. - Desarrollo de la creatividad. - Buena participación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se observó timidez en algunos estudiantes.
<p>COMENTARIOS: el comportamiento social y la participación fueron excelentes. La actividad lúdica facilitó la motivación, participación de los educandos, e integración en la comunidad educativa.</p>	
<p>CONCLUSIÓN: se logró en la mayoría de los alumnos, el desarrollo de su expresión oral y mímica; a pesar de su timidez inicial.</p>	

TALLER 2. TALLER LÚDICO DE LECTURA

1. IDENTIFICACION.

Institución: Escuela Rural Chuzá

Grupo: 3°, 4° y 5°

Nivel: Básica primaria, metodología de Escuela Nueva.

Responsables: Luis Alberto Flórez Ospina, Oscar Alirio Metaute Vanegas

Variable: lectura.

Tiempo: 2 horas

2. OBJETIVO. Interpretar diferentes tipos de textos, mediante la presentación de títeres.

3. CONTENIDO Y METODOLOGIA.

a. Actividad N° 1: lectura oral del cuento “El gesto de la muerte”

El gesto de la muerte

Un joven jardinero persa dice a su príncipe:

-¡sálvame! Encontré la Muerte esta mañana. Me hizo un gesto de amenaza. Esta noche, por milagro quisiera estar en Ispahán.

El bondadoso príncipe le presta sus caballos. Por la tarde, el príncipe encuentra a la Muerte y le pregunta:

-Esta mañana ¿por qué hiciste a nuestro jardinero un gesto de amenaza?

-No fue un gesto de amenaza- le responde- sino un gesto de sorpresa. Pues lo veía lejos de Ispahán esta mañana y tiene una cita conmigo esta noche en Ispahán.

Jean Cocteau.

b. Actividad N° 2: el juego de la botella:

-Reúne a un grupo de amigos. Cuando se trata de jugar a la botella, lo primero que necesitas es a otras personas (a menos que quieras jugar por ti mismo, algo muy triste). Para comenzar, encuentra un grupo de amigos dispuestos.

-Asegúrate de que tus amigos sepan en lo que se meten antes de comenzar a jugar. No presiones a nadie que no quiera jugar contigo. Simulando el juego de la ruleta, los participantes se ubican en círculo, dentro del salón; en el piso, el monitor, hace girar una botella. A quien señale “el pico” de la botella debe leer un párrafo. La actividad se repite con fin de profundizar en la comprensión.

-Siéntense en un círculo. Cuando todos estén listos (y dispuestos) para jugar, colóquense en un círculo mirándose entre sí. Tradicionalmente se hace en el suelo, pero no hay razón por la que no puedan estar de pie o alrededor de una mesa. No importa cómo acomodes al grupo, por lo general es mejor elegir un lugar con una superficie firme y dura, como un piso de madera dura. Esto asegura que la botella que uses pueda girar bien sin rayar o dañar el piso.

-¡Gira la botella! Cuando todos estén preparados para jugar, elige a una persona para iniciar el juego. Debe tomar la botella (o un objeto que pueda girarse muy similar, como un lapicero, vaso, etc.) y girarla con fuerza al centro del círculo de jugadores. Nadie debe tocar la botella hasta que se detenga por completo. Si no estás seguro de cómo decidir quién girará la botella primero, quizás sea bueno dejar que el jugador mayor, o el menor, lo haga o que una persona piense en un número al azar y elija a la persona que diga el número más cercano. Pasa al siguiente jugador y haz girar la botella de nuevo. El orden va en una dirección: horaria o anti horaria. Ten en mente que, a veces, la botella apunta al espacio entre dos persona. Se repite el juego para realizar una ronda de preguntas de comprensión acerca de la lectura “El gesto de la muerte”; finaliza cuando todo el grupo haya participado, bien sea en la lectura o las respuestas.

c. Actividad N° 3 presentación de la lectura, a través de títeres.

Se escoge a tres estudiantes que representan a los personajes: el jardinero, el príncipe y la muerte, se hace un breve ensayo para matizar la voz. Se representa la actividad, utilizando títeres.

4. RECURSOS.

Lectura escogida, botella, teatrino y títeres, cortinas, tubo de PVC, hilo, lana, cámara fotográfica.

5. EVALUACION. (ANALISIS DE RESULTADOS)

Califica de 1 a 5 donde 1 es la peor y 5 la mejor, cuál de las siguientes acciones crees que realizaste mejor.

- a. leer en forma oral
- b. participar en el juego
- c. identificar los personajes
- d. representar los personajes
- e. comprender la historia

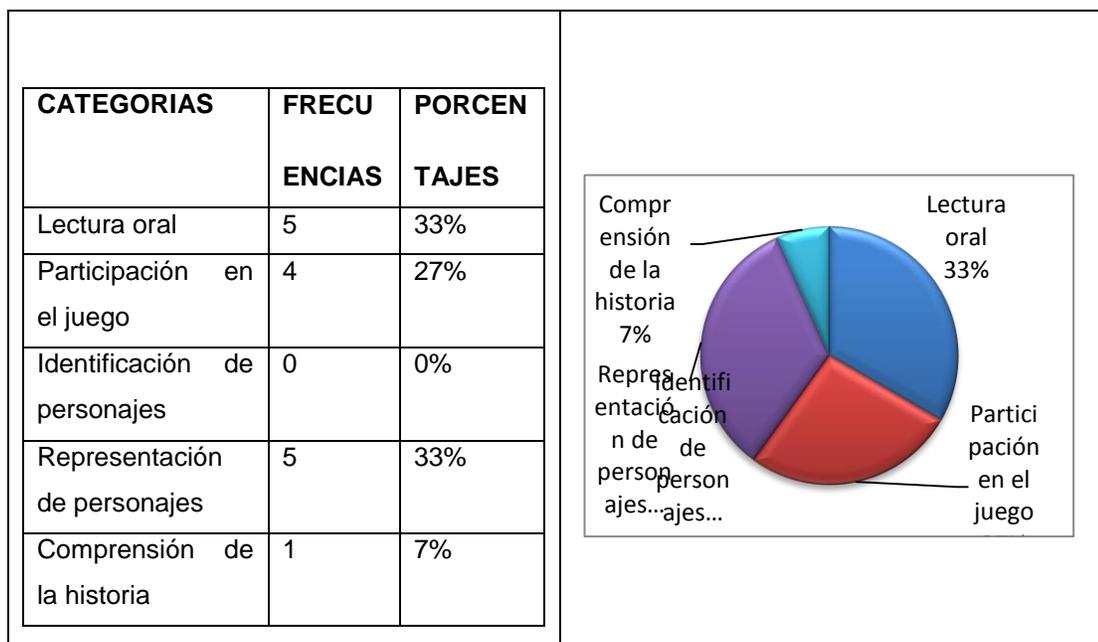


Tabla – Grafica N° 18. Pregunta N°2 Lectura

ANÁLISIS: una vez realizado y evaluado el taller lúdico de lectura, se comprobó las preferencias en el desarrollo de las competencias lingüísticas en los alumnos en las actividades propuestas, el 33% de los participantes prefiere la lectura oral; el 27% opta por la participación en el juego; no les interesa la identificación de los personajes; a un 33%, le gusta representar los personajes y un 7% se interesó por la comprensión de las historias narradas. De lo anterior se infiere que los alumnos a través de las actividades propuestas desarrollaron la lectura oral, la función lúdica y la escenificación de los personajes.

6. SEGUIMIENTO.

Diario de campo del taller 2	
Fundación Universitaria Los Libertadores Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia Especialización en Pedagogía de la Lúdica	
Fecha	30-04-2015
Grupo observado	3°, 4°, 5° (Escuela Nueva)
Lugar de observación	Escuela Rural Chuzá
Tiempo de observación	2 horas de clase (12.m. 2:00. p.m.)
Variable	Lectura

DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACIÓN

El taller se realizó a través de tres actividades:

a. lectura oral: "el gesto de la muerte". La lectura fue realizada por oraciones, cada niño con su libro; se repitió tres veces para identificar sus personajes. Luego se procedió a la construcción de los títeres, para su presentación.

b. el juego de la botella: buscamos una botella pesada de vidrio grande; los niños se organizaron en círculo, sentados en el piso. Los docentes explicaron la dinámica del juego; cada participante debió leer en voz alta, si era señalado por el cuello de la botella, al detenerse; como se escogió una lectura corta, se repitió la secuencia del juego, para responder preguntas acerca de la historia.

c. presentación de la lectura, a través de títeres: se utilizó los títeres construidos por los alumnos con la orientación de los docentes. Para teatrino, se organizó un escenario con cortinas, mesas, un tubo de PVC y cuerdas. Un narrador leyó el cuento y los demás, representaron las acciones narradas, utilizando los títeres.

Fue todo un éxito, los organizadores y los alumnos, pusieron todo su empeño; los niños actuaron con mucha confianza. La actividad finalizó a las 2:00pm, con la aplicación de la encuesta individual, para la evaluación.

ASPECTOS POSITIVOS

- Buena disposición de los estudiantes.
- Colaboración de los padres de familia con el material de apoyo.
- Desarrollo de la creatividad.

ASPECTOS NEGATIVOS

- Dos participantes no llevaron el material solicitado para la elaboración de los títeres.

COMENTARIOS: hubo una excelente participación en la preparación y desarrollo de las actividades propuestas.

- A los niños les fascina participar en las actividades lúdicas.

CONCLUSIÓN: Se comprobó la eficacia de la lúdica como herramienta didáctica, y como estrategia pedagógica para lograr la motivación en los niños.

TALLER 3. CREACIÓN LITERARIA

1. IDENTIFICACION.

Institución: Escuela Rural Chuzá

Grupo: 3°, 4° y 5°

Nivel: Básica primaria, metodología de Escuela Nueva.

Responsables: Luis Alberto Flórez Ospina, Oscar Alirio Metaute Vanegas

Variable: escritura.

Tiempo: 2 horas

2. OBJETIVO.

Crear minicuentos y poemas a partir de la observación y la elaboración de monstruos.

3. CONTENIDO Y METODOLOGIA.

a. Actividad N° 1: recital poético.

Los estudiantes crean sus propios poemas a partir de algunas orientaciones de versificación, presentan sus escritos para ser revisados y publicados. Sus poemas son declamados en un acto cultural, para el cual se decora el salón, se dispone de sonido y de un jurado calificador. Se premia las mejores producciones. Esta experiencia significativa será proyectada a nivel interinstitucional.

b. Actividad N° 2: el bestiario.

-Posterior a una motivación oportuna, los estudiantes, en equipos de tres integrantes, dibujan un monstruo imaginario.

-Con material reciclable, cada equipo crea su propio monstruo.

-A partir de la observación del monstruo, los educandos crean una historia fantástica y terrorífica.

-La historia es narrada en público.

4. RECURSOS.

Creatividad, conocimientos previos, versificación, material reciclable, estilo literario, sonido, decoración, cámara fotográfica.

5. EVALUACION. (ANALISIS DE RESULTADOS)

Califica de 1 a 5 donde 1 es la peor y 5 la mejor, cuál de las siguientes acciones crees que realizaste mejor.

- a. Creación de versos
- b. Declamación
- c. Elaboración del monstruo
- d. Invención de la historia
- e. Narración del cuento

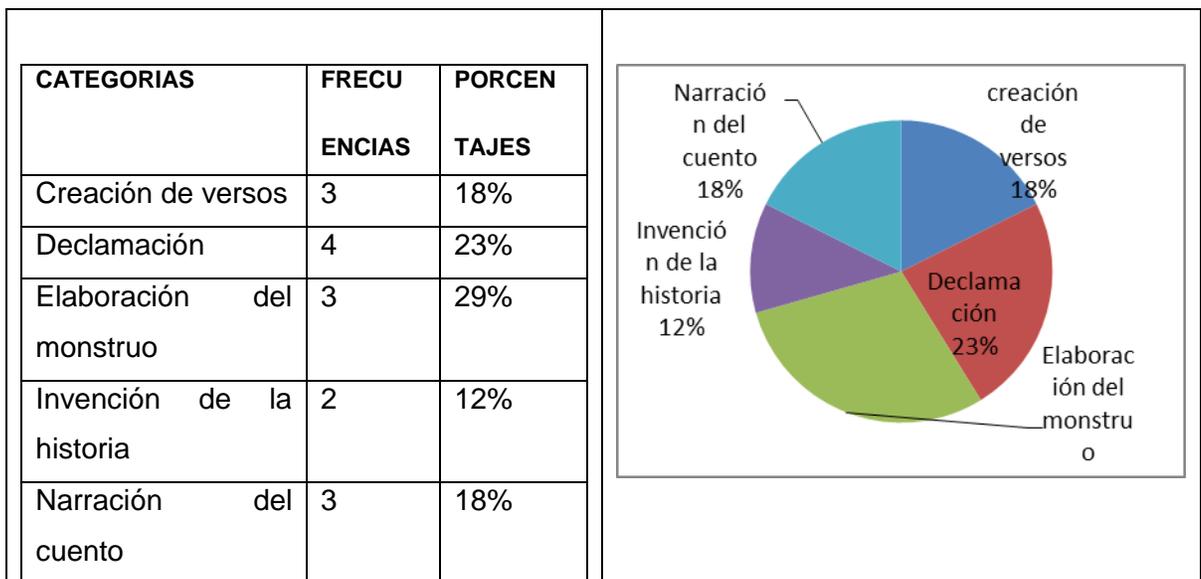


Tabla – Grafica N° 19. Pregunta N°3 Creación literaria

ANÁLISIS: Realizados el recital poético y el bestiario se comprobaron los siguientes indicadores: el 18% desarrollo su habilidad poética, el 23% prefiere declamar, el 29% disfrutó la elaboración del monstruo, el 12% sobresale en la invención de historias y al 18% le agrada narrar cuentos; lo cual significa que el 30% de los alumnos desarrolló la creación literaria, que el 41% fortaleció su expresión oral y el 29% desarrolló su habilidad manual.

6. SEGUIMIENTO.

Diario de campo del taller 3	
Fundación Universitaria Los Libertadores Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia Especialización en Pedagogía de la Lúdica	
Fecha	07-05-2015
Grupo observado	3°, 4°, 5° (Escuela Nueva)
Lugar de observación	Escuela Rural Chuzá
Tiempo de observación	2 horas de clase (12.m. 2:00. p.m.)
Variable	Creación literaria
DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACIÓN	
<p>Se desarrolló dos actividades, así:</p> <p>a. El recital poético: se dio las orientaciones necesarias, con antelación, los alumnos se desplazaron a zona verde cercana, cada uno, inspirado por la naturaleza, escribió su propio poema. Luego, en el aula de clases, fueron declamados ante sus compañeros.</p> <p>b. El bestiario: se consiguió el material con anterioridad, en equipos de tres integrantes dibujaron el monstruo y lo construyeron, haciendo uso de material reciclable; basado en la observación del monstruo, cada equipo creó un cuento o historia. Un integrante de cada equipo, narró el relato.</p> <p>Los poemas y los cuentos fueron revisados y publicados en el periódico mural. En las actividades hubo motivación, participación y desarrollo de la creatividad. Los educandos disfrutaron con el taller pedagógico.</p>	
ASPECTOS POSITIVOS	ASPECTOS NEGATIVOS
-Colaboración para la consecución de los materiales. -Buena disposición para el desarrollo de las actividades propuestas.	-Dificultad de algunos estudiantes al declamar sus poemas.
COMENTARIOS: Se notó una excelente participación y creatividad.	
CONCLUSIÓN: Los estudiantes desarrollaron diferentes habilidades: redacción, declamación, narración, dibujo y pintura.	

TALLER 4.
ARTES PLÁSTICAS Y MOLDEADO

1. IDENTIFICACION.

Institución: Escuela Rural Chuzá

Grupo: 3°, 4° y 5°

Nivel: Básica primaria, metodología de Escuela Nueva.

Responsables: Luis Alberto Flórez Ospina, Oscar Alirio Metaute Vanegas

Variable: Actividades artísticas.

Tiempo: 2 horas

2. OBJETIVO. Realizar diferentes manifestaciones artísticas.

3. CONTENIDO Y METODOLOGIA.

a. Actividad N° 1: Dibujo y pintura

1. En forma individual, en un cuarto de cartulina o cartón paja se dibuja un paisaje natural o cultural.
2. Haciendo uso de vinilos y pinceles, se aplica colores o pintura.
3. Cada estudiante exhibe su trabajo en un lugar escogido.

b. Actividad N° 2: collage

Se designa con el término de collage a la técnica pictórica que se basa en pegar, ya sea sobre un lienzo o una tabla, fragmentos de diversos materiales, los cuales por supuesto tendrán la finalidad de comunicar un mensaje artístico.

Por ejemplo, un collage puede estar integrado por varias fotografías de una persona, desde su niñez hasta su adultez, en caso de ser una persona adulta.

También, el collage puede estar conformado por varios recortes periodísticos, de una revista o de un diario, por estampillas, objetos de uso cotidiano o cualquier otro tipo de elemento, ya que no hay límites en este sentido, siempre y cuando puedan ser pegados sobre una superficie como las anteriormente mencionadas, aunque claro, puede haber otras variantes, el papel telgopor es una de ellas y que se ha empleado muchísimo en los últimos años para llevar a cabo este tipo de práctica. A los niños se les entrega: una hoja tamaño oficio, revistas, pegante y tijeras, por equipo. Cada uno dibuja; luego pega recortes, en vez de colorear.

Actividad N° 3 moldeado con plastilina

Jugar con este material no solo divierte y estimula la creatividad de los niños, sino que además mejora su capacidad para concentrarse, facilita sus procesos de lectoescritura, les permite fijarse metas a corto y largo plazo, y de paso los tranquiliza.

Ablandar y moldear una masa de color, luego mezclarla con otras y hacer pequeñas piezas hasta crear mundos de plastilina constituye una actividad mucho más compleja e importante de lo que se cree, pues contribuye significativamente en el desarrollo de los niños, siempre y cuando cuente con la supervisión y dirección de padres y adultos. Los niños nunca van a tener miedo de dañar un pedazo de plastilina, eso permite que se acerquen a este material con total confianza y libertad. Al hacerlo, pueden experimentar como quieran y arriesgarse a hacer lo que su imaginación les indique.

Y es que el moldeado de plastilina involucra aspectos esenciales en el desarrollo del niño, como la capacidad de concentración, fijarse metas a corto y largo plazo, facilidad con los procesos de lectoescritura, aprender más fácilmente y tranquilizarse en momentos de mucho estrés o que les exigen estar muy alertas.

A cada equipo se le entrega plastilina de diferentes colores, para que moldee las figuras de su preferencia. Al finalizar la actividad cada participante entrega su trabajo y lo socializa.

4. RECURSOS.

Cartulina, cartón paja, vinilos, pinceles, colores, hojas de block, revistas, tijeras y plastilina.

5. EVALUACION. (ANALISIS DE RESULTADOS).

Califica de 1 a 5 donde 1 es la peor y 5 la mejor, cuál de las siguientes acciones crees que realizaste mejor.

- a. Dibujar
- b. Pintar y colorear
- c. recortar y pegar
- d. Moldear
- e. exponer sus trabajos

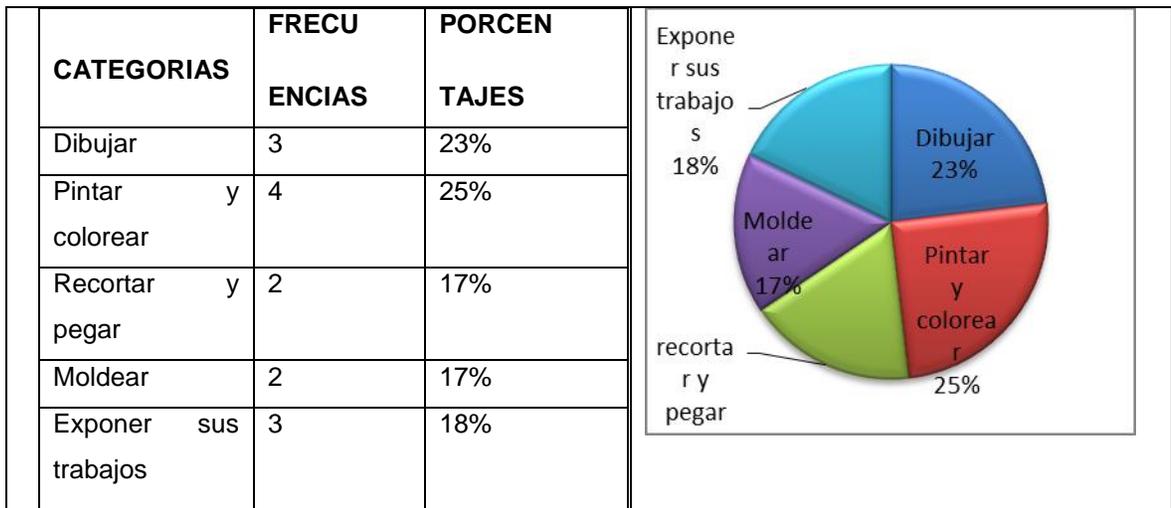


Tabla – Grafica N° 20. Pregunta N°4 Artes plásticas y moldeado

ANÁLISIS: Realizado el taller de artes plásticas se obtuvo los siguientes resultados: el 23% de los estudiantes prefiere el dibujo, al 25% le gusta pintar y colorear, el 17% disfrutó recortando, pegando y moldeando y el 18% expone los trabajos con satisfacción. Esto significa, que de alguna manera, cada estudiante desarrolló alguna habilidad artística.

6. SEGUIMIENTO.

Diario de campo del taller 4	
Fundación Universitaria Los Libertadores Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia Especialización en Pedagogía de la Lúdica	
Fecha	14-05-2015
Grupo observado	3°, 4°, 5° (Escuela Nueva)
Lugar de observación	Escuela Rural Chuzá
Tiempo de observación	2 horas de clase (12.m. 2:00. p.m.)
Variable	Expresiones artísticas
DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACIÓN	
<p>a. Dibujo y pintura: Se inició con un conversatorio acerca de la combinación de los colores y la diferenciación de los paisajes natural y cultural. Se le hizo la entrega del material requerido: cartón paja, vinilos y pinceles, a cada equipo de trabajo. En el patio escolar los niños dibujaron y pintaron un paisaje.</p> <p>b. Collage: En el aula, se hizo entrega del material, por equipos, tijeras, hoja de block, revistas y pegante. Los niños dibujaron, recortaron y pegaron; los recortes dándole color al dibujo.</p> <p>c. Moldeado: Se entregó a cada equipo una base de cartón y plastilina. Los integrantes concertaron las figuras a representar, las moldearon y las pegaron en la base; resultando diversas figuras: una cancha de fútbol, la familia, la escuela, el bosque y la granja.</p> <p>Finalizada las actividades se socializó los paisajes, los collages y moldeados; a través de una exposición.</p>	
ASPECTOS POSITIVOS	ASPECTOS NEGATIVOS
-Desarrollo de las competencias artísticas y conceptualización. -Buen acompañamiento docente.	-Se notó poca motricidad, en algunos alumnos para el moldeado
COMENTARIOS: Se notó expectativa y disponibilidad por parte de los estudiantes.	
CONCLUSIÓN: Se logró el desarrollo de la motricidad fina en la mayoría de los estudiantes y la motivación hacía el dibujo y la pintura.	

TALLER 5.

CARRUSEL DE JUEGOS TRADICIONALES

1. IDENTIFICACION.

Institución: Escuela Rural Chuzá

Grupo: 3°, 4° y 5°

Nivel: Básica primaria, metodología de Escuela Nueva.

Responsables: Luis Alberto Flórez Ospina, Oscar Alirio Metaute Vanegas

Variable: Uso adecuado del tiempo libre

Tiempo: 2 horas

2. OBJETIVO. Participar en la realización de juegos tradicionales.

3. CONTENIDO Y METODOLOGIA.

Se propone realizar un carrusel, con el fin de recuperar algunos juegos tradicionales y populares al aire libre, en la placa polideportiva; con las siguientes estaciones.

a. Actividad N° 1: La carrera de sacos.

La carrera de sacos es un juego utilizado en los juegos tradicionales de todo el mundo. Para su desarrollo tan solo son necesarios unos cuantos sacos de basura (los de papel no sirven) y terreno suficiente para desplazarse.

Para ejecutar la carrera los participantes se introducen dentro de los sacos y éstos se atan a la cintura o bien se agarran con las manos. Los participantes deben desplazarse saltando sin salirse de los sacos ni caerse.

Modalidades de carreras de sacos: De velocidad. Metidos los niños en los sacos, se trazan dos líneas paralelas a cierta distancia, por ejemplo, diez metros. En una se colocan los corredores y la otra sirve de meta. Vence el que antes llegue a la línea de meta cualquiera que sea el número de caídas sufridas.

De firmeza. Similar al anterior, pero el ganador es el que salve la distancia entre las dos rayas con el menor número de caídas.

De resistencia. El vencedor será el que llegue más lejos de la línea de partida de entre los que queden en pie. A medida que se vayan tropezando y cayendo los corredores quedarán eliminados de la prueba. El vencedor será el último jugador que quede en pie.

b. Actividad N° 2: Competencia de zancos

Los zancos son largos postes o pilares de madera u otro material, que se utilizan para permitir que una persona se sostenga sobre ellos a una cierta altura del suelo. Además de sostenerse, la idea de los zancos es que la persona tenga también movilidad, y pueda desplazarse encima de ellos. Por ello, los zancos están equipados con unos escalones en los que colocar los pies, y sobre los que apoyarse o también se pueden utilizar correas para atarlos directamente a las piernas.

El propósito de los zancos es andar elevados sobre la altura normal. Si bien no es habitual su uso hoy en día, el uso de zancos por motivos prácticos ha estado extendido, dadas las ventajas que puede suponer obtener una mayor altura mediante este método artificial. Por ejemplo, los habitantes de zonas pantanosas o inundadas pueden utilizarlos para trabajar en los pantanos o atravesar ríos de una cierta profundidad. A la persona que anda con los zancos se le denomina zancudo o chichimeco.

c. Actividad N° 3 ciempiés

Número de participantes: pequeño o gran grupo.

Espacio adecuado: Interior o exterior.

Los jugadores forman dos filas y se agarran fuertemente a la cintura del niño de delante. Se marcan en el suelo dos líneas, una de salida y otra de llegada, separadas por unos metros.

Los primeros de cada equipo colocan un pie en la salida y a la voz de ya, empiezan todos avanzar, con el mismo pie siempre para conseguir llegar los primeros a la meta.

Actividad que promueve en el niño: Atención, memoria, movimiento, equilibrio y relación con los demás.

Sistema de juego:

-La Competencia se hace por cuartetos.

-Durante el recorrido los competidores deben avanzar en equipo sin bajarse del Cien Pies.

-En caso de una caída o percance de algún miembro del equipo, se pueden detener y solucionar el problema para continuar.

-Gana el equipo que primero cruce en su totalidad la meta con el Cien Pies.

-Para avanzar deben tener los pies sujetos al Cien Pies todos sus integrantes.

-Medidas del Cien Pies: Largo mínimo un metro y ancho libre.

4. RECURSOS.

Sacos (costales), zancos, tablas, correas, clavos, pito, tiza, madera, vinilo, tornillos.

5. EVALUACION. (ANALISIS DE RESULTADOS)

Califica de 1 a 5 donde 1 es la peor y 5 la mejor, cuál de las siguientes acciones crees que realizaste mejor.

- equilibrio
- coordinación
- encostalado
- zancos
- ciempiés

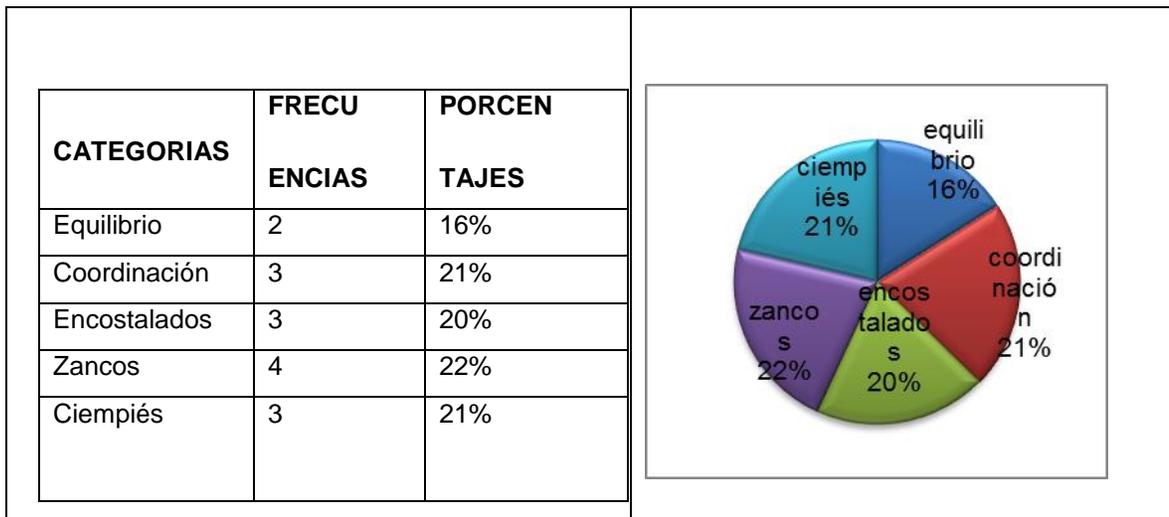


Tabla – Grafica N° 21. Pregunta N°5 Carrusel de juegos tradicionales

ANÁLISIS: Una vez aplicado el taller se encontró los siguientes resultados: el 16% de los estudiantes desarrolló el equilibrio; el 21%, mejoró su coordinación física; el 20% prefirió participar en la actividad de los encostalados; el 22%, se divirtió con los zancos y un 21%, prefirió participar en la actividad del ciempiés. De lo anterior se deduce que las preferencias para cada actividad, estuvieron, prácticamente, equilibradas.

6. SEGUIMIENTO.

Diario de campo del taller 5	
Fundación Universitaria Los Libertadores Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia Especialización en Pedagogía de la Lúdica	
Fecha	21-05-2015
Grupo observado	3°, 4°, 5° (Escuela Nueva)
Lugar de observación	Escuela Rural Chuzá
Tiempo de observación	2 horas de clase (12.m. 2:00. p.m.)
Variable	Uso adecuado del tiempo libre
DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACIÓN	
<p>Para el desarrollo del taller, se preparó con anticipación el material requerido: se construyó los zancos, el ciempiés y se realizó un ensayo en el patio escolar, para que los estudiantes cogieran confianza.</p> <p>a. Carrera de sacos (encostalados): en la placa polideportiva, se ubicó en forma lateral, equipos de 5 participantes; se marcó las líneas de salida y de llegada. Con un pitazo se inició la competencia, de cada equipo participante, hubo un ganador; los cuales compitieron al final.</p> <p>b. Competencia de zancos: los estudiantes se distribuyeron en tres equipos de 5 participantes, cada equipo se ubicó en la línea de salida, dando prioridad a los más pequeños. Se hizo el recorrido a lo largo de la cancha. Algunos estudiantes, tuvieron dificultad para mantener el equilibrio.</p> <p>c. Ciempiés: cada par de tablas tiene capacidad para tres participantes. Estos se ubicaron de acuerdo a la estatura, procurando que el más fuerte quedara a la cabeza; se hizo el recorrido de sur a norte, en la placa polideportiva.</p>	
<p>ASPECTOS POSITIVOS</p> <ul style="list-style-type: none"> -Mucha disposición anímica para la preparación y realización de las actividades. -Integración familiar para la construcción de zancos. 	<p>ASPECTOS NEGATIVOS</p> <ul style="list-style-type: none"> -Todos los zancos no quedaron bien elaborados. -Dificultad para mantener el equilibrio, en algunos niños(as).
<p>COMENTARIOS: a pesar de la lluvia, hubo una excelente participación. Todos los presentes nos divertimos.</p>	
<p>CONCLUSIÓN: se recuperó la práctica de algunos juegos tradicionales como estrategia lúdica para la sana diversión y el buen uso del tiempo libre.</p>	

6.6 PERSONAS RESPONSABLES

Flórez Ospina Luis Alberto

Metaute Vanegas Oscar Alirio

6.7 BENEFICIARIOS DE LA PROPUESTA

15 Estudiantes de los grados 3 °, 4 ° y 5 ° del nivel básica primario, con modelo de Escuela Nueva.

6.8 RECURSOS: HUMANOS, TÉCNICOS, DIDÁCTICOS, ETC.

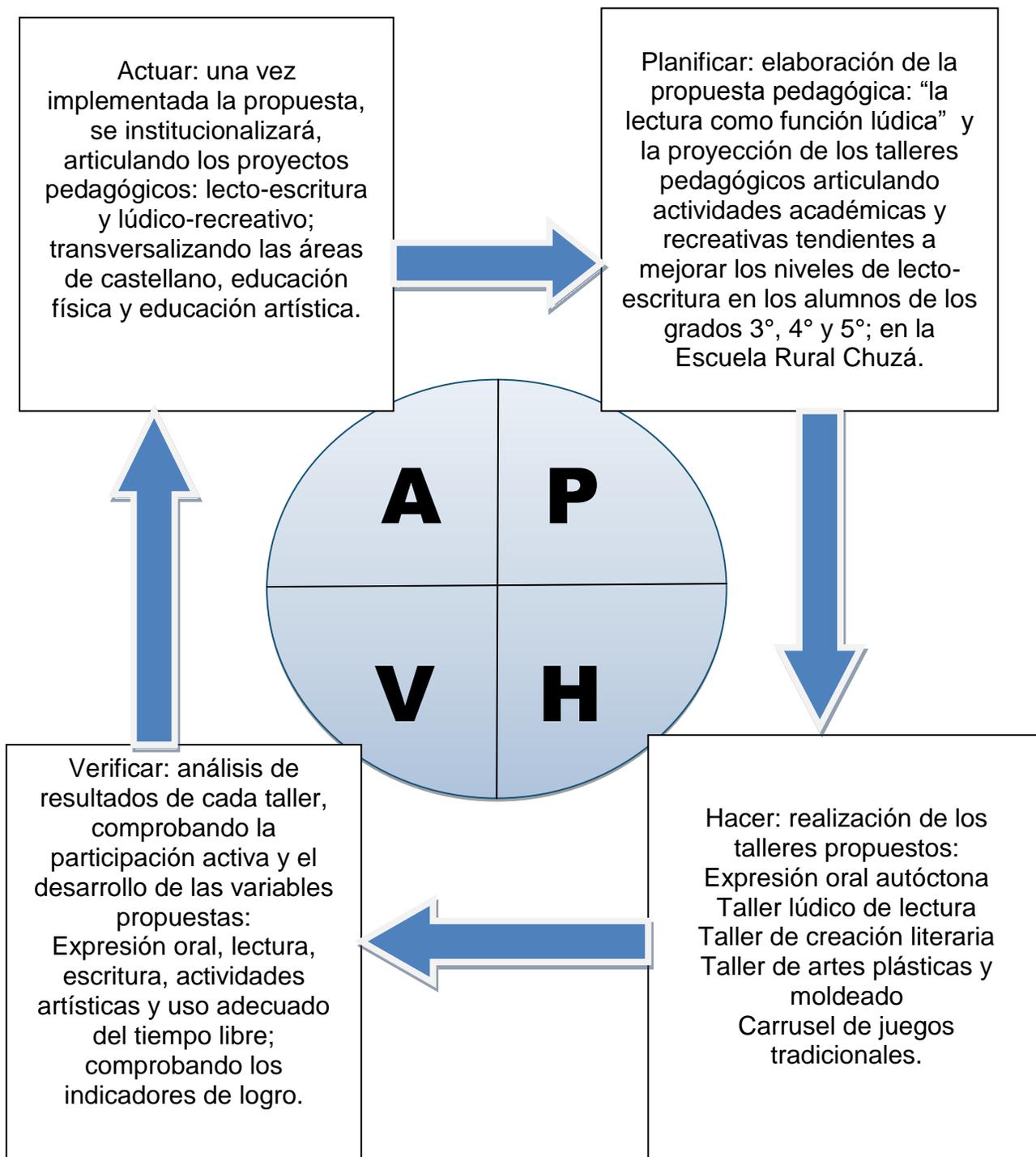
Humanos: comunidad educativa

Técnicos: Cámara fotográfica, fotocopidora, computador, video beam

Didácticos: propuesta pedagógica, material impreso, textos narrativos, suministros de papelería, saberes previos, vestuario, encuestas.

6.9 EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO

Se evaluó cada una de las actividades propuestas para cada taller pedagógico, a través de encuestas dirigidas a los alumnos participantes; se hizo el análisis de los resultados, pertinente y se sistematizó en los diarios de campo. Para evaluar el impacto de la propuesta pedagógica en la comunidad educativa, se graficó el siguiente círculo PHVA; Identificando los aspectos positivos y a mejorar en la intervención lúdico-pedagógica.



6.10 INDICADORES DE LOGRO

Una vez realizados los talleres pedagógicos, y teniendo en cuenta las variables, se logró los siguientes indicadores:

Expresión oral:

Expresa con claridad sus ideas y asume una actitud respetuosa frente a la intervención de los demás.

Emplea el lenguaje oral y gestual para argumentar lo que comprende en las diferentes temáticas trabajadas, con actitud de escucha en el momento oportuno.

Expone sus ideas con fluidez, entonación y manejo de expresión corporal, dirigiéndose al público y respetando la intervención de los demás.

Lectura:

Lee en forma fluida, con buena pronunciación, entonación y comprensión, diferentes textos mitos, leyendas y poemas, empleando las competencias interpretativa, argumentativa y propositiva.

Participa en juegos dirigidos, como estrategia pedagógica para mejorar la interpretación de textos narrativos.

Desarrolla la creatividad en la elaboración de títeres con material reciclable y los utiliza para mejorar su comprensión lectora.

Escritura:

Escribe textos narrativos (cuentos) desarrollando de manera organizada las ideas.

Desarrolla su expresión escrita a través del recital poético y el bestiario.

Adquiere habilidad manual a través del dibujo y creación de un monstruo.

Actividades artísticas:

Utiliza diferentes materiales del medio en la elaboración de un collage.

Participa en la elaboración de pequeños modelados con plastilina, arcilla.

Expresa y aplica sus habilidades artísticas mediante la elaboración y pintura de un paisaje.

Uso adecuado del tiempo libre:

Desarrolla su coordinación y equilibrio a través de juegos dirigidos.

Valora los juegos tradicionales del entorno.

Hace buen uso del tiempo libre realizando actividades lúdicas, como actividades extracurriculares.

7. CONCLUSIONES

Al finalizar el proyecto de investigación y desarrollar la propuesta pedagógica, el equipo investigador debe plantear como dificultad la cantidad de posibles problemas a intervenir: matoneo escolar, bullying estudiantil, proceso de lecto-escritura, seguridad alimentaria escolar e interacción de la comunidad educativa; de los cuales se escogió el bajo nivel de lecto-escritura. Una vez finalizado el diagnóstico se comprobó tal premisa.

Uno de retos, entonces, fue la vinculación de los padres de familia a dicho proceso; lo cual se logró con el acompañamiento a sus hijos en algunas actividades propuestas, y en la elaboración de material didáctico.

Se involucró a los docentes a través de las encuestas, y en la realización de algunas actividades lúdico-pedagógicas, a nivel institucional, como fue el caso del recital poético y el bestiario, en el marco del proyecto de lecto-escritura.

Una vez realizadas las actividades programadas, se obtuvo el siguiente impacto en la comunidad educativa: se logró en la mayoría de los alumnos, el desarrollo de su expresión oral y mímica; se comprobó la eficacia de la lúdica como herramienta didáctica, y como estrategia pedagógica para lograr la motivación hacía el hábito de la lectura; los estudiantes mejoraron la producción textual y la habilidad manual, con miras al mejoramiento académico.

Se logró el desarrollo de las habilidades artísticas en lo referente a las artes plásticas; además, la motricidad fina en la mayoría de los estudiantes y la motivación hacía el dibujo y la pintura. Se recuperó la práctica de algunos juegos tradicionales como estrategia lúdica para la sana diversión y el buen uso del tiempo libre. Se promovió la integración familiar a través de la elaboración de material de apoyo, en casa.

Con la planificación y ejecución de la propuesta pedagógica “la lectura como función lúdica” los docentes valoramos la actividad lúdica como estrategia didáctica, mejoramos el liderazgo y la práctica del trabajo en equipo, además, nuestra interacción con la comunidad educativa.

Se mejoró el compromiso pedagógico de los padres de familia y acudientes, a través del acompañamiento en algunas actividades, y por ende, su relación afectiva con sus hijos, la escuela y el resto de la comunidad educativa. Se espera que todo ello redunde en la cualificación del rendimiento académico de los alumnos de los grados 3°, 4° y 5°, de la Escuela Rural Chuzá, del municipio de Cañasgordas; y por lo tanto, los resultados en las pruebas externas.

8. BIBLIOGRAFÍA

HIGUITA. Arturo y Otros. Lo que Todo Maestro Debe Saber. Bogotá: FECODE, 1995. 278 p.

MACÍAS. Luis Fernando. El juego como método para la enseñanza de la literatura a niños y jóvenes. Bogotá: Panamericana Editorial Ltda., 2013. p. 5-6.

MEJÍA CORREA. Lina y Otros. Cuentos Maravillosos. Medellín: Secretos para contar. 2013. p. 29-40.

_____. Lecturas Fantásticas. Secretos para contar. Medellín: Secretos Para Contar, 2009. 50 p.

_____. Lecturas Para Todos los Días Medellín: Sport S.A. 2004. 98 p.

MEJÍA OSORIO. Lucy y Otros. Competencias en el Área de Lenguaje. Medellín: Universidad de Antioquia, Facultad de Comunicaciones, 2003. p. 7-16.

_____. Estrategias Para Mejorar la Comprensión y Producción del Texto Escrito. Medellín: Universidad de Antioquia, Facultad de Comunicaciones, 2003. p. 15-18.

_____. Una Intervención Pedagógica en el Lenguaje. Medellín: Universidad de Antioquia, Facultad de Comunicaciones, 2003. p. 11-16.

CASAL, Iglesias, "Recreando el mundo en el aula: reflexiones sobre la naturaleza, objetivos y eficacia de las actividades lúdicas en el enfoque comunicativo". Internet:

(www.google.es/search?q=CASAL,+Iglesias,+Recreando+el+mundo+en+el+aula&hl=es&).

CASSANY, Daniel, "De lo analógico a lo digital. El futuro de la enseñanza de la composición. Lectura y vida". Internet: (www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a21n4/21_04_Cassany.pdf).

CHACÓN, Paula, "El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Nueva Aula Abierta". Internet: (www.grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf).

CHOMSKY, Noam, "Estructuras sintácticas". Internet: (www.books.google.es/books?hl=es&lr=&id=6tUv4IzUWtwC&oi=fnd&pg=PR9&dq=CHOMSKY,+Noam,+Estructuras+sintácticas&ots=c86MHrfzWg&sig=C55co2).

FREIRE, Paulo, "Pedagogía de la autonomía: saberes necesarios para la práctica educativa". Internet: (www.books.google.es/books?hl=es&lr=&id=OYK4bZG6hxkC&oi=fnd&pg=PA23&dq=FR EIRE,+Paulo,+Pedagogía+de+la+autonomía&ots=f5CeAShflZ&sig=vsqAXZJFqXlyh1OOoFGRfcCyYO4#v=onepage&q=FREIRE%2C%20Paulo%2C%20%E2%80%9CPedagog%C3%ADa%20de%20la%20autonom%C3%ADa&f=false).

GARCÍA, Emilio, "Aspectos generales de la pedagogía de vivos". Internet: (www.jstor.org/discover/10.2307/23764583?uid=2&uid=4&sid=21106417155071).

GRAY, William S, "La enseñanza de la lectura y de la escritura". Internet: (www.revistaanales.abc.gov.ar/wp-content/uploads/2011/08/METODOS.pdf).

HERBART, Johann Friedrich, "Pedagogía general derivada del fin de la educación". Internet: (www.books.google.es/books?hl=es&lr=&id=yBBdAAAACAAJ&oi=fnd&pg=PR7&dq=HERBART,+Johann+Friedrich,+“Pedagogía+general+derivada+del+fin+de+la+educación&ots=3FiE7_och5&sig=FpsoLCBAW8RJbxfKHiGW9t7SwYk#v=onepage&q=HERBART%2C%20Johann%20Friedrich%2C%20%E2%80%9CPedagog%C).

HUIZINGA, Johan, "Homo ludens". Internet: (www.books.google.es/books?hl=es&lr=&id=JZPsAgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=HUIZINGA,+Johan,+“Homo+ludens&ots=C_GefprhN3&sig=rNZw5nomZuxMo9aOROoTiSKvGtA#v).

PESTALOZZI, Juan Enrique, "Cómo Gertrudis enseña a sus hijos". Internet: (www.sidalc.net/cgi-bin/wxis.exe/?IsisScript=AGRIUAN.xis&method=post&formato=2&cantidad=1&expresion=mfn=006630).

ORTEGA TIGSE, Adriana Maribel, "Actividades lúdicas en el aprendizaje del idioma Inglés y propuesta de un manual de juegos para su aplicación con los niños y niñas de Segundo Año de Educación Básica del Pensionado Sudamericano en el año lectivo 2012 – 2013". Internet: (www.https://scholar.google.es/scholar?hl=es&q=ORTEGA+TIGSE%2C+Adriana+Maribel.+Actividades+l%C3%BAlicas+en+el+aprendizaje+del+idioma+Ingl%C3%A9s+&btnG=&lr=).

VYGOTSKY, Lev Semenovich, "Pensamiento y lenguaje". Internet: (www.ateneodelainfancia.org.ar/uploads/Vygotsky_Obras_escogidas_TOMO_2.p).

ZULETA, Estanislao, "Sobre la lectura. Sobre idealización en la vida personal y colectiva y otros ensayos". Internet: (www.google.es/search?q=ZULETA,+Estanislao,+“Sobre+la+lectura&hl=es&).

9. ANEXOS

Anexo A. Encuesta a docentes

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

ENCUESTA A DOCENTES

Estimados maestros, la presente encuesta tiene la intencionalidad de recoger información alrededor del problema objeto del estudio investigación en el marco de la especialización de pedagogía de la lúdica dicha información será utilizada con fines exclusivamente relacionadas con el mismo, le solicitamos responder con la mayor sinceridad y pertinencia posible. Gracias.

1. ¿Cree usted que la lúdica es fundamental en el proceso formativo de la persona?

Nunca	0	A veces	2	Casi siempre	3	Siempre	11
-------	---	---------	---	--------------	---	---------	----

2. ¿Los docentes de lengua castellana, realizan trabajo de pares?

Nunca	0	A veces	3	Casi siempre	5	Siempre	8
-------	---	---------	---	--------------	---	---------	---

3. ¿En la institución se implementa el proyecto de lecto-escritura?

Nunca	0	A veces	1	Casi siempre	5	Siempre	10
-------	---	---------	---	--------------	---	---------	----

4. ¿Se realiza acciones lúdico-pedagógicas, tendientes a desarrollar las competencias lingüísticas y comunicativas, en los estudiantes?

Nunca	0	A veces	2	Casi siempre	11	Siempre	32
-------	---	---------	---	--------------	----	---------	----

5. ¿La Institución Educativa ha proyectado experiencias pedagógicas significativas, relativas a lo lúdico-recreativo o lecto-escritural?

Nunca	0	A veces	5	Casi siempre	7	Siempre	4
-------	---	---------	---	--------------	---	---------	---

6. ¿Usted participa en la mesa municipal de lengua castellana o en la red Departamental de lenguaje?

Nunca	12	A veces	2	Casi siempre	0	Siempre	2
-------	----	---------	---	--------------	---	---------	---

Anexo B. Encuesta a estudiantes

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

ENCUESTA A ESTUDIANTES

Estimados estudiantes, la presente encuesta tiene la intencionalidad de recoger información alrededor del problema objeto del estudio investigación en el marco de la especialización de pedagogía de la lúdica dicha información será utilizada con fines exclusivamente relacionadas con el mismo, le solicitamos responder con la mayor sinceridad y pertinencia posible. Gracias.

1. ¿Dedica tiempo libre a leer o a escribir?

Nunca	0	A veces	13	Casi siempre	2	Siempre	0
-------	---	---------	----	--------------	---	---------	---

2. ¿Lee en compañía de sus padres?

Nunca	8	A veces	3	Casi siempre	2	Siempre	2
-------	---	---------	---	--------------	---	---------	---

3. ¿Crees que la lectura y la escritura le aportan al desarrollo del conocimiento?

Nunca	1	A veces	4	Casi siempre	6	Siempre	4
-------	---	---------	---	--------------	---	---------	---

4. ¿Dedicas tiempo extraclase a actividades lúdico-recreativas?

Nunca	2	A veces	3	Casi siempre	1	Siempre	9
-------	---	---------	---	--------------	---	---------	---

5. ¿Los adultos mayores de su casa, cuentan historias asombrosas?

Nunca	4	A veces	6	Casi siempre	2	Siempre	3
-------	---	---------	---	--------------	---	---------	---

Anexo C. Encuesta a padres de familia

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

Estimados padres de familia, la presente encuesta tiene la intencionalidad de recoger información alrededor del problema objeto del estudio investigación en el marco de la especialización de pedagogía de la lúdica dicha información será utilizada con fines exclusivamente relacionadas con el mismo, le solicitamos responder con la mayor sinceridad y pertinencia posible. Gracias.

1. ¿Utilizan libros para leer, en sus hogares?

Nunca	0	A veces	11	Casi siempre	2	Siempre	1
-------	---	---------	----	--------------	---	---------	---

2. ¿Dedican tiempo para la lectura, en familia?

Nunca	0	A veces	8	Casi siempre	3	Siempre	3
-------	---	---------	---	--------------	---	---------	---

3. ¿Crees que la lectura y la escritura, son importantes para la formación integral?

Nunca	0	A veces	0	Casi siempre	1	Siempre	13
-------	---	---------	---	--------------	---	---------	----

4. ¿Dedica tiempo para la recreación, con sus hijos?

Nunca	0	A veces	7	Casi siempre	3	Siempre	4
-------	---	---------	---	--------------	---	---------	---

5. ¿Le narra a sus hijos historias asombrosas?

Nunca	3	A veces	8	Casi siempre	2	Siempre	1
-------	---	---------	---	--------------	---	---------	---

Anexo D. Taller 1. Expresión oral autóctona. Grados 3°, 4° y 5°. Archivo fotográfico



Los niños se disfrazaron para dramatizar “el puente de los fantasmas”. Esta actividad se llevó a cabo en un puente real, al aire libre.



Los estudiantes de la Escuela Rural Chuzá participan en el juego de la bomba.

Taller 2. Taller lúdico de lectura. Grados 3°, 4° y 5°. Archivo fotográfico.



Presentación de títeres: los estudiantes construyeron los títeres, y con ellos representaron la lectura “el gesto de la muerte”.



Los estudiantes aportan el material y participan en la elaboración de títeres.

Taller 3.Creación literaria. Grados 3°, 4° y 5°. Archivo fotográfico.



A través del recital poético, los niños desarrollan su expresión escrita.



Los estudiantes narran su cuento, basado en el monstruo elaborado.

Taller 4. Artes plásticas y moldeado. Grados 3°, 4° y 5°. Archivo fotográfico.



La pintura, como actividad lúdica, permite el desarrollo de habilidades artísticas.



Los niños se divierten exponiendo su moldeado.



Por medio del collage los niños desarrollan la habilidad artística.

Taller 5. Carrusel de juegos tradicionales. Grados 3°, 4° y 5°. Archivo fotográfico.



Participación de los niños en los encostados.



A través de los zancos los niños desarrollan su equilibrio físico.



El ciempiés, juego dirigido que posibilita el desarrollo psicomotriz y psicosocial.