

La Lúdica Como Estrategia Para El Aprendizaje Significativo De La Lectura Y La Escritura

Yamile Margoth Muñoz Tonguino, Sandra Milena Rodríguez Arturo, y Marly Andrea Román

Duarte

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales, Fundación Universitaria Los Libertadores

Especialización en Pedagogía de la Lúdica

Mg. Alejandro Diosa García

6 de abril 2021

Resumen

La lúdica como estrategia para el aprendizaje significativo de la lectura y la escritura, es una propuesta de intervención disciplinar que surge para contribuir al aprendizaje de la lectura y la escritura en el grado primero; teniendo en cuenta que es un proceso fundamental en la vida del ser humano, por ser habilidades esenciales en la comunicación y como medio para adquirir conocimientos, además porque fortalecen el desarrollo integral de los niños. Para ello se diseñó la propuesta denominada “juguemos a leer y a escribir en un mundo divertido” cuyo objetivo es implementar estrategias didácticas fundamentadas en la lúdica y sus expresiones (teatro, danza, música, literatura, juego), como medio motivacional y de aprendizaje significativo; así se construyeron cuatro pilares lúdicos llamados: que divertido es aprender a leer y escribir, aprendo a leer y escribir con amor y alegría, ya sé leer y escribir y un lugar mágico y divertido, los cuales están relacionados con el aprendizaje de la lectura y la escritura, la evaluación en el aula y los ambientes de aprendizaje junto al uso de material didáctico. Estos a su vez contienen estrategias específicas llamadas: lectura divertida, escritura feliz, juego y aprendo, dinámicas para reír y aprender, festival de la literatura, aula fantástica y material súper poderoso. Todo esto integrado en la didáctica de aula además de facilitar el aprendizaje de saberes (codificación - decodificación) fortalecen múltiples competencias, consolidando esta propuesta como una estrategia efectiva y significativa de aprendizaje y como base sólida en los primeros años de escolaridad.

Palabras claves: lúdica, aprendizaje significativo, habilidades comunicativas.

Abstract

The playful, as a strategy for meaningful learning of “reading and writing”, is a disciplinary intervention proposal that comes up to contribute to the learning process of reading and writing in the first grade; taking into account that it is a fundamental process in the life of the human being, since, these are essential skills in communication and the acquisition of knowledge, also because they strengthen integral development. For this purpose, was designed the proposal called "Let's play reading and writing in a fun world" and its objective is to implement didactic strategies based on playful and its expressions (theater, dance, music, literature, game) as a motivational means and meaningful learning; so, four playful pillars were built called: how fun it is to learn to read and write, I learn to read and write with love and joy, I already know how to read and write, and a magical and fun place; which are related to learning to reading and writing. These in turn contain specific strategies called: fun reading, happy writing, play and learn, dynamics to laugh and learn, literature festival, fantastic classroom and super powerful material. All this integrated into classroom didactics, in addition to facilitating the knowledge learning (coding - decoding), it strengthens multiple competencies, consolidating this proposal as an effective and meaningful learning strategy and as a solid base in the first years of schooling.

Keywords: playful, meaningful learning, communication skills.

Tabla de contenido

	Pág.
1. Problema	6
1.1 Planteamiento del problema	6
1.2 Formulación del problema	6
1.3 Objetivos	7
1.3.1 Objetivo general	7
1.3.2 Objetivos específicos	7
1.4 Justificación.....	7
2. Marco referencial	9
2.1 Antecedentes investigativos	9
2.2 Marco teórico	9
3. Diseño de la investigación	27
3.1 Línea de investigación institucional	27
3.2 Población y muestra	28
3.3 Instrumentos y técnicas de investigación.....	29
4. Estrategia de intervención	31
5. Conclusiones y recomendaciones	38
Referencias	40
Anexos	43

Lista de Tablas

	Pág.
Tabla 1. Juegos Didácticos Enfocados a la Lectura.....	33
Tabla 2. Juegos Didácticos Enfocados a la Escritura.....	33
Tabla 3. Dinámicas en el Aula.....	35
Tabla 4. Estructura General del PID.....	36

1. Problema

1.1 Planteamiento Del Problema

Los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Rural el Cairo cuyas edades oscilan entre los cinco y siete años, demuestran inicialmente gran interés en el aprendizaje, especialmente en lo relacionado con las habilidades comunicativas (leer - escribir) abordadas en este grado. Sin embargo, a medida que el proceso avanza se observa falta de atención, poca concentración, permanencia e interacción en la realización de actividades individuales y cooperativas, distracción en las explicaciones generales y hasta actitud de apatía.

En consecuencia, presentan múltiples dificultades respecto al aprendizaje de la lectura, tales como la mínima velocidad lectora, silabeo al leer, duda para vocalizar algunas palabras, poca expresión en la lectura en voz alta, omisión de las pausas; pero, especialmente la falta de comprensión lectora de frases, oraciones, párrafos y textos según el avance del proceso, también escaso seguimiento de instrucciones escritas y deficiencias en la lectura de imágenes.

Por otra parte, en la escritura en sus tres formas (dictado, transcripción y producción) se observa deficiente percepción visual, omisión de grafías, carente creatividad en la producción, repetición de palabras y conectores, unión y fragmentación inadecuada de palabras en la oración, mala ortografía, uso incorrecto de palabras, además de insuficiente vocabulario para expresar ideas.

Por lo tanto, el proceso de aprendizaje de estas habilidades se ve obstaculizado por diversas dificultades, las cuales no permiten avanzar ni alcanzar en su totalidad los logros planteados, lo anterior afecta notablemente el desarrollo integral y por consiguiente se acrecientan los problemas en el aprendizaje de posteriores saberes, no solo en el área de lenguaje sino también en las demás áreas y asignaturas.

1.2 Formulación Del Problema

¿Qué estrategias contribuyen al aprendizaje de la lectura y la escritura de los niños del grado primero de la Institución Educativa Rural el Cairo del municipio Valle del Guamuez, departamento del Putumayo?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General

Determinar estrategias didácticas fundamentadas en la lúdica para el aprendizaje significativo de la lectura y la escritura en el grado primero.

1.3.2 Objetivos Específicos

Diseñar actividades didácticas basadas en las manifestaciones lúdicas para el aprendizaje de la lectoescritura.

Crear recursos didácticos físicos y tecnológicos para el aprendizaje de la lectoescritura.

Establecer el impacto de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura y la escritura.

1.4 Justificación

El aprendizaje de la lectura y la escritura es un proceso fundamental en la vida del ser humano, ya que son habilidades esenciales en la comunicación y como medio para adquirir conocimientos; además, la apropiación de dichas habilidades contribuye notablemente al desarrollo integral de los niños y las niñas a partir de todas sus dimensiones.

En la parte cognitiva, por ejemplo, fortalece múltiples habilidades como observación, análisis, imaginación, comparación, deducción, clasificación, percepción, discriminación, síntesis, diferenciación, creatividad, asociación, inferencia, memorización, conceptualización, entre otras; mientras que en lo social promueve las relaciones interpersonales de afectividad a la par con el desarrollo de otras habilidades comunicativas como la escucha y el habla.

Igualmente, en la parte personal porque promueve el disfrute, la recreación a través de la lectura, la expresión de ideas escritas, creación de hábitos y el fortalecimiento del pensamiento crítico, ortografía...

Por lo anterior, la importancia de que la escuela facilite dicho aprendizaje a través de métodos, actividades y estrategias innovadoras, y agradables que permitan la adquisición efectiva y significativa de estas habilidades, para que el proceso lectoescritor se convierta en una base sólida desde los primeros años de escolaridad y trascienda al aprendizaje en posteriores grados y niveles educativos.

En consecuencia, la práctica docente debe dirigirse a la solución efectiva y eficaz de diversas necesidades, en este caso es fundamental atender especialmente lo relacionado al aprendizaje de dichas habilidades esenciales para la comunicación y la adquisición de conocimientos con el fin de promover aprendizajes significativos agradables y divertidos y mantener motivado al estudiante durante todo el proceso.

Sólo así, el aprendizaje de la lectura y la escritura en el grado primero será significativo, contribuirá a un excelente desempeño en diversos entornos y se consolidará como el más importante y trascendente en la vida.

2. Marco Referencial

2.1 Antecedentes Investigativos

La lúdica como herramienta pedagógica en el desarrollo de procesos de lectura y escritura en niños-niñas del grado transición y primero de básica primaria del colegio Soleira.

Este trabajo de investigación se realizó en el colegio Soleira por; Echeverry y Rodríguez. (2017), estudiantes de la especialización en pedagogía de la lúdica, en el cual expresan:

Se busca realizar un acercamiento a los procesos de lectura y escritura, que se desarrollan en niños (as) de preescolar y primero de primaria en el colegio Soleira, con el fin de conocer las características que identifican a los niños (as) entre los cinco y seis años, y para ello es importante que la escuela entienda la importancia que tienen los procesos inherentes a la dimensión lúdica y hacerla ágil su direccionamiento en pro del cumplimiento de sus objetivos. Es por ello, que la dimensión lúdica ha ido abriendo caminos hacia nuevos horizontes como elemento transversal y a su vez componente importante que busca entender y analizar el mejoramiento de la calidad de la educación y de los procesos de la lectura y escritura en edad preescolar y primero de básica primaria, para centrar el proceso educativo en el desarrollo de las potencialidades del ser. (p. 4)

Esta propuesta aporta a la nuestra denominada “juguemos a leer y escribir en un mundo divertido” ya que también busca innovar la educación y el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura a través de la implementación de estrategias didácticas basadas principalmente en la lúdica, además porque resalta la importancia del aprendizaje de estas habilidades en los primeros grados y los múltiples aportes que hacen al desarrollo del ser humano.

La lúdica como estrategia pedagógica, en la adquisición del código lector escrito, en los niños y niñas de los grados primeros de la Institución Educativa Distrital Colegio Sierra Morena sede D jornada tarde

Este estudio realizado en la institución educativa distrital colegio Sierra Morena sede D jornada tarde realizada por; Jaramillo y Maldonado (2019), estudiantes de pedagogía de la lúdica, en donde exponen:

Esta propuesta de intervención, parte de un diagnóstico a las necesidades encontradas en la comunidad de Ciudad Bolívar, el interior de la Institución Educativa Distrital Colegio Sierra Morena; propuesta que fue diseñada, planificada y ejecutada a través de la estrategia leyendo con sentidos; la cual tuvo por objeto implementar una metodología efectiva y dinámica a través de la lúdica que permitiera a los estudiantes adquirir procesos lecto escriturales de manera efectiva. La estrategia leyendo con sentidos contó con cuatro fases; en la fase uno "escucho, veo, siento y aprendo" tuvo como objetivo el aprendizaje a través de la exploración y la activación de los sentidos; en la cual los estudiantes tuvieron la oportunidad de adquirir conocimientos y desarrollar habilidades a nivel sensorial que posteriormente contribuyeron en el aprendizaje del código lectoescritor. En la fase dos, "MI cuerpo en movimiento" se trabajó dos áreas principales en las cuales a través de actividades lúdico recreativas se trabajó la motricidad gruesa y las habilidades grafo motoras, fase que aportó de manera positiva en el desarrollo de orientación espacial, disociación segmentaria coordinación y motricidad tanto fina como gruesa permitiendo de esta manera facilitar el proceso de enseñanza en la escritura. En la fase tres "Comparto y me comunico", se generó una serie de actividades donde los niños a través del aprendizaje colaborativo adquirieron herramientas y conocimientos que les permitió el aprendizaje fortalecimiento de todas las habilidades comunicativas, desarrollando la creatividad y la fantasía. En la última fase "ya sé leer y es un gran placer" se evaluó el proceso desarrollado y el impacto y efectividad del mismo. Cabe resaltar que los resultados obtenidos con la implementación de la propuesta fueron satisfactorios; ya que permitió a través de la lúdica que los estudiantes superaran

falencias presentes en diferentes áreas de su desarrollo y alcanzaran de manera dinámica, participativa, colaborativa, oportuna y significativa los procesos de aprendizaje de la lectoescritura. (p.7)

Este trabajo se relaciona con la presente propuesta ya que busca implementar estrategias lúdicas con el fin de adquirir el proceso de lectura y escritura de manera efectiva y divertida a través de las manifestaciones lúdicas como el teatro, la danza, el arte, la música la literatura y el juego, además porque a través del aprendizaje de estas habilidades se fortalecen otros aspectos importantes como la motricidad, la exploración de diferentes entornos, el acceso al código alfabético, el desarrollo de la creatividad, entre otros.

Implementación de estrategias lúdicas para fortalecer el proceso de lectoescritura en los niños de primero de primaria de la I.E.D. Alemania Unificada.

El trabajo realizado en la I.E.D. Alemania Unificada por Villamizar (2020), estudiante de la especialización en pedagogía, que manifiesta:

La lectura y la escritura son la base fundamental en la educación de los niños y especialmente en el proceso metodológico de grado primero, es por eso que en el I.E.D. Alemania unificada se vio la necesidad de implementar una estrategia lúdica que sirva de apoyo en la enseñanza de estos procesos, ya que algunos estudiantes presentan cierto grado de dificultad en la identificación de letras, manifiestan que la forma en el que se les está impartiendo la enseñanza de la lectura y la escritura se torna aburrida puesto que se trabaja por medio de planas, transcribir del tablero o libros, llevándolos a mantener poco interés frente a las actividades académicas. A partir de esta observación se planteó una serie de estrategias basadas en un aprendizaje a través del juego donde el niño se divierta aprendiendo, donde el leer y escribir sea agradable y se convierta en un aprendizaje significativo para el niño. A través de la lúdica el niño puede experimentar y adquirir no solo un avance en su desarrollo cognitivo sino social e intelectual. (p. 20)

Esta propuesta aporta a nuestro PID en el sentido motivacional debido a que uno de los aspectos básicos para la enseñanza de la lectura y la escritura, a través de nuestra propuesta busca motivar al niño constantemente a través de estrategias divertidas basadas en la lúdica dejando de lado la rutina y la monotonía, y dando paso a un aprendizaje agradable y significativo que aporte al desarrollo integral de cada niño en base a la promoción adecuada de estas habilidades comunicativas abordadas en el grado primero.

Ambientes de aprendizaje lúdico _ lector_ escritor en estudiantes del grado primero de primaria de la Institución Educativa Técnico Industrial Carlos Holguín Mallarino sede Miguel De Pombo del barrio Mojica 1

Por otra parte, encontramos el trabajo realizado en Institución Educativa Técnico Industrial Carlos Holguín Mallarino sede Miguel De Pombo del barrio Mojica 1 realizado por; Caicedo y Mosquera (2015), estudiantes de especialización en pedagogía de la lúdica, manifestando que:

Según el diagnóstico realizado en los estudiantes del grado primero de la institución educativa técnico Industrial Carlos Holguín Mallarino sede Miguel de Pombo del barrio Mojica 1. Se pudo evidenciar que un alto porcentaje de estos niños presentan dificultad en la lectura y escritura. Se pretende con la aplicación de este proyecto poder desarrollar en ellos el amor por la escritura y la lectura, tomando la lúdica como herramienta principal en cada uno de los procesos. Se llevó a cabo esta actividad comenzando por una encuesta en la cual se reflejaba la ansiedad de los niños por desarrollar actividades lúdicas en sus clases. Luego se da inicio a las actividades involucrando el juego, talleres, rondas, cuentos, fábulas, sopas de letras, dinámicas y secuencias didácticas, donde los niños se recrearon y participaron activamente. Se notó en los educandos muchas ganas de aprender y demostraron buena creatividad en los trabajos planteados. En síntesis,

con este proyecto se fortaleció aún más ese vínculo directo entre el niño, el juego y la educación y se demostró la importancia que tiene la lúdica en las aulas de clases. (p. 9)

Este trabajo nos permitió enriquecer nuestra propuesta ya que hace énfasis en los ambientes de aprendizaje lúdico para la enseñanza de la lectura y la escritura, en la importancia de la motivación en los procesos de aprendizaje y en el fortalecimiento de vínculos afectivos que contribuyen a la formación integral del niño, también porque dichos ambientes aportan a superar dificultades específicas de la lectoescritura y otros aspectos relacionados como la motricidad, la percepción, la discriminación, entre otros.

2.2 Marco teórico

La educación al igual que muchos campos de la vida del ser humano ha evolucionado conforme a los retos de la actualidad, buscando diversas alternativas de intervención e innovación, no solo estructurales sino en la forma de impartir conocimientos. Esto con el fin de transformar las prácticas didácticas en el aula y lograr resultados personales, cognitivos y sociales más efectivos y significativos en los estudiantes, dejando atrás una educación tradicional que en su momento tuvo características benéficas, pero que hoy en día está lejos de las necesidades del individuo actual.

Y nada más efectivo en referencia a lo educativo, al proceso de enseñanza y a la innovación que lo relacionado al aprendizaje significativo.

Aprendizaje Significativo

Rodríguez (como se citó en Ausubel 1976;2002) Caracterizó el aprendizaje significativo como el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento a una nueva información con la estructura cognitiva de la persona que aprende de forma no arbitraria o sustantiva o no literal.

Es así como este aprendizaje se ha convertido en una teoría que ha servido de referente para repensar y reestructurar los procesos de enseñanza y evolucionar de la escuela tradicional

a una escuela donde el estudiante sea el protagonista principal alrededor del cual gira todo un proceso que permite potenciar su desarrollo cognitivo.

Podemos decir que aprendizaje significativo es lo opuesto al aprendizaje mecánico y memorístico donde el estudiante no procesa los contenidos y simplemente los almacena en su memoria sin realizar una buena comprensión e interpretación que permita relacionarlos con sus conocimientos previos. Por el contrario, el aprendizaje significativo requiere que el estudiante vaya más allá de la información literal que se brinda, le da la oportunidad de utilizar su percepción, creatividad, imaginación de tal modo que sea un constructor crítico de su propio conocimiento el cual se encamine a la transformación individual y grupal.

Para Pérez Gómez (2006) el aprendizaje significativo tiene valor de cambio, porque se reconstruyen los esquemas cognitivos de quien aprende y supone producción y aplicación de ese conocimiento para quien lo construye. Cuando se aprende significativamente la información que se asimila se retiene por más tiempo; por el contrario, si nuestro aprendizaje es mecánico, la única capacidad de uso es la reproductiva y en un corto periodo de tiempo.

Dicho de otra manera, el aprendizaje significativo permite que los saberes nuevos se relacionen con los previos y las experiencias vividas para lograr un conocimiento más profundo de manera libre y constructiva no de forma mecánica ni memorística.

Por lo anterior se hace primordial trabajar desde los conocimientos previos; creando una permanente conexión con los conocimientos nuevos proporcionando actividades que logren despertar el interés; puesto que a mayor interés el estudiante, mayor será su disposición por aprender e incorporar el nuevo conocimiento en su marco conceptual.

De igual manera el ambiente y el clima donde se desarrolla el aprendizaje es esencial para que el estudiante adquiera confianza y vea en el profesor una figura de seguridad que no suponga un obstáculo en su aprendizaje y por el contrario le permita expresarse, opinar,

intercambiar ideas y debatir, donde este sea un agente activo y participativo dentro de su propio proceso de aprendizaje, es decir que no sea solo un receptor sino alguien que está en constante evolución para el desarrollo de competencias que más adelante le permitan ser un protagonista transformador de su propia realidad en la búsqueda no solo del progreso individual sino también colectivo.

En este tipo de aprendizaje como se menciona anteriormente el docente desempeña un papel muy importante como guía orientador donde se fija unas metas claras en el desarrollo de competencias más que en el de contenidos mediante la planificación de actividades lúdicas e innovadoras que le permitan al estudiante desarrollar creatividad e imaginación para la adquisición de saberes con más sentido y significación.

Ballester (2002) define como variables que hacen posible el aprendizaje significativo en el aula: el trabajo abierto, para poder atender a la diversidad del alumnado; la motivación, imprescindible para generar un clima de aula adecuado y para interesar a los estudiantes en su trabajo; el medio como recurso; la creatividad, que potencia la imaginación y la inteligencia; el mapa conceptual; herramienta que relaciona conceptos y la adaptación curricular como vía para atender a los estudiantes con necesidades especiales.

En relación con lo anterior el docente tiene la misión de adquirir las habilidades y posibilidades para la construcción de nuevas formas de enseñar brindar espacios de aprendizaje más alegres, amenos, creativos e innovadores dirigidos a contribuir en la formación y desarrollo de seres humanos competentes con capacidad de impacto en la sociedad. (Ballester, 2008)

De igual manera asume el reto del cambio y la renovación donde va adoptando, modificando y creando nuevas formas de enseñar de acuerdo a los procesos cognitivos de los estudiantes y así generar una nueva cultura del aprendizaje significativo a través de la participación activa, de la motivación y la investigación para el aprendizaje, además de fomentar la autonomía donde los estudiantes aprendan a tomar sus propias decisiones como pensadores

reflexivos y autocríticos evaluando sus procesos para superar las dificultades y avanzar en las fortalezas; de esta manera es como se logra contribuir al desarrollo de habilidades y competencias para el desarrollo personal y social.

Para concluir podemos afirmar que el aprendizaje significativo le apuesta a una nueva forma de enseñar y aprender dentro del marco educativo, situando al estudiante como sujeto principal y autónomo de su propio aprendizaje partiendo de sus saberes previos y al docente como agente guiador, observador y sobre todo motivador de nuevas experiencias que despierten la curiosidad, la imaginación y la creatividad favoreciendo el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo frente a los cambios que la sociedad moderna demanda, también permite dejar atrás las prácticas tradicionales y optar por un enfoque más constructivista que propicia el trabajo activo, colaborativo y participativo en busca de nuevas soluciones y alternativas a problemas o necesidades propias del contexto y las realidades más allá del aula de clase, a la vez que se potencian integralmente habilidades, competencias, actitudes y valores que refuerzan el desarrollo y crecimiento como seres humanos autocríticos, activos, con capacidad de transformación; de esta manera es como se genera un aprendizaje real y significativo para la vida.

La Lúdica

Hablando de innovación educativa y de aprendizaje significativo uno de los caminos más efectivos, especialmente tratándose de niños y niñas en edad escolar, es sin duda alguna la lúdica y sus diversas expresiones, ya que aporta múltiples beneficios a todas las dimensiones del ser humano como la socio-afectiva, la motriz y la cognitiva, entre otras.

Es tan relevante la lúdica en el desarrollo del niño que además de fortalecer capacidades, habilidades, y valores, ofrece variedad de expresiones como el juego, la música, el teatro, el arte, la literatura y la danza para lograrlo. Dichas expresiones son consideradas como rutas, caminos, formas y estrategias didácticas de enseñanza, que bien abordadas e

implementadas van en pro de la formación integral de niños y niñas, para que puedan desempeñarse satisfactoriamente en todos los entornos de la vida. Por esto es importante:

Entender la lúdica como parte fundamental del desarrollo humano y no simplemente como juego. En este sentido la lúdica no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en espacios cotidianos en que se disfrutan y se producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, amor, baile, afecto), que se producen cuando interactuamos con otras, si más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (Jiménez, 1998, p. 17)

En la parte socio-afectiva por ejemplo, la lúdica promueve la sensibilidad y los sentimientos, mejora la visión del mundo y las concepciones del medio, permite las relaciones con el entorno y ayuda a ser más humano dentro de la sociedad, además, cultiva la espiritualidad, desarrolla la personalidad, promueve relaciones interpersonales (capacidad expresiva propia) y transpersonales (sensibilidad grupal) y fomenta valores individuales y sociales. Igualmente, cada expresión lúdica promueve la convivencia, el trabajo colaborativo y concientiza al individuo sobre la intervención a problemáticas culturales del entorno impulsando así la conservación de la tradición oral y la cultura, a través del aprendizaje y la trasmisión de costumbres y tradiciones.

Otro aspecto muy importante que promueve la lúdica a nivel socio-afectivo está relacionado con la adquisición de autoconfianza y la toma de decisiones, dos aspectos que se consolidan en factores esenciales en la construcción de relaciones personales y sociales afectivas, significativas y duraderas, basadas en los valores, donde intervienen notablemente el desarrollo del lenguaje, el cual también se fortalece y amplía a través de cualquier práctica lúdica. Por consiguiente, Jiménez (1998), manifiesta que “El asombro y la sugerencia tienen un

vehículo propio de expresión que se funda en la naturaleza lúdica del ser humano, con el cual se hace posible recuperar las miradas, los rostros, las risas y sobre todo el afecto” (pp. 9-10)

Mientras tanto, en la parte motriz, la lúdica permite el contacto con objetos y seres para el desarrollo de los sentidos del tacto, el oído, la vista, el olfato y el gusto que promueven el conocimiento del entorno, además facilita la adquisición de habilidades físicas y destrezas motoras finas y gruesas junto con el fortalecimiento de la percepción y la discriminación de formas, tamaños, texturas, colores, entre otros y la capacidad expresiva (comunicación) y sensorial, ya que “en la actividad lúdica los cuerpos interactúan, se relacionan a través de afectaciones, se mueven de un lado a otro, se construyen y reconstruyen como acontecimientos” (Jiménez, 1998, p. 23)

Por otra parte, la lúdica, especialmente si se practica desde la niñez fomenta la exploración de entornos a la par con el desarrollo físico, correcto y pleno del niño, atribuyéndole así el mantenimiento de una excelente salud física, emocional y mental, lo que se cimenta como una condición excelente para el desarrollo de los niños y niñas en cualquier entorno familiar, escolar o social.

En lo cognitivo la lúdica Jiménez (1998), “actúa como mediadora de los procesos cognitivos de los sujetos” (p. 16). Fortaleciendo habilidades como la imaginación, la lógica, la creatividad, la fantasía, la observación, la percepción, la discriminación, la síntesis, el análisis, como también la clasificación, la diferenciación, la asociación, la inferencia, la memorización, entre otras; a través de la lúdica también se desarrolla la coherencia, se despierta la necesidad y la curiosidad de explorar, se despliegan procesos de pensamiento, se mejora el pensamiento divergente y se afianzan las percepciones e impresiones del mundo y de la vida.

En consecuencia, con el desarrollo de dichas habilidades y destrezas, es difícil que un aprendizaje no se concrete en cada ser humano sea cual sea la índole o el origen de

determinado conocimiento, ya que así habrá adquirido y contará con las condiciones necesarias para que se efectúe dicho aprendizaje.

Por la infinidad de beneficios, la lúdica como estrategia didáctica en el aula u otro entorno potencia directa y efectivamente el desarrollo de niños y niñas, especialmente lo relacionado al juego, ya que es transversal a todas las vivencias que tiene una persona, también porque es uno de los motivantes primordiales que permiten alcanzar variedad de metas para mejorar la calidad de vida y posibilitar la experimentación de sentimientos de felicidad en cada ser humano en interacción con los demás. Como afirma Huizinga (1972), “el juego satisface una necesidad de relajamiento, o se ejercita para actividades serias, que la vida le pedirá más adelante o, finalmente, le sirve como un ejercicio para adquirir dominio de sí mismo” (p. 2).

En lo anterior, también radica la importancia de crear ambientes lúdicos motivantes para los procesos de enseñanza – aprendizaje los cuales deben reunir ciertas características acordes a los agentes que intervienen en dichos procesos educativos. Estos espacios deben ser estimulantes y colaborativos, adecuados a principios de flexibilidad y bienestar, diseñados bajo modelos ecológicos, que sean facilitadores de relaciones entre sujeto y entorno; también deben fortalecer afectos y relaciones interpersonales, contribuir al desarrollo de los sentidos y contar con elementos didácticos que faciliten los objetivos propuestos en la planeación diaria.

Desde el punto de vista de Jiménez (1998):

Consiste en una propuesta de aula de clase de tipo lúdico que intenta integrar el ámbito curricular los saberes del currículo informal que traen los educandos con los conocimientos formales del discurso de la ciencia. En el ámbito metodológico ambientes significativos de aprendizaje, en la que los estudiantes se apropian de una forma entretenida y coherente de los conocimientos impartidos por la escuela (p. 16)

Por todas estas razones, la función de la escuela en el sentido lúdico es implementar estrategias didácticas que integren las expresiones lúdicas como el juego, la danza, la literatura, el teatro, la música y el arte, para fortalecer todos los aportes que cada manifestación trae consigo a nivel físico, cognitivo y emocional, lo que integrado de forma creativa conduce a la adquisición efectiva de conocimientos a la par con la facilidad que le otorga al niño para la comprensión de la vida; como también, la sensibilización con lo que lo rodea y con las situaciones y contextos que esta abarca y con la infinidad de conocimientos que ofrece.

Definitivamente, al promover todas las características y ventajas de la lúdica, no solo se facilita la planeación docente de saberes, sino que con ello se obtendrá aprendizajes significativos en los estudiantes, ya que no hay mejor manera de enseñar y aprender que a través de los intereses inmediatos de los niños y niñas, principalmente porque en la niñez no hay nada más importante para un niño que lo lúdico, por lo cual se debe aprovechar dichas condiciones para optimizar resultados en el proceso educativo y en el contexto escolar y como menciona Jiménez (1998), permanece siempre, de extraña manera, a parte de todas las demás formas mentales en que podemos expresar la estructura de la vida espiritual y de la vida social, más aún cuando se puede hacer transversal a toda área del conocimiento como en este caso a las habilidades comunicativas.

Habilidades Comunicativas

Cuando se habla de habilidades se hace referencia al conjunto de destrezas, capacidades o talentos que posee un ser humano en diferentes dimensiones, pero sin duda alguna las más importantes son aquellas relacionadas con la comunicación, por ser este un aspecto tan importante en la vida del hombre.

Las habilidades comunicativas son cuatro, hablar y escuchar que son innatas en el ser humano y dependen del desarrollo físico y fisiológico desde la formación en el vientre materno y leer y escribir que son aprendidas en la escuela en los primeros años de escolaridad, pero todas

y cada una con una importancia relevante en el proceso comunicativo, cuyo proceso de aprendizaje y fortalecimiento debe ser simultáneo. Al respecto Cassany, Luna y Sanz (1994) menciona que:

un primer aspecto importante a tener en cuenta es que las habilidades comunicativas no funcionan corrientemente aisladas o solas, sino que suelen utilizarse integradas entre sí; es decir, relacionadas unas con otras de múltiples maneras también tienen una importancia particular dentro del proceso comunicativo. (p. 25)

En lo anterior, radica la importancia de las habilidades comunicativas, ya que otorga muchos beneficios a cada persona en cualquier contexto. Entre ellas, le permite relacionarse de forma efectiva con los demás y desenvolverse satisfactoriamente en los escenarios personal, laboral y social, además, a través de ellas se puede expresar situaciones, emociones, necesidades y conocimientos.

Dicha importancia la ratifica Cassany, Luna y Sanz (1994) al expresar que:

La escucha, porque a través de ella el ser humano adquiere el lenguaje, el habla porque le permite expresar ideas, sentimientos y conocimientos en forma oral, similar a la habilidad de escribir que aborda la comunicación gráfica, y leer porque por medio de la lectura el hombre puede adquirir conocimientos sobre el mundo y los seres que lo rodean. (p. 25)

Teniendo en cuenta lo anterior, veamos la relevancia particular de dos de estas habilidades:

Leer

Leer es un proceso de decodificación de signos, pero a su vez un proceso comprensivo, por eso desde el primer año escolar, leer se constituye en un saber fundamental mediante el cual el niño puede desarrollar el pensamiento y adquirir conocimientos sobre las diversas áreas

del saber. En concordancia con lo anterior, "La lectura es instrumento potentísimo de aprendizaje: leyendo libros, periódicos o papeles podemos aprender cualquiera de las disciplinas del ser humano" (Cassany, Luna y Sanz, 1994, p. 26). Y a través de los libros o cualquier material impreso el niño se puede auto enseñar de forma más significativa y comprensiva que cualquier otra, por eso en los primeros años es mejor, "hacer especial énfasis en la comprensión" y no solo en la decodificación, de esta manera se inicia la formación de un pensamiento más estructurado que posteriormente ayudará a la expresión escrita adecuada" (Mendoza, 2003, p. 26)

Si hablamos de que la lectura debe ser un proceso significativo para los niños su aprendizaje y desarrollo debe estar mediado por métodos, estrategias y contenidos significativos que llamen su atención; por ende, los métodos usados para la enseñanza de la lectura en los primeros años deben responder a todas las necesidades relacionadas con los intereses de los niños y con las destrezas que requieren el proceso lector. Al respecto se dice que "Leer resultante un proceso complejo y, por tanto, la pedagogía sobre la lectura no se podrá reducir a prácticas mecánicas o técnicas instrumentales, únicamente" (Pérez, 1998, p. 27). Sino a aspectos que se centren en una enseñanza comprensiva de la lectura que es en realidad lo primordial de ella. En razón de un avance importante en este aspecto el "maestro y alumno deben colaborar entre sí en la construcción de la comprensión desde diferentes espacios y actividades" a la par con la elección de libros adecuados a la edad de los lectores.

Por otra parte, a través de la lectura los niños adquieren vocabulario nuevo y espontaneidad al hablar, y desde sus primeros niveles de desarrollo forman su dimensión crítica ante los textos que leen. De igual modo, es un medio para despertar la curiosidad y desarrollar la imaginación a través de las situaciones que se promueven en los libros y si bien es cierto que Cassany, Luna y Sanz (1994), "durante el aprendizaje se encontrará con varias dificultades: palabras desconocidas, fragmentos que no comprende, pasajes aburridos junto a otros

divertidos, etc." (p. 27). También es válido que en estos momentos es donde se debe intervenir y dar una posible solución o al menos aportar a ella, puesto que no hay nada más eficaz en la enseñanza que partir de las dificultades que los niños presentan para que de sus fallas construyan también sus saberes más significativos.

Por la infinidad de aspectos que se pueden fortalecer en los niños a través de la lectura, es primordial que la escuela la aborde mediante actividades dirigidas específicamente a un tipo de lectura comprensiva y por eso toda metodología encaminada a este objetivo debe incluir aspectos básicos como "activar los conocimientos previos que los alumnos pueden tener sobre el tema, etc. Con esta preparación se anima indirectamente a los alumnos y se les motiva para la lectura" (Cassany, Luna y Sanz, 1994, p. 26). Debido a que conocimientos son la base para posteriormente comprender y dar sentido a un texto, aprender y aplicarlo en la vida si es requerido.

Por otra parte, la lectura contribuye notablemente a fortalecer la habilidad de escritura; puesto que permite enriquecer vocabulario, mejorar la ortografía, fortalecer la coherencia, la cohesión, la gramática y en sí el gusto por la escritura y esto se constituye en un gran desafío para las instituciones educativas y más aún para cada docente encargado de llevar este proceso de lectura en el aula, donde se hace necesario recurrir a diferentes estrategias y herramientas que motiven al estudiante a crear hábitos lectores debido a que la lectura en general permite satisfacer diferentes necesidades humanas como la información, el conocimiento y la diversión entre otras, pero principalmente perfeccionar el nivel de comunicación y aplicar lo leído en situaciones cotidianas.

Escribir

Escribir es un proceso individual y social en el cual se evidencian saberes y competencias, que se ha enriquecido por la necesidad de estar en contacto con otras personas.

Este proceso de escritura al igual que el de lectura se va perfeccionando con el pasar del tiempo y con la interacción.

Esta habilidad es la más compleja de perfeccionar debido a que requiere una cantidad de normas que la hacen un tanto compleja. Desde el punto de vista de Cassany, Luna y Sanz (1994).

La lista de micro habilidades que hay que dominar para poder escribir se alarga y abarca cuestiones muy diversas: desde aspectos mecánicos y motrices del trazo de letras, y de la caligrafía o de la presentación del escrito, hasta los procesos más reflexivos de la selección y ordenación de la información, o también de las estrategias cognitivas de la generación de ideas, de revisión y de reformulación. También se puede incluir tanto el conocimiento de las unidades más pequeñas (el alfabeto, la palabra, etc.) y las propiedades más superficiales (ortografía, puntuación, etc.) como el de las unidades superiores (párrafos, tipos de textos, etc.) y las propiedades más profundas (coherencia, adecuación, etc.). (p. 29)

Así para lograr que los procesos de escritura sean eficaces es necesario que se haga un buen aprestamiento antes de empezar a conocer las primeras letras debido a que es allí donde se fortalecen competencias motoras, estéticas y comunicativas. Cabe aclarar que este proceso de escribir no se trata de una simple agrupación de grafías sino de una organización mental (coherencia y cohesión) que da como resultado la obtención de textos con mensaje claro y con lenguaje creativo y estructurado que favorezcan y enriquezcan cada producción. En este sentido Cassany, Luna y Sanz (1994). afirma que: "las letras se graban en un soporte estable y perduran. El canal escrito adquiere el valor social de ser testigo y registro de los hechos" (p. 31)

Igualmente, los lineamientos curriculares de la lengua castellana del ministerio de educación mencionan:

No se trata solamente de una codificación de significados a través de reglas lingüísticas. Se trata de un proceso que a la vez es social e individual en el que se configura un mundo y se ponen en juego saberes, competencias, intereses, y que a la vez está determinado por un contexto socio-cultural y pragmático. (Pérez, 1998, p. 30)

Debido a la complejidad del aprendizaje de la escritura, esta debe ser tratada con mucha importancia en los planteles educativos, puesto que en el proceso de su adquisición se requiere estrategias didácticas significativas y motivadoras para que los aprendizajes perduren y no conduzcan a alteraciones en esta habilidad comunicativa.

Hablando de didácticas significativas y motivantes en el proceso de lectoescritura inicial hay que tener claro que el docente debe alejarse de la tradicionalidad y buscar alternativas actualizadas que permitan el aprendizaje no solo de estas habilidades sino de múltiples competencias que están inmersas en ellas. Dichos métodos y estrategias deben ser significativos para alcanzar un máximo de los desempeños propuestos en este sentido y como sugiere Cassany, Luna y Sanz (1994). Una característica de cualquier proceso lector es "activar los conocimientos previos que los alumnos pueden tener sobre el tema, etc. Con esta preparación se anima indirectamente a los alumnos y se les motiva para la lectura" (p. 27). Y desde ahí ingresar a una planeación sistemática de estas habilidades, las cuales deben integrar todos los aspectos que encierran la lectura y la escritura.

Esto teniendo en cuenta que para los estudiantes entrar al grado primero donde aprenderán a leer y escribir mediante el código del alfabeto es su gran sueño, lo anhelan demasiado, se sienten orgullosos de hacerlo por ello desde el primer año escolar esto se constituye en un proceso fundamental mediante el cual el niño puede desarrollar el pensamiento y adquirir conocimientos sobre las diversas áreas del saber y por eso, el rol de maestro entonces, es de gran responsabilidad porque va a orientar uno de los aprendizajes más importantes y útiles en la vida y será un desafío lograr mantener el entusiasmo y la motivación; y

hacerlo de forma efectiva y significativa, por lo que leer y escribir son considerados aprendizajes relevantes y con gran importancia a futuro personal y social, por eso debe abordarse de manera significativa más aun en los primeros años escolares y como lo expresa Josette (2002) acerca de la lectura: "leer es interrogar en el lenguaje escrito como tal a partir de una expectativa real (necesidad - placer) en una verdadera situación de vida" por eso se debe fortalecer a través de diversas y significativas actividades para los niños".(p. 27)

En este sentido, la educación y el proceso de enseñanza aprendizaje son el pilar fundamental en el desarrollo y adquisición de dichas habilidades y debe plantear actividades y estrategias dirigidas a la significatividad para que la escucha, el habla, la lectura, la escritura se desarrollen y perfeccionen de forma adecuada y pertinente, y como lo afirma Cassany, Luna y Sanz (1994) "hablar escuchar, leer y escribir son las cuatro habilidades que el usuario de una lengua debe dominar para poder comunicarse con eficacia en todas las situaciones posibles" (p. 25)

Por esto y más, desde las aulas de clases se debe dar a las habilidades comunicativas el reconocimiento que merecen y se las debe abordar de forma didáctica apropiada con el fin de obtener óptimos resultados no solo académicos sino en otras dimensiones, ya que como se manifestó anteriormente, además de ser el proceso de comunicación como tal, permiten la adquisición de conocimientos y valores, y a juicio de Mendoza (2003):

Nuestra meta debe ser que los alumnos desarrollen todas aquellas habilidades que les permitan acceder a cualquier texto y situación de modo eficaz y significativo, que tengan hábitos de lectura y disfruten leyendo, se expresen de modo libre y creativo, pero también de manera correcta y adecuada, escriban coherentemente cualquier tipo de texto, sean capaces de escuchar críticamente, entender y respetar a los demás. (pp. 25-26)

3. Diseño De La Investigación

3.1 Línea De Investigación Institucional

El proyecto de intervención disciplinar responde a la línea de investigación: evaluación, aprendizaje y docencia cuyo líder es Vicente Ortiz. Esta línea de investigación contiene tres ejes fundamentales: evaluación aprendizaje y currículo. Estos son esenciales en la propuesta formativa y su constante análisis es uno de los retos de los sistemas educativos contemporáneos. La línea busca circunscribirse al desarrollo histórico institucional, ya que prioriza la responsabilidad como parte integral de una propuesta formativa de calidad. Parte de esa responsabilidad está en la evaluación permanente, que debe ser asumida como parte integral del proceso educativo. Gracias a esta, la institución encuentra y entiende las posibilidades reales de mejorar el proyecto formativo. Esta línea de investigación concibe la educación como proceso complejo, inacabado e incierto que requiere del acompañamiento de la evaluación para identificar logros y oportunidades.

Este trabajo denominado “la lúdica como estrategia para el aprendizaje significativo de la lectura y la escritura” y la respectiva propuesta de intervención disciplinar llamada juguemos a leer y a escribir en un mundo divertido” aporta a dicha línea de investigación, ya que aborda todos los aspectos que requiere un adecuado proceso de enseñanza-aprendizaje especialmente de estas habilidades, primordiales en la formación integral del niño desde sus primeros años.

En lo relacionado a la evaluación, por ejemplo, porque establece herramientas lúdicas para evaluar determinados objetivos basados en los aspectos que plantea la propuesta teniendo en cuenta saberes propios de la lectoescritura; mientras tanto en el sentido del aprendizaje, porque propone las estrategias necesarias para que un niño aprenda a leer y escribir a partir de las actividades propuestas, igualmente con objetivos concretos para cada saber y habilidad lectoescritora.

Por otra parte, en lo referente a la docencia porque facilita al educador las estrategias y actividades didácticas con las que debe orientar el proceso de aprendizaje de la lectura y la escritura en el aula para promoverlo de forma eficaz, divertida y significativa y finalmente en materia de currículo porque se hace una nueva propuesta de enseñanza - aprendizaje de la lectoescritura con el fin de innovar todo lo concerniente a este eje a través de planes de aula, saberes, metodologías, estrategias, competencias, objetivos y formas de evaluación.

3.2 Población Y Muestra

La Institución Educativa El Cairo está ubicada en el municipio Valle del Guamuéz en la vereda el Cairo y fue fundada en el año 1979, como respuesta a las necesidades de la comunidad en relación a la educación de los niños, adolescentes y jóvenes de dicha región.

Actualmente presta servicios educativos en calendario A en los niveles de preescolar, básica secundaria y media vocacional, para lo cual obtuvo reconocimiento oficial del ministerio de educación nacional mediante resolución 1035 del 29 de agosto del 2006.

La institución orienta principalmente a estudiantes provenientes de la vereda en mención y de la zona urbana de la Hormiga, además de veredas aledañas como La Palestina, El Venado, La Sultana, El Caribe, Las Delicias, Campo Hermoso, El Recreo, El Triunfo, La Unión, entre otras.

Se rige por diversos aspectos establecidos en el Proyecto Educativo Institucional (PEI) a partir de las gestiones directiva, administrativa, académica y comunitaria desde las cuales se instituyen propósitos encaminados a la formación integral de los estudiantes a partir de las dimensiones del ser humano y los pilares de la educación (saber, hacer, ser, convivir), cuyo propósito se consolida en la misión referida a orientar el desarrollo de competencias con altos estándares académicos y formativos los cuales se verán reflejados de forma eficiente en las acciones de su vida diaria y la visión relacionada dirigida a ser una institución educativa líder en

formación de personas competentes, capaces de transformar y solucionar los problemas del entorno a través de conocimientos y la práctica de valores.

Muestra

La implementación de la presente propuesta de intervención disciplinar se realizará con quince estudiantes de grado primero, cuyas edades oscilan entre seis y ocho años de edad, provenientes de la vereda el Cairo y de veredas cercanas, como Las Delicias, El Caribe y Bellavista, las cuales son sedes de la institución.

Estos estudiantes pertenecen por lo general a familias nucleares cuyos padres son jóvenes quienes los acompañan y apoyan en los procesos de aprendizaje, aunque en poco porcentaje también hay niños que viven solo con padre o madre e incluso están bajo la responsabilidad de los abuelos.

La principal característica de este grupo de niños está relacionada con la práctica de valores, entre los que sobresalen la cooperación, la generosidad, la responsabilidad y el respeto, sobre los cuales se puede abordar cualquier proceso educativo y pedagógico.

3.3 Instrumentos y Técnicas De Investigación

Observación Participante: la observación participante es un método interactivo de recogida de información que requiere de la implicación del observador en los acontecimientos observados, ya que permite obtener percepciones de la realidad estudiada, que difícilmente podríamos lograr sin implicarnos de una manera afectiva (Rodríguez, Gil y García, 1996).

Aplicamos esta técnica porque nos permitió a través de la interacción con los niños identificar de manera detallada, acertada y precisa diversas situaciones y problemáticas que se presentan en el aula de clase con respecto a factores emocionales, sociales y académicos como lo es el proceso de aprendizaje de la lectura y la escritura, además de establecer intereses y gustos individuales y grupales, y características generales sobre los cuales se pudo diseñar una propuesta de intervención disciplinar acorde a las necesidades y exigencias del grado primero.

Diario De Campo: el diario de campo permite enriquecer la relación teórico-práctica (Martínez, 2007, p. 77) y hacer una observación de las practicas pedagógicas que se plasmen de manera escrita y a las cuales se le pueda hacer un seguimiento, además su principal funcionalidad es registrar detalladamente la información obtenida en la práctica diaria en torno a actitudes, habilidades, intereses, aprendizajes y dificultades de los niños en los procesos de aprendizaje.

Este instrumento nos permitió registrar detalladamente dichos aspectos de los niños del grado primero durante la puesta en marcha de las diferentes estrategias y actividades contempladas en la propuesta de intervención disciplinar en relación al diagnóstico, el desarrollo y la evaluación, además de establecer en forma escrita la aceptación de dichas acciones para comprobar su validez didáctica en los procesos de aprendizaje de la lectura y la escritura específicamente.

4. Estrategia De Intervención

Juguemos A Leer Y Escribir En Un Mundo Divertido

Juguemos a leer y escribir es una propuesta de intervención disciplinar para grado primero, encaminada a facilitar el proceso de aprendizaje de la lectura y la escritura de manera divertida y significativa, la cual consiste en la implementación de estrategias didácticas fundamentadas en la lúdica y sus diversas expresiones (teatro, danza, música, literatura, juego).

Para ello, se clasifica múltiples estrategias en cuatro pilares lúdicos esenciales en este proceso, los cuales están relacionados con la motivación, el aprendizaje, la evaluación y los ambientes de aprendizaje donde está inmerso el uso de material didáctico. Dichos pilares se denominan:

Primer Pilar Lúdico: Que Divertido Es Aprender A Leer Y Escribir

Contiene estrategias didácticas motivacionales para el aprendizaje de la lectura y la escritura fundamentadas en expresiones lúdicas especialmente lo relacionado a la literatura (cuento, fábula, poema, mito, leyenda) como una forma lúdica primordial. Dichas estrategias serán implementadas al iniciar cada unidad de lectoescritura a través de las nuevas tecnologías y recursos digitales como videos, audios, canciones, potdcast, entre otros recursos.

Se orienta a través de una estrategia lúdica denominada:

La magia de la literatura. Las principales actividades en esta estrategia son: poema el circo de las vocales, canción la letra más linda, cuento el viaje de las letras, fábula el zoológico de las letras y el mito así nacieron las letras, como forma de motivar al niño al aprendizaje y a la realización de posteriores actividades, y como ya se dijo se realizarán y se presentarán a través de las TIC.

Segundo Pilar Lúdico: Aprendo A Leer Y Escribir Con Amor Y Alegría

Se fundamenta en la implementación de manifestaciones lúdicas principalmente la relacionada con el juego, por ser transversal y relevante en la vida del niño. Para ello, se crean diversos tipos de juegos tendientes al aprendizaje del código alfabético (grafemas-fonemas) la

conciencia fonológica, la lectura (decodificación - comprensión) y la escritura (codificación - producción) de palabras y oraciones, también del reconocimiento y diferenciación de grafías mayúsculas y minúsculas, la lectura de imágenes, la percepción y discriminación visual y auditiva, la motricidad, además permiten integrar y abordar la promoción de valores, el desarrollo de la sociabilidad y el liderazgo. Consta de tres estrategias lúdicas centrales que son:

Lectura Divertida. Fundamentada en los juegos de competencia tomados como actividades que fortalecen la mente y el cuerpo y donde hay una meta de por medio. En este caso, se propone cinco juegos didácticos cuyo objetivo es el aprendizaje de los saberes de lectoescritura, ver tabla 1.

Tabla 1

Juegos Didácticos Enfocados A La Lectura

Actividad lúdica	Objetivo
Letras juguetonas	Identificar las grafías del abecedario por nombre y fonema, y relacionarlas con el inicio de las palabras.
Mis primeros pasos con las letras	Adquirir la conciencia fonológica entre las grafías del abecedario y las vocales en el proceso lector.
Palabras bailarinas	Leer y comprender palabras con cada grupo de grafías del abecedario (cauce, altas, bajas) en diferentes contextos.
Oraciones divertidas	Leer comprensivamente frases y oraciones con diferentes grupos de grafías del abecedario.
Textos maravillosos	Leer e interpretar diversos tipos de textos y mejorar la velocidad lectora.

Escritura Feliz. Basada en los juegos de mesa definidos como aquellos que se implementan en una superficie y se realizan en un tablero con fichas específicas como se estipula en la tabla 2. Se sugiere entonces, cinco juegos denominados:

Tabla 2

Juegos Didácticos Enfocados A La Escritura

Actividad lúdica	Objetivo
Tableros divertidos	Escribir las grafías del abecedario teniendo en cuenta el trazo y la ubicación en el renglón.
Las cartas de las sílabas	Adquirir la conciencia fonológica de las grafías del abecedario y de las vocales en el proceso escritor.

El parque de las palabras	Escribir palabras con cada grupo de las grafías del abecedario (cauce, altas, bajas) en diferentes contextos.
La escalera de las oraciones	Escribir frases y oraciones con los diferentes grupos de grafías del abecedario.
La estrella de los textos	Producir textos a partir del vocabulario adquirido en los grupos de grafías del abecedario.

Juego Y Aprendo. Relacionada con material didáctico diligenciable plasmado en fichas de trabajo, cuyo fin es ejercitar las habilidades aprendidas. Entre ellos están sopas de letras, puzles, laberintos, crucigramas y actividades para relacionar, aparear, clasificar, completar, entre otras. Además, en esta estrategia se implementará múltiples expresiones lúdicas y técnicas relacionadas con el arte (pintura, dibujo, rasgado, modelado, collage, plegado, engomado...) con el fin de hacer el trabajo más ameno y divertido y a la vez desarrollar aspectos motrices y estéticos.

Tercer Pilar Lúdico: Ya Sé Leer Y Escribir.

Propone estrategias de evaluación cimentadas en expresiones lúdicas como la danza, el teatro, la literatura, el juego, la música entre otras, cuyo objetivo será evaluar el nivel de aprendizaje de la lectura y la escritura en espacios diversos, donde el niño tenga más libertad y tranquilidad de poner en juego sus saberes, además serán una forma de determinar la validez didáctica de las estrategias implementadas en este pilar y en los anteriormente descritos. En este, se destacan dos estrategias lúdicas llamadas:

Dinámicas para reír y aprender. Como una forma de juego que contribuye al desarrollo cognitivo, afectivo y social del niño las cuales se implementarán en espacios y momentos determinados de la clase, no solo con el fin de afianzar saberes sino como una forma motivacional y como pausas activas. Tal como se indica en la tabla 3

Tabla 3*Dinámicas En El Aula*

Actividad lúdica	Objetivo
Letras de chocolate	Evaluar la adquisición del código alfabético.
Nubes de imágenes	Evaluar la escritura (codificación) de palabras a partir de imágenes y situaciones gráficas.
El sabor de las palabras	Evaluar lectura de palabras y la velocidad lectora.
Fiesta de oraciones	Evaluar la lectura (decodificación) y la escritura (codificación), además de la comprensión e interpretación y producción de oraciones.
Textos felices como yo	Evaluar la comprensión e interpretación textual de diversos tipos de textos.

El festival de la lectura y la escritura. Que consiste en un día lúdico donde los niños pondrán en juego además de los saberes adquiridos en términos de lectura y escritura otras habilidades en torno a las expresiones lúdicas como la danza, el teatro, el arte, la música, el juego y la literatura donde se integrará a la familia como un contexto de apoyo al aprendizaje y evaluación de los procesos sobre la adquisición de las habilidades lectoras y escritoras.

Cuarto Pilar Lúdico: Un Lugar Mágico Y Divertido.

Establece estrategias cuyo objetivo esencial es la motivación hacia el aprendizaje de la lectura y la escritura y en la creación de hábitos sobre estas habilidades, además incluye el diseño, elaboración y uso de material didáctico específico para el aprendizaje y también para la ambientación en el aula. Este pilar contribuye con dos estrategias que son:

Aula Fantástica. referida a incorporar recursos educativos en el aula de clases relacionados con los saberes abordados en el proceso lectoescritor con el fin de promover y reforzar aprendizajes, además para fomentar la motivación y el aprendizaje visual. Dichos espacios de ambientación están relacionados con afiches, mensajes icónicos y escritos, rótulos, carteles, laminas, entre los que sobresalen espacios como: mejoro mi ortografía, la amistad más

linda (escritura), letras e imágenes, y un espacio considerado primordial el proceso de adquisición de la lectura y la escritura referente a la biblioteca en el aula, denominado “los libros, mis mejores amigos” donde se proporciona a los estudiantes diferentes tipos de textos como plegables, propagandas, historietas, recetas, noticias, carteles, afiches, etiquetas, plegables y todo lo relacionado con literatura infantil para fortalecer habilidades lectoras y escritoras.

En este sentido, aunque el aula de clases es un espacio importante en el proceso de enseñanza aprendizaje, también es primordial interactuar en diversos lugares de la institución educativa (patio, jardín, biblioteca...) y del contexto para ofrecer situaciones agradables y didácticas y para adquirir de forma más agradable y contextualizada los procesos en mención.

Material Súper Poderoso. como medio de aprendizaje y como instrumento de motivación, el cual debe ser colorido, llamativo, agradable, divertido y de fácil manipulación, además elaborado de acuerdo a los intereses de los niños, su edad y con objetivos específicos en torno a la lectura y la escritura. Algunos de estos materiales son físicos como el país de las letras, el búho sabio, letras arcoíris, y otros basados en las tecnologías de la información y la comunicación palabras interactivas, el mundo virtual de la lectura y el planeta de la escritura.

A continuación, se presenta el esquema de intervención de la propuesta en la tabla 4.

Tabla 4.

Estructura General del PID

Pilares	Estrategias	Actividades específicas
Pilar lúdico 1 Que divertido es aprender a leer y escribir	La magia de la literatura	Diapositiva del poema El circo de las vocales Canción La letra más linda Video cuento El viaje de las letras Audio de la fábula El zoológico de las letras Podcast del mito Así nacieron las letras
	Lectura divertida	Letras juguetonas Mis primeros pasos con las letras Palabras bailarinas Oraciones divertidas

Pilar lúdico 2 Aprendo a leer y a escribir con amor y alegría	Escritura feliz	Textos maravillosos Tableros divertidos Las cartas de las silabas El parque de las palabras La escalera de las oraciones La estrella de los textos Sopa de letras Puzles
	Juego y aprendo	Laberintos Crucigramas Actividades de apareamiento y para completar
Pilar lúdico 3 Ya sé leer y escribir	Dinámicas para reír y aprender	Letras de chocolate Nubes de imágenes El sabor de las palabras Fiesta de oraciones Textos felices como yo Danza
	Festival de la lectura y la escritura	Música Juego Literatura Arte
Pilar lúdico 4 Un lugar mágico y divertido	Aula fantástica	Mejoro mi ortografía La amistad más linda Letras e imágenes Los libros mis mejores amigos El país de las letras El búho sabio
	Material súper poderoso	Letras arcoíris Palabras interactivas El mundo virtual de la lectura El planeta de la escritura

La anterior propuesta de intervención disciplinar será integrada en todas las unidades didácticas del proceso lectoescritor, teniendo en cuenta que estas habilidades se deben aprender simultáneamente y no por separado, como lo afirmaba Cassany, Luna y Sanz (1994):

Un primer aspecto importante a tener en cuenta es que las habilidades comunicativas no funcionan corrientemente aisladas o solas, sino que suelen utilizarse integradas entre sí; es decir, relacionadas unas con otras de múltiples maneras también tienen una importancia particular dentro del proceso comunicativo. (p. 25)

Además, con estos pilares lúdicos integrados acertadamente en la didáctica de la lectoescritura se obtendrá excelentes resultados en uno de los principales objetivos de la educación “leer y escribir como el mejor camino para una comunicación asertiva y eficaz y para adquirir conocimientos”.

5. Conclusiones y Recomendaciones

La lúdica y sus múltiples manifestaciones (teatro, música, danza, arte, literatura, juego) contribuyen y acrecientan la formación integral del niño, más aún si se aborda desde los primeros años de edad y grados de escolaridad, ya que desde esta estrategia se fomenta y potencializa todas habilidades, actitudes y capacidades en torno a las dimensiones (cognitiva, motriz, emocional, espiritual, social) que lo conforman.

La lúdica constituye un medio esencial en la intervención y solución de problemáticas educativas, pedagógicas, motivacionales y sociales en la niñez, siempre y cuando tenga objetivos definidos, claros y concretos y se la integre acertadamente en la práctica didáctica del aula de clases y en las áreas del conocimiento que se requieran.

La lúdica como estrategia didáctica para el aprendizaje de la lectura y la escritura en los primeros años de escolaridad es el camino más agradable y efectivo para lograrlo, debido a que no solo ayuda a motivar el proceso, sino que facilita la asimilación de saberes específicos relacionados con la decodificación y la codificación, además de fortalecer simultáneamente habilidades y competencias inmersas en ellas.

La práctica pedagógica y educativa debe medirse por estrategias altamente significativas que permitan el logro de todas las metas propuestas a nivel cognitivo, motriz, afectivo, espiritual y social, y en este sentido la lúdica se concreta como el mejor medio para lograrlo, debido a los múltiples aportes que hace. Así se consolida como una estrategia de intervención por excelencia para dar solución a multiplicidad de problemas en la escuela y en cualquier entorno en que el niño se desenvuelva.

Una función primordial de los contextos educativos y escolares debe ser la implementación de estrategias innovadoras en materia didáctica que cambien de manera radical los procesos de enseñanza aprendizaje de diversos saberes y a su vez hagan de este aprendizaje tan importante como los es las habilidades comunicativas (leer, escribir) algo agradable, funcional y significativo.

Recomendaciones

Fundamentar los currículos escolares en modelos pedagógicos tendientes al aprendizaje significativo y las prácticas pedagógicas y didácticas en estrategias motivantes e innovadoras fundamentadas en la lúdica.

Intervenir necesidades de tipo cognitivo, emocional, motriz y social a partir de estrategias de interés para los niños y que efectivamente aporten a una solución oportuna y efectiva para dichas problemáticas.

Fortalecer los procesos lectoescritores mediante estrategias lúdicas por ser el camino más agradable y divertido para que un niño aprenda.

Formar integralmente a los estudiantes desde saberes y áreas del conocimiento abordados en el aula de clases y también a nivel institucional.

Referencias

- Ballester, A. (2002) *El aprendizaje significativo en la práctica*. <https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/EIAprendizajeSignificativoEnLaPractica.pdf>
- Ballester, A. (2002) *Como hacer el aprendizaje significativo en el aula*.
EduTEKA. <https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/EIAprendizajeSignificativoEnLaPractica.pdf>
- Castillo, M. (2004). Guía para la formulación de proyectos de investigación. Editorial Maloka. <https://es.calameo.com/books/0001093894d275daaefbd>
- Caicedo, S. A. y Mosquera, L. D. (2015). *Ambientes de aprendizaje lúdico _ lector_ escritor en estudiantes del grado primero de primaria de la Institución Educativa Técnico Industrial Carlos Holguín Mallarino sede Miguel De Pombo del barrio Mojica 1* [Tesis de especialización, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Archivo digital. <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/2188>
- Cassany, D., Luna, M. y Sanz, G. (1994). *Enseñar lengua: cuatro grandes habilidades lingüísticas*.
Barcelona. <https://hum.unne.edu.ar/biblioteca/apuntes/Apuntes%20Nivel%20Inicial/Lengua%20en%20la%20Educac.%20Inicial/material%20bibliografico/CASSANY%20Ense%C3%B1ar%20lengua.pdf>
- Echeverry, L. A. y Rodríguez, B. E. (2017). *La lúdica como herramienta pedagógica en el desarrollo de procesos de lectura y escritura en niños-niñas del grado transición y primero de básica primaria del colegio Soleira*. [Tesis de especialización, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Archivo digital. <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1208/echeverryluz2017.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Huizinga, J. (1972). *Escencia y significación del juego como fenómeno cultural*. España alianza editorial.

Jaramillo, D. M. y Maldonado, M. (2019). *La lúdica como estrategia pedagógica en la adquisición del código lecto escrito, en los niños y niñas de los grados primeros de la Institución Educativa Distrital Colegio Sierra Morena sede D jornada tarde* [Tesis de especialización, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Archivo digital. <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/2556>

Josette, J. (2002). *Jolibeth y grupo de docentes investigadores*. Editorial océano

Jiménez, C. A. (1998). *Pedagogía lúdica el taller cotidiano y sus aplicaciones*. Editorial Kinesis

Martinez, L. A. (2007) *La observación y el diario de campo en la definición de un tema de investigación*. <https://www.ugel01.gob.pe/wp-content/uploads/2019/01/1-La-Observaci%C3%B3n-y-el-Diario-de-campo-07-01-19.pdf>

Mendoza, A. (2003). *Didáctica de la lengua y la literatura para primaria*. Madrid. Pearson educación.

Pérez, A. (2006) A favor de la escuela educativa en la sociedad de la información y de la perplejidad. *La reforma necesaria: entre la política educativa y la practica escolar*. Ed. Morata/Gobierno de Cantabria. Madrid.

Rodriguez, J., Gil, J. y Garcia, E. (1996). *Metodologia de la investigacion cualitativa*. Editorial Aljibe. https://www.researchgate.net/publication/44376485_Metodologia_de_la_investigacion_cualitativa_Gregorio_Rodriguez_Gomez_Javier_Gil_Flores_Eduardo_Garcia_Jimenez

Z

Rodríguez, L. (1989). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. *Revista de Investigación e Innovación Educativa*, volumen 3 (numero

1) <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3634413.pdf>

Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Editorial mexicana

Vásquez, J. P. (2016). *Círculos de lectura para fortalecer el proceso de comprensión lectora en cuarto grado de primaria* [Tesis de maestría, Universidad Veracruzana de México].

Archivo

digital. https://www2.javerianacali.edu.co/sites/ujc/files/manual_de_normas_apa_7a_completo.pdf

Villamizar, N. J. (2020). *Implementación de estrategias lúdicas para fortalecer el proceso de lectoescritura en los niños de primero de primaria de la I.E.D. Alemania Unificada* [Tesis de especialización, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Archivo

digital. <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/3219>

Anexos

FORMATO DIARIO DE CAMPO



DEPARTAMENTO DEL PUTUMAYO
MUNICIPIO VALLE DEL GUAMUEZ
INSTITUCION EDUCATIVA RURAL EL CAIRO
Reconocimiento Oficial Resolución 1035 del 29 Agosto 2006
Pre-escolar-Primaria-Básica Secundaria y Media Vocacional



FECHA	
DOCENTE	
GRADO	
NÚMERO DE ESTUDIANTES	
HORA DE INICIO	
HORA DE FINALIZACIÓN	
OBJETIVO DE LA CLASE
DESCRIPCIÓN DE LO OBSERVADO	
.....	

FIRMA DEL DOCENTE: _____