

## **Entre Palabras, se Juega, se Disfruta y se Construye el Conocimiento**

Trabajo Presentado para Obtener el Título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Claudia María Cadavid, Gloria Euniris Caro & Eliana María Gallego

Marzo 2016.

Copyright © 2016 por Claudia María Cadavid, Gloria Euniris Caro &Eliana María Gallego.

Todos los derechos reservados.

## **Dedicatoria**

A Dios como ser Supremo, por darnos la oportunidad de vivir y por estar con nosotras en cada paso que damos y haber puesto en nuestro camino a aquellas personas que han sido soporte y compañía en la investigación.

A nuestras familias por creer en nosotras, motivarnos y darnos la mano cuando sentíamos que el camino se terminaba.

A nuestros esposos por su paciencia al sacrificar su tiempo para que nosotras pudiéramos cumplir con el nuestro.

A nuestros hijos, muy en especial a Juan José y Emilio por su comprensión en las horas de ausencia de su madre y abuela.

Y a nuestros tutores y Asesor Cesar Augusto Sánchez Rojas por sus aportes, conocimiento y sabiduría al acompañarnos en este peldaño que soñamos alcanzar.

Las autoras

## Resumen

La presente investigación pretende mostrar una propuesta que contiene un baúl de juegos lúdico lingüísticos para trabajar con niños de siete a nueve años, edades que corresponden en su generalidad para los grados segundo y tercero de básica primaria. Este Baúl permite contribuir al proceso dinamizador del aprendizaje y mejorar el interés por la lectura y la producción de textos, no como un acto mecánico y repetitivo sino como un espacio para comprender e interpretar la realidad, regular el pensamiento y las emociones en espacios de disfrute, entretenimiento y goce, ya que con un buen proceso de lecto-escritura, los estudiantes adquieren herramientas para la reflexión y el uso de la información.

Tal propuesta se aborda desde una mirada antropológica y muy en especial desde la psicología del juego de Vigotsky (1.896) y el juego lingüístico desde Luque Duran (1.948), una dupla que abarca el legado histórico con la investigación actual.

El primero se refiere al juego como el agente dinamizador que jalona el desarrollo mental de los niños, centra su atención, mejora su memoria y por consiguiente, amplía la “Zona del desarrollo próximo” y el segundo afirma que “El lenguaje es el medio más poderoso del que disponen los humanos para conocer e interactuar con su entorno”. Juan de Dios Luque Durán (1.948).

Al implementar esta estrategia que contiene en un gran baúl con actividades o juegos cotidianos en el aula, los corredores, patios, zonas de descanso y más, se pretende que los agentes no solo adquieran de forma agradable la adquisición del lenguaje sino que asuman el perfil de estudiantes en su saber, hacer y ser.

En definitiva, esta propuesta le permitirá comprender y verificar a quien la aplique, que el juego lingüístico es una herramienta fundamental en el proceso lecto-escritural.

**Palabras clave:** Juego Lingüísticos, Aprendizaje, Goce, Lectura y Escritura.

### **Abstract**

This research intends to show a proposal about a trunk full of language games to work with children aged seven to nine, ages that usually correspond to second and third graders in elementary school. This trunk can contribute to a dynamic learning process and it aims at improving children's interest for reading and writing, not as repetitive and mechanical action, but as a space to understand and interpret reality, regulate their thoughts and emotions in playful, joyful and entertaining environments, because with a good reading and writing process students acquire tools for reflecting and using information.

This proposal is approached from an anthropological point of view, particularly from Vigotsky's *psychology of play* (1,896) and from Luque Duran's linguistic game (1,948), a duo that encompasses the historical legacy and the current research.

The former defines play as a process in which children's mental capabilities are extended, a process that improves their memory and helps them focus their attention, therefore extending the "Zone of proximal development". The latter states that "language is the most powerful means available to humans to get to know and interact with their environment". Juan de Dios Luque Durán (1.948).

By implementing this strategy; which comprises a large trunk with everyday activities or games for the classroom, the hallways, courtyards, playgrounds and many more places, it is

intended that children attain their language acquisition in a pleasant way and that they fully assume their role as students in their learning, doing and being.

In short, this proposal will allow to comprehend and verify to whoever employs it that language games are an essential tool in the reading and writing process.

**Keywords:** Language Games, Learning, Enjoyment, Reading and Writing.

## Tabla de contenido

Capítulo 1. Desafiando la Realidad a partir de la Lúdica .....	10
Capítulo 2. Entre Palabras, se Juega, se Disfruta y se Construye el Conocimiento.....	22
Capítulo 3. Diseño Metodológico.....	41
Capítulo 4. El Baúl de los Juegos Lingüísticos.....	48
Capítulo 5. Cuando apenas empezaba a divertirme.....	63
Lista de Referencias.....	65
Anexos.....	66

**Lista de tablas**

Tabla No 1. Población.....	46
Tabla No 2. Muestra.....	47
Tabla No 3. Plan de Trabajo – Actividad.....	56
Tabla No 4. Plan de Trabajo – Actividad.....	57
Tabla No 5. Plan de Trabajo – Actividad.....	58
Tabla No 6. Plan de Trabajo – Actividad.....	69
Tabla No 7. Plan de Trabajo – Actividad.....	60



## Lista de figuras

Figura 1. Esquema Propuesta De Intervención .....	48
---	----

## Capítulo 1

### Desafiando la Realidad a partir de la Lúdica

Los juegos lúdico lingüísticos contribuyen al proceso dinamizador del aprendizaje en la medida que les permite establecer relaciones, encontrar elementos de comprensión y vínculos afectivos con sus pares, familiares y educadores en un ambiente de “jocosidad y alegría” para crecer siendo seres autónomos, seguros de sí mismos, capaces de tomar decisiones y ser competentes.

No hay que desconocer que esta forma natural de aprendizaje, como lo es el juego, les permite satisfacer sus necesidades de manera placentera, agradable, y llena de afecto. Es así como:

Al emplear los juegos lingüísticos se lleva al alumno y al profesor a una relación distinta a la que se crea normalmente en el aula, estos ayudan al profesor a estar más cerca de los estudiantes de una forma agradable y esto contribuye a facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Díaz, 2012, p.98)

En esta línea, es importante considerar que el poco interés por la lectura y la producción de textos, es la problemática latente que motiva esta propuesta de investigación. Dicha situación tiene al mismo tiempo un tinte pedagógico, social y educativo: Lo pedagógico se manifiesta en la falta de organización y técnicas para la enseñanza implícita en los continuos ensayos o cambios de planes, para la puesta en marcha de los saberes de la educación, así como en el devenir constante de teorías educativas copiadas de otros países, desconociendo la realidad social y cultural del país; lo social porque se traduce en políticas de calidad y lo educativo porque mide las competencias de los estudiantes.

Aunque es una situación generalizada en el ámbito educativo, lo contextualizaremos en las instituciones educativas en las que laboran las investigadoras. Es por eso que particularizando cada una de ellas tenemos que: La Institución Educativa Técnico Industrial Simona Duque, es de carácter mixto, con un número total de 2.928 estudiantes. La institución asume como principios orientadores del modelo de aprendizaje significativo. Está situada en la zona urbana del municipio de Marinilla y atiende dos jornadas: mañana y tarde. Cuenta con dos sedes: en una funciona preescolar y básica primaria, y en la otra sede, la básica secundaria y la media técnica para el desempeño laboral. Tiene como misión formar personas íntegras desde el perfil industrial en competencias laborales generales desde un enfoque de la inclusión en: El desarrollo humano integral, principios institucionales, autonomía, el pensamiento analítico, crítico y complejo, el respeto y valoración de la diversidad personal y social, la ética, la convivencia ciudadana. Tiene como visión ser en el 2020 reconocida por su liderazgo en la formación de excelentes bachilleres técnicos, capaces de responder a las demandas de una sociedad en permanente cambio e interactuar de manera ética en los diferentes campos de la sociedad.

La Institución educativa San José es de carácter mixto, con un número total de 1.930 estudiantes de los cuales uno solo es hombre. La Institución pretende ubicar a los alumnos en su entorno, con el fin de formar personas auténticas, responsables, autónomas, cultas, honestas y con capacidad de reconocer sus talentos y limitaciones, asumiendo así su individualidad para convertirla en personalidad. Buscan que cada estudiante a través de su desempeño diario logre su crecimiento personal y un criterio claro de lo que quiere y puede hacer como persona miembro de una familia, una institución y una sociedad fortaleciendo los valores de la responsabilidad, el amor, respeto, autonomía y abundancia. Está situada en la zona urbana del municipio de Itagüí, atiende dos jornadas, mañana y tarde. Tiene dos sedes: en una de ellas funciona de preescolar a tercero y

en la otra de cuarto a once. Su modelo pedagógico es humanista con tendencia desarrollista. Su visión es llegar a ser en el 2017 una de las mejores de Colombia, con excelente desempeño integral en el mundo globalizado gracias a sus criterios de planeación, inclusión, evaluación, apropiación de las TIC y convenios con instituciones de carácter superior que proyectan la profesionalización. En cuanto a su política de calidad, pretenden contribuir al desempeño integral de estudiantes competentes; fortaleciendo los valores éticos para la transformación social.

Y la institución educativa Loma Linda, ubicada en la zona urbana del municipio de Itagüí, también es de carácter mixto, cuenta con 1.100 estudiantes organizados en dos jornadas y en una sola sede. La Institución presta un servicio educativo para el desarrollo integral de sus estudiantes, formando seres competentes para su desempeño personal, social, laboral y comunitario a través de la pedagogía del amor y una propuesta de formación inclusiva apoyada en herramientas tecnológicas y comunicativas que favorezcan los procesos de transformación del conocimiento y del proyecto humano. Su misión es llegar a ser en el año 2.020 reconocida como una organización del conocimiento apoyada en procesos sostenibles que brinda una educación inclusiva de calidad, consolidando en sus educandos un pensamiento de emprendimiento desde perspectivas sociales, culturales, tecnológicas, comunicativas y ambientales que les permitan interactuar en un contexto globalizado. El modelo pedagógico de la Institución Educativa Loma Linda se caracteriza por ser un sistema preventivo social donde fundamentalmente la Pedagogía del Amor es el elemento esencial que permite armonizar los intereses de los diferentes miembros de la comunidad educativa.

En este orden de ideas, los tres modelos pedagógicos justifican su esencia en el ejercicio de formar hombres y mujeres de bien que se ubiquen en una sociedad donde la pedagogía del

amor, la inclusión y cultura de la paz son propósitos coherentes con las necesidades de desarrollo y progreso del contexto socio- cultural de cada una de las tres instituciones, conscientes que el estudiante es un ser activo y emprendedor, capaz de descubrir y crear su propio saber, constituyéndose en el centro del proceso de aprendizaje que le permite día a día crecer no sólo a nivel de conocimientos, sino también en todos aquellos valores y principios que son esenciales para el mejoramiento de su calidad humana.

Si se toma como punto de partida, que los estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa Técnico Industrial Simona Duque del municipio de Marinilla y de los grados terceros de las instituciones educativas Loma Linda y San José del municipio de Itagüí, no tienen muy clara la intención comunicativa y discursiva de las actividades de lectura y la producción de textos en la cotidianidad, podemos llegar a comprender porque en su mayoría responden a estas actividades académicas no con el fin de enriquecer su vocabulario y capacidad de expresión hablada y escrita sino como un acto mecánico y repetitivo; los estudiantes asocian el proceso de lectura al hastío y el aburrimiento. Esto se hace evidente en actitudes tan sencillas como la dificultad que presentan al salir frente a sus compañeros, para leer o para responder a preguntas de comprensión de lo leído porque temen cometer errores, el desinterés que manifiestan por construir sus propios escritos y compartirlos con otros compañeros o, participar, analizar, reflexionar frente a un texto; así como los bajos resultados en las pruebas externas (pruebas saber, Instruimos<sup>1</sup>) y el poco uso del diccionario para escribir con correcta ortografía y para comprender algunas palabras nuevas así como para interpretar situaciones problema.

---

<sup>1</sup> Las pruebas saber son aplicadas cada año por el MEN a los grados 3°, 5° y 9° para mirar el desempeño académico de los estudiantes. Instruimos es una empresa que está contratada por el municipio de Itagüí para elaborar unas pruebas que son aplicadas a todos los estudiantes de la Institución Educativa San José, desde el grado primero a once, con el fin de prepararlos para las pruebas externas: (las pruebas saber y las PISA).

De otro lado, la televisión y la internet se han convertido en distractores que convierten a los estudiantes en receptores pasivos de la información por lo que al llegar a trabajar en el aula de clase les es difícil participar, analizar, ser creativos o consultar en los textos para solucionar situaciones problema del entorno, limitando su curiosidad, capacidad de asombro e inquietud o interés por la investigación o la lectura por recreación lúdica. Los docentes por su parte, manifiestan que a los estudiantes les hace falta dedicar más tiempo a la lectura y la escritura, para ello se les ha solicitado a los padres un acompañamiento más eficaz como efectivo, más no se ha encontrado respuesta en la mayoría de ellos ya sea por sus múltiples ocupaciones o porque al igual que sus hijos, tienen las mismas falencias.

Y si nos preguntamos por sus causas o síntomas, sin duda alguna, vemos que uno de los problemas que más preocupa en la actualidad es la poca comprensión lectora de los estudiantes y con ella las dificultades para el desempeño en las áreas del aprendizaje. Las docentes del grado segundo de la Institución Educativa Técnico Industrial Simona Duque del municipio de Marinilla y de los grados terceros de las instituciones educativas Loma Linda y San José del municipio de Itagüí, no escapan a tal inquietud, ya que sus estudiantes presentan en común algunos síntomas que las llevan a inferir el poco interés por la lectura y la escritura, ellos son: Escasa interpretación, les cuesta retener, organizar y valorar lo leído, proceso básico para la asimilación y procesamiento de la información en el aprendizaje para su desarrollo cognitivo – lingüístico; por ello la baja capacidad de analizar, participar, obtener información de un texto, comprenderlo, argumentarlo, relacionarlo en consecuencia los estudiantes en su mayoría presentan dificultades para confiar en sí mismos y poseen un escaso vocabulario para su edad.

Las causas del bajo nivel de la comprensión lectora, puede ser el predominio de métodos de enseñanza, que ubican al estudiante como un receptor pasivo, sumiso impidiendo que puedan ser críticos, reflexivos, capaces de actuar con independencia, creatividad y responsabilidad en su vida cotidiana. Otras causas, pero no menos relevantes que las anteriores, es que algunos estudiantes tienen dificultades en captar el significado de los textos porque presentan deficiencias en la decodificación, escasez de conocimientos previos, dificultad en sus dispositivos básicos para el aprendizaje como atención, percepción, memoria o simplemente, carencia de estrategias lectoras.

Toda esta problemática afecta los procesos de enseñanza aprendizaje, ya que la competencia lectora y la comunicación lingüística hace referencia al uso del lenguaje como herramienta para la comunicación oral y escrita, de representación, interpretación y comprensión de la realidad, de construir y organizar el conocimiento y auto regular el pensamiento, las emociones y así mismo del otro, con el otro y para el otro.

Desde esta perspectiva, en la Educación Básica Primaria es de vital importancia la comprensión lectora por ser una herramienta esencial para desarrollar nuevos aprendizajes, mejorar el nivel académico y ser la base del aprendizaje permanente, ya que con un buen proceso de lecto-escritura, los estudiantes adquieren herramientas para la reflexión y el uso de la información para acercarse al conocimiento y poder aprender a lo largo de la vida, ello en relación a lo que señala las pruebas Pisa: “la capacidad de un individuo para comprender, emplear, reflexionar e interesarse en textos escritos con el fin de lograr metas propias, desarrollar sus conocimientos y su potencial personal, y participar en la sociedad” (2009.SP).

En esta línea, leer es parte fundamental de la formación académica porque ayuda a mejorar habilidades como el pensamiento crítico, el razonamiento complejo y la escritura, es por ello que el problema afecta los procesos de enseñanza – aprendizaje en la medida en que el bajo rendimiento académico que se evidencia no solo en todas las áreas del conocimientos sino en pruebas internas y externas, pobreza en la asimilación e interiorización de conceptos y en los casos menos deseados pero factibles, el abandono escolar.

De igual forma y no menos relevante, afecta también las relaciones cotidianas que se viven en el contexto ya que la lectura y la escritura pueden considerarse como instrumentos privilegiados que dan acceso a la información y al conocimiento; son prácticas que marcan la vida del estudiante; de ahí la importancia de interactuar con sus pares de forma divertida y satisfactoria, de manera que puedan disfrutar de sus logros, expresar sus emociones y aprender. Por esta razón, la lectura y la escritura son importantes para el éxito de los estudiantes en la escuela y más adelante en sus vidas; es por ello que cuando hay poco interés, las implicaciones en la vida social y cultural son continuas.

Se comprende que la escuela es el lugar donde el estudiante confronta por primera vez sus habilidades con lo socioculturalmente instituido y allí suelen aparecer las primeras rotulaciones como la discriminación que en muchas ocasiones aparece abiertamente o en forma de bromas, que no tienen nada de inocentes, y provocan dolor en quien es objeto de ellas. Algunas veces, los estudiantes con dificultades en la lecto-escritura son blanco de insultos, vejaciones, aislamiento y humillación, al punto de entrar en pánico y no querer volver a la institución solo por evitar seguir siendo sujeto de desprestigio y discriminación entre sus compañeros. Como consecuencia, estos



estudiantes tienen dificultad para relacionarse y establecer vínculos de amistad porque disminuye su autoestima y se desmotivan.

Si se tiene en cuenta que el problema puede persistir, es necesario establecer un escenario futuro ya que se incrementará la deserción escolar y con ello la problemática social de nuestro país. En tanto que el analfabetismo se verá reflejado en la falta de oportunidades en el campo laboral y no habrá personas competentes para desempeñar cargos públicos que son de suma importancia para atender las exigencias del mundo globalizado y contemporáneo.

Cualquier persona sin importar raza, color, estatus, sexo o condición económica, requiere el dominio del lenguaje oral y escrito para desenvolverse bien en cualquier contexto. No está demás citar aquella frase popular que dice “quien no sabe leer está ciego”. Esa ceguera intelectual es la que se quiere erradicar definitivamente de las aulas, hay quienes creen dominar a la perfección dichas habilidades porque decodifican y redactan textos ignorando que leer es comprender y cualquier escrito por simple que parezca requiere de cohesión y coherencia para que tenga sentido.

Es de resaltar, que los estudiantes de las tres instituciones educativas, por lo general, se expresan de manera espontánea cuando comparten con sus pares, pero muchas veces se les dificulta hablar en público, redactar una carta, confrontar a un compañero, leer y escribir correctamente, expresar de manera clara y concisa sus pensamientos; lo cual hace que baje su autoestima o rendimiento escolar, generando desmotivación por aprender y poner en práctica las habilidades de lectura y producción de textos.

Es por esto que se ve la necesidad de hacer una intervención de manera oportuna en estas escuelas, a través de diferentes herramientas como el juego, y el juego lúdico lingüístico en especial, con el propósito de solucionar el poco interés por la lectura y escritura que presentan los estudiantes.

Se pretende de esta manera plantear una propuesta lúdico lingüística para ampliar y darle mayor impulso a la enseñanza a través del trabajo con los estudiantes, dirigido a fortalecer las habilidades de lectura y producción de textos con intención comunicativa y discursiva, con herramientas como el juego y el juego lúdico para aprender jugando. En consecuencia, hoy más que nunca, los docentes deben ser capaces de ayudar a aprender, a pensar, sentir, actuar y favorecer el desarrollo de las competencias establecidas por el Ministerio de Educación Nacional y las que su entorno demanda.

De acuerdo a lo anterior, podríamos plantearnos el siguiente pregunta de investigación: **¿De qué manera los juegos lúdico lingüísticos fortalecen los procesos de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas del grado segundo de la institución educativa Técnico Industrial Simona Duque del municipio de Marinilla y terceros de las instituciones educativas Loma Linda y San José del municipio de Itagüí?**, para brindar respuesta a esta inquietud se pueden plantear los siguientes objetivos; el general se centra en: Diseñar una estrategia lúdico lingüística que fortalezcan los procesos de enseñanza aprendizaje de la lectura y la producción de textos. Y los específicos en: Implementar la estrategia lingüística a través del juego y el juego lúdico, como una forma de llevar a los estudiantes a adquirir aprendizajes significativos y evaluar la propuesta de intervención para analizar el impacto en los estudiantes y la comunidad educativa en general.

Para alcanzar estos objetivos es preciso reconocer que esta propuesta de intervención toma al juego como elemento enriquecedor de los procesos de aprendizaje por ello lo concibe como un

potencial para la creatividad, que permite el desarrollo integral de los niños, fomenta el trabajo colaborativo, es gratificante, motivador, despierta el interés, les supone retos, ayudándolos además a adquirir hábitos saludables y formar el carácter. Entonces podríamos parafrasear a Saracho (2004) quien expresa que la instrucción de la lecto-escritura en contextos naturales puede ser reemplazada por instrucciones basadas en el juego.

Para ello es necesario promover la lectura y escritura expresando constantemente la funcionalidad de ésta en la cultura, para aumentar la conciencia del manejo cotidiano del lenguaje escrito, para lo cual la escuela debe planear teniendo en cuenta no solo las competencias orientadas por el Ministerio de Educación Nacional, sino, desde el nivel conceptual o sea los saberes previos del estudiante y sus gustos, requerimientos, contexto, para llevar a cabo actividades de enseñanza lúdicas que le permitan a éstos aprender jugando y de esta forma promover el autodescubrimiento.

Parafraseando a Vigotsky (1896), el juego no es estático sino cambiante y jalona el desarrollo mental de los niños. En el juego los estudiantes centran su atención, memorizan y recuerdan de forma natural, consciente, divertida y sin dificultad alguna. Igualmente afirma que: “La imaginación nace en el juego y antes del juego no hay imaginación” Vigotsky (1896); “El juego es una experiencia creadora. Y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo. Una forma de vida”. (Citado por Ferro et al. 1996).

De esta forma, se puede afirmar que el juego forma parte esencial del desarrollo de los estudiantes pues amplía continuamente la llamada “Zona del desarrollo próximo”, como se explicará más adelante; sirve para explorar, interpretar y ensañar diferentes tipos de roles sociales. Por lo anterior, Se puede afirmar que el juego y las experiencias lúdicas son un instrumento de aprendizaje, de y para la vida. Se pueden utilizar no solamente para estimular la creatividad sino como una manera de transformar emociones negativas. Es un importante vehículo que tienen los

estudiantes para aprender y asimilar nuevos conceptos, habilidades y experiencias; por ello se puede decir, sin temor a equivocación, que es una herramienta primordial para la educación, lo que en definitiva ratifica la viabilidad de la propuesta.

Para comprender la relevancia de mejorar el poco interés por la lectura y escritura, a través de actividades lúdico recreativas dentro del entorno globalizado que caracteriza la realidad de hoy y establecer de este modo, las ventajas que concede la realización de esta propuesta, se puede ver desde tres perspectivas: Primero la social, que alude a la situación nacional, departamental y municipal; segundo la institucional, referida al entorno educativo intervenido que son los estudiantes del grado segundo de la Institución Técnico Industrial Simona Duque y grados terceros de las instituciones Loma Linda y San José; y tercero la profesional, correspondiente a los beneficios personales, que obtendrán las autoras de la propuesta, en su desempeño pedagógico, además de ello y como licenciadas en educación infantil, y postulantes a una especialización, las docentes consideran que la elaboración de esta propuesta investigativa, es un gran aporte para sus vidas, puesto que a través de la misma es posible reconocer los alcances, las limitaciones y los desafíos que hacen parte de la labor docente por medio del acercamiento a la teoría y la experimentación con los juegos lúdico lingüísticos en un entorno educativo real.

Con el apoyo teórico se afianzan los conocimientos pedagógicos e investigativos que orientan la labor profesional; contrastando paradigmas educativos, modelos de enseñanza y aprendizaje, ideas sobre lúdica, juego, lengua, competencias del lenguaje, entre muchos otros conceptos, que son reforzados, otros ampliados y otros totalmente nuevos.

De otro lado, en el aula de clase, las docentes pueden aplicar toda clase de estrategias, se observan las contradicciones, las posibilidades de acción, se vivencia el contacto con los estudiantes y se analizan tanto las limitaciones como los logros alcanzados al aplicar la propuesta educativa planeada y de esta forma pueden sistematizar experiencias significativas, generando así los retos y las retribuciones que representa el ser docente.

En definitiva, esta propuesta se realizara con la convicción de que a través de la misma sus autoras se convierten no sólo en unas excelentes especialistas en la pedagogía de la lúdica, sino en unas mejores docentes, conscientes de su papel protagónico en la transformación de las nuevas generaciones.

## Capítulo 2

### **Leo, escribo y me expreso libremente a través de los juegos lingüísticos**

Son muchas las disciplinas que hablan del juego tanto lúdico como lingüístico, todas ellas convergen en afirmar que es una actividad inherente al ser humano y que está presente a lo largo de toda su vida. Es por ello que lo abordaremos desde una perspectiva antropológica, psicológica, social y cultural, de tal manera que muestre una visión amplia que permita interpretar la realidad de cada contexto en el que se desee implementar esta propuesta.

Mirando el juego desde una perspectiva antropológica, no se puede abordar su trayectoria sin antes hacer referencia por su importancia como aporte al lingüista e historiador holandés Johan Huizinga (1872) quien investigó y reconstruyó las pautas culturales del pasado gracias a su experiencia de vivir y ser víctima de la segunda guerra mundial. En su obra *Homo Ludens* (1938) que traduce el hombre que juega, explica la teoría del juego y su repercusión en la cultura y la sociedad; habla de su importancia en los seres humanos, asegura que es un acto natural porque hace parte de su esencia, o sea que el juego es consustancial tanto en cada especie como en su cultura y sociedad. Concibe el juego y la lúdica como una función tan vital como lo son la reflexión (*Homo sapiens*) e importante como lo laboral (*Homo faber*), asegurando además que las grandes ocupaciones de la convivencia en los seres humanos están mediadas por el juego y la lúdica, a tal punto de afirmar que: “El alejamiento del juego puede llegar a quebrantar o distorsionar la propia cultura” (Huizinga-b 1938 p.337).

Con la certeza de que el juego hace parte de la cultura de toda sociedad, que los niños de todas las épocas han jugado y estos juegos se diferencian de acuerdo al contexto social y cultural que les ha tocado vivir, haremos un corto recorrido por las diferentes culturas, civilizaciones y épocas para traer a colación la trayectoria de lo que se ha encontrado sobre los juegos y juguetes; posteriormente, abordaremos la evolución del lenguaje humano y esta vez desde la mirada de Juan de Dios Luque Duran (1948), lingüista, investigador de la universidad de Granada, director de la revista científica *Language Design* y profesor catedrático.

Iniciando este recorrido encontramos que en la Antigua Grecia, en sus principales ciudades como lo eran Corinto, Delfos o Argólida, se realizaban juegos, cantos, discursos y poemas en honor a los dioses, en estas actividades sólo podían competir y asistir hombres siempre y cuando hablaran griego; algunos de sus juegos se llamaban *padeia* o *agón*, en los primeros se practicaban juegos espontáneos y en los segundos tenían carácter competitivo.

Desde épocas remotas existieron los juegos de mesa como en la civilización mesopotámica, lo evidencian las excavaciones encontradas por el arqueólogo británico Leonard Wooley (1880) en un cementerio de sumeria cuando halló mesas hermosas construidas en madera, dados y pequeñas piedras esculpidas como animales.

En la civilización egipcia, al contrario que en la Antigua Grecia, tanto niños como adultos de ambos géneros podían jugar y al parecer los niños eran tenidos muy presente en todas sus actividades. El juego en el antiguo Egipto ocupaba una gran parte del ocio de los niños, jóvenes y adultos, los testimonios se encuentran en la decoración de sus tumbas, en las vasijas y murales. El

más popular de sus juegos era el sanet que significa tránsito y consistía en mover unas piezas en un tablero.

En la civilización cretense se dedicaron a darle culto al cuerpo y su cuidado, ellos practicaban juegos taurinos y las mujeres practicaban la danza como ritual religioso y ceremonial, los testimonios se encuentran en una pintura de Knosos (1878) en ella se aprecia una danza realizada por mujeres en un campo de olivos que bailan en la presencia de espectadores; otra de estas muestras se encuentra en una sortija de oro donde se ven cuatro mujeres que danzan con sus brazos extendidos y faldas largas. Esta joya reposa en el museo de Heraclión situado en la ciudad de su mismo nombre y capital de Creta en Grecia.

Pasando ahora a lo lúdico como material tenemos que los primeros juguetes para niños se descubrieron en Irán 3.000 a.C, eran unos cascabeles hechos con vejigas de cerdo y rellenos de piedras. Más adelante, en la Antigua China, Egipto y Grecia se inventaron las marionetas, llamadas neurospasta que significa objetos puestos en movimientos por hilos y que fueron construidos en madera.

En Grecia los niños recibían su primer regalo a los cinco días de nacidos y durante su primera infancia sus cuidadores los entretenían no solo con juguetes sino con cuentos y canciones. De Grecia y Roma se conocen las pelotas de cuero, muñecas y canicas; en el imperio romano, los niños se divertían con muñecas de marfil y tabas que eran una especie de rayuelas.

En el renacimiento llegaron las muñecas de madera, los juegos de mesa y juguetes como las armas de imitación, esta fuente histórica se puede ver en las pinturas del artista flamenco Pieter Bruegel (1569) quien en sus obras retrata la vida de niños y jóvenes en esta época.



Para los siglos XVI y XVII surge el pensamiento pedagógico moderno en el que muchos pedagogos dieron su aporte al juego, uno de ellos es Amós Comenius (1592) quien hizo énfasis en la importancia del juego al aire libre.

Ya para el siglo XVIII Jean Jacques Rousseau (1712) manifiesta la importancia del juego en el aprendizaje cuando dice que al mover todas las partes del cuerpo y agudizar los sentidos, se está aprendiendo.

En el siglo XIX con la revolución industrial, viene un revuelo de los juguetes y artefactos tecnológicos para la diversión que son realizados cada vez más parecido a los reales y con ellos las primeras teorías y teóricos sobre el juego de quienes hablaremos más adelante cuando se aborde la perspectiva psicológica, social y cultural.

Continuando con la línea evolutiva y antropológica, llegó Froebel (1782), discípulo de Rousseau precursor del preescolar, fomentó también el juego, cantos y ejercicios de los niños al aire libre para desarrollar sus conocimientos y entrar en relación con su entorno social. Creó una gran variedad de materiales para armar y desarmar, bloques lógicos así como material lingüístico como poemas y adivinanzas.

Vinieron después los centros de interés con Decroly (1871) quien aseguraba que las clases deben estar mediadas por el juego ya que la escuela es un lugar activo de trabajo solidario. Montessori (1870) por su parte habló de la importancia del material lúdico recreativo para facilitar el aprendizaje. Freinet (1896) da importancia al aprendizaje significativo y cerrando esta mirada antropológica del juego y abrir la del lenguaje, encontramos a Vigotsky (1896), para él el juego

nace de la necesidad y el deseo de saber, conocer y dominar los objetos para así avanzar en su desarrollo como ser bio-psico-social y cultural.

Ahora veamos el origen del lenguaje y es que en nuestros días se puede hablar de tal situación gracias a los exitosos estudios que han presentado importantes disciplinas que van desde los estudios antropológicos, pasando por la genética y llegando a la psicolingüística y que ha permitido identificar las características esenciales que se deben tener en cuenta cuando se está reconstruyendo el origen del lenguaje oral y escrito.

En la actualidad no existe ningún registro fósil o histórico sobre el origen del lenguaje, lo único verídico es que éste es el vehículo de comunicación gesticular y vocal que le permite a los seres humanos por excelencia nombrar los objetos así como los pensamientos con palabras y expresar sus sentimientos y emociones. Aun así, existen dos posturas que pueden explicarlo, una de ellas es la teoría del origen divino, la Biblia es el libro más representativo de todos los tiempos, que cuenta historias memorables de los primeros hombres y de cómo Adán fue el primero en ponerles nombre a los animales de la naturaleza, nunca se sabrá qué lo inspiró a hacerlo, de ahí que el signo lingüístico es arbitrario. Encontramos también que Dios habla con el primer hombre (Génesis 2:15-17) o que todos los hombres de la tierra hablaban la misma lengua (Génesis 11:1).

La otra teoría es la evolucionista que afirma que el origen del lenguaje se dio cuando los primeros hombres imitaron los sonidos de su entorno ya fuera animales o naturaleza y fue así como empezó a hablar. Esta teoría fue sustentada en el siglo XVIII por Wilhelm Leibniz (1646), filósofo, matemático y físico quien por su gran conocimiento sobre filosofía del lenguaje le permitió especular al respecto y sus logros se resumen en que rechaza la idea de la evolución del lenguaje

como un proceso que va de lo individual a lo grupal, esto es, nunca de los individuos a las especies, a esto le llama lo universal en el lenguaje; igualmente sostiene la existencia social de las especies lingüísticas. Corrobora su postura Condillac (1715) cuando asegura que el proceso de la creación del lenguaje es en sociedad y va desde la mímica hasta llegar al gesto afectivo, el grito, pasando por el canto para llegar a la palabra. Según Luque Durán (1948) en recientes investigaciones que se realizaron con niños criados en aislamiento, éstos desarrollaron de manera innata la capacidad de crear gramáticas, de allí que se pueda afirmar que la adquisición de éste posee una base genética.

Como se dijo anteriormente, la capacidad comunicativa del hombre está basada en una necesidad de expresar sus ideas, pensamientos y emociones. Desde que nace busca la manera de comunicarse y para ello emplea múltiples formas de dar a conocer lo que desea expresar en determinado momento y sin lugar a dudas la forma más efectiva es a través del lenguaje, y es esto lo que lo hace único en su especie.

Se ha pensado que el lenguaje ha evolucionado lentamente con el pasar del tiempo; sin embargo al parecer esto no es así, ya que:

Las lenguas no evolucionaron al parecer paulatina y gradualmente sino que en un momento dado de la historia, quizá hace doscientos o sólo cien mil años, se produjo una emergencia, apareció una especie con un cerebro de una capacidad lingüística superior.(Luque Durán, 2002, p.114).

Esto es sin duda un hallazgo sin precedentes.

Es muy difícil determinar aún la manera en que ha evolucionado la gramática de los lenguajes naturales, ya que en algunos casos podría haber influido la genética y en otros el

desarrollo histórico- evolutivo; de cualquier modo hablando genéticamente existe una similitud entre las familias lingüísticas del planeta, lo cual no puede ser una mera coincidencia.

No obstante hubo una época en que el origen del lenguaje fue considerado como un tema no lingüístico y tuvo que pasar varias décadas para que algunos lingüistas volvieran a retomarlo como algo útil e importante.

Chomsky (1928) citado por Luque Durán (2005) piensa que “la capacidad lingüística era propia y exclusiva de la especie humana y restringida a un periodo de su desarrollo individual de la misma manera que los animales adquieren capacidades específicas de su especie”. (p.117)

Desde principios del siglo XX hay claridad en cuanto a que no existen lenguas atrasadas o prehistóricas; cualquier lengua por primitiva que sea tiene un grado de complejidad que la hace única. En otras palabras Luque Durán (2005) dice que “las lenguas primitivas no son ya un eslabón perdido que conecte los proto-humanos sin lenguaje o con un lenguaje rudimentario con las sociedades con lenguajes desarrollados.” (p.119)

Ya se ha hablado de la evolución del juego, los juguetes y el lenguaje, ahora abordaremos la evolución de la escritura como absoluta invención humana que le ha permitido progresar cultural y tecnológicamente, así como tener un legado histórico.

Los sistemas de escritura se originaron hace unos cinco mil años, inicialmente se dieron como dibujos que, expresaban sus historias, sentimientos, emociones o el diario vivir y posteriormente se dieron las formas logo gráficas. Los primeros hallazgos se remontan al paleolítico con ideogramas pintados en las cavernas de Altamira, la escritura cuneiforme

encontrada en las tablillas en la Antigua Mesopotamia, los jeroglíficos, los sellos grabados con ideogramas en Harapa el Valle del Indo y los glifos mayas pintados sobre piedras entre otros.

Con la posteridad, la escritura se difundió al parecer a partir del año 3.100 a.C. desde Mesopotamia a las demás culturas, pero como no se conocen pruebas sólidas al respecto, los eruditos han optado por pensar que la escritura surgió en las principales civilizaciones; de lo que si se tiene evidencia es el alfabeto fenicio al que los griegos le añadieron las vocales.

Evidentemente, la escritura ha transformado la conciencia humana y le ha permitido expresar, opinar, debatir, buscar conocimiento, construir otros nuevos. Bien dice un refrán popular:” las palabras vuelan y los escritos permanecen”

La comunicación oral puede llegar a ser efímera y para que esta sea duradera en el tiempo y espacio, la escritura es el medio eficaz, aunque cabe aclarar que el lenguaje escrito no es la única manera que existe de representar el lenguaje oral, es simplemente una alternativa que por su carácter de invención social, le ha permitido al hombre otros modos de comunicación.

Cassany (1961) dice que el lenguaje escrito y el lenguaje oral son dos códigos distintos, cada uno posee su autonomía aunque estén en la misma línea. Confirma esta postura Vigotsky (1896) quien dice que el proceso de adquisición, comprensión como maduración en los niños para realizar textos escritos no se da de la misma forma, ni es igual, ni uniforme y que tampoco el lenguaje oral y el escrito sean equivalentes; habla más bien de un paralelismo entre el uno y el otro, es por ello que se habla de los cuatro procesos psicolingüísticos como lo son hablar y

escribir, escuchar y leer. Él menciona: “El lenguaje escrito requiere trabajo consciente, puesto que su relación con el lenguaje interiorizado es distinta de la del lenguaje oral” (Vigotsky, 1934 p.137)

De igual manera señala que la escritura es mediadora en el desarrollo psíquico de las personas ya que involucra dos objetos diferentes que son por una parte las ideas o pensamientos que quiere expresar el individuo y la otra, es el lenguaje escrito con sus reglas que le permiten organizar sus pensamientos que implican a su vez el desarrollo de las funciones superiores como lo son la atención, percepción, memoria, motivación, para así llegar a la comunicación, tal cual sería la meta a alcanzar al aplicar la propuesta acá planteada.

En el libro *Pensamiento y Lenguaje*, Vigotsky señala que existe una gran relación entre el lenguaje oral y los pensamientos, que están totalmente ligados el uno del otro y que aunque tengan raíces genéticas diferentes, durante el proceso de desarrollo evolutivo de las personas ellos se interrelacionan, es así como afirma que: "El pensamiento verbal no es una forma innata, natural de la conducta, pero está determinado por un proceso histórico-cultural y tiene propiedades específicas y leyes que no pueden hallarse en las formas naturales del pensamiento y la palabra" (1934 Cap. IV).

Según Luria (1902), quien apoya los postulados de Vigotsky (1896) dice:

El lenguaje escrito es el instrumento esencial para los procesos de pensamiento incluyendo, por una parte operaciones conscientes con categorías verbales, (...) permitiendo por otra parte volver a lo ya escrito, garantiza el control consciente sobre las operaciones que se realizan. Todo esto hace del lenguaje escrito un poderoso instrumento para precisar y elaborar el proceso de pensamiento (p.189).

Prosiguiendo con el tema, abordaremos la psicología del juego desde Vigotsky (1896) y el juego lingüístico desde Luque Duran(1.948), una dupla que abarca el legado histórico con la investigación actual.

Partamos pues de una frase célebre de cada uno de ellos y que evidencia la similitud en sus pensamientos:

“El lenguaje es el factor decisivo en el aprendizaje y en el desarrollo humano en general”.  
Vigotsky (1896)

“El lenguaje es el medio más poderoso del que disponen los humanos para conocer e interactuar con su entorno”. Juan de Dios Luque Durán (1948).

Cuando un niño juega elabora su propio constructo y su propia realidad social y cultural; sin duda el juego es un elemento fundamental del desarrollo cognitivo, emocional y social así como de su interacción con el entorno.

La teoría de Vigotsky (1896) es en la actualidad una de las más relevantes en cuanto a la importancia que le da al desarrollo humano. Aborda la psicología del juego diciendo que los niños al jugar desarrollan sus capacidades mentales superiores como en líneas atrás, procesos mediante los cuales adquiere información, la almacena y luego recupera ya sea por el recuerdo, la realización de otro juego o actividad, todo ello le permiten construir significados abstractos, se ajusta a las reglas sociales con la representación de roles, imagina desde las ideas, no desde los objetos, para luego regular sus emociones.

En un momento inicial lo realiza desde la inmadurez ya que no está presente en la conciencia del niño; viene luego el proceso de la internalización cuando va creciendo y se independiza de los juguetes; posteriormente, refiere Vigotsky (1896) llega el momento de la autorregulación y es cuando se interiorizan las reglas sociales, regula sus impulsos y se controla por el simple hecho de querer seguir disfrutando del goce que genera el juego.

Vygotsky (1896) analiza el desarrollo evolutivo del juego en la edad infantil destacando dos fases significativas:

La primera: de 2 a 3 años, juegan con los objetos que encuentran en el entorno. Esta fase, tiene dos niveles de desarrollo:

1º) Aprenden a distinguir la verdadera función de los objetos según se los han enseñado el entorno familiar y social cultural.

2º) Aprenden a cambiar simbólicamente las funciones de dichos objetos, dándole la misma importancia a los objetos que son similares o cumplen aparentemente la misma función, dando paso al pensamiento de los objetos concretos.

La segunda: de 3 a 6 años, "*juego dramático*" es aquí donde el niño despierta su interés por conocer mejor el mundo de los adultos, de esta forma van superando su egocentrismo y se genera el juego imitativo de roles; esto le permite averiguar el tipo de vivencias que le brindan las personas que están a su alrededor.

De esta manera, Vigotsky (1.896) nos demuestra que a medida que el niño crece, los juegos lúdicos que tienen que ver con el drama, la representación teatral y musical, podrán llegar



a ser un excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas.

Durante los dos primeros años de vida la actividad lúdica es netamente egocéntrica, y si juega con otros niños es por simple curiosidad. Aparece la rivalidad por conservar el amor de algún adulto en especial. A partir de los 2 años se le observa más abierto a las relaciones sociales, este es el momento para que los maestros comiencen con el proceso de la socialización de acuerdo a sus gustos y preferencias. Sin embargo en esta etapa aún predomina el egocentrismo, lo cual a la hora de jugar se le dificulta compartir en armonía con sus pares. Hasta los 3 años a los niños les gusta estar juntos en grupo de 2 ó 3, pero todavía se les dificulta la colaboración. Juegan y todo lo hacen juntos pero guardando las distancias.

Entre los 4 y 5 años, se amplían los grupos de juego, las interacciones se hacen cada vez más numerosas; esta etapa es llamada “juego asociativo”, dado que los intereses de los demás compañeros comienzan a tenerse en cuenta; son capaces de desempeñarse bien en las actividades para lo que son talentosos, pero no establecen unas normas de grupo. Se pasa del juego simbólico al colectivo.

Durante los 6 y 7 años es cuando se da inicio a las verdaderas interacciones sociales, el niño empezará a relacionarse bien con sus iguales. En sus juegos espontáneos las reglas y normas de grupo se hacen visibles, además el punto de vista del otro es tenido en cuenta y sus juegos serán compartidos.

El tiempo pasa y lo hace muy rápido. Sin darnos cuenta los niños empiezan a vivir la pre adolescencia. Etapa en la que buscan su propia identidad, buscan hacer amigos que tengan gustos

similares y con estos cambios también cambia su relación con los juguetes. Prefieren la soledad, se encierran en su habitación, hablan poco, optan por los juegos y juguetes deportivos, de estrategia, y de competencia. Finalmente Vigotsky (1896) citado por María José Rodríguez Jácome establece que.

El juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios, destacando así que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. (p.20)

Todo lo anterior, le permite al niño ampliar la zona de desarrollo próximo y que en palabras de Vigotsky es:

La distancia entre el nivel real de desarrollo determinado por la capacidad de resolver un problema de forma independiente y el nivel de desarrollo potencial determinado por la capacidad de resolver un problema bajo la orientación de un adulto o en colaboración con otros niños más capaces. (1987, p. 211).

Es esa zona que puede existir; es un espacio o brecha que se forma entre lo que el niño puede comprender cuando lo descubre en el juego y lo que puede construir por su propia cuenta y con la ayuda de los adultos. Para Vigotsky (1896), los padres, cuidadores, adultos o maestros, son los responsables de la mediación en el aprendizaje, esto quiere decir, que el niño requiere interactuar socialmente.

La escuela y los docentes poseen todas las facultades para transformar la sociedad actual. Ella es el escenario por excelencia donde converge el mundo plural y multicultural para entretrejer el conocimiento. Allí se encuentran un sinnúmero de niños y jóvenes cargados de muchas emociones y experiencias adquiridas en el mundo de la vida que esperan ser comprendidos,

amados, respetados y tratados como verdaderas personas que pueden llegar a ser útiles para la sociedad.

Es por esto que el maestro cumple un papel fundamental. Ya no se habla de aquel que se limita a transmitir conocimientos y poco le importa lo que piensa y siente sus estudiantes, pues a la larga es él quien todo lo sabe y su palabra no debe ser cuestionada; sin darse cuenta de que a la larga ha perdido credibilidad. Hoy en día el verdadero maestro es aquel que logra despertar en sus estudiantes la curiosidad, el interés, la duda, el amor propio y el deseo por aprender. Es evidente que cuando un estudiante es valorado y respetado por su educador se siente seguro de sí mismo, brinda seguridad a quienes lo rodean y se dispone para el aprendizaje significativo.

Una realidad latente en la escuela que se debe erradicar es la falta de interés de los estudiantes por la lectura y la escritura; y esto se debe en gran medida a que no han sido motivados desde pequeños para conocer y explorar el maravilloso mundo del lenguaje; ya que han sido sometidos a leer libros y cuentos que no son de su total agrado y a escribir de manera mecánica la mayor parte del tiempo. En verdad son pocos los espacios que tienen para disfrutar, enamorarse, gozar y soñar despiertos tras las líneas de una historia fantástica que los conducirá a un mundo lleno de aventuras sin límites.

Lo que quiere decir que, el juego lingüístico es una herramienta fundamental en el proceso lecto escritural de los estudiantes y máxime cuando se trata de niños que apenas están comenzando a explorarlo. Según Luque (2005). “Los juegos de lenguaje de una lengua no constituyen un repertorio cerrado sino un juego interminable. Los hablantes parten de un cúmulo de juegos conocidos que les abren paso a un extenso universo de juegos posibles” (p.104). Lo que constituye

una manera diferente de interactuar con las palabras, los sonidos y las letras; este es pues, un modo de hacer que los estudiantes se interesen por conocer las grandes riquezas que posee el idioma y que experimenten nuevas formas de dar a conocer sus ideas y pensamientos.

Puede llamarse “chiste” o juego lingüístico a toda manipulación perspicaz de los elementos que constituyen una lengua para causar risa o sorpresa entre los hablantes. Uno de los tipos de juego más frecuente es el de utilizar palabras o frases homófonas, homónimas, o polisémicas y de esta forma crear un equívoco.

Si partimos del hecho innegable de que la comunicación verbal o escrita varía de acuerdo a la cultura, la edad, el contexto y hasta la madurez intelectual, se podría decir que todo acto comunicativo no siempre es asertivo, es necesario conocer ciertos factores que influyen en la intención discursiva del hablante. De ahí que surjan los “disparates lingüísticos” o mejor llamados juegos lingüísticos.

Luque (1948) continúa diciéndonos que en el género lírico se encuentra una bella representación de cómo las palabras o frases se pueden transformar de muchas maneras para darle musicalidad, gracia, encanto rima, entonación... sencillamente es una muestra de lo maravilloso que es nuestro lenguaje, representado en: la poesía, el poema, la trova, el trabalenguas, la retahíla, la ronda, la canción y los chistes que transmiten sensaciones placenteras al momento de escucharlos.

Cualquier docente puede hacer uso de estos excelentes recursos para dinamizar las clases y especialmente crear conciencia en sus estudiantes de que el lenguaje no es un ente muerto, por el contrario, es un hermoso recurso abierto a innumerables posibilidades de transformación, solo

basta con poner a volar la imaginación y recrear lo que ya está escrito para darle una nueva forma de interpretación y porque no diversión entre quienes juegan a reinventarlo.

Los niños son bastante recursivos a la hora de jugar con las palabras, pero para motivarlos es necesario adecuar el aula con los materiales necesarios y lo más importante que vean que su docente es quien da el primer paso hacia la construcción de nuevos espacios de aprendizaje. Recordemos que para comprender por qué ocurren los errores lingüísticos es necesario conocer la forma en que se comunica el ser humano; es decir, qué elementos o códigos intervienen en el acto comunicativo.

Esto quiere decir que:

Entre los fenómenos que es necesario estudiar están por tanto las características especiales del código lingüístico, la informatividad del mensaje, la asimetría entre los conocimientos del emisor y receptor, los ruidos o interferencias que se producen en la comunicación, la diferencia de conocimientos concretos o enciclopédicos entre los interlocutores, la disparidad entre el lenguaje infantil y el lenguaje adulto, o el lenguaje común y las jergas especializadas, etc. Estos y otros factores producen errores que eventualmente posibilitan o motivan una explotación lúdica intencionada. (Luque Durán, 2005, Pág. 95)

En definitiva, todo juego con el lenguaje que tenga intención de generar la risa, el goce y el disfrute así como el acercamiento lúdico de maestros y estudiantes en su proceso de enseñanza aprendizaje es lo que se denomina juego lingüístico.

No cabe duda de que los juegos lingüísticos le permitirán a los estudiantes ampliar su zona de desarrollo próximo, disfrutar de forma lúdica y alegre y de esta manera fortalecer sus

dispositivos básicos de aprendizaje y así expresar con claridad sus ideas como pensamientos, perpetuar su cultura y sobre todo incrementar el deseo por la lectura y la producción de textos.

Continuando con este abordaje conceptual, es necesario mencionar algunos antecedentes investigativos con relación al tema central del trabajo que han sido abordados por gran cantidad de especialistas como lo demuestra la profusa bibliografía plasmada en investigaciones, artículos de revista o textos de consulta.

Es así como se puede evidenciar en la investigación realizada por los Licenciados Isacc Rodríguez Hernández, María Fernanda Argote Caicedo y Candelaria Mondol González (Universidad de Pamplona 2.008) para obtener el título de especialistas en pedagogía de la lengua y la literatura. Ellos señalan que uno de los factores identificados como determinantes en el bajo rendimiento académico es el poco valor e interés mostrado por los estudiantes de la Institución Santa María en la comprensión lectora y producción textual lo cual ha conllevado a dificultades mayores no sólo en el área de lengua castellana sino en las diferentes materias que hacen parte del currículo de la institución. Fue por ello que consideraron la pertinencia de poner en marcha la propuesta titulada “La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar la comprensión lectora y producción textual” por la no vigencia en ese entonces de proyectos significativos como alternativas de solución a las dificultades mencionadas y encontraron así una manera de, integrar los procesos de una manera didáctica que redundaron en significados facilitadores del mejoramiento en los aprendizajes proyectados en la cotidianidad del estudiante y del grupo social al que pertenecen.

La Revista Electrónica Internacional, en su apartado Glosas Didácticas N° 17 (2.008) y en su artículo titulado “El juego en la enseñanza de ELE” escrito por María José Labrador Piquer y

Pascuala Morote Magán de la Universidad Politécnica de Valencia, plantea la aproximación al juego en la enseñanza de la lengua, como recurso didáctico puesto que pone en marcha los principios de actividad, goce al disfrutar con el doble sentido de las palabras; creatividad que se pone a prueba en el ingenio de las adivinanzas y trabalenguas y personalización, con el ánimo de reflexionar sobre la aplicación de las actividades lúdicas que sirvan de pauta para trabajar el juego en las aulas y con ellos alcanzar aprendizajes significativos como motivadores.

De otro lado, María Elena López Acosta (2009) De la Universidad Tecnológica de Pereira en su investigación “Comunicación educativa una propuesta lúdica en la institución educativa Agustín Nieto Caballero” señala que con el proyecto Ondas por medio de la lúdica se disminuyeron los niveles de analfabetismo, estimulando la creación de semilleros de investigación que propician el acercamiento a la tecnología, para contribuir a una mejor comunicación. Igualmente encontró en su investigación otros antecedentes que fueron de vital importancia para realizar el propio, ellos fueron: En muchas instituciones educativas de la ciudad de Pereira se vienen desarrollando el proyectos sobre Investigación Infantil y Juvenil, Ondas como Estrategia Pedagógica hace aportes valiosos que consiste en implementar una metodología pedagógica por medio de la creación de ludotecas, apoyada por Colciencias para despertar el espíritu investigativo y científico en los estudiantes de básica; otra institución que trabaja la lúdica especialmente con niños pequeños y de pocos ingresos es Kumon, institución que se dedica a reforzar conocimientos a través del juego.

Minerva Torres, Carmen El juego: una estrategia importante Educere, vol. 6, núm. 19, 2002, de la Universidad de los Andes Mérida – Venezuela, manifiesta que el juego es considerado una de las actividades más agradables conocidas hasta el momento ya que abarca las necesidades,

los intereses y las expectativas de los niños tanto como esparcimiento o conocimiento. Tuvo sus orígenes en Grecia. Desde entonces se ha tomado como una de las formas de aprendizaje más adaptada a la edad y como señalan estos antecedentes se juega desde tiempos remotos, no obstante, el juego en el aula tiene una connotación de trabajo al cual se le aplica una buena dosis de esfuerzo, tiempo, concentración y expectativa, entre otros.

Finalmente se menciona a Rodari Gianni (2004) con su artículo publicado en la revista *Perspectiva Escolar* N° 43 y reproducido en *Imaginaria* con autorización de la Asociación de Mestres Rosa Sensat (Barcelona, España) resalta que “La imaginación en la literatura infantil” muestra que hay dos clases de niños: los que leen por obligación y los que leen para ellos mismos, en estos últimos está el juego de por medio y con él la aventura, el goce y el aprendizaje, porque el niño que juega se encarama al estante del adulto y le roba las obras maestras de la imaginación, a las que en cierta manera consigue adecuar a sus propias exigencias y de acuerdo a su imaginación como ser, un Robinson Crusoe, Pulóver, Orlando el Furioso, un Quijote o cualquier otro pitara, héroe o heroína, príncipe o princesa. Es la fase en la que se instituyen las funciones simbólicas del lenguaje y del juego para convertirse en componentes de la personalidad.

Como se puede ver, son amplios los elementos conceptuales que fundamentan y que soportan el trabajo investigativo, se espera que con el desarrollo de la propuesta se encuentren otros conceptos y se pueda continuar reflexionando en torno al tema central que aborda la problemática planteada.



### **Capítulo 3**

#### **Diseño Metodológico**

Para abordar la presente investigación y poder plantear una propuesta de juego lingüístico que permita motivar a la lectura y producción de textos, hemos elegido el tipo de investigación la cualitativa con dos enfoques uno descriptivo y otro de investigación acción; igualmente hemos definido que el proyecto alimenta la línea de investigación Pedagogía, Didácticas e Infancias, línea institucional de la Fundación Universitaria los Libertadores, y la línea Pedagogía, medios y mediaciones, línea de la Facultad de Educación de la misma institución, de esta forma matriculamos el proyecto en el eje de didácticas y el sub eje: propuestas encaminadas a fortalecer competencias básicas de los estudiantes como lectura y escritura, métodos de estudio, etc.

En este orden de ideas, para el planteamiento de esta propuesta de intervención, se ha optado por un tipo de investigación cualitativa con un enfoque descriptivo que se da como exposición narrativa en la que se presentan cada uno de los detalles y procesos llevados a cabo en un lenguaje fresco y natural.

Intentando definirla, la investigación cualitativa es aquella que no requiere una medición numérica; va de lo particular a lo general y en el proceso, el investigador va obteniendo las perspectivas, prioridades, necesidades, puntos de vista, intereses, interacciones así como las vivencias o experiencias de los agentes involucrados.

De igual forma es cualitativa en cuanto a que los datos se han recolectado de la observación que han realizado las investigadoras en cada una de las instituciones educativas en las que laboran, el material documental que revisaron y que permite el entendimiento de lo que sucede para ser interpretado en su cotidianidad, de forma detallada a través de la descripción ya que “en las

investigaciones cualitativas, la reflexión es el puente que vincula al investigador y a los participantes” (Mertens, 2.005)

Ahora la investigación acción es concebida como aquella que permite resolver los problemas de la vida cotidiana y mejorar las prácticas pedagógicas. Cuyo objetivo principal es brindar información que oriente la toma de decisiones para programas o procesos y así poder realizar reformas estructurales. Sandín (2003, p.161) afirma que la investigación – acción pretende, “propiciar el cambio social, transformar la realidad y que las personas tomen conciencia de su papel en ese proceso de transformación”. En esta medida, es caminar de forma simultánea hacia el cambio social y el conocimiento conjugando teoría y práctica.

En esta misma línea, Stringer (1999) dice que la investigación - acción es democrática porque permite que todos los miembros de una comunidad participen, es equitativa porque todas las contribuciones de las personas son tenidas en cuenta, y que finalmente es liberadora porque combate la injusticia social y por ende mejora las condiciones de vida.

Ahora bien, retomamos el enfoque descriptivo, en cuanto que estudia todas aquellas situaciones que ocurren en condiciones naturales más no experimentales y que apunta a compilar una serie de conocimientos, explicaciones, argumentaciones o visiones sobre el objeto de estudio mostrados en palabras, ratifican que en definitiva, la investigación - acción cualitativa y descriptiva, acerca a los sujetos a las realidades de las que son parte, invitándolos a reflexionar sobre los acontecimientos que pasan alrededor con el ánimo de ser parte de las posibles soluciones.

Por otro lado, el proyecto de investigación se matricula en la Línea Institucional de investigación Pedagogía, didácticas e Infancias y por tanto el grupo Pedagogicas que está

reconocido y escalafonado por el Departamento Administrativo de Ciencias, Tecnología e Innovación COLCIENCIAS, ente encargado de dirigir, orientar y promover las políticas en el campo de la investigación. El énfasis de este grupo de investigación es la pedagogía como principal problema de reflexión puesto que es una disciplina que se ocupa del estudio, de la metodología y las técnicas que se aplican en la enseñanza, la formación y la educación junto a su complemento la didáctica, que estudia esas técnicas y métodos de enseñanza y aprendizaje que permite aplicar en la realidad todas las teorías pedagógicas en su objeto de estudio que son los niños, educandos o en este caso y para la línea de investigación se denominan infancias, vistos éstos como seres que construyen su proyecto de vida en un mundo globalizado y mediado por las TIC.

A su vez está articulada a la Línea de la Facultad de Ciencias de la Educación denominada que es Pedagogías, Medios y Mediaciones la cual fomenta y apoya la investigación a través de semilleros o grupos de investigación en cuanto a pedagogías y en TIC, vistas como otras formas de acceder a la información, ya sea de forma presencial, a distancia o virtual para lograr una articulación entre comunidad e investigación a través del auto aprendizaje para producir el conocimiento y de esta forma establecer otras relaciones de enseñanza aprendizaje para generar espacios de investigación y reflexión que estén en concordancia con la sociedad del conocimiento en las que se evidencian el trabajo colaborativo, reconocimiento al esfuerzo, logro y retos, así como el empleo de los medios tecnológicos, como componentes integrantes de los procesos comunicativos y que se convierten en pedagógicos cuando los utilizamos con fines educativos.

Ahora bien, el eje que va a sustentar la propuesta de investigación y que va a servir de apoyo para dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje en las tres instituciones antes mencionadas es la *didáctica*.

La didáctica es una ciencia que está en constante construcción y cambio. Esta es requerida con frecuencia no solo en los ambientes destinados para reflexionar la educación sino como una necesidad de cualquier profesión cuando en un momento determinado tiene que ver con la docencia. Desafortunadamente en muchos casos está ausente de las aulas de clase, aun cuando éstas se hacen llamar espacios didácticos. En esta línea, la implementación de la didáctica es fundamental para que la enseñanza sea más eficiente, se ajuste a las necesidades e intereses de los educandos y atienda las demandas de la sociedad, Así como lo señala Lucio (1989, p.39) quien asegura que “el horizonte de la didáctica debe ser la pedagogía, así como el horizonte de la pedagogía es una concepción determinada del hombre, de su crecer en sociedad.”

Por otro lado en procesos de formación de maestros, la didáctica debe entenderse como un saber que va de la mano con la pedagogía; por esta razón en la línea de investigación se nombra, se relaciona y se proyecta hacia la búsqueda de estrategias y metodologías encaminadas hacia el fortalecimiento de la enseñanza de la lectura y la escritura, a través del juego y el juego lúdico lingüístico.

Es preciso aclarar que pedagogía y didáctica son dos conceptos inseparables pero a la hora de ponerlos en práctica cumplen funciones diferentes; en palabras de Lucio (1989, p. 35) “se habla muchas veces de pedagogía, cuando en realidad se está haciendo didáctica. Se confunde con frecuencia el quehacer educativo con la simple enseñanza”.

A continuación se hará referencia al sub eje: *propuestas encaminadas a fortalecer competencias básicas de los estudiantes como lectura y escritura, métodos de estudio, etc.* Casi siempre que se habla de resultados escolares o niveles de aprendizaje, surge el mismo cuestionamiento: los estudiantes no comprenden lo que leen, no saben hablar en público, cada día hablan peor, solo se entienden entre ellos... Este “analfabetismo” a pesar de estar escolarizados es la preocupación constante de educadores y padres de familia. Y es que al parecer son incapaces de resolver cuestiones elementales relacionadas con la lengua escrita, indudablemente predomina la ley del mínimo esfuerzo. Existe una estrecha relación entre dificultades de lenguaje y fracaso escolar.

En la actualidad es muy normal ver niños desmotivados por aprender. Esta problemática tiene que obligarnos a pensar que hay algo en la escuela que no funciona como debería hacerlo.

Cassany (1993) afirma que “cada vez es más difícil enseñar y cada día es más difícil aprender. La escuela no motiva a los alumnos y desmotiva, cada día más, a los profesionales de la enseñanza” (p.11). Pero es importante destacar que hay muchos educadores que tienen años de experiencia y viven de lo que aprendieron hace muchísimos años atrás, siguiendo al pie de la letra los libros que han utilizado siempre y hacen caso omiso a los nuevos planteamientos didácticos.

Desafortunadamente no hay muchos maestros que dominen la lengua que enseñan y de ellos pocos están comprometidos a estimular la expresión oral y escrita en sus estudiantes; en palabras de Cassany (1.993) “muy pocas veces la lengua es un elemento vivo y útil para la comunicación” (p.14).

También hay que tener en cuenta que las metodologías han cambiado mucho la manera de enseñar y más que todo en el área de lengua, lo cual ha evolucionado notoriamente en los últimos años. Ya no se trata de enseñar contenidos, es más que todo propiciar espacios que fomenten el autoaprendizaje, el amor por la lectura y la escritura, la investigación, la exploración y el deseo por profundizar en las áreas del conocimiento en las que se tiene mayor afinidad. Claro está haciendo énfasis en que si no se lee y se escribe de manera correcta el camino se hace más estrecho.

La población objeto de esta propuesta de investigación está formada por los estudiantes de los grados segundo y tercero de primaria de la Instituciones Técnico industrial Simona Duque del municipio de Marinilla y las instituciones educativas San José y Loma Linda del Municipio de Itagüí.

TABLA 1. POBLACIÓN

INSTITUCIONES	NÚMERO DE ESTUDIANTES
Instituto Técnico Industrial Simona Duque	2.928
Institución educativa San José	1.930
Institución educativa Loma Linda	1.100
TOTAL DE LA POBLACIÓN	5.958

Para el desarrollo de la propuesta, se contara con la participación de 120 estudiantes distribuidos en los grados segundo y tercero de las instituciones antes mencionadas.

TABLA 2. MUESTRA DE ESTUDIO

INSTITUCIONES	GRADOS	TOTAL ESTUDIANTES
San José	2°B	40
Loma Linda	3°1	40
Marinilla	3°2	40

Para conocer los resultados de la propuesta se aplicarán instrumentos como entrevistas, encuestas, talleres y diario de campo, categorizados; que nos permitan organizar la información,

interpretarla y analizarla. Dichos instrumentos indagarán por participación, gustos, cooperación, competencia, reglas de juego, interacción, afectividad grupal, expresión verbal y escrita, entretenimiento y otros. A continuación se especifican algunos de ellos.

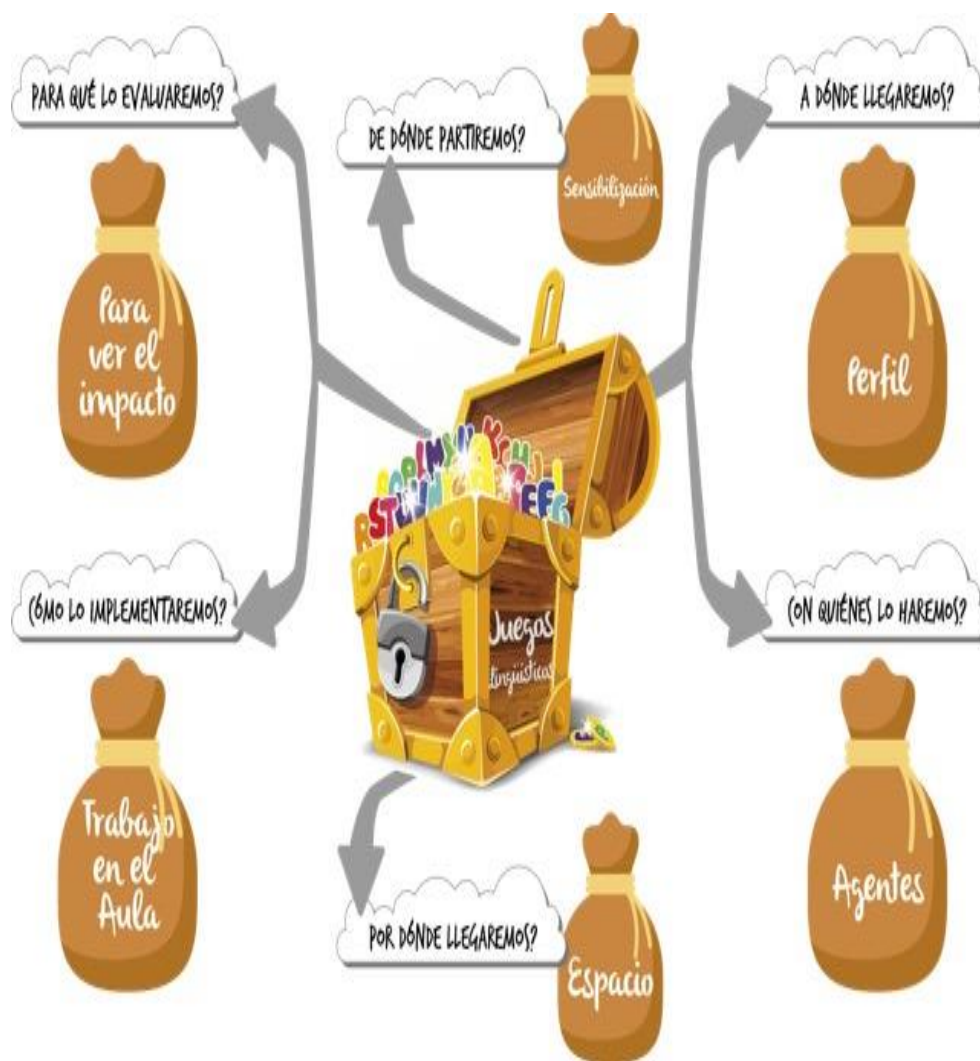
Las encuestas son procedimientos que en los diseños de investigación cualitativa en los que se puede recopilar datos por medio de un cuestionario que se elabora con anterioridad y que van dirigidos a una muestra representativa de la población.

Los diarios de campo son instrumentos que le permiten al docente sistematizar las experiencias del día a día con sus estudiantes. Es acá donde el investigador puede tomar los aspectos relevantes y que son susceptibles de ser interpretados. Por otra parte los talleres permiten que el docente pueda hacer actividades dirigidas como se muestra en los planes de trabajo. (Ver anexo1, Ejemplo plan de trabajo) Además las fotos y entrevistas evidencian parte del proceso y la experiencia significativa adquirida por los estudiantes. (Ver anexo 2).

## CAPITULO 4

### EL Baúl de los Juegos Lingüísticos

Figura 1. Esquema Propuesta De Intervención



Fuente: de las Autoras



### **¿De dónde partiremos?**

Un primer momento para poner en práctica la presente propuesta de intervención, será la **sensibilización** y aunque como dice una frase célebre de Aristóteles (384 AC) “Todo ser humano desea por naturaleza aprender”, es preciso que exista un ambiente ideal para ello.

Para sensibilizar a padres, docentes y estudiantes con el fin de involucrarlos de forma activa y participe de los procesos de enseñanza aprendizaje a través de los juegos lúdico lingüísticos, se requiere propiciar un contexto mental acorde a las necesidades e intereses de los agentes para que participen de forma activa en la construcción del conocimiento. Proponemos pues, trabajar en tres aspectos fundamentales que serían: Lo motivacional, lo actitudinal y lo emocional.

Lo motivacional, se puede tomar como ese conjunto de procesos que muestran que las personas están inicialmente en un estado de activación, tiene metas por alcanzar o deseos de salir adelante y además, es persistente. La motivación puede ser intrínseca cuando ese deseo es inherente a la persona y sin necesidad de estímulos externos como, el deseo, curiosidad o apetito de aprender, pero también puede ser el desafío entre pares o consigo mismo tomado como la competitividad que les impulsa a actuar y la fantasía que puede contribuir con las necesidades emocionales. También existe la motivación extrínseca como ese conjunto de actividades que desarrolla una persona en las que los motivos que la mueven a realizarlos están determinados por situaciones externas, como ese deseo de ser premiado o estimulado, reforzadores positivos o negativos que lo empujan a actuar.

Ahora bien, un segundo aspecto es lo actitudinal que se puede dar en dos direcciones, la una es la de los estudiante que deben poner esfuerzo, autodisciplina y entusiasmo así como respeto a sus compañeros y la otra, es la actitud de sus docentes y padres de familia que se evidencia en la aceptación, la armonía, el acompañamiento y el clima o ambiente de clase.

Y un tercer aspecto, es el control de las emociones como la alegría, la tristeza, el temor, la irritabilidad y otras más que pueden presentarse en cualquier momento por ser innatas en el hombre y que se evidencian muy a menudo en el momento del juego. Cuando se aprende a reaccionar frente a todas ellas, se contribuyen en forma positiva con el resultado de las actividades humanas ya sea en el estudio, el trabajo, el juego o cualquier otra ocupación puesto que los sentimientos tanto propios como ajenos, pueden llegar a afectar positiva o negativamente la dinámica de clase.

En este orden de ideas, si se sensibiliza a todos los agentes teniendo en cuenta los tres aspectos antes mencionados frente a la propuesta de los juegos lingüísticos como herramienta pedagógica, lúdica y didáctica, será posible aprender con alegría, poniendo ingenio al trabajo en equipo y en ese disfrute ir elaborando el conocimiento a través del absurdo, el goce y el humor que sería uno de los objetivos a alcanzar.

Banner & Cannon citados por (Jesús A Beltrán Lleras, Luis F. Pérez Sánchez, 2004) afirman que “El juego no es ausencia de seriedad. Por el contrario, es el deleite de lo inesperado, el reconocimiento repentino de la belleza, el contraste de ideas, la confrontación de los argumentos y la búsqueda ilusionada de la verdad” (p.55)

### **¿A dónde llegaremos?**

Al implementar esta estrategia en forma de actividades o juegos cotidianos en el aula, los corredores, patios, zonas de descanso y más, se pretende que los agentes no solo adquieran de forma agradable la adquisición del lenguaje sino que asuman el perfil de estudiantes en su saber, hacer y ser.

El saber puede ser tomado como el conocer las responsabilidades que le competen como estudiante de una institución en particular; el saber hacer se evidencia en las actitudes cuando juega, la interiorización de las reglas o normas, el trabajo en equipo, la participación responsable y la autoevaluación permanente; el saber ser, se reconoce cuando los estudiantes al disfrutar de los juegos, manifiestan que son respetuosos, solidarios, democráticos, mantienen relaciones cordiales y son asertivos.

Además, se pretende que al implementar los contenidos del baúl con sus juegos lingüísticos, los estudiantes utilicen el lenguaje oral como una herramienta de comunicación, información y disfrute para así apropiarse de estrategias cognitivas para re descubrir el mundo, elaborar constructos, ser gestores de su auto aprendizaje, incrementar el vocabulario, potenciar la expresión oral, empleando la creatividad tanto con propósitos académicos como comunicativos.

En definitiva y como dice el artículo 21: “Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de primaria...c) El desarrollo de las habilidades comunicativas básicas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en lengua castellana...” (Ley 115 o Ley General de la Educación. P.26 Ediciones Fecode 1.994).

### **¿Con quienes lo haremos?**

La estrategia está diseñada para trabajarla con niños de siete a nueve años, edades que corresponden en su generalidad para los grados segundo y tercero de primaria, aunque se debe aclarar, que se han dejado actividades que son aptas para todas las edades así como fichas en blanco para la construcción de nuevos juegos o la innovación de los que se proponen.

Entre las características más relevantes con relación al juego, tenemos que el niño de siete años, le gusta repetir una y otra vez los juegos que le gustan; a los ocho años disfrutan más de los momentos compartidos, de la inventiva, construcción y a los nueve años, es la actividad que más les interesa; a esta edad, pueden participar de estructuras lúdicas más complejas, mejor organizadas y hasta pueden hacer que sus intereses individuales dependan de la colectividad.

Antes de hablar sobre lo que plantea Vigotsky (1896) en cuanto al desarrollo de los niños en estas edades, es preciso distinguir tres conceptos afines que son : crecimiento, desarrollo y maduración.

El crecimiento tiene que ver con la herencia, son los cambios cuantitativos en talla y peso; la maduración son los cambios morfológicos y están relacionados con la carga genética y, el desarrollo, son los cambios en la forma de pensar y de sentir, esto es desarrollo psicológico y el desarrollo físico se da en los cambios cuantitativos.

Vigotsky (1896) dice que el desarrollo y aprendizaje se dan con la maduración y la interacción social de los niños y para ello distingue algunos niveles de desarrollo: El afectivo o desarrollo real que son las actividades que el niño es capaz de realizar solo y nivel de desarrollo potencial, que son todas aquellas actividades que desarrolla con la ayuda de los demás; en medio de estos dos niveles, se encuentra la Zona de desarrollo próximo que representa las destrezas, potencialidades, habilidades así como conocimientos que al conjugarse con el juego libre proporcionan un intercambio comunicativo entre el niño y su entorno que le permiten el proceso de socialización, cooperación y solución de problemas.

### **¿Por dónde llegaremos?**

El sitio donde se llevará a cabo la ejecución de la propuesta será en cada una de las instituciones educativas antes mencionadas.

Los juegos lingüísticos son una herramienta tan llamativa y entretenida que serán usados en los diferentes espacios de nuestros colegios como son: (aulas de clase, biblioteca, patios, corredores, comedor...) Para ello favorecemos las situaciones en las que los niños y niñas experimentan, prueban, se equivocan; porque el error es parte del aprendizaje, nadie hace algo bien desde el principio. Además es una forma de incentivar la integración grupal y a su vez despertar el interés entre educadores y padres de familia para que los conozcan y los pongan en práctica, ya que éstos no se limita únicamente a los espacios escolares pueden ser llevados a los hogares para compartir un rato ameno y divertido en familia.

Por otro lado, jugar en familia es una forma muy útil para educar y transmitir valores y ejemplos de conducta que los padres consideran adecuadas para sus hijos, por ello el juego es el mejor aliado para lograr estos objetivos.

Desde el punto de vista de la educación el juego es una excelente metodología para transmitir nuevos aprendizajes en nuestros alumnos, ya que es una forma lúdica de recrear el conocimiento.

Con el juego lingüístico lo que se pretende es descomponer las palabras, jugar con ellas, formar otras, crear frases con o sin sentido para analizarlas y determinar de dónde han surgido, como están compuestas, de qué manera se han construido y posteriormente brindar la posibilidad de interactuar muy de cerca con ellas, sin olvidar que pueden aparecer accidentalmente o de manera espontánea a través de una conversación entre pares.

Por nombrar unas cuantas actividades donde convergen lengua y risa, constituirían juegos lingüísticos o de palabras; los cuales se transforman en herramientas agradables, dinámicas y divertidas a la hora de enseñar lengua.

Luque (2005) dice que: “Los juegos lingüísticos surgen de actos fallidos que ocurren en los actos de comunicación. Se trata fundamentalmente de errores comunicacionales que, en última instancia, se deben a deficiencias en el diseño de la comunicación humana”. (p.94)

### **¿Cómo lo implementaremos?**

En primer lugar se hará la sensibilización antes mencionada a los estudiantes, maestros y padres de familia que deseen acogerse a la propuesta, a través de actividades y talleres prácticos con el propósito de dar a conocer los juegos lingüísticos y que sepan cual es la intencionalidad de su uso.

Posteriormente se llevará el baúl a cada una de las instituciones educativas antes mencionadas, y a partir del nombre “juegos lingüísticos” se motivará a que los estudiantes hablen acerca de lo que creen hay dentro del baúl; una vez hecha la lluvia de ideas se procederá a abrirlo para explicar uno a uno los diferentes juegos y la manera en que se pueden correlacionar con las diferentes áreas del conocimiento.

Es bien sabido que para los niños el estar sentados en una silla recibiendo clase durante 5 horas es difícil mantener la concentración y máxime cuando se trata de estudiantes entre los 7, 8 y 9 años de edad que requieren de actividades entretenidas para lograr aprendizajes significativos y adquirir hábitos de estudio. Por consiguiente es necesario implementar diversas herramientas didácticas que contribuyan al mejoramiento de la calidad de la educación.

El juego lingüístico tiene gran importancia en el ámbito educativo, y en concreto en la enseñanza del español; analizando las diferentes estrategias metodológicas, se puede comprobar que las actividades lúdicas llevadas al aula generan un ambiente propicio para que el proceso de enseñanza aprendizaje sea agradable, llamativo, novedoso y al mismo tiempo efectivo. El componente lúdico en las diferentes áreas proporciona grandes ventajas y sin duda son muchos los juegos que se pueden utilizar para desarrollar las habilidades y destrezas de los estudiantes.

En todo proceso educativo, los docentes buscan infinidad de recursos que les ayuden en la transmisión del conocimiento y en la aplicación y puesta en práctica de los mismos. Analizando diferentes estrategias metodológicas y pedagógicas se observa que los juegos lingüísticos son una herramienta que llevada al aula, con unos objetivos claros y precisos, genera un ambiente propicio para el autoaprendizaje.

Es hora de que la educación tradicional de un paso más allá, pasando de la monotonía en sus métodos retrogradas y del protagonismo del profesor como único poseedor del conocimiento, a la idea de introducir actividades dinámicas en las que el estudiante pasa a formar parte importante del proceso de aprendizaje.

Los profesores que aprovechen este maravilloso recurso descubrirán gratamente que se puede aprender jugando en clase y no sólo eso, sino que todo lo que genera el juego a su alrededor facilita las relaciones en el aula y potencializa la integración grupal. No está de más utilizar el juego como recurso de introducción, repaso o refuerzo de los diferentes temas y contenidos a explicar.

A continuación se muestra los planes de trabajo que apoyan la viabilidad de la propuesta en el aula de clase:

## PLAN DE TRABAJO

### ACTIVIDAD N°1

#### “Juega con las letras y descubre nuevas palabras”

**OBJETIVO GENERAL:** Demostrar que a través de la implementación de juegos con anagramas, se puede fortalecer la lecto-escritura en los niños y las niñas y a su vez hacer pensar, razonar y aprender de manera divertida.

Tabla No 3. Plan de Trabajo - Actividad

Objetivo específico	Actividad	Temática	Número de jugadores	Recursos materiales	Tiempo de duración	Evaluación
<p>Elevar los niveles de concentración.</p> <p>Jugar con el lenguaje.</p> <p>Fortalecer la agilidad mental.</p> <p>Ampliar el vocabulario.</p> <p>Explorar palabras de otros idiomas.</p>	<p>Cada jugador recibe una tabla con casillas en forma de crucigrama y dibujos en los cuales hay frases escritas o palabras clave. A su vez unas fichas con el número de letras que conforman cada palabra. El jugador debe observar la imagen, leer la pista y formar las palabras.</p>	<p>Juego de palabras con anagramas</p>	<p>5 (individual) 10 (parejas)</p>	<p>Cartón industrial Vinilos Colbón Tijeras Bolsas de tela Caja Fichas con letras Ilustraciones Frasas o palabras clave Hoja con las instrucciones</p>	<p>El juego puede llevarse a cabo en un lapso de 5 a 10 minutos. Este es muy relativo, en parte depende de la edad, la capacidad de asociación, el bagaje lingüístico y la agilidad para reordenar las letras y formar nuevas palabras.</p>	<p>Capacidad para movilizar el pensamiento.</p> <p>Análisis y comprensión lectora.</p> <p>Exploración de las herramientas lúdico lingüísticas.</p>



## PLAN DE TRABAJO

### ACTIVIDAD N°2

#### “Adivina adivinador qué número soy yo”

**OBJETIVO GENERAL:** Favorecer el proceso de formación de conceptos matemáticos mediante la discriminación de las características del número escondido.

Tabla No 4. Plan de Trabajo - Actividad

Objetivo específico	Actividad	Temática	Número de jugadores	Recursos materiales	Tiempo de duración	Evaluación
<p>Estimular la imaginación con la asociación de ideas.</p> <p>Aumentar el vocabulario.</p> <p>Potenciar la formación de una visión integradora de la realidad.</p> <p>Elevar los niveles de motivación.</p>	<p>Consiste en encontrar los números del uno al doce de acuerdo a las pistas dadas en cada ficha.</p> <p>El jugador que reconozca el número debe colocarlo en la casilla que corresponde; una vez encontrados todos los números, se cierra la tabla del juego, se le da la vuelta, se abre de nuevo y se obtienen tres hexágonos de diferente color.</p>	Las adivinanzas	3 a 4	<p>Tabla de juego en pasta con los números del uno al doce.</p> <p>Doce fichas en acrílico enumeradas del uno al doce en una de sus caras y en la otra cara contienen una figura poligonal.</p> <p>Doce tarjetas con una adivinanza cada una.</p> <p>Hoja con instrucciones del juego</p>	<p>El juego está planeado para 30 minutos aunque la duración depende del grado y condiciones del grupo.</p> <p>Por lo anterior, el tiempo no debe ser un limitante.</p>	<p>Manejo de la herramienta lúdica.</p> <p>Justificación de las respuestas</p>

## PLAN DE TRABAJO

### ACTIVIDAD N°3

#### “Escalera de profesiones u oficios”

**OBJETIVO GENERAL:** Dinamizar el aprendizaje al relacionar cada profesión con la definición.

Tabla No 5. Plan de Trabajo - Actividad

Objetivo específico	Actividad	Temática	Número de jugadores	Recursos materiales	Tiempo de duración	Evaluación
<p>Estimular la imaginación con la asociación de palabras y conceptos.</p> <p>Favorecer el trabajo colaborativo en los juegos lingüísticos.</p>	<p>Por parejas y por turnos, leen las adivinanzas en alto y averiguan a qué profesiones u oficios se refieren, la pareja que identifique el oficio o profesión toma el número de fichas que necesite para formar la palabra y la ubica en la casilla que le corresponde hasta que formen la escalera.</p>	<p>Definición de oficios o profesiones</p>	<p>4 a 8</p>	<p>Tabla con una escalera. Fichas con consonantes y vocales que los jugadores deben ir ubicando en la tabla de juego cuando identifiquen las pistas que traen las tarjetas, de tal manera que no queden espacios libres y al final se forme una escalera tarjetas con características que definen un oficio o profesión que empiezan por “P” Hoja con instrucciones del juego</p>	<p>El juego está planeado para 30 minutos aunque la duración depende del grado y condiciones del grupo. Por lo anterior, el tiempo no debe ser un limitante.</p>	<p>Manejo de la herramienta lúdica.</p> <p>Definición de las características de cada oficio o profesión</p>

## PLAN DE TRABAJO

### ACTIVIDAD N°4

#### “Cubos lingüísticos”

**OBJETIVO GENERAL:** Estimular la imaginación con la asociación de letras para formar palabras o frases.

Tabla No 6. Plan de Trabajo - Actividad

Objetivo específico	Actividad	Temática	Número de jugadores	Recursos materiales	Tiempo de duración	Evaluación
Mejorar la creatividad y agilidad mental.	Los jugadores lanzan los dados con letras y hacen tantas palabras o frases como sean posibles en tres minutos a partir del momento en que los dados han caído al piso	Construcción de palabras y/o frases.	2 o más jugadores	Cubos con letras del alfabeto.  Pizarrones u hojas de papel para cada uno de los jugadores.  Lápices para cada uno de los jugadores.  Reloj de arena.	El juego se puede jugar indefinidamente ya que no tiene límite de tiempo, por lo tanto depende de las reglas que ponga el docente a sus estudiantes.	Manejo de las reglas y la creatividad, serían las estrategias evaluativas que permiten medir el impacto del juego.

## PLAN DE TRABAJO

### ACTIVIDAD N° 5:

#### “Forma palabras y todos leen”

**OBJETIVO GENERAL:** Desarrollar en los estudiantes a través del juego con las loterías la capacidad de expresarse oralmente con claridad, coherencia y sencillez.

Tabla No 7. Plan de Trabajo - Actividad

Objetivo específico	Actividad	Temática	Número de jugadores	Recursos materiales	Tiempo de ejecución	Evaluación
<p>Desarrollar la atención y la concentración A través de la formación de palabras.</p> <p>Comprobar el nivel de conocimiento de los estudiantes en lectura Identificar los dibujos con su respectiva escritura.</p> <p>Propiciar el trabajo en equipos</p> <p>Mejorar las relaciones interpersonales.</p>	<p>Formar palabras: Este juego consiste en encontrar la palabra que muestra la imagen; cada niño tiene un turno para poner la ficha en el lugar que le corresponde y con un límite de tiempo.</p>	<p>Loterías</p> <p>Variedad de loterías: Imagen- Nombre Imagen con su nombre Palabra- palabra</p>	<p>Por parejas</p> <p>Tres o cuatro participantes y un narrador que lea bien.</p>	<p>Tableros, fichas, cronometro o reloj</p> <p>Tableros, fichas.</p>	<p>El juego está planeado para desarrollarlo en 15 minutos, pero eso depende de las capacidades y conocimientos de cada estudian</p> <p>El juego está planeado para desarrollarlo en 15 o 20 minutos, pero eso depende de las capacidades y conocimientos de cada estudiante.</p>	<p>La atención</p> <p>La memoria</p> <p>Reconocimiento de letras</p> <p>La atención</p> <p>El trabajo en equipo</p> <p>La concentración</p> <p>La pronunciación</p>

### **¿Para qué lo evaluaremos?**

Desde hace muchos años, la evaluación se ha practicado para finalizar el proceso de enseñanza aprendizaje de una actividad o un tema dado, y no siempre se ha tenido en cuenta los procesos, ni el contexto social, afectivo o el nivel intelectual del estudiante. Es por esto que la evaluación ha sido un instrumento intransigente en la mayoría de los casos.

Por tanto, debería evaluarse para obtener información relevante en cuanto al aprendizaje de los alumnos, para reflexionar sobre la práctica pedagógica, para re planificarla y para definir el impacto pedagógico y social, no para asignar calificaciones básicamente o medir el conocimiento. Se evalúa también para obtener información relacionada con el proceso formativo de los niños, es decir, para que los maestros puedan determinar el progreso de sus estudiantes. Sin embargo, sólo cuando el propósito de la evaluación es corregir y mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje; esta es formativa.

La evaluación es uno de los componentes pedagógicos más importantes del proceso educativo; es por medio de ésta que se puede determinar el impacto de los juegos lingüísticos en las instituciones antes mencionadas.

Una vez puesta en escena la propuesta y después de haberla implementado durante un tiempo determinado, es pertinente analizar cuáles fueron las debilidades encontradas para a futuro tratar de mejorarlas y a su vez determinar las fortalezas y si en realidad se logró el objetivo deseado.

Cassany, Saenz & Luna (2.002) aseguran que “la evaluación es la parte del proceso de aprendizaje que comporta la reunión sistemática y organizada de información y su interpretación, de manera que permita modificar y reconducir el proceso educativo y corregir sus errores y sus desviaciones”.

La evaluación debe servir para perfeccionar la calidad de la propuesta de intervención, es decir, supone un juicio de valor sobre la información recogida para medir que tan significativa fue la experiencia. Uno de sus objetivos es dar una retroalimentación a los estudiantes de su propio aprendizaje.

Medimos para mejorar y proponernos nuevas metas que serán socializadas, compartidas y fortalecidas por la comunidad educativa. La vivencia de los estudiantes y el poder interactuar con los juegos lingüísticos será el privilegio de adquirir conocimientos de una forma mucho más práctica y placentera; así mismo la información que obtiene el profesor en este proceso le servirá para guiar su práctica futura.

## Capítulo 5

### Cuando apenas empezaba a divertirme...

Después de analizar las diferentes posturas de los autores Luque Durán y Vigotsky acerca de la importancia de implementar los juegos lúdico lingüísticos en el proceso lecto-escritural de los niños y las niñas, podría decirse que la comunicación verbal o escrita varía de acuerdo a la cultura, la edad, el contexto y hasta la madurez intelectual por ende todo acto comunicativo no siempre es asertivo, es necesario conocer ciertos factores que influyen en la intención discursiva del hablante. De ahí que surjan los “disparates lingüísticos” o mejor llamados juegos lingüísticos.

Parafraseando a Vigotsky (1896), el juego no es estático sino cambiante y jalona el desarrollo mental de los niños. En el juego los estudiantes centran su atención, memorizan y recuerdan de forma natural, consciente, divertida y sin dificultad alguna. Igualmente afirma que: “La imaginación nace en el juego y antes del juego no hay imaginación” Vigotsky (1896).

Luque (1948) permite inferir que, en el género lírico se encuentra una bella representación de cómo las palabras o frases se pueden transformar de muchas maneras para darle musicalidad, gracia, encanto rima, entonación... sencillamente es una muestra de lo maravilloso que es nuestro lenguaje, representado en: la poesía, el poema, la trova, el trabalenguas, la retahíla, la ronda, la canción y los chistes que transmiten sensaciones placenteras al momento de escucharlos.

La causa del bajo nivel de la comprensión lectora, puede ser el predominio de métodos de enseñanza, que ubican al estudiante como un receptor pasivo, sumiso impidiendo que puedan ser críticos, reflexivos, capaces de actuar con independencia, que se pueden mediar a través del juego lúdico lingüístico.

Otras causas, pero no menos relevantes que la anterior, es que algunos estudiantes tienen dificultades en captar el significado de los textos porque presentan deficiencias en la decodificación, escasez de conocimientos previos, dificultad en sus dispositivos básicos para el aprendizaje como atención, percepción, memoria o simplemente, carencia de estrategias lectoras.

La propuesta contribuye a que los estudiantes aprendan a leer comprensivamente y a escribir con sentido.

Sin duda esta propuesta de intervención pedagógica generó un gran impacto a nivel personal, en tanto que motiva a enseñar de manera práctica y divertida.

Hoy en día el verdadero maestro es aquel que logra despertar en sus estudiantes la curiosidad, el interés, la duda, el amor propio y el deseo por aprender. Es evidente que cuando un estudiante es valorado y respetado por su educador se siente seguro de sí mismo, brinda seguridad a quienes lo rodean y se dispone para el aprendizaje significativo.



## Lista de referencias

### Referencias online

Lucio R. (1986). *Educación y pedagogía, Enseñanza y Didáctica. Diferencias y Relaciones.*

Recuperado de: <http://es.slideshare.net/javierdanilo1/ricardo-lucio-enseanza-pedagoga-y-didctica>

Cassany, D. Luna, M. & Sanz, G. (1998). *Enseñar Lengua*, Recuperado de:

<http://beceneslp.edu.mx/PLANES2012/5o%20Sem/04%20Producci%F3n%20de%20textos%20escritos%20%28prim%29/Materiales/Unidad%20I/02%20Complementarios/Ense%F1ar%20lengua%20-%20Daniel%20Cassany%20et%20al.pdf>

Cassany, D. Luna, M. & Sanz, G (2002). *La Evaluación*. Recuperado de:

[https://formacioncontinuaedomex.files.wordpress.com/2012/03/evaluacion\\_cassany.pdf](https://formacioncontinuaedomex.files.wordpress.com/2012/03/evaluacion_cassany.pdf)

Rodríguez, M. (SA). *El Juego en la etapa de Educación Infantil (3- 6 años): El Juego Social*

(Tesis de Pregrado). Universidad de Valladolid. España. Recuperado de:

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3993/1/TFG-G%20365.pdf>

Díaz, 2012, *El juego lingüístico: una herramienta pedagógica en las clases de idiomas*. Facultad de ciencias médicas, Artemisa. 7 (98).

Luque Durán, 2005, *Sobre el papel del lexicón en la emergencia y evolución de los lenguajes naturales*. Universidad de Granada. (117-119).

Vygotsky, 1896, *Libro Pensamiento y lenguaje*. 1934, Cap. IV.

Luque Durán, 2005, *los juegos lingüísticos fallos comunicacionales humorismo verbal y reflexión metalingüística*. Pág. (93-95-104)

## Anexos

### Anexo 1 – Ejemplo PLAN DE TRABAJO

#### ACTIVIDAD N°1

#### “Juega con las letras y descubre nuevas palabras”

**OBJETIVO GENERAL:** Demostrar que a través de la implementación de juegos con anagramas, se puede fortalecer la lecto-escritura en los niños y las niñas y a su vez hacer pensar, razonar y aprender de manera divertida.

Tabla No 1. Plan de Trabajo - Actividad

Objetivo específico	Actividad	Temática	Número de jugadores	Recursos materiales	Tiempo de duración	Evaluación
<p>Elevar los niveles de concentración.</p> <p>Jugar con el lenguaje.</p> <p>Fortalecer la agilidad mental.</p> <p>Ampliar el vocabulario.</p> <p>Explorar palabras de otros idiomas.</p>	<p>Cada jugador recibe una tabla con casillas en forma de crucigrama y dibujos en los cuales hay frases escritas o palabras clave. A su vez unas fichas con el número de letras que conforman cada palabra.</p> <p>El jugador debe observar la imagen, leer la pista y formar las palabras.</p>	<p>Juego de palabras con anagramas</p>	<p>5 (individual)</p> <p>10 (parejas)</p>	<p>Cartón industrial</p> <p>Vinilos</p> <p>Colbón</p> <p>Tijeras</p> <p>Bolsas de tela</p> <p>Caja</p> <p>Fichas con letras</p> <p>Ilustraciones</p> <p>Frases o palabras clave</p> <p>Hoja con las instrucciones</p>	<p>El juego puede llevarse a cabo en un lapso de 5 a 10 minutos. Este es muy relativo, en parte depende de la edad, la capacidad de asociación, el bagaje lingüístico y la agilidad para reordenar las letras y formar nuevas palabras.</p>	<p>Capacidad para movilizar el pensamiento.</p> <p>Análisis y comprensión lectora.</p> <p>Exploración de las herramientas lúdico lingüísticas.</p>

## Anexo 2 Entrevista

Las entrevistas realizadas constan de la siguiente información:

## ENTREVISTA

El investigador podrá entrevistar a docentes o estudiantes

NOMBRE \_\_\_\_\_

OCUPACIÓN \_\_\_\_\_

1. ¿Alguna vez utilizó el baúl con los juegos lúdico lingüísticos? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
2. ¿Por qué los juegos contribuyen a la cooperación, participación, integración y afectividad entre los participantes? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
3. ¿De qué manera estos juegos contribuyen al fortalecimiento de la lectura y la escritura? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
4. ¿Es posible interactuar con los juegos lingüísticos en las diferentes clases?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
5. ¿Cuál fue tu primera impresión al manipular estos juegos? \_\_\_\_\_