

**La Lúdica como herramienta pedagógica para favorecer la comprensión de lectura en el proceso de las capacidades del pensamiento y óptimos resultados en el rendimiento académico en niños y niñas de 3ro de primaria del Colegio INEM de Kennedy.**

Trabajo de grado presentado para optar el título de especialista en Pedagogía de la Lúdica

Faculta de Ciencias Humanas y Sociales

Fundación Universitaria los Libertadores

Director

Nelson Enrique Florez Huertas

Gloria Isabel Benito Sanabria

2019

## **Agradecimientos**

El presente trabajo de investigación fue realizado bajo la supervisión de la profesora Cristina Sáchica Cepeda y el profesor Nelson Enrique Florez. A quienes me gustaría expresar agradecimiento, por hacer posible la realización de este estudio.

Además de agradecer su tiempo, paciencia y dedicación, que tuvieron para que esto saliera de manera exitosa. Gracias por su apoyo, por creer en mí y ser siempre persistentes, confidentes y sobre todo por ser parte de la columna vertebral de esta investigación.

A Dios, por estar conmigo en cada paso que di, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y por haber puesto en mi camino aquellas personas que han sido soporte y compañía durante todo el proceso de esta investigación.

Aquellas personas que me dieron confianza por realizar esta experiencia como muestra de unos resultados que fueron favorables para que se pudieran proyectar, y me refiero con gran entusiasmo a los compañeros docentes de cada área del grupo de primaria, y a los más importantes protagonistas de este proyecto niños del grupo de tercero de primaria que me brindaron datos importantes y especiales por su manera de ser y expresar lo que sintieron al darme sus respuestas tan inocentes y valiosas en sus lenguajes expresivos.

Solo me resta reiterarles nuevamente mis más sinceros agradecimientos.

Gracias.

## Resumen

Los contextos escolares observados y vivenciados permiten deducir que los estudiantes de tercero de primaria presentan dificultades para comunicar el conocimiento sobre (lecturas, cuentos, juegos) y algunas actividades lúdicas, que requieren expresar la intención del educador. En los instrumentos utilizados por el docente para evaluar, se evidencia que en su mayoría presentan dificultades de comprensión lectora tanto en forma escrita como en forma verbal, es una problemática a la cual se busca soluciones, para ofrecer continuamente un mejor proceso y desarrollo a los estudiantes de ahí como interés apoyar el fortalecimiento de las competencias comunicativas y mitigar los bajos resultados académicos en las diversas asignaturas.

La propuesta se trata de tomar la lúdica como herramienta pedagógica, y así como estrategia de diseñar ambientes de aprendizaje donde la comprensión lectora será un proceso que favorecerá las capacidades del pensamiento y dará óptimos resultados en las diferentes asignaturas para su rendimiento académico en los estudiantes de 3ro de primaria del Colegio INEM Francisco de Paula Santander de la localidad 8 de Kennedy.

Al crear los ambientes de aprendizaje se observará una relación enseñanza-aprendizaje, entre profesores y estudiantes, interactuando y participando con el fin de aprender conceptos relacionados en cada actividad.

El aprendizaje humano está relacionado con la educación y el desarrollo personal. Este debe estar orientado adecuadamente y es favorecido cuando el individuo está motivado, debido a que la persona se apropia del conocimiento, en sus distintas dimensiones: conceptos, procedimientos, actitudes y valores.

Palabras clave: lectura, comprensión, competencias, lúdica y ambientes de aprendizaje.

## **Abstract**

The observed and experienced school contexts allow us to deduce that third-grade students have difficulties in communicating knowledge about (readings, stories, games) and some recreational activities, which require expressing the intention of the educator. In the instruments used by the teacher to evaluate, it is evidenced that most of them have reading comprehension difficulties both in written form and in verbal form, it is a problem to which solutions are sought, to continuously offer a better process and development to the students from there as an interest support the strengthening of communication skills and mitigate the low academic results in the various subjects.

The proposal is to take play as a pedagogical tool, as well as a strategy to design learning environments where reading comprehension will be a process that will favor thinking abilities and give optimal results in the different subjects for their academic performance in students of 3rd grade of the INEM College Francisco de Paula Santander of the town 8 of Kennedy.

When creating learning environments, a teaching-learning relationship will be observed between teachers and students, interacting and participating in order to learn related concepts in each activity.

Human learning is related to education and personal development. This should be properly oriented and is favored when the individual is motivated because the person appropriates knowledge, in its different dimensions: concepts, procedures, attitudes and values.

**Keywords:** reading, comprehension, competencies, playfulness and learning environments.

**La Lúdica como herramienta pedagógica para favorecer la comprensión de lectura en el proceso de las capacidades del pensamiento y óptimos resultados en el rendimiento académico en niños y niñas de 3ro de primaria del Colegio INEM de Kennedy.**

Siendo así el problema: ¿De qué manera la lúdica como herramienta favorece la comprensión de lectura en niños y niñas de 3ro de primaria del Colegio INEM de Kennedy?, se ve la necesidad de formular el objetivo general de formar lectores a través de la lúdica como herramienta donde el niño sea capaz de desenvolverse en el ámbito escolar, despertando el interés por la lectura dando óptimos resultados en su rendimiento académico.

De ahí que los específicos nos darán las pautas de encaminar este proyecto a descubrir la lectura como fuente de información del mundo que lo rodea.

Motivar el interés por la lectura en niños y niñas de 3ro de primaria.

Propiciar mediante estrategias lúdico pedagógicas el interés por la comprensión lectora.

Crear ambientes de aprendizaje lúdicos pedagógicos que conlleven a dar lectura y significados representativos en su diario vivir.

Promover en los estudiantes el descubrimiento de las diferentes funciones de la lectura.

Realizar actividades que propicien a que los niños y niñas comprendan lo que leen, implementando como estrategia la lectura de cuentos- pictogramas o cuentos dibujados.

Demostrar que por medio de las estrategias didácticas se puede mejorar el proceso de la comprensión lectora favoreciendo las capacidades de pensamiento y un mejor rendimiento académico.

Uno de los problemas que se ha observado con mayor frecuencia en los resultados de evaluación en el Colegio INEM de los grados de tercero de primaria, es la falta de comprensión lectora en las diferentes áreas, es por esto que se hace necesario proponer en la formación educativa del estudiante el fortalecimiento de la capacidad de pensamiento en el medio productivo y académico.

Las competencias lectoras son la base para la comprensión de textos, el pensamiento analítico y crítico, que permiten que el estudiante adquiera conceptos claros y precisos para resolver situaciones del contexto académico y social.

Es por esto que el proyecto se basa en desarrollar ambientes de aprendizaje, donde los estudiantes por medio de actividades culturales, artísticas y literarias, participan y crean sus propios conceptos que luego son realimentados por el docente. Con esta mediación aumenta el vocabulario técnico propio de cada asignatura, desarrolla habilidades comunicativas (oral y escrita) y comprenden diversos textos.

Por tanto, Vygotsky en su teoría socio cultural, plantea la importancia de que los niños sean autores y constructores del conocimiento, ofreciendo recursos con los que logren de forma autónoma y con la mediación del docente, aprender dentro de un medio social.

Es así como el estándar de competencias de lenguaje planteadas por el MEN afirma que la capacidad del lenguaje les ofrece a los seres humanos compartir con otros su cultura y emociones de diversas formas, teniendo la posibilidad de intercambiar contextos sociales y participar en la construcción del conocimiento.

*Antecedentes investigativos:* La Institución educativa INEM Francisco de Paula Santander, es una entidad del distrito se encuentra ubicado en Bogotá, localidad de Kennedy del barrio Estados Unidos lleva funcionando 49 años sirviendo a la comunidad educativa de primaria y bachillerato. La muestra poblacional a trabajar con el proyecto es el grupo 309 (tercero de primaria) integrado por 35 niños y niñas, se observa que el proceso de transición al grado tercero ha sido un factor relevante y poco trabajado en la institución, ya que los conocimientos de aprendizaje son transversales y orientados por un docente, al ingresar al grado tercero se ven enfrentados a varios estilos de enseñanza, tiempos y diversas asignaturas.

Los contextos escolares observados y vivenciados permiten deducir que los estudiantes de tercero de primaria presentan dificultades para comunicar el conocimiento sobre (lecturas, cuentos, juegos) y algunas actividades lúdicas, que requieren expresar la intención del educador.

En los instrumentos utilizados por el docente para evaluar, se evidencia que en su mayoría presentan dificultades de comprensión lectora tanto en forma escrita como en forma verbal, de ahí como interés apoyar el fortalecimiento de las competencias comunicativas y mitigar los bajos resultados académicos en las diversas asignaturas

*De ahí que es importante la comprensión lectora como proceso para favorecer las capacidades del pensamiento y óptimos resultados en el rendimiento académico en niños y niñas de 3ro de primaria del Colegio INEM Francisco de Paula Santander de la localidad 8 de Kennedy. Teniendo en cuenta el objeto de la investigación, se formulan las siguientes preguntas:*

- a. ¿Los estudiantes muestran baja comprensión lectora?*
- b. ¿El docente utiliza estrategias didácticas integradores para fortalecer la comprensión lectora?*
- c. ¿En qué medida el uso de estrategias didácticas integradoras mejora la comprensión lectora?*

Las preguntas en mención son referentes para el inicio del proyecto de investigación, las cuales contarán con la fundamentación del plan de estudios de la institución y facilitarán los procesos de indagación, innovando en el diseño de ambientes pedagógicos y obteniendo avances dentro de la formación académica.

Dentro del marco de antecedentes se encuentran algunas investigaciones referentes a este trabajo, como son de estudiantes de la Fundación Universitaria los Libertadores.

Ambientes virtuales de aprendizaje como estrategia pedagógica, para fortalecer las habilidades de comprensión lectora y producción textual en los estudiantes de grado décimo jornada mañana de educación media de la institución educativa técnica Francisco José de caldas del municipio de Natagaima Tolima. Bastidas Cutiva, Díaz Tao y León Useche (2015). Tienen en cuenta lo que es la comprensión de lectura y será de apoyo en los autores que utiliza al dar su contenido teórico.

Prácticas lectoras: comprensión y evaluación. tendencias, estado y proyecciones. Este artículo fue elaborado por el Grupo de Investigación Contextos Académicos. Moreno Castro, Ayala Sáenz, Díaz Pardo y Vásquez García. (30 de abril 2010). que desarrolla el proyecto de

## Evaluación de Comprensión Lectora (Diagnóstico e Intervención) financiado por la Dirección de Investigaciones de la Fundación Universitaria Los Libertadores

La comprensión lectora a través de las guías de aprendizaje en la escuela nueva, Las investigaciones revisadas atienden a las siguientes temáticas: Estrategias Lúdico didácticas que estudian los procesos de comprensión lectora. Así, por ejemplo, Arrieta et al. (2015) y Solé (1994) consideran que la lectura debe ser una actividad voluntaria, placentera y de interés para el estudiante. Resulta pertinente que el docente motive a los estudiantes hacia el mundo fantástico del conocimiento con nuevas y mejores acciones, dinámicas y motivadoras, hacia la lectura y la comprensión de la misma. **Ámbito internacional** Los países que son eje central en estas investigaciones son de América Central y del Sur. México y Colombia han sido los principales protagonistas en estas indagaciones, mientras Costa Rica, Uruguay y Cuba tienen una participación minoritaria. En el continente europeo, España posee un desarrollo investigativo menor al de países sobresalientes en las pesquisas acerca de la comprensión de lectura en estudiantes universitarios: Al analizar las 50 investigaciones internacionales acerca de la comprensión lectora en universitarios, se ve, en términos cuantitativos, que México y Colombia son los países con mayor presencia en el ámbito investigativo. En estos países se examina la comprensión textual en las aulas universitarias y tienen los mayores porcentajes de las investigaciones realizadas sobre el tema.

En cuanto a los antecedentes teóricos referimos que la perspectiva histórica sobre lúdica se da a través del transcurso del tiempo, la enseñanza ha trabajado diferentes terminologías y entre ellas está la lúdica. El hablar de lúdica nos conduce a recorrer varios escenarios, revisando la época y los autores que han hecho aportes al concepto. En últimas, se busca tener una idea general de las posturas asumidas por los autores en sus escritos académicos. A continuación, se hace un breve recorrido histórico sobre la evolución de este término. En 2001, Romero (2001) afirma que Platón ve que la lúdica tiene un valor muy importante en la educación del niño, ya que promueve el aprendizaje de manera “divertida”<sup>6</sup> y poco convencional. Uno de los ejemplos particulares que se enuncian es la manera como el niño utiliza manzanas para aprender aritmética. Esta técnica lúdica se suma a la utilizada por el niño cuando utiliza herramientas de construcción a una escala menor adecuada para él. Por otra parte, Romero sostiene que desde la

época de los egipcios y los romanos la lúdica ha tenido una participación activa en el proceso educativo al interior de la sociedad. Esta participación ha buscado fundamentalmente favorecer y mantener la relación directa entre los diferentes individuos que componen una comunidad. En el caso de los niños, la lúdica o los juegos no sólo han permitido la interacción con los adultos, sino que han auspiciado la adquisición de valores y conocimientos de la sociedad en la que se encontraban inmersos. En su revisión histórica del concepto de lúdica, Gálvez y Rodríguez (2005) señalan los principales aportes que grandes pedagogos han hecho. Para ellos, John Comenius (1592-1670) comprendió que los niños tenían su propio proceso de aprendizaje y que los contenidos académicos debían ser congruentes con sus capacidades. En consecuencia, Comenius postuló que la escuela debía estimular a los niños a ser felices, y a creer más en sí mismos. Por otra parte, afirman Gálvez y Rodríguez que Jean-Jacques Rousseau (1712- 1778) creía que para poder tomar decisiones referentes a la educación de un niño era necesario tener conocimiento acerca de su naturaleza. Como resultado, afirmaba Rousseau que a los niños se les debía enseñar a través de la actividad física y de su experimentación con su entorno. Igualmente, al hablar de lúdica, Friedrich Fröebel (1782-1852) consideraba que la lúdica era el puente no sólo entre el hogar y la escuela sino entre el pensamiento con la acción. él creía que el juego con materiales eran formas naturales que potenciaba conocer la materia y las relaciones con el universo y, en últimas, la representación con la cognición y la habilidad con el entendimiento. Al hablar del trabajo de María Montessori (1870-1952), invitaba a observar y reconocer en los niños la curiosidad y el deseo natural por aprender de lo que está en su entorno. Por lo tanto, para Montessori, el papel del maestro era ser un guía que cultivara esta característica. Finalmente, John Dewey (1859-1952) pensaba que el niño necesitaba ser atraído por la realidad y actividades significativas que lo llevaran a pensar y reflexionar. En consecuencia, él propone un programa educativo en el cual el niño es un agente activo que trabaja en equipo y aprende de las personas dentro de una comunidad.

De modo que en el marco conceptual encontramos las palabras claves que nos identifican la propuesta, y desarrollo de la estrategia.

La lectura: Por muchos años fue considerada como la capacidad de asignarle sonidos a ciertos signos; sin embargo, en la actualidad, esta concepción ha sido transformada, dándole una nueva perspectiva a la actividad lectora. Cajiao (2012) por su parte, afirma que “En el mundo de

hoy siempre se está leyendo desde que se despierta hasta que se vuelve a dormir”(p12), con lo cual da un significado distinto a lo que por años, se ha entendido por lectura, para lo cual el mismo autor ha dicho “es importante en el mundo contemporáneo tomar conciencia de que la lectura es mucho más que esto, (refiriéndose a la decodificación de grafemas) dado que ahora hay una gran variedad de nuevas formas de escritura, pues todavía las instituciones escolares siguen pensando que para leer con eficacia es suficiente descifrar el abecedario” (p12). La lectura entonces se concibe como una actividad que activa procesos mentales mucho más complejos que el simple reconocimiento de letras. Aprender a leer hace referencia a adquirir una competencia. Los docentes centran sus esfuerzos en enseñar a los niños a unir letras y formar palabras que carecen de sentido para ellos. Para Cajiao (2012), “la lectura real es aquella que se hace desde el nacimiento, desde que se está en contacto con un mundo físico y humano que deben descifrar continuamente como parte de su aprendizaje esencial para su supervivencia.” (p16). La lectura es aquella que se hace permanentemente del mundo, un niño no requiere ir a la escuela para aprender a leer. El abecedario, es un aprendizaje de códigos convencionales que permiten desempeñarse en un contexto común. Allí radican las dificultades lectoras y de 15 comprensiones de la misma. Los niños están siendo educados para descifrar y fonetizar códigos, y no para hacer una lectura amplia, global, para interactuar con el texto mismo. Otro factor a tener en cuenta en la dificultad de comprensión reincidente en los niños y niñas en torno a la lectura, como lo sustenta Cajiao, tiene que ver con “la pobreza de símbolos, de información, de oportunidades, de imágenes de la vida, de deseos, de aspiraciones, de instrumentos, de casi todo lo que pueden hacer los seres humanos –bueno o malo- para reinventar el mundo más allá de estado primigenio” (p20). Los docentes en su afán por lograr una lectura de códigos convencionales, olvidan enriquecer su entorno, nutrir la posibilidad de experiencias de contexto, inundar el mundo del niño de experiencias que le permitan hacer una lectura de lo no evidente, de lo que se encuentra implícito en su ambiente para luego descubrirlo también en los textos que enfrenta. Ospina (2012), reafirma estos planteamientos cuando dice que “leer es mucho más que lo que nos enseña la alfabetización; leer es mucho más que organizar sílabas y reconocer palabras” (p48). Leer es entonces más que una actividad un arte, y como tal debe tener la capacidad de transmitir un goce, un disfrute al realizarlo. Él mismo autor lo define como un arte creador sutil y excitante, como una fuente de información, de conocimiento y sabiduría. También lo define como una manía, una obsesión, un tranquilizante, una distracción y sobre todo una

felicidad. (p48). La lectura entonces debe ser concebida como una actividad generadora de placer. Un detonante de la imaginación que permita penetrar en relatos, seres mágicos y personajes inolvidables con los que se intercambian experiencias en una aventura llamada lectura. Por ello, para alcanzar esta dimensión de satisfacción al leer se debe descartar por completo la lectura como obligación. Ospina lo explica muy claramente: 16 “Cuando un libro se convierte en una obligación o en un castigo, ya se ha creado entre él y el lector una barrera que puede durar para siempre. A los libros se llega por el camino de la tentación, por el camino de la seducción, por el camino de la libertad, y si no hemos logrado despertar mediante el ejemplo el apetito del lector, si no hemos logrado contagiar generosamente nuestro propio deleite con la lectura, será vano que pretendamos crear un lector por la vía de forzarlo a leer” (p49) Sin embargo, y a pesar de la importancia y trascendencia de esta actividad, en la actualidad se ha convertido en un verdadero desafío para los docentes la enseñanza de dicha competencia. La lectura es asumida por los niños y jóvenes como una actividad tediosa y carente de sentido. Las prácticas pedagógicas que han acompañado dicha actividad, han reforzado la desidia y apatía que en la actualidad envuelve al acto lector. Estanislao Zuleta (2012), concibe la lectura como una fiesta de conocimiento; es decir, la lectura debe ser una actividad que motive, que anime, que resulte divertida y potencie al estudiante; es un proceso de interpretación, de significados, con significados diferentes de acuerdo a cada texto, incluso ajenos a la voluntad de sus autores. La lectura según Daniel Pennac (2001), no tolera el imperativo, por tanto, no puede ser una asignatura dentro de un currículo en un colegio; sino que debe ser una acción que se realice de manera libre, espontánea, privada, sin ninguna obligación o presión porque el requisito para ser un buen lector, es enamorarse de la lectura. Éste es el desafío, iniciar a los niños en una vida para la cual los libros sean una luz y compañía permanente.

Aprendizaje: como un proceso por el cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación; asimilando una información o adoptando una nueva estrategia de conocimiento y acción. El aprendizaje humano está relacionado con la educación y el desarrollo personal. Debe estar orientado adecuadamente y es favorecido cuando

el individuo está motivado debido a que la persona sea propia del conocimiento, en sus distintas dimensiones: conceptos, procedimientos, actitudes y valores.

De tal manera que el proceso de aprendizaje es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural. Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores), se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos), que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron. Aprender no solamente consiste en memorizar información, es necesario también otras operaciones cognitivas que implican: conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar. El aprendizaje, siendo una modificación de comportamiento coartado por las experiencias, conlleva un cambio en la estructura física del cerebro. Estas experiencias se relacionan con la memoria, moldeando el cerebro creando así variabilidad entre los individuos.

Escritura: se entiende como un sistema gráfico de representación de una lengua, por medio de signos trazados o grabados sobre un soporte. En tal sentido, la escritura es un modo gráfico típicamente humano de transmitir información. Como medio de representación, la escritura es una codificación sistemática de signos gráficos que permite registrar con gran precisión el lenguaje hablado por medio de signos visuales regularmente dispuestos.

Desde la psicología, Gordon Wells (1987) explora el concepto de lo escrito e identifica cuatro niveles de uso: ejecutivo, funcional, instrumental y epistémico. El más básico es el ejecutivo, que se refiere al control del código escrito, a la capacidad de codificar y decodificar signos gráficos. El funcional incluye la comunicación interpersonal y exige el conocimiento de los diferentes contextos, géneros y registros en que se usa la escritura. El instrumental corresponde al uso de la lectoescritura como vehículo para acceder al conocimiento científico y disciplinario. Y el epistémico se refiere al uso más desarrollado cognitivamente, en el que el autor al escribir transforma el conocimiento desde su experiencia personal y crea ideas.

Comprensión: como el proceso de elaborar el significado por la vía de aprender las ideas relevantes de un texto y relacionarlas con las ideas o conceptos que ya tienen un significado para el lector. Es el proceso a través del cual el lector interactúa con el texto. Sin importar la longitud

o brevedad del párrafo. La lectura es un proceso de interacción entre el pensamiento y el lenguaje, el lector necesita reconocer las letras, las palabras, sin embargo, cuando se lee no siempre se logra comprender el mensaje que encierra el texto, es posible incluso que se comprenda mal, como casi siempre ocurre. Como habilidad intelectual, comprender implica captar los significados que otros han transmitido mediante sonidos, imágenes, colores y movimientos.

La comprensión lectora es considerada muy importante, ya que mediante ella debemos ser capaces de sacar información para adaptarnos al medio y contexto social en el que vivimos. Leer no es solamente un acto intelectual, sino que es también un acto social.

El aprendizaje de la lectura siempre va acompañado del aprendizaje de la escritura, por ello en los últimos años se habla del aprendizaje de la lectoescritura. Tanto la lectura como la escritura son dos actividades necesarias para acceder al conocimiento. Las últimas investigaciones realizadas por autores como Ferreiro y Teberosky (1979) y más recientemente por Camps (1994) tienden a considerar que la lectoescritura es un proceso interpretativo a través del cual se construyen significados, de forma que nos ayuda a construir y ampliar el conocimiento del mundo que nos rodea.

De la misma forma y en relación a lo expuesto, la lectoescritura tiene carácter marcadamente social e interactivo, debido a que los intercambios comunicativos y los significados que derivan de ellos solo tienen sentido en un entorno social y cultural determinado, tal y como señalaba en su obra Vygotsky (1988).

Competencias: se dice de las capacidades de poner en operación los diferentes conocimientos, habilidades, pensamiento, carácter y valores de manera integral en las diferentes interacciones que tienen los seres humanos para la vida en el ámbito personal, social y laboral, actualmente, las competencias se entienden como actuaciones integrales para identificar, interpretar, argumentar y resolver problemas del contexto con idoneidad y ética, integrando: valores – aptitudes, ser- saber

Howard Gardner establece relaciones entre Inteligencia, aprendizaje y creatividad en el desarrollo de una competencia. Considera que es el campo ocupacional el que emite juicios de

valor acerca de la calidad del desempeño ocupacional y en la medida en que un campo juzgue como competente a una persona, es probable que se tenga éxito en él. En la medida en que el campo acepte las innovaciones, una persona o su obra puede ser considerada creativa.

Es así como las competencias son un enfoque para la educación y no un modelo pedagógico” (Tobón, 2006, p. 01). Según Tobón, éstas se focalizan en tres aspectos específicos. El primero, la integración de los conocimientos, los procesos cognitivos, las habilidades y los valores, ante los problemas. El segundo, el diseño de programas de formación con base en los requerimientos contextuales. Por último, la orientación de la educación por medio de estándares e indicadores de calidad en todos sus procesos.

Ahora bien, las competencias educativas es la combinación integrada de conocimientos, habilidades y actitudes, que se ponen en acción para un desempeño adecuado en un contexto dado, se habla de un saber actuar movilizandolos recursos. La competencia implica poder usar el conocimiento en la realización de acciones y productos (ya sean abstractos o concretos).

En este sentido se busca trascender de una educación memorística, basada principalmente en la reproducción mental de conceptos y sin mayor aplicación, a una educación que además del dominio teórico facilite el desarrollo de habilidades aplicativas, investigativas y prácticas que le hagan del aprendizaje una experiencia vivencial y realmente útil para sus vidas y para el desarrollo del país

Lúdica: se entiende como un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego, derivado en su etimología del latín “ludus” cuyo significado es precisamente juego, como actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones y de las reglas impuestas por la cultura (Montañés, 2013). Al respecto, Leyva (2005) explica que la definición etimológica de la palabra lúdica invita a reconocer su significado en la palabra latina: iocus, reconocida como broma, chanza, gracia, juerga, chiste y su forma adjetivada está representada por ludus, ludicrum, ludicrus o ludicer, que significan diversión o entretenimiento. Sin embargo, Chateau (1958) puntualiza que el término lúdica proviene del francés ludique, cuyo galicismo tiene origen en los latinismos citados. Por su parte, Moreno (2003) afirma que la lúdica se manifiesta en todas las expresiones del ser humano que demanda emociones orientadas hacia el goce y el disfrute a lo

largo del desarrollo humano de la persona. Por esta naturaleza inmanente de la condición humana, Moreno sostiene que la lúdica se configura como una parte constitutiva del desarrollo integral del hombre, tan importante como otras partes históricamente aceptadas: la cognitiva, la afectiva, la sexual, la comunicativa y la moral. Para Moreno, la lúdica se constituye en un factor decisivo para fortalecer el desarrollo del individuo, puesto que, a mayores posibilidades de expresión y satisfacción lúdica, corresponden mejores posibilidades de realización personal, bienestar e interacción social.

En general, se puede afirmar que la lúdica es una parte importante que permite que los individuos exploren, experimenten, expresen y aprendan un sin número de conocimientos. Igualmente, permite que los individuos involucren experiencias de aprendizaje a su ser psico-social para desarrollarse de manera integral. Por estas funciones y propósitos, la lúdica hace parte directa de los seres humanos, siendo un componente base para su formación frente a su entorno, a la relación que pueda tener con una comunidad.

Ahora bien, en la tipología de actividades lúdicas, se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, comunicar, expresar y producir emociones primarias (reír, gritar, gozar) orientadas hacia la entretención, la diversión y el esparcimiento. Al respecto, Taborda (1997) sostiene que de la misma manera como la dimensión cognitiva del hombre no se agota con el estudio de las matemáticas o la memoria o la sexualidad no se reduce a la genitalidad, la lúdica tiene múltiples expresiones que se determinan en diferentes tipos experiencias con el entorno en busca de emoción agradable. Así, la lúdica no es sólo juego y cubre actividades tan diferentes como el baile, la comparsa, el teatro y, desde luego, el estudio. Como resultado de esta diversidad de actividades y experiencias, Taborda propone una tipología de 8 actividades lúdicas con el fin de clasificar las distintas expresiones humanas cargadas de significado lúdico. (Ver tabla).

Expresivas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Plásticas: Expresión artística (pintura- dibujo), expresión gráfica (plástica), origami, recortado, kirigami.</li> <li>2. Corporales: mimo, teatro, expresión corporal, y relajación.</li> <li>3. Literarias: hora del cuento.</li> <li>4. Dancísticas: danza y baile.</li> <li>5. Musicales; rondas y juegos musicales.</li> <li>6. Representativas: títeres y folklore.</li> </ol>
------------	--

Jugadas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Formas jugadas básicas.</li> <li>2. Pre deportivas</li> <li>3. Deportivas.</li> <li>4. En el salón.</li> <li>5. Didácticas.</li> </ol>
Ecológicas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Salidas pedagógicas</li> <li>2. Caminatas.</li> <li>3. Visitas a lugares de interés</li> </ol>
Intelectuales Integrativas.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lecturas: historietas, mitos y leyendas.</li> <li>2. De participación individual o colectiva.</li> <li>3. De competencias deportivas : atletismo y futbol.</li> </ol>

Para Taborda (1997), el reto en la práctica pedagógica de las escuelas debe lograr una disposición lúdica por parte del docente, que fomente una interrelación con los niños, padres de familia, intereses y cotidianidad y que proponga una aplicación real de transversalidad curricular entre los contenidos de las asignaturas y el componente lúdico.

Para él, la lúdica se puede concretar a través de actividades pensadas en facilitadoras del proceso de enseñanza-aprendizaje y el desarrollo humano. Estas actividades se pueden realizar tanto en los espacios académicos y en la cotidianidad social, escolar y creativa como en otros medios de socialización de la vivencia humana: casa, parque, calle, ciudad, campo, y otros donde la interacción es constante su cotidianidad.

Ambientes de aprendizaje principalmente se refiere a la relación enseñanza-aprendizaje, entre profesores y estudiantes que participan en un fin, en este caso que los estudiantes aprendan. No necesariamente deben estar en el mismo lugar y momento. Los ambientes de aprendizaje pueden ser creados para luego ser desarrollados por parte de los estudiantes.

Lo esencial de un ambiente de aprendizaje, es que se pongan en funcionamiento todas las técnicas y estrategias que consigan que el aprender sea un proceso lo más provechoso para los estudiantes.

Por este motivo El IDEP (El Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico) en alianza con el grupo de investigación Cognición y Lenguaje en la Infancia, de la Universidad Nacional de Colombia, realizó un estudio en el año 2016, orientado al análisis sobre

los ambientes de aprendizaje comprendidos como espacios, interacciones, circunstancias y recursos desde donde ocurre el acto de aprender, así como de los tipos de mediaciones que se constituyen en herramientas para generar y/o transformar los aprendizajes. Los resultados de esta investigación se presentan en esta publicación, conformada por cinco capítulos que dan cuenta de diversas perspectivas conceptuales y metodológicas de los ambientes de aprendizaje en la escuela.

Otros autores como Loughlin y Suina (1997), consideran que el ambiente de aprendizaje está relacionado con el entorno dispuesto por el docente para influir en la vida y en la conducta de los estudiantes al transcurrir su escolaridad. Esto se realiza mediante la organización del espacio físico, adecuando los muebles a la estatura; disponiendo en las paredes frisos con representaciones de juegos regionales, actividades culturales, oficios, profesiones, letreros para motivar (Molina, 1985). Desde esta visión de ambiente de aprendizaje toda actividad del estudiante requiere ser motivada por el educador, planeada, evaluada y orientada a alcanzar.

Con el pasar del tiempo los aportes de diferentes disciplinas y actores, como las reelaboraciones respecto a las concepciones sobre ambientes de aprendizaje, se han resignificado, tal es el caso de lo expuesto en la Declaración Mundial de Educación Básica, realizada en Tailandia en marzo de 1990, la cual establece que el ambiente de aprendizaje requiere contemplar la organización del espacio físico, estructurado pedagógicamente para propiciar el aprendizaje. Por su parte, la Secretaría de Educación Pública, en el contexto de la actual reforma educativa, considera que el ambiente de aprendizaje es el “espacio donde se desarrolla la comunicación y las interacciones que posibilitan el aprendizaje” (Secretaría de Educación Pública, SEP, 2011, p. 141). Entonces la relación social y la comunicación definen la actuación del maestro para facilitar el aprendizaje. En ese contexto, el ambiente de aprendizaje, que se sucede en el aula como un espacio de encuentro, se concibe como un escenario vivo de interacciones sociales donde educador y educando intercambian, explícita o tácitamente, ideas, valores e intereses (Sacristán, 2008); en el que se produce una interacción educativa a partir de la cual los alumnos y docente comparten significados y experiencias. En esta interacción, están implicadas la interacción social, la comunicación, el tiempo y el currículo. La interacción social se establece a partir de relaciones interpersonales, que establecen estudiantes-docente y estudiantes-estudiantes, en la cual interviene la comunicación. La interacción social se produce a

partir de relaciones interpersonales; se regula por valores, ideas y sentimientos compartidos que dan lugar a relaciones de amistad, respeto, mediante las cuales se propicia el desarrollo de la autoestima, el aprendizaje y la construcción de conocimientos.

El pedagogo Lev Vygotsky considerado el precursor del constructivismo social a partir de él, se han desarrollado diversas concepciones sociales sobre el aprendizaje, hay que tener presentes dos aspectos la importancia del contexto social y la capacidad de imitación como también el aprendizaje y desarrollo esto nos quiere especificar dos procesos de interacción haciendo entender que el aprendizaje se produce más fácilmente en situaciones colectivas y aún más la interacción que el niño tiene con las personas que lo rodean ya que esto influye grandemente en su desarrollo por esto es necesario generar estrategias lúdicas que aporten al mejoramiento de la concentración y atención de los niños en el aula para que así el niño no este apartado de la interacción social estudiante - maestro sino que esté involucrado en todos los aprendizajes y aportaciones brindadas no solo por sus compañeros de clase sino por su docente quien es parte activa y fundamental, para que el estudiante viva procesos positivos en su desarrollo integral, el fin de la educación radica en garantizar el desarrollo proporcionando al niño herramientas como el lenguaje, la interacción dentro de su propia cultura y factores sociales en donde se respeta las capacidades acordes con la edad de los niños haciendo más efectivo y propicio su aprendizaje y su papel activo dentro del contexto educativo y social.

Según la teoría constructivista de Lev Vygotsky, enfatiza la influencia de los contextos sociales y culturales en la apropiación del conocimiento y pone gran énfasis en el rol activo del maestro mientras que las actividades mentales de los estudiantes se desarrollan naturalmente, a través de varias rutas de descubrimientos: la construcción de significados, los instrumentos para el desarrollo cognitivo y la zona de desarrollo próximo. (ZDP), En este sentido la teoría de Vygotsky concede al maestro un papel esencial al considerarlo facilitador del desarrollo de estructuras mentales en el estudiante para que sea capaz de construir aprendizajes más complejos, propone también la idea de la doble formación, al defender de toda función cognitiva aparece primero en el plano interpersonal y posteriormente se reconstruye en el plano interpersonal, es decir se aprende interacción con los demás y se produce el desarrollo cuando internamente se controla el proceso, integrando nuevas competencias a la estructura cognitiva existente.

La interacción entre los estudiantes y los adultos se produce a través del lenguaje, por lo que verbalizarlos pensamientos lleva a reorganizar las ideas, lo que facilita el desarrollo y hace que sea necesario propiciar interacciones en el aula, cada vez más ricas, estimulantes y saludables. En el punto de partida la responsabilidad es el maestro y en el de llegada será el estudiante, tienen gran significado para la teoría constructivista y han logrado que el aprendizaje no sea considerado como una actividad individual y por lo contrario sea entendido como una construcción social. Para Vygotsky el pensamiento del niño se va estructurando de forma gradual, la maduración influye en que el niño pueda hacer ciertas cosas o no, por lo que él consideraba que hay requisitos de maduración para poder determinar ciertos logros cognitivos, pero que no necesariamente la maduración determine totalmente el desarrollo. No solo el desarrollo puede afectar el aprendizaje, sino que el aprendizaje puede afectar el desarrollo. Todo depende de las relaciones existentes entre el niño y su entorno, por ello debe de considerarse el nivel de avance del niño, pero también presentarle información que siga propiciándole el avance en su desarrollo. En algunas áreas es necesaria la acumulación de mayor cantidad de aprendizajes antes de poder desarrollar alguno o que se manifieste un cambio cualitativo.

Vygotsky otorgó al juego un papel central nunca antes dado como promotor del desarrollo mental. Para él, las capacidades del niño podían ser perfeccionadas mediante las actividades lúdicas. La principal ventaja del juego es que el niño pone en práctica estas capacidades casi sin darse cuenta. Además, como lo hace de manera divertida, sin esfuerzo y conscientemente, su dedicación y frecuencia son mucho mayores que para otros tipos de ejercicios. Jugar no implica solamente divertirse, también tiene obligaciones. Ellas tienen la misión de que un juego se organice y que todos sus participantes adopten el rol que se pretende para realizarlo con eficacia.

Para Vygotsky el lenguaje oral y escrito era la base del desarrollo de una persona. A través de este es posible la comunicación y, por ende, la transmisión de conocimientos que le permiten absorber aspectos propios de una cultura.

Como conclusión, se puede extraer que para Lev Vygotsky la lúdica constituye una herramienta fundamental en su desarrollo cognitivo, a través de esta construye nuevos conocimientos, regula sus emociones y forja sus relaciones con los demás. La lúdica permite, asimismo, extender y expresar su visión del mundo que habita.

En cuanto al Marco legal se considera La ley 115 en 1994 la cual fue diseñada con el propósito de dar un estatus más sólido a la educación colombiana y teniendo en cuenta los diferentes puntos de vista y con una visión más global de lo que debe ser la educación en las distintas instituciones, plantea en su artículo 23 la lengua castellana, humanidades e idioma extranjero como una obligación fundamental, además hace notar la importancia que ésta tiene desde los primeros grados de escolaridad, iniciando de los grados de preescolar – primaria donde se deben brindar los primeros conceptos.

El crecimiento armónico y equilibrado del niño, de tal manera que realice la motricidad, el aprendizaje y motivación para la lectoescritura.

La lectoescritura es de vital importancia para el aprendizaje desde el grado preescolar y se debe dar prioridad permitiendo así una enseñanza y unos objetivos bien diseñados para trabajar, teniendo en cuenta esta como base primordial para adquirir conocimientos previos.

La lectoescritura no sólo se evidencia en la clase de español, sino en todas las asignaturas ya que es ella quien da origen a todos los conocimientos y teniendo en cuenta que mucho o poco el cual apuntan a un mismo propósito el cual es mejorar las habilidades comunicativas, leer, comprender, escribir, hablar y expresarse correctamente, de ahí la importancia que son bases de aprendizaje que no se deben olvidar sino que deben contribuir al crecimiento de conocimientos en los procesos escolares de la vida del niño.

En cuanto a los estándares de calidad con respecto a la educación son los indicados de la forma de enseñar en base a los ambientes de aprendizaje siendo son los elementos que marcan la dirección y el camino que se debe tomar para el logro de las metas propuestas en la lengua castellana, teniendo muy clara la relación que existe entre educando con su forma de vida, de pensar, sentir y desear, es allí donde la escuela la responsable de suplir las necesidades que éstos presentan, buscando la manera más significativa y fructífera para el educando.

De igual manera son una propuesta que permite al docente buscar estrategias para trabajar la lengua castellana, ofreciéndole al estudiante un enriquecimiento para la construcción del conocimiento, y así mismo nos ponen en claro la importancia que tiene la lengua castellana dentro y fuera del acto pedagógico y del ambiente escolar ya que brindan al educando la

posibilidad de crear, pensar, analizar y conocer la realidad del mundo y todo lo que lo rodea, reconociendo así las cosas favorables y desfavorables que pueden tener.

Así mismo el Decreto 1860, 03 agosto 1994 al igual que la ley 115, les da importancia a los procesos de lectoescritura antes de los grados de transición hasta la culminación de la primaria, siempre fomentando la lectura como uno de los pilares de mayor utilización en las diferentes asignaturas.

De igual forma se dice en el decreto 1860 complementa lo que plantea la ley, donde está plasmado que la protección educativa no sólo es de responsabilidad del gobierno sino también de los padres responsables de los procesos de formación, artículos 2 y 3.

Y es así como en la Resolución 2343, 05 junio 1996 donde plantea que la lectoescritura como herramienta fundamental en el proceso de desarrollo del niño tanto social como intelectual, teniendo en cuenta los indicadores de logro sujeto al cambio y según la resolución 2343, se debe tener en cuenta las notas valorativas y donde las instituciones tienen la autonomía para elaborar sus logros de acuerdo a los planteamientos curriculares utilizados en este caso para la lectoescritura de básica primaria es allí donde se debe aprender en competencias teniendo en cuenta la lúdica como herramienta en los procesos de aprendizaje.

Agregando a lo anterior el Decreto 1290 16 abril 2009 asume como objetivo primordial el fortalecimiento de la calidad educativa, dando paso al aprendizaje teniendo en cuenta las características, intereses, ritmos y estilos de aprendizaje; reorientando los procesos e implementando estrategias pedagógicas que permitan garantizar la promoción y formación integral del estudiante.

La secretaria de Educación Pública (SEP) en el contexto de la actual reforma educativa, considera que el ambiente de aprendizaje es el espacio donde se desarrolla la comunicación y las interacciones que posibilitan el aprendizaje. Incluye además de las renovaciones de los programas de estudio el conjunto de acciones que son necesarias para un mejor servicio como el de desarrollar amplios programas, capacitación y asesoría tecno-pedagógica para docentes y directivos; con los programas de la SEP se apoyan todas las entidades educativas y por medio de este esfuerzo se alcanza lo que se plantea, teniendo en cuenta que las metas educativas del siglo XXI son muy diferentes a las del siglo anterior.

*Tipo:* teniendo en cuenta los tipos de investigación a nivel histórico que indican y aportan las experiencias pasadas donde la investigación comienza a tener un sentido de pertenencia, para lograr una profunda y confiable información, examinando cuidadosamente, las etapas o estadios de Piaget, como la caracterización cognitiva y determinando la forma y acercamiento que el sujeto realiza en su entorno, búsqueda de los acontecimientos determinando su confiabilidad, cada vez que se va realizando la investigación partiendo de que el desempeño cognitivo de cada sujeto no es igual si se trabaja individual y colectivamente, construyen actividades que funcionen para ir mejorando más su interacción con los demás y así mismo, según Vygotsky es importante la interacción que el niño tiene con las personas que lo rodean ya que esto influye grandemente en su desarrollo, por esto es necesario generar estrategias lúdicas como herramientas pedagógicas que aporten al mejoramiento de la concentración y atención de los niños en el aula, para que no este apartado de la interacción social estudiante maestro sino que esté involucrado en todos los aprendizajes y aportaciones brindadas no solo por sus compañeros de clase sino por su docente quien es parte activa y fundamental en procesos positivos en el desarrollo integral del estudiante .

De ahí que de acuerdo a la naturaleza del problema de investigación y haciendo un análisis de cual fuese la manera más pertinente de estudiar esa realidad educativa, el tipo de investigación que llevo permite realizar observaciones del contexto educativo, y llegar a describir un fenómeno social educativo como lo son las actividades, será el de cuantitativa y cualitativa ( mixta ) para establecer la magnitud del desarrollo positivo ya sea a nivel grupal o a nivel individual teniendo una observación en las acciones que presenta el sujeto y el libre desenvolvimiento que el sujeto logre alcanzar para el desarrollo de su personalidad expresando libremente lo entendido en su comprensión lectora.

Para dar solución a las falencias observadas se propone como fases de la investigación:

Realizar actividades muchos más lúdicas y vivenciales en los niños en donde se despierte su interés por participar activamente en ellas.

Plantear actividades enfocadas en la necesidad de los niños partiendo del hecho que la lúdica y el juego son pilares importantes e influyentes en el desarrollo del menor, acompañados de la lectura como eje principal.

Lograr e identificar de acuerdo a sus capacidades, el nivel de dificultad que presentan.

Enfoque de investigación: el método de investigación es el de acción participativa ya que nos da la iniciativa de una necesidad que es el de comprender la lectura en diferentes pilares de la educación identificado en el grupo de tercero de primaria del Colegio INEM de Paula Santander, buscando ser agentes transformadores de conocimiento.

Esta será a nivel de la observación donde se parte el problema ¿De qué manera la lúdica como herramienta favorece la comprensión de lectura en niños y niñas de 3ro de primaria del Colegio INEM Francisco de Paula Santander de la localidad 8 de Kennedy?

El recurso de información que se utilizara al inicio como diagnóstico es el que me dará la información en capacidades y niveles que identificarán sus dificultades, este será de forma descriptiva, con ejes de lectura y escritura relacionados con sus capacidades, busca especificar en qué proceso se encuentra las dificultades, se utilizara cuadro con cada una de ellas y colores que identifiquen su nivel, siendo así que se tendrá en cuenta todo el grupo que permitirá ser evaluados determinando las dificultades de la comprensión lectora en los que lo presenten, y en las diferentes actividades que ayudaran para validar la estrategia diseño de ambientes de aprendizaje, interacción entre el pensamiento y el lenguaje.

*Línea de investigación institucional y de la facultad:* Evaluación, Aprendizaje y Docencia, Estos son esenciales en la propuesta formativa y su constante análisis es uno de los retos de los sistemas educativos contemporáneos, si bien lo he dicho hace parte de un proceso curricular en el lineamiento que exige Secretaria de Educación siempre pensando en fortalecer a los educandos en procesos lectores pero en resultados de pruebas que verifican el compromiso del educador por garantizar sus procesos de formación. El conocimiento debe partir de la experiencia de vida dentro del contexto de cada educando, de sus vivencias dentro de la sociedad y sus contenidos deben estimular y motivar, para esto debe crear modelos de aprendizaje, pensamiento y resolución de problemas, formular preguntas motivadoras y proporcionar apoyo a los estudiantes, orientándolos en la construcción de su propio aprendizaje.

La educación vista como una transformación debe proveer estrategias para la reflexión, la comprensión y el desarrollo de las competencias, deben tener un carácter activo y

abrirse también a las relaciones humanas, desde la propuesta como estrategia diseño de ambientes de aprendizaje, interacción entre el pensamiento y el lenguaje, es la oportunidad de reflexionar acerca de la concepción de la excelencia educativa, es un reto que requiere interrelacionar estrategias y objetivos e interés, enfocarse desde “el valor humano” y ver a niños como protagonistas de su formación en diversos escenarios o diferentes contextos, donde se les potencie sus habilidades, emociones, características para enriquecer el conocimiento y descubrirse felices, habidos de nuevos retos para continuar generando ambientes escolares, paz y seguridad.

Las estrategias metodológicas y las maneras de trabajar en clase siendo el proceso educativo formal donde intervienen los estudiantes, el docente y el saber, actuando en un contexto determinado. La relación que se establece y el papel asignado a cada uno de ellos determinan las estrategias metodológicas o didácticas a desarrollar en el salón de clase.

*Población:* El colegio INEM Francisco de Paula Santander está ubicado en el barrio Estados Unidos de la Localidad de Kennedy, tiene dos sedes: A. la principal donde están los estudiantes desde 3 de primaria a 11 de bachillerato y el grupo administrativo de toda la institución, la sede B donde se encuentran los de transición hasta 2 de primaria, en las dos sedes funcionan las jornadas mañana y tarde.

Esta Institución es regida por Secretaria de Educación y cuenta en su mayoría con personales docentes nombrados y provisionales en calidad de formar en valores, derechos y deberes establecidos en el manual de convivencia.

*Muestra:* grupo de tercero de primaria del grado 309 conformado por 35 estudiantes de los cuales hay una minoría que son de Venezuela, la edad oscila entre 7 a 9 años, la mayoría viven cerca de la institución en los barrios del Amparo, Patio Bonito, Estados Unidos, Roma, Timiza, la mayoría viven con sus padres y otros con tíos y abuelos y hermanos, poseen sistema de salud pero como independientes por sus ingresos, son de bajos recursos, pagan arriendo y sus ingresos son de trabajos en oficios varios, ventas ambulantes y muy pocos como empleados.

## **ESTRATEGIA   Diseño de ambientes de aprendizaje, interacción entre el pensamiento y el lenguaje.**

La propuesta diseño de ambientes de aprendizaje, interacción entre el pensamiento y el lenguaje, tiene como interés primordial aportar en el mejoramiento y adaptación de ambientes de aprendizaje que permitan optimizar los procesos pedagógicos que se desarrollan a nivel educativo en la institución. La estrategia demostrara que las actividades lúdicas es una gran herramienta de aprendizaje cognitivo que a su vez facilita los procesos y cambios socioculturales en los niños, esta herramienta debe estar implementada desde una perspectiva pedagógica y lúdica para que así se obtenga los resultados esperados y se logren visualizar los cambios no solo en el niño sino en su contexto social, dando lugar a que el niño no dejara de ser niño siempre y cuando tenga a su favor aprender de forma lúdica, de esta manera ellos tienen la oportunidad de explorar el medio que lo rodea, creando ambientes de aprendizajes que lo conllevaran a conceptos claros que precisaran su comprensión y uso adecuado, estos acompañados con orientaciones del docente, con material, espacio y conceptos de investigaciones previas que ayudaran a ser mejor su comprensión , cada actividad tendrá un objetivo , metodología, recursos y un producto esperado que será la razón por la cual los objetivos específicos cumplen su función de descubrir, motivar, propiciar, crear, promover y realizar ambientes de aprendizaje a través de la lúdica como herramienta pedagógica.

Es así como se fortalecerá el proyecto La Lúdica como herramienta pedagógica para favorecer la comprensión de lectura en el proceso de las capacidades del pensamiento y óptimos resultados en el rendimiento académico en niños y niñas de 3ro de primaria del Colegio Inem Francisco de Paula Santander de la localidad 8 de Kennedy, y de ahí la importancia de pensar en niños competentes por el gusto de comprender lo aprendido y principales retos en la institución, de ella dependerá la calidad del aprendizaje de todas las áreas educativas y el éxito de ser orientadas con una intencionalidad de calidad que aumente el vocabulario técnico propio de cada asignatura, que desarrolle habilidades comunicativas (oral y escrita) y comprendan diversos textos, donde la lúdica se refleja en sus diferentes lenguajes expresivos.

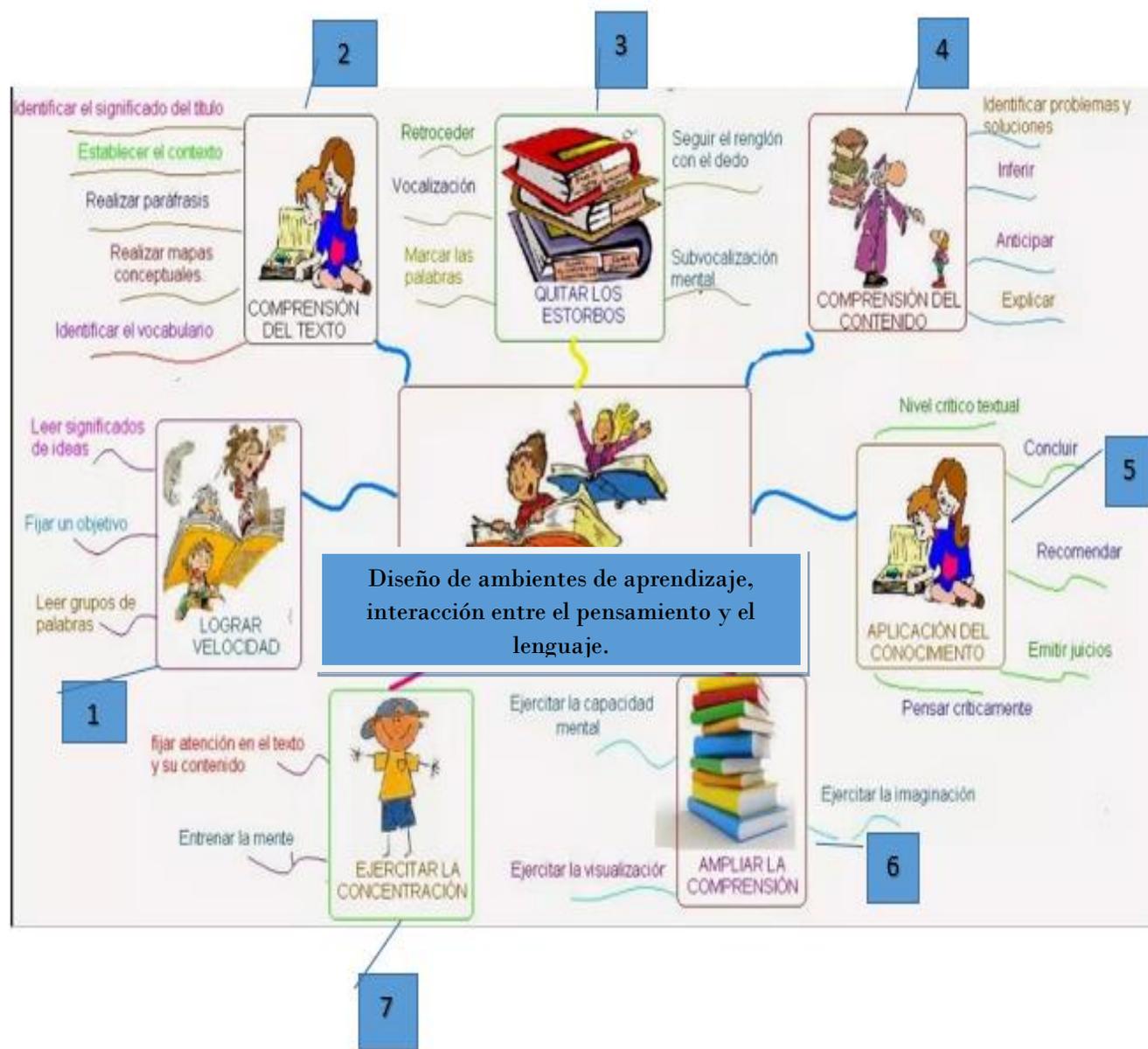
Las competencias lectoras son la base para la comprensión de textos, el pensamiento analítico y crítico, que permiten que el estudiante adquiera conceptos claros y precisos para resolver situaciones del contexto académico y social.

Es por esto que el proyecto se basa en desarrollar ambientes aprendizaje, donde los estudiantes por medio de actividades culturales, artísticas y literarias, participan y crean sus propios conceptos que luego son realimentados por el docente; con esta mediación aumenta el vocabulario técnico propio de cada asignatura, desarrolla habilidades comunicativas (oral y escrita) y comprenden diversos textos.

Por tanto, Vygotsky en su teoría socio cultural, plantea la importancia de que los niños sean autores y constructores del conocimiento, ofreciendo recursos con los que logren de forma autónoma y con la mediación del docente, aprender dentro de un medio social. Los niños no van a la escuela solamente para aprender, sino para construir conocimientos que les permitan aproximarse a lo culturalmente establecido y también para generar el desarrollo de su tiempo, de sus capacidades y equilibrios personales, de su inserción social, de su autoestima y sus relaciones interpersonales.

Es así como el estándar de competencias de lenguaje planteadas por el MEN afirma que la capacidad del lenguaje les ofrece a los seres humanos compartir con otros su cultura y emociones de diversas formas, teniendo la posibilidad de intercambiar contextos sociales y participar en la construcción del conocimiento.

Ruta:



**Nombre del PID:** La Lúdica como herramienta pedagógica para favorecer la comprensión de lectura en el proceso de las capacidades del pensamiento y óptimos resultados en el rendimiento académico en niños y niñas de 3ro de primaria del Colegio Inem de Kennedy

**Responsables:** Gloria Isabel Benito Sanabria

**Beneficiarios:** 35 estudiantes del grupo 309 de primaria

**Objetivo:** Formar lectores capaces de desenvolverse en el ámbito escolar, despertando el interés de los niños por comprensión lectora dando óptimos resultados en su rendimiento académico.

**ESTRATEGIA** Diseño de ambientes de aprendizaje, interacción entre el pensamiento y el lenguaje.

**Campo temático:** interacción entre el pensamiento y el lenguaje.

Objetivos	Metodología /proceso/ descripción	Recursos	Producto esperado
<p><b>Interiorizar el valor de los símbolos patrios, mediante la entonación de los himnos tradicionales para la formación de su identidad.</b></p>	<p>Escucharemos los himnos de Colombia, Bogotá y el del colegio, los cantaremos manejando el ritmo, vocalizando y reconociendo cual es el sonido agradable y desagradable al entonarlo y expresaremos el por qué debemos respetar la posición que adoptamos cuando hay eventos especiales en el colegio.</p> <p>Se reconocerá sus símbolos patrios bandera (colores que los identifica), escudo y letra del himno.</p> <p>Para compromiso en casa deberán escribir que interpreta cada himno con</p>	<p>Barra de sonido</p> <p>Textos</p> <p>Televisor</p> <p>Internet</p> <p>Fotocopias</p>	<p>Los niños aprenderán a reconocer los símbolos patrios, su significado y valor del respeto al entonarlos.</p>

	su respectivo dibujo.		
<b>Fomentar en el estudiante la observación, análisis e interpretación de textos</b>	<p>Taller de lectura “La conejita Cristina busca comida”.</p> <p>Leer en voz alta y con buena entonación el título de la historia “La conejita Cristina busca comida”.</p> <p>Conversar con los estudiantes y realizar las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● ¿Alguna vez has visto un conejo? Describe uno.</li> <li>● ¿De qué se alimentan los conejos?</li> <li>● ¿En dónde crees que se desarrollará la historia?</li> </ul> <p>Luego de la lectura se harán las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● ¿Cómo se llaman la coneja, el cuervo y el caballo?</li> <li>● ¿Para quién era la comida que buscaba Cristina la coneja?</li> <li>● ¿Por qué crees que es importante ayudar a los demás?</li> </ul> <p>Los niños diseñaran un ambiente adecuado de cómo viven los conejos, cuál es su alimento, como sería una familia de conejos (abuelos paternos, maternos, tíos tías, primos, primas, mama, papa, hijos e hijas.</p>	<p>Láminas de la lectura.</p> <p>Laminas árbol genealógico.</p> <p>Material de papel silueta, trozos de crepe, papel periódico.</p> <p>Cajas de cartón.</p> <p>Tiras de las preguntas.</p> <p>Tablero</p> <p>Marcadores</p>	<p>Los estudiantes aprenderán a trabajar en grupo, creando ambientes según la lectura.</p> <p>Aprenderán nuevas palabras e interpretarán por medio del dibujo.</p>

	De la lectura anterior se hará un listado de las que son desconocidas y luego se les sacará su significado con su respectivo dibujo, y formando oraciones que la identifiquen, luego se hará un dictado con un tiempo determinado.		
<b>Diseñar una puesta en escena a través de la interpretación de un mito o una leyenda.</b>	<p>Se explicará el concepto de mitos y leyendas sus diferencias, el por qué es importante reconocerlos dentro de nuestra cultura.</p> <p>En grupos de siete niños les corresponderá una lectura (mito o leyenda) lo representaran con un fondo que será el escenario, ellos serán los personajes, lo dramatizaran en silencio para que sus compañeros adivinen como se llama el mito o leyenda, pero deben explicar el por qué se llama así, que colores utilizaron para hacer el escenario, quienes eran sus personajes, cuál era la idea principal y cual su desenlace.</p>	<p>Laminas (dibujos alusivos mitos y leyendas)</p> <p>Tiras con el nombre de los mitos y leyendas</p> <p>Marcadores</p> <p>Colores</p> <p>Temperas</p>	<p>Reconocer el significado de mitos y leyendas.</p> <p>Ser recursivos para que identifiquen el nombre del mito y la leyenda.</p> <p>Ser expresivos en sus movimientos corporales y gestuales.</p> <p>Saber interpretar la lectura en sus dibujos y expresión verbal.</p>
<b>Fomentar la importancia del uso adecuado de las letras,</b>	Juego con las letras del abecedario donde se le pide al estudiante realizar oraciones con las palabras	<p>Fichas de letras</p> <p>Hojas</p> <p>Tablero</p>	Reconocer letras y su uso adecuado en los nombres, apellidos colores,

<p><b>palabras y oraciones</b></p>	<p>que el docente coloca en el tablero, se observara su ortografía si hay uso consistente de mayúsculas y minúsculas y así mismo utilizar el sustantivo y el adjetivo propuesto.</p> <p>Se jugara a STOP ( nombre, apellido, ciudad, cosa, animal, color, y fruta)</p>	<p>marcadores Cartones juego STOP</p>	<p>frutas y otros en su expresión.  (sustantivo-adjetivo)</p>
<p><b>Que el estudiante desarrolle a través de la elaboración de dibujos y figuras conociendo sus características y las cualidades de los colores para que exprese sus ideas en la creación de historias con sentido.</b></p>	<p>Los estudiantes crearan una historia con las indicaciones de: que tenga un título, un nudo o problemática, desenlace, personajes con sus características que los identifican y un escenario, los temas son:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. La princesa se perdió en el bosque.</li> <li>2. Los dinosaurios aprenden modales.</li> <li>3. El medio ambiente se está enfermando.</li> </ol>	<p>Tiras Marcadores Lápices Colores Cuaderno</p>	<p>Interpretación en el dibujo de un escenario.  Que el estudiante exprese en un cuento lo que indica el tema, problema, desenlace, personajes su descripción.</p>
<p><b>Acercar a los estudiantes al reconocimiento del cuerpo y el movimiento como un medio personal y social de expresión y comunicación, disfrutando de la danza en su</b></p>	<p>1.Escuchar la canción hasta tres veces de recorrido. "El aguacero", en ritmo de currulao del Autor Oscar Vahos. ¡Huyuyuy! Aguacero ¿Por qué me querés mojar? Sabiendo que soy tan pobre, no tengo con qué mudar, la camisa que tenía, me la echaron a lavar.</p>	<p>Tablero Barra de sonido Salón</p>	<p>Expresar con sus propias palabras lo que desea el currulao, y el porqué de sus movimientos.  Dominar el cuerpo en equilibrio y su significado. Aprender el</p>

<p><b>espontaneidad.</b></p>	<p>(Los participantes se desplazan con la marcha salticada por el espacio) ¡Alto ahí!</p> <p>(Enérgicamente, los jugadores se detienen)</p> <p>Los participantes dicen: ¿Qué pasa?</p> <p>(El juego continúa alternando el estribillo con la intervención que se ordena en la canción)</p> <p>Las acciones que dice la canción son las siguientes:</p> <p>El aguacerito manda que peguen un grito.</p> <p>El aguacerito manda que peguen un brinco y se acuesten.</p> <p>El aguacerito manda que se abracen.</p> <p>El aguacerito manda que este sitio se convierta en un zoológico.</p> <p>El aguacerito manda que se den besitos.</p> <p>El aguacerito manda que hagan el eco del tambor.</p> <p>El aguacerito manda que todos siembren un árbol.</p> <p><b>Juego coreográfico:</b> para recrear la canción infantil “El aguacerito”, lo haremos de forma lúdica y creativa en movimientos corporales y gestuales que lo expresara al llevar el ritmo y así estructuraremos nuevas formas de interpretación y posibilidades coreográficas sin alejarse de la esencia y finalidad de la misma.</p> <p>2. Llevar el ritmo.</p> <p>3. Hacer preguntas referentes</p>		<p>currulao y contar por medio del ritmo expresión musical.</p> <p>Interpretar lo que significa danzar, currulao, movimiento, equilibrio, pasos, instrumentos, palmas y manejo del espacio.</p>
------------------------------	---	--	---

	<p>al significado y ellos preguntaran también.</p> <p>4.Hacer que nuestro cuerpo represente con movimientos y gestos.</p> <p>5.Danzar y disfrutar del currulao.</p>		
--	---	--	--

Cabe señalar el primer momento, en donde se enmarca el inicio del proyecto de como favorecer la comprensión lectora a niños y niñas de tercero de primaria, todas las actividades tendrán el mismo sentido del manejo de las fases de esta manera

En la primera fase se buscará un diagnostico donde se utilizará el lectometro (registro de velocidad por minuto de lectura de palabras) y se volverá a realizar en el 5 momento para verificar su lectura y avances, el infograma indica cómo se va ejercitando las estrategias de lectura y en sus actividades sus motivaciones lo que se va a lograr, y es de notar que la evaluación se hará como prueba diagnóstica y se divide en dos ejes: Eje lectura y Eje escritura, cada uno midiendo capacidades especificas particulares para cada actividad. En el Eje lectura las capacidades a evaluar son: Fluidez de la lectura y Comprensión lectora. Y en el Eje de escritura las capacidades son: Dictado de palabras y oraciones, Escritura de oraciones y Escritura de textos cortos.

Cada actividad se realizará los miércoles en la cuarta hora con tiempo de 45 minutos, por lo cual se hace necesario en algunos talleres durar hasta tres sesiones con el objetivo de siempre motivar e innovar en la creación de ambientes de aprendizaje.

A lo anterior se relaciona el Decreto 1290 16 abril 2009 donde su objetivo primordial es el fortalecimiento de la calidad educativa, dando paso al aprendizaje teniendo en cuenta las características, intereses, ritmos y estilos de aprendizaje; reorientando los procesos e implementando estrategias pedagógicas que permitan garantizar la promoción y formación integral del estudiante.

### **Conclusiones y recomendaciones.**

En conclusión, la comprensión lectora es necesaria para acceder a formas complejas de pensamiento y da herramientas para que los niños se enfrenten a problemas específicos de su vida diaria.

Alcanzar una buena comprensión lectora es uno de los principales retos educativos en las instituciones, ya que de ella dependerá la calidad del aprendizaje de todas las áreas educativas y el éxito personal y profesional futuro de los estudiantes.

De esta forma, autores como Vygotsky, Piaget, Ausubel o Ferreiro y Teberosky insisten en la importancia de enseñar la lectoescritura de forma constructiva, significativa y mediante la interacción con el resto de compañeros, partiendo siempre de los conocimientos previos que posea el estudiante, donde él sea parte activa del aprendizaje y el docente adquiera el papel de orientador y guía en dicho proceso.

Al desarrollar la estrategia Diseño de ambientes de aprendizaje, interacción entre el pensamiento y el lenguaje, en sus diferentes contextos lúdicos se observó cambios que favorecieron competencias en las diferentes asignaturas, logrando la capacidad de comprender lo aprendido con sentido propio, la finalidad y las razones por las cuales expone sus puntos de vista.

Del mismo modo implica el reconocimiento de un sujeto activo que participó en la lectura creando sus propios textos por medio del escrito, el dramatizado con algunas expresiones musicales y corporales, que se generaron por la motivación de textos, cuentos, danzas, mitos y leyendas, en un contexto social, histórico y cultural en el que aparece inmerso.

Al crear los ambientes de aprendizaje se observó una relación enseñanza-aprendizaje, entre profesores y estudiantes, interactuando y participando siempre con el fin de aprender conceptos relacionados en cada actividad.

Una vez finalizado este trabajo, podemos decir que los objetivos propuestos al principio de este trabajo han sido alcanzados de forma positiva, ya que se consiguió buenos resultados en procesos de evaluación de las diferentes asignaturas.

Por este motivo recomiendo que para próximas investigaciones es importante reconocer que bases de aprendizaje tiene el niño y como se evaluó sus conocimientos.

Además, fomentar la importancia de la comprensión lectora, así como de la realización de ejercicios y actividades que motiven sus aprendizajes y no de memorizar lo que no se entiende sin sentido común.

Por otra parte, la elaboración de un plan de mejora de la comprensión lectora para los diversos niveles educativos, siguiendo la metodología constructivista y mediante el material adecuado a cada grupo para innovar en ambientes de aprendizaje mediante la lúdica como estrategia de interacción entre el pensamiento y el lenguaje.

Por este motivo la lectura es un proceso de interacción entre el pensamiento y el lenguaje; el lector necesita reconocer las letras, las palabras, las frases. Sin embargo, cuando se lee no siempre se logra comprender el mensaje que encierra el texto; es posible, incluso, que se comprenda de manera equivocada. Como habilidad intelectual, comprender implica captar los significados que otros han transmitido mediante sonidos, imágenes, colores y movimientos. La comprensión lectora es un proceso más complejo que identificar palabras y significados; esta es la diferencia entre lectura y comprensión. Es una habilidad básica sobre la cual se despliega una serie de capacidades conexas: manejo de la oralidad, gusto por la lectura y pensamiento crítico. Es una tarea cognitiva que entraña gran complejidad ya que el lector no solo ha de extraer información del texto e interpretarla a partir de sus conocimientos previos sino sería su propuesta de formar lectores por el gusto de aprender.

Lo esencial de un ambiente de aprendizaje, es que se pongan en funcionamiento todas las técnicas y estrategias que consigan que el aprender sea un proceso lo más provechoso para los estudiantes.

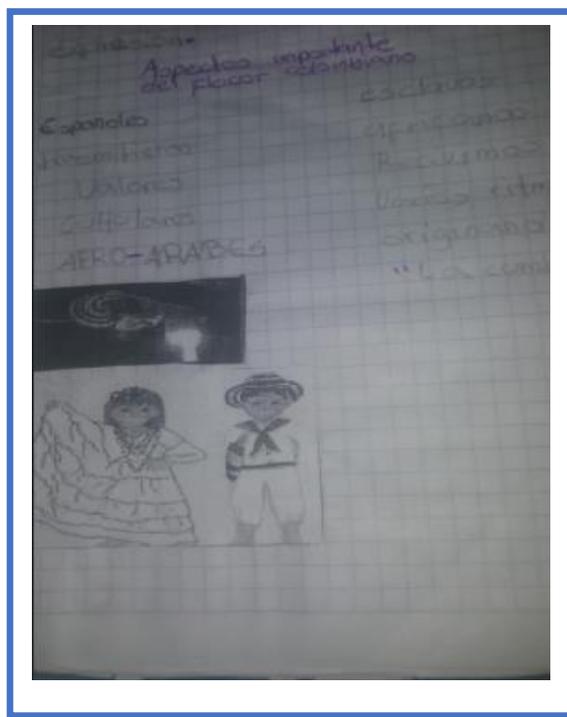
Demostrar que por medio de las estrategias didácticas y en especial la lúdica como herramienta se puede mejorar el proceso de la comprensión lectora favoreciendo las capacidades de pensamiento y un mejor rendimiento académico, así mismo se debe tener en cuenta que el aprendizaje humano está relacionado con la educación y el desarrollo personal, debe estar orientado adecuadamente y es favorecido cuando el individuo está motivado debido a que la persona se apropia del conocimiento, en sus distintas dimensiones: conceptos, procedimientos, actitudes y valores.

## LISTA DE REFERENCIAS

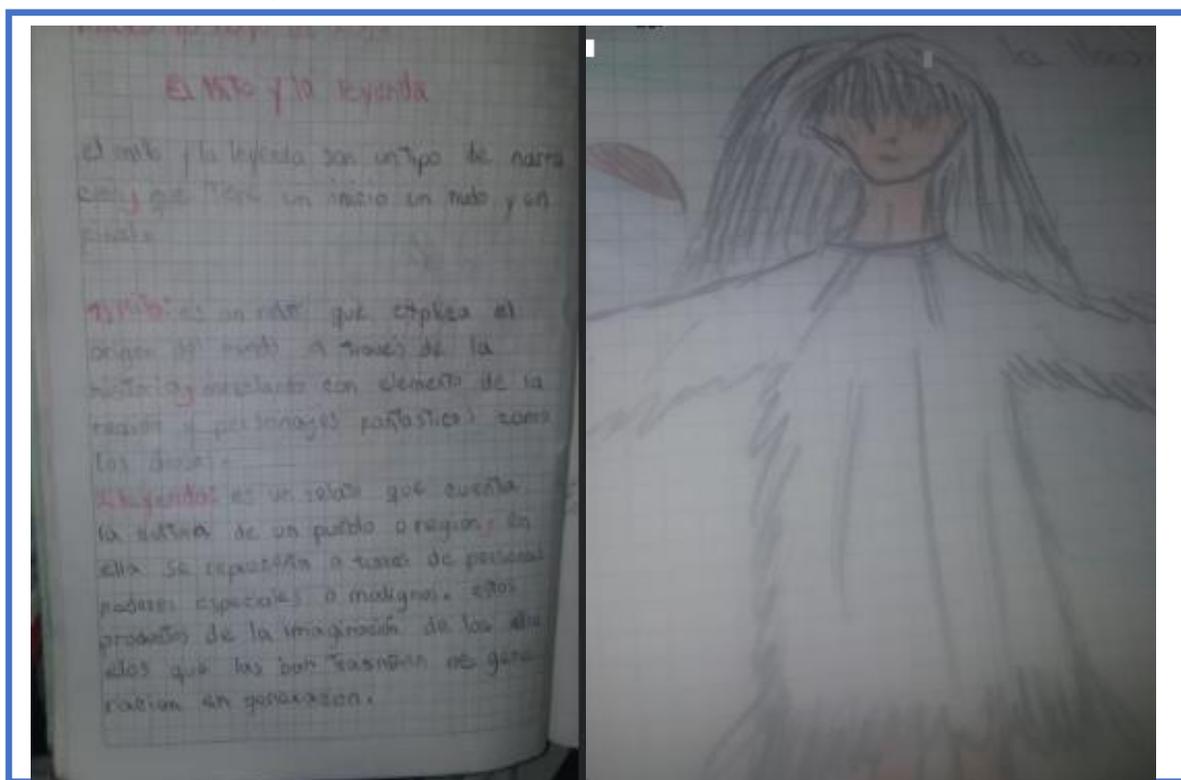
- Ávila Cristancho, D. C. (2014). Un ambiente de aprendizaje llamado: aula hospitalaria (Doctoral disertación. Bogotá: UNIMINUTO
- March, A. F. (2006). Metodologías activas para la formación de competencias. *Educatio siglo XXI*. *Educatio siglo XXI*. Vol 24, 35ss.
- Antunes, Celso (1ra edición agosto 2003 – 2da reimpresión julio 2007), Vygotsky en el aula ... ¿Quién diría?, colección en el aula No 12, 7- 13, 15-42.
- Duarte, D. (2003). Ambientes de aprendizaje una aproximación conceptual. *Estudios pedagógicos*. *SciELO Chile* 27, 97-113.
- García-Chato, G. I. (2014). Ambiente de aprendizaje: su significado en educación preescolar. *Revista de Educación y Desarrollo*, 63 - 71.
- Reigeluth, C. (2000). El diseño de entornos constructivistas de aprendizaje. Caracas Venezuela: Santillana.
- Ferreiro, R. &. (2006). Un concepto clave para aplicar exitosamente las tecnologías de la educación: los nuevos ambientes de aprendizaje. *Panamericana de Pedagogía: saberes y quehaceres del Pedagogo*, 121-154.
- Zabala Miguel A. (2009). Diseño y desarrollo curricular. Organización de las estrategias de enseñanza. Colección Educación hoy estudios. Narcea Alfaomega. 149-153.
- Jonassen, D. (2000). El Diseño de Entornos Constructivistas de Aprendizaje. Caracas Venezuela: Universidad Nacional Abierta.
- De Zubiria Samper Julian. (2006). Los Modelos Pedagógicos. Las estrategias Metodológicas y las maneras de trabajar en clase. Editorial Magisterio, *Pe4dagogia Dialogante*. 57- 65.
- centros/celee/practicass-en-lectoescritura/Documents/conectores-y-funcion.pdf

Anexos

RESULTADO DE EXPERIENCIAS.



## Taller Mitos y Leyendas.



## Taller creación de historietas.



La princesa se perdió en el bosque.



El medio ambiente se está enfermando.



Los dinosaurios aprenden modales.

## Taller uso de las letras

Nombre	Apellido	Cosa	Animal	País o País	Sinónimo
Pablo	Pérez	Pedal	Pato	Porto Rico	Pequeño
Carmen	Cardona	Cuchillo	Cangrejo	Caracas	Caca
Katherine	?	Kilo	Karla	?	Kilo

**A** Ah    **B** beh    **C** seh    **CH** cheh    **D** deh    **E** eh    **F** ef-eh    **G** ge    **H** ach-eh  
**I** Ee    **J** hota    **K** kah    **L** eleh    **LL** Eh-jeh    **M** em-eh    **N** en-eh    **Ñ** en-veh    **O** oh  
**P** Peh    **Q** cuh    **R** e-re    **RR** e-rre    **S** es-eh    **T** teh    **U** uuh    **V** u-veh    **W** u-veh dobl-leh  
**X** Eh-kis    **Y** ee-gri-eh-gah    **Z** seta

## 4. Taller. Danza el aguacero.

El Aguacero (Oscar Valeros Jiménez) 1- Ag  
(currulao)

¿Dónde estás aguacero,  
 ¿por qué me quieres mejor?  
 Sabiendo que soy tan pobre, no  
 tengo con que mudar.  
 La camisa que tenía me  
 la hecharon a lavar.

ALTO AHI → QUE PASA

El aguacero mandó bailar  
 salte  
 quier  
 apla

El alma

El alma es una pepita blanca  
que recorre todo el cuerpo  
y cuando uno se muere se sale  
por la boca.

