

La actividad lúdica como dinamizadora de los proceso de enseñanza-aprendizaje de lengua castellana en procura del proceso de desarrollo lector en el aula multigrado 6°, 7° y 8° de la IED Nuestra Señora del Carmen sede Sueva.

Victoria Eugenia Sánchez Sánchez

Lic. En Literatura y Lengua Castellana

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Director

Yesid Manuel Hernández Riaño

Doctor en Educación

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en Pedagogía de la Lúdica

Bogotá D.C., septiembre 9 de 2.020

Resumen

El presente trabajo da cuenta del análisis contextual de la IED Nuestra Señora del Carmen sede Sueva, a partir del cual se realiza el diseño de una propuesta de intervención disciplinar y de la estrategia denominada Leo, comprendo creo y aprendo.

Para su desarrollo se realizó el análisis del trabajo docente en el aula multigrado de 6º, 7º y 8º para comprender cuales son los principales problemas que afectan el desarrollo armónico de las clases, y la obtención de resultados satisfactorios a nivel académico y el desarrollo de las habilidades de los estudiantes en el área de español.

En consecuencia, una vez realizado el análisis, se procede con el desarrollo de la propuesta haciendo especial énfasis en la idea de dinamizar el ambiente del aula de clases multigrado diseñando estrategias de trabajo en las cuales se tiene a la lúdica como principal herramienta, entendiendo esta no solo como el juego por el juego, sino el juego con una finalidad, el juego como herramienta de aprendizaje. Incluyendo el uso de TIC para dinamizar los procesos y desarrollar clases y evaluaciones de tipo lúdico conceptual que permitan mejorar las dinámicas de trabajo y en consecuencia los resultados esperados.

Palabras clave: estrategia, lúdica, posprimaria, dinamizar, TIC

Abstract

This assignment, gives an account of the contextual analysis of the IED Nuestra Señora del Carmen Sueva headquarters, from which the design of a disciplinary intervention proposal PID and the strategy called I read, I understand, I create and I learn.

For its development was carried out the analysis of the teaching work in the multigrade classroom of 6th, 7th and 8th grade, to understand what are the main problems that affect the harmonious development of the classes, and the obtaining of satisfactory results at the academic level and the development of students' skills in the area of Spanish.

Consequently, once the analysis has been carried out, we proceed with the development of the proposal with special emphasis on the idea of revitalize the environment of the multigrade classroom by designing work strategies in which play is the main tool, understanding this not only like play for the play, but play with a purpose, play as a learning tool. Including the use of ICT to revitalize processes and develop classes and evaluations of a conceptual playful type that allow improving work dynamics and consequently the expected results.

Keywords: strategy, playful, post-primary, revitalize, ICT

Tabla de contenido

	Pág.
1. Problema.....	5
1.1 Planteamiento del problema.	5
1.2 Formulación del problema	9
1.3 Objetivos	9
1.3.1 Objetivo general	9
1.4 Justificación	10
2. Marco referencial.....	11
2.1 Antecedentes investigativos	11
2.2 Marco teórico	16
3. Diseño de la investigación.....	19
3.1 Enfoque y tipo de investigación	19
3.2 Línea de investigación institucional	20
3.3 Población y muestra	20
3.4 Instrumentos de investigación	21
4. Estrategia de intervención	23
1. Conclusiones y recomendaciones	35
Anexos	39

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema.

La lúdica se entiende como el conjunto de procesos y estrategias diseñadas para generar ambientes dinámicos en los procesos de aprendizaje, de tal manera que los espacios del aula sean más armónicos, y que a través del juego se desarrollen de mejor manera los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Para muchos, el concepto de lúdica es simplemente el juego, y enfocan el uso de ésta únicamente en las etapas iniciales de la formación humana, la infancia está asociada al juego, y se olvida que la presencia de éste, está presente en todas las etapas de la vida y en diferentes actividades.

Es impresionante lo amplio del concepto lúdico, sus campos de aplicación y espectro.

Siempre hemos relacionado a los juegos, a la lúdica y sus entornos así como a las emociones que producen, con la etapa de la infancia y hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación que derive en aspectos serios y profesionales, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad, pues que el juego trasciende la etapa de la infancia y sin darnos cuenta, se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples como el agradable compartir en la mesa, en los aspectos culturales, en las competencias deportivas, en los juegos de video, juegos electrónicos, en los juegos de mesa, en los juegos de azar, en los espectáculos, en la discoteca, en el karaoke, en forma de rituales, en las manifestaciones folklóricas de los pueblos, en las expresiones culturales tales como la danza, el teatro, el canto, la música, la plástica, la pintura, en las obras escritas y en la comunicación verbal, en las conferencias, en

manifestaciones del pensamiento lateral, en el compartir de los cuentos, en la enseñanza, en el material didáctico, en las terapias e inclusive en el cortejo de parejas y en juego íntimo entre estas. Lo lúdico crea ambientes mágicos, genera ambientes agradables, genera emociones, genera gozo y placer. (Yturralde Tagle, 2020, recuperado de www.laludica.org)

Así las cosas, la lúdica representa un medio para llegar a un fin, el medio es el juego, el fin el aprendizaje.

La lúdica representa además para las personas, la posibilidad de fortalecer la confianza en sí mismos, cuando el niño o el joven se enfrentan a la participación de una actividad lúdica, se le permite formar o reforzar la confianza, para todo ser humano, el ejercicio de la lúdica es inherente a su desarrollo y por tanto le permite también desarrollar su capacidad de trabajo en equipo y cooperación, las posibilidades de socialización y aprendizaje a través de la lúdica le permite trabajar las diferentes dimensiones del ser (física, social, ética, cognitiva, comunicativa).

Por esta razón y otros importantes elementos a considerar dentro del marco del desarrollo del presente proyecto, asumiremos la lúdica como una herramienta fundamental para el desarrollo del aprendizaje, y por tanto para cambiar la realidad del aula que describiremos a continuación.

La IED Nuestra Señora del Carmen del municipio de Junín, es una institución educativa rural que ofrece sus servicios desde el grado preescolar a once, en las modalidades Escuela Nueva, Posprimaria y Media Rural. Contamos con cinco sedes activas Sueva y San Francisco de secundaria y Salitrito, La Vega y Buenos Aires de primaria, que atienden la población de la Inspección de Sueva, y las veredas San Francisco y La Vega-Puente Licio del municipio de Junín.

La sede que será escenario del desarrollo del presente proyecto es la sede Sueva, allí atendemos un número de 32 estudiantes de grado 6° a 11°, debido al número de estudiantes, la carga académica la llevamos dos docentes, una para el área de ciencias naturales y afines, y yo que trabajo el área de español y humanidades, por esta situación trabajamos en aula multigrado.

El escaso número de estudiantes, atiende a que el sector no ofrece posibilidades laborales que les permita a los pobladores permanecer en su lugar de origen, consecuencia de un pasado marcado por la violencia.

La mayor parte de los pobladores se encuentran en estratos socioeconómicos 1 y 2 y se desempeñan en labores de campo como la ganadería, la cría de especies menores y los cultivos de mora, uchuva, tomate y gulupa. A estas familias pertenecen nuestros estudiantes, y dadas las perspectivas, se considera que incide directamente en la motivación académica de los jóvenes, quienes asisten a las escuelas y colegios más como obligación que por el gusto mismo de aprender o porque vean en la formación académica una oportunidad que mejore sus condiciones de vida, para ellos es más un requisito que cumplir para algunos de ellos por la permanencia en los programas de subsidios de gobierno.

La población objeto de desarrollo del presente proyecto, pertenece a los grados 6°, 7° y 8° Grupo de estudio que trabaja bajo la modalidad posprimaria rural en aula multigrado. Grupo heterogéneo conformado por estudiantes entre los 11 y los 15 años, por 24 estudiantes 9 mujeres y 15 varones.

Son jóvenes activos para las prácticas deportivas, más no tanto para lo académico. Dentro de este grupo tenemos un estudiante de grado séptimo con necesidades especiales no certificadas, debido a la negación de su acudiente, aun así, por apoyo de psicología del Policlínico de Junín, por su comportamiento y características se presume un Asperger, es un gran dibujante y tiene

mucho interés y habilidad para la tecnología, pero la concentración en otras actividades y áreas se le dificultan, así como lo molesta el ruido excesivo, se ha tratado de por ello enfocar muchas de las actividades en sus habilidades, aunque no siempre es posible dadas las características del grupo.

Esta situación, sumada a lo complejo de un aula multigrado, desencadena en diferentes situaciones como problemas de convivencia, al pertenecer a diferentes cursos y estar en diferentes edades y la necesidad de trabajar al mismo tiempo, y muchas veces compartir un mismo espacio físico, hace que el proceso de enseñanza- aprendizaje presente inconvenientes no solo en el desarrollo sino en los resultados académicos y motivación de algunos estudiantes.

Bajos niveles de comprensión de lectura, dificultades de comprensión, argumentación y asociación en las diferentes áreas, son algunas de las situaciones que se presentan cada día. Sabemos que la lectura y la comprensión de la misma, es fundamental para el desarrollo de las diferentes actividades académicas. La asignatura de español lleva un gran peso en relación a los resultados de todos los procesos académicos, ya que sobre el proceso de esta asignatura recae el desarrollo de importantes desarrollo de las habilidades comunicativas: escuchar, leer, hablar y escribir y por ende, es común que al trabajo desarrollado en esta asignatura tenga influencia en las demás. El desarrollo de la comprensión lectora es determinante para el trabajo exitoso de las demás áreas.

En razón a todas estas realidades del contexto y de la asignatura, se encuentra la necesidad de buscar alternativas que permitan mejorar los procesos de aprendizaje y por ende los resultados del mismo, haciendo uso de la lúdica como herramienta dinamizadora del proceso de enseñanza y que a su vez sea el gancho motivador para los estudiantes y despertar en ellos un verdadero interés por su formación académica y desarrollo intelectual.

1.2 Formulación del problema

Analizando la situación contextual y teniendo en la lúdica una herramienta enorme para cambiar la realidad y mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje y los resultados del mismo se plantea: ¿Cómo hacer uso de la lúdica para dinamizar los procesos de enseñanza- aprendizaje en el área de español en procura del proceso de desarrollo lector y escritor, en el aula multigrado de 6°, 7° y 8° de la IED Nuestra Señora del Carmen sede Sueva?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

El desarrollo del presente proyecto tiene como objetivo general:
Diseñar estrategias lúdicas, para la enseñanza del área de español, que permitan dinamizar y motivar el aprendizaje del área en los estudiantes de los grados 6°, 7° y 8° de la IED Nuestra Señora del Carmen sede Sueva.

1.3.2 Objetivos específicos

Como objetivos específicos el desarrollo del presente proyecto busca:

- Mejorar el desarrollo académico e intelectual de los estudiantes a través del diseño de clases lúdicas.
- Transversalizar los contenido de modo que se pueda hacer uso de herramientas Tic para el desarrollo de las actividades propuestas.
- Desarrollar habilidades comunicativas en las estudiantes, relacionadas con la comprensión de lectura y la producción textual.

1.4 Justificación

La lúdica es un tema que ha sido abordado por diferentes autores y en casi todas las áreas, como se ha visto en el desarrollo de la Especialización en Pedagogía de la Lúdica, el juego es un factor inherente al desarrollo del ser humano, es un aspecto fundamental para el desarrollo de las facultades de asociación, colaboración y en general la vida en comunidad. A través del juego, el ser aprende a compartir, la existencia y el respeto por las normas, y además el juego permite dinamizar los procesos de aprendizaje, puesto que hace más atractivo el concepto, la idea, y los resultados del uso del juego en la enseñanza hace que el aprendizaje sea permanente, es decir, que aquello que se aprende a través del juego, es mejor asimilado mejor aplicado y recordado, Linaza (citado por Ruiz Gutiérrez, 2017, p. 2

Juego como una forma específica que tienen los niños de relacionarse con otros seres humanos y con el mundo en general. Juego y aprendizaje no son términos opuestos. Hay importantes adquisiciones que se logran en la infancia a través de situaciones lúdicas. La escuela no debe ignorar la importancia que el juego ocupa en la vida de los niños. Es un aliado en la labor educativa. (Linaza, 2017)

Ahora bien, la inclusión del juego en el aula no se trata del juego por el juego, no es la razón exclusiva, debe ser un juego concertado, ideado de modo tal que tenga los efectos planeados, para ello es indispensable el rol del maestro quien debe estar capacitado para hacer uso de la lúdica en el aula. Es necesario que el docente este en la capacidad de dominar los contenidos para adaptarlos al uso de la lúdica, de modo tal que se logre diseñar estrategias que conduzcan a los resultados esperados. Para ello es fundamental, que el docente conozca su grupo de trabajo, lo caracterice de manera adecuada entendiendo cuáles son sus fortalezas y debilidades

como también los intereses del grupo, conociendo estos rasgos podrá el docente iniciar en el uso de la lúdica como mediador entre la enseñanza y el aprendizaje.

En ese sentido, el presente proyecto busca hacer uso de la lúdica no solo para mejorar la dinámica de clase en el grupo seleccionado sino potencializar las habilidades docentes para el uso de esta herramienta en clase lengua castellana de modo que los resultados académicos y de convivencia mejoren en los grados 6°,7° y 8° de la IED Nuestra Señora del Carmen sede Sueva para el efecto de esta propuesta, pero que sin lugar a dudas beneficiará el desempeño docente en otras asignaturas y grupos de trabajo, al poder contar con los conocimientos y las herramientas necesarias para hacer uso de la lúdica en la práctica cotidiana, para hacer uso del juego con sentido académico.

2. Marco referencial

Antes de empezar con el desarrollo de la propuesta se realizó una investigación sobre trabajos previos relacionados con el uso de la lúdica en el área de lengua castellana de lo cual se encontraron algunos referentes especialmente nacionales, en el ámbito internacional se encontraron trabajos relacionados con la temática especialmente en artículos de revistas especializadas, ensayos y similares, de los cuales han sido seleccionados los siguientes referentes:

2.1 Antecedentes investigativos

El primero de ellos es el trabajo de grado de las docentes Lladid Patricia Acosta López, Ibeth Astrid Fernández Rojas y Nancy Suarez Bohórquez, titulado La Asimilación de Conceptos

en la Clase de Lengua Castellana, Una Posibilidad Desde la Lúdica, la Didáctica y la Creatividad, en este documento las autoras reconocen la importancia del uso de la lúdica como una herramienta fundamental para el desarrollo del aprendizaje en los estudiantes de grado 3° del Colegio Agustiniانو Ciudad Salitre de Bogotá. Las docentes identifican en su grupo de trabajo dificultades como son la comprensión de lectura, la asimilación de conceptos y la aplicabilidad de los mismos, dificultades con el manejo del lenguaje, y falta de motivación.

La propuesta de las autoras se enfoca en el uso de la lúdica en el aula de clase, flexibilizando los contenidos, y aprovechando el mayor número de espacios posibles en los cuales el juego sea el mediador del aprendizaje, pero hacen especial énfasis, en la importancia de la formación docente en la pedagogía de la lúdica para que pueda recopilar todos los saberes adquiridos en la práctica docente, lo cual se debe sumar a la formación permanente como requisito indispensable para aquel que busca consagrar su vida a la enseñanza.

Para el desarrollo de la propuesta, las autoras proponen realizar un ejercicio de investigación centrado en la descripción, esto es, que analizando los procesos de clase las autoras intervendrán con el desarrollo de actividades lúdicas para transformar la forma en la cual los estudiantes ven la lectura y generan resultados.

Este proceso ha sido diseñado en cuatro etapas: Reconocer, Crear, Representar y Apreciar.

Durante la primera etapa, el Reconocer, los estudiantes seleccionan siguiendo su instinto e interés un texto para ser leído, nótese que no es impuesto, luego de ello se realiza el proceso de lectura que las autoras han llamado. “Leer y escribir en compañía”.

Luego de la lectura se pasa al siguiente momento Crear, en el cual a partir de lo leído los niños son llevados a crear un juego, un objeto lúdico con herramientas proporcionadas para la

clase e inspirado en la lectura, el cual compartirán con sus compañeros interactuando unos con el juego diseñado por los otros.

El tercer paso es Representar, en este momento los estudiantes haciendo uso de su corporalidad, asumen los roles de los personajes del libro y representan la historia o la parte que más les haya gustado.

El momento final es el de apreciar, en este espacio, los estudiantes realizarán un proceso crítico sobre el trabajo de sus compañeros, para construir aprendizaje a partir de encontrar debilidades y fortalezas en el proceso desarrollado.

En este proyecto se encuentran varios puntos en común y herramientas que pueden ser útiles en el desarrollo del PID, por un lado el uso de herramientas de análisis y descripción del grupo como medio para caracterizar y encontrar las mejores estrategias para llegar a transformar la realidad de apatía frente a aprendizaje que es por demás otro punto en común. En segundo lugar, la estrategia de lectura es un ejercicio interesante, pues permite la aproximación voluntaria y no obligatoria a la lectura, que es uno de los procesos fundamentales para el desarrollo del aprendizaje de lengua castellana y el conocimiento en general, ejercicio que además motiva la escritura y la argumentación de las ideas.

El segundo referente encontrado es el de autoría de las docentes Jenniffer Castaño Cadavid Viviana Julieth García Santa, titulado: “El Uso Del Computador Como Herramienta Didáctica Para La Enseñanza De Lengua Castellana En La Institución Educativa Jaime Salazar Robledo Del Municipio De Pereira” en esta iniciativa, las docentes plantean el uso de las TIC en la enseñanza de lengua castellana.

En su proceso las autoras buscan realizar dos acciones: la primera hacer un uso adecuado de las TIC por parte de los estudiantes y la segunda, lograr incorporar el uso de las TIC en una asignatura en la cual es poco frecuente como lo es la lengua castellana.

Para llevar a cabo el proceso planteado, las autoras se cuestionan sobre la necesidad de incorporar el uso de estas herramientas, reconociendo que las necesidades e intereses del mundo actual han hecho de estas herramientas una necesidad educativa, los jóvenes de hoy son cada vez más adeptos al uso de las TIC, por lo que además de ser usuarios frecuentes un número significativo de jóvenes no hacen un uso adecuado de las mismas. Por esta razón se plantean usar estas herramientas en el área de lengua castellana para dinamizar los procesos y hacer uso de herramientas que son más cercanas a los jóvenes, por lo que se espera con ello que los resultados sean positivos y efectivos al finalizar el proceso.

El proyecto está diseñado en dos momentos. El primero es la aproximación del docente al uso de las TIC, capacitarlo en las herramientas más adecuadas al uso en su asignatura, centrándose especialmente en el uso del computador.

El segundo momento está relacionado con el diseño de la clase haciendo uso de software educativo enfocado en el área de lengua castellana, videos, animaciones y similares a través del computador como medidor del proceso.

De esta propuesta se destacan el uso del computador como elemento lúdico, la lúdica no implica exclusivamente el movimiento o la actividad física. La lúdica representa la dinamización del proceso, realizar actividades que rompan los esquemas tradicionales de la enseñanza de una asignatura por demás tradicional antes que fundamental como lo es el español. El uso de recursos tecnológicos, y antes de estos, el diseño de la clase enfocada en el manejo de las temáticas a través de las TIC, es un gran aporte, ya que se enfoca en la necesidad de ser consientes en las

etapas de proceso, el diseño de la clase, la sección de herramientas, y el diseño de actividades de modo tal que sea un medio para alcanzar un fin y no que se convierta en un elemento distractor el uso de las TIC.

Por otro lado, se centra el interés en la propuesta del uso de software y herramientas educativas para el desarrollo de determinadas actividades o el desarrollo de productos relacionados con las temáticas abordadas.

El tercer referente consultado es el texto de actas de la II Jornada de Formación del Profesorado de Español 2009. Sofía- España. En el cual se encuentran diferentes estrategias didácticas para la incorporación de la lectura y la lúdica en la enseñanza del español.

En este documento de 120 páginas, nos encontramos diferentes estrategias que incorporan el uso de juegos herramientas tecnológicas, el teatro, e incluso la música en la enseñanza de la lengua castellana, desde sus inicios en la enseñanza de la lectura y la escritura básicas hasta el uso de la lúdica en grados superiores con estrategias que aproximen a los jóvenes al placer y beneficio de la lectura.

Este último referentes es fundamental, ya que la información que proporciona no solo será útil en el conocimiento sobre la lúdica en el aula de clase, las estrategias y el dominio curricular, sino que también es insumo en muchas actividades que se pueden desarrollar en el proyecto PID y en otras áreas de desarrollo.

Una vez identificados estos referentes, podemos concluir que la lúdica es un mecanismo eficaz para la enseñanza en general pero que es un mecanismo ideal para la enseñanza de la lengua castellana, una asignatura que ha sido de alguna forma estigmatizada con calificativos como “difícil”, “complicada”, “aburrida” y que predispone a los estudiantes, y los deja en un estado desmotivado frente a los contenidos de la misma. El uso de la lúdica entonces se presenta

como una oportunidad para dinamizar los ambientes en el aula y el grupo seleccionados, de modo tal que los estudiantes se conecten con los contenidos y los resultados sean idóneo y permanentes, ya que una de las características del uso del juego en el aprendizaje es que aquello que se aprende a través de actividades dinámicas tiene mayor recordación.

Por otro lado es fundamental reconocer la importancia de la lúdica en el desarrollo de las dimensiones del ser humano, puesto que fortalece las habilidades sociales, comunicativas y desarrollo y bienestar físico.

Finalmente, la búsqueda de referentes hace que la visión del docente y su papel en el aula cambien, pues lo ubican no como el transmisor del conocimiento sino como el medidora para la construcción del mismo por parte de los estudiantes, y eso hace el aprendizaje más significativo, puesto que se sale de lo convencional e invita al aprendiz a contribuir activamente en el desarrollo de su proceso formativo.

2.2 Marco teórico

El desarrollo del presente proyecto se busca diseñar estrategias lúdicas como talleres, guías de trabajo, elementos de evaluación y actividades similares, para la enseñanza del área de español, que permitan dinamizar, motivar y mejorar el desempeño en el aprendizaje del área, involucrando el uso de estrategias lúdicas haciendo uso de herramientas Tic.

Para el desarrollo proyecto se ha realizado la consulta sobre diferentes referentes teóricos y de trabajos realizados por investigadores y docentes relacionados con el tema de la lúdica y la enseñanza de la lengua castellana en diferentes grados de enseñanza. En ese orden de ideas se tienen los siguientes referentes teóricos,

Según Tünnermann (2011) Jean Piaget en su teoría del constructivismo, estudia la forma en la cual los estudiantes se acercan al conocimiento de la manera tradicional para realizar el cambio hacia la construcción del aprendizaje, debido a que lo habitual en ellos es el aprendizaje memorístico y repetitivo, por medio de la teoría del constructivismo entonces, se tratará de identificar los mecanismos por los cuales los estudiantes logren ser autónomos en la producción del aprendizaje.

Se considerará también las ideas de John Dewey (1.998) sobre el juego y el trabajo, para lograr superar esa línea que divide al trabajo del juego, el aprendizaje de la adquisición de conocimientos a través del juego, tal como lo analiza Dewey.

Desde el Pensamiento crítico de Paulo Freire, analizado por Martínez (2.018) se buscará identificar el rol del docente en el desarrollo del estudiante de manera clara, crítica y positivista.

El enfoque de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner, ya que nos muestra cómo el desarrollo cognitivo de la persona no es igual para todos los seres humanos así compartamos elementos y aspectos de similares características. Villanueva (2014) nos muestra que Gardner en su teoría nos muestra que el desarrollo de las habilidades cognitivas de una persona es un cúmulo de circunstancias: el contexto social, familiar, el factor biológico e incluso el factor cronológico, cómo el tiempo y las circunstancias determinan las características de las personas y la forma en la que aprende.

Así las cosas, Gardner habla de la existencia ocho tipos de inteligencias: lingüística, lógico-matemática, visio-espacial, corporal- cinestésica, musical, interpersonal, intrapersonal y naturalista, en cada una de ellas, el autor muestra la fortaleza del aprendizaje, que le permite aprender más fácilmente al individuo según sea su potencial y si se estimulan los procesos a través de sus fortalezas.

Gardner afirma que todos tenemos de una u otra manera todos los tipos de inteligencia, pero que tenemos potencial mayor en una. Por esto es importante tener en cuenta este referente teórico, ya que en relación a la educación, es común que la escuela esté lineada por marcos comunes, por moldes preestablecidos que no nos permiten ver el potencial o la forma en la que los estudiantes aprenden y cuando un estudiante presenta “problemas” relacionados con que no avanza al mismo ritmo del grupo o que tiene dificultades en su adaptación y convivencia y eventualmente estas circunstancias son omitidas. Haciendo uso de las teorías de Gardner, se logra cumplir con uno de los papeles fundamentales de la escuela, y es conocer, comprender y comprometerse con el contexto de los estudiantes, esto no representa trabajo individualizado exclusivamente, implica que el docente se forme y se informe de modo tal que el diseño de clases y el trabajo con los estudiantes, sea pensado de modo tal que se potencialice las distintas habilidades de los estudiantes.

Para efectos de este proyecto es de gran importancia ya que permite caracterizar las cualidades de aprendizaje comunes y beneficiar al grupo con el diseño de clases que en verdad generen avances y beneficios.

Azucena Caballero (citada por Cepeda Ramírez 2017) dice que el uso del juego como estrategia lúdica sirve para desarrollar todo tipo de destrezas en los estudiantes, el uso del juego en el aula es una herramienta que resulta casi indispensable, ya que permite desarrollar habilidades relacionadas con la actividad física, sino lo también con lo académico, contribuyendo al desarrollo de habilidades sociales, comunicación y convivencia. Es un recurso que les facilita a los estudiantes habilidades para la solución de conflictos no solo del orden social sino académico. El juego como estrategia lúdica de evaluación según Caballero imprime un carácter diferente a los procesos evaluativos pues algo que es naturalmente feliz, tranquilo, permite que

procesos que normalmente representa dificultad en el desarrollo por aquello que implica, se integren y asuma de manera más armónica y eficaz para los estudiantes, aproximando y desarrollando de una mejor manera el proceso de enseñanza y aprendizaje. Lo que nos lleva a tener clara, la necesidad del uso del juego como parte fundamental en el diseño de las estrategias lúdicas y por ende de la propuesta.

3. Diseño de la investigación

Para el diseño de la presente propuesta de intervención disciplinar se han tenido en cuenta los siguientes criterios relacionados con los conceptos de investigación, enfoque y metodología de la misma.

3.1 Enfoque y tipo de investigación

El diseño de esta propuesta de intervención disciplinaria PID tiene un enfoque investigación de tipo cualitativo, ya que se enfoca en el análisis de un grupo pequeño de población, de la cual se pretende conocer y comprender su contexto y características para determinar el problema que afecta el desarrollo armónico del trabajo en el aula.

En cuanto al tipo de investigación, se considera que es de tipo investigación- acción del profesor o de la escuela, (Rodríguez Gómez 1999) ya que lo que se busca es realizar un proceso análisis de situación problema pero susceptible de cambio a través del diseño de la estrategia de intervención.

En este modelo se pretende interpretar lo que ocurre, la realidad en el aula y el grupo de trabajo seleccionado, en este caso ver como el aula multigrado y las características del grupo

afectan el desarrollo académico del grupo, y ver cómo a través de la puesta en marcha de la propuesta lo diferentes problemas identificados pueden ser modificados.

3.2 Línea de investigación institucional

La propuesta se acoge a la línea institucional de investigación de la Fundación Universitaria Los Libertadores “Evaluación, aprendizaje y docencia”, la cual en primer lugar es aquella que le corresponde la facultad de educación virtual y a distancia la que está adscrito el programa de Pedagogía de la Lúdica.

Así mismo, esa línea de investigación busca analizar los contextos educativos de manera histórica y permanente de modo tal que se analice la realidad del proceso en procura de mejoras constantes, teniendo como principal herramienta la evaluación para procurar cambios que beneficien los resultados.

A pequeña escala, esta propuesta busca algo similar, realizar el análisis de los problemas del aula y grupo de trabajos seleccionados, para luego realizar una evaluación inicial, la intervención a través de la estrategia diseñada y finalmente evaluar resultados para mejorar el proceso y de ser posible replicarlo en otros espacios académicos de modo que la práctica docente y los resultados de los estudiantes se vean beneficiados a corto y largo plazo.

3.3 Población y muestra

La población de trabajo son los estudiantes de la Institución Educativa Departamental Nuestra Señora del Carmen sede Sueva bachillerato del municipio de Junín Cundinamarca, institución que ofrece sus servicios en modalidad posprimaria y media rural. La sede atiende a 34 alumnos en total desde grado 6° a 11° en aula multigrado.

La muestra corresponde a los estudiantes del subgrupo 6°, 7° y 8° compuesto por 24 estudiantes, 9 mujeres y 15 varones, con un rango de edad que oscila entre los 11 y los 15 años discriminados así:

- Grado 6°: 10 estudiantes
- Grado 7°: 10 estudiantes
- Grado 8°: 4 estudiantes

3.4 Instrumentos de investigación

Los instrumentos de investigación utilizados para el diseño de la presente propuesta son dos, por un lado tenemos una encuesta que respalda el diagnóstico y apoyar el diseño de la estrategia que se puede encontrar en el anexo A y una rúbrica de seguimiento y evaluación de la implementación de la estrategia, anexo B.

En primer lugar tenemos la encuesta dirigida a estudiantes para analizar su percepción de varios aspectos, la cual contó con seis preguntas relacionadas con el contexto, las habilidades en lectura y escritura y el interés en el uso de TIC en el aula así:

En la pregunta n° 1 (ver anexos A gráfico 1) se les preguntó sobre su percepción del trabajo en aula multigrado, el 67% de los estudiantes cree que tener que trabajar en modalidad multigrado afecta mucho el desarrollo de las clases.

En la pregunta n 2° (Ver anexos A gráfico 2) la pregunta se dirigió hacia las habilidades de comprensión lectora; el 37% afirma tener algunos problemas con esta habilidad, el 25% se le dificulta bastante y al 21% se le dificulta muchísimo, como podemos observar, es una constante la presencia de las dificultades en los ejercicios de comprensión lectora como se menciona en la descripción del contexto.

La pregunta n° 3 (Ver anexos A gráfico 3) se enfoca en preguntar sobre cómo consideran ellos sus habilidades para escribir diferentes clases de textos, en este aspecto también se ratifican los criterios de la observación del contexto. El 38% afirma tener algunas dificultades, el 33% que se le dificulta bastante, el 12% que se le dificulta muchísimo y apenas un 17% que se le facilita.

En la pregunta n° 4 el cuestionamiento fue acerca del sentimiento y motivación en las clases cuando se incluyen herramientas TIC en el desarrollo de las clases. El 75% marcó la opción: “Todas las anteriores” Lo que incluye aspectos como que aprenden con mayor facilidad, recuerdan mejor lo aprendido y que se sienten motivados para participar activamente en las clases. Apenas un 4% afirma que le es indiferente el uso de las TIC en las clases. (Anexo A gráfico 4)

La pregunta 5 se enfocó en los procesos evaluativos, se les cuestionó sobre qué forma de evaluación se les facilitaba más, a lo que el 46% respondió que se le facilitan más cuando son creativas e incluyen herramientas tecnológicas, esto en base a que la propuesta busca hacer de estas herramientas una forma de evaluación permanente y más dinámica que aquellas que se enfocan exclusivamente en el aprendizaje memorístico. (Anexo A gráfico 5)

Finalmente la pregunta n° 6 se enfocó en la percepción de los alumnos sobre el uso de herramientas TIC en clase con distintos fines, el 46% marcó la opción. “Todas las anteriores, las cuales incluyen la idea de que motivan más la atención al tema de clase y hacen más llamativas las temáticas a desarrollar. Apenas un 8% consideran que distraen del tema de clase. (Anexo A gráfico 6)

Como se puede observar, los datos recopilados a través de la encuesta, los datos presentados a partir de la observación y análisis del contexto son ratificados, los estudiantes sienten que existen dificultades relacionadas con dos de las habilidades principales del área de español, como también reconocen las dificultades que representa el trabajo en aula multigrado, y

finalmente, expresan su interés en el uso de herramientas tecnológicas para el desarrollo de clase. Todo lo cual apunta a la pertinencia de las proyecciones pensadas para el desarrollo de la propuesta de intervención.

En relación al instrumento de evaluación de la propuesta, se ha diseñado una rúbrica de evaluación, ya que se considera que la evaluación y seguimiento de un proceso es parte fundamental para obtener los logros propuestos, lo que no se evalúa no es susceptible de cambios y mejoras.

Para la evaluación de la presente estrategia se propone un formato de seguimiento como el que se puede observar en el anexo B tabla 1, que incluye la revisión de todos y cada uno de los elementos que hacen parte de la estrategia, de modo que se puedan realizar las correspondientes observaciones y mejoras en su diseño y aplicación.

4. Estrategia de intervención

4.1 Leo, comprendo, creo y aprendo

Leo, comprendo, creo y aprendo, es el nombre que se le da a esta estrategia de trabajo, cuatro verbos que apuntan a los momentos fundamentales para desarrollar habilidades comunicativas y de comprensión textual a partir de esta estrategia.

Leo, porque la apuesta fundamental de esta estrategia es desarrollar habilidades comunicativas, dentro de ellas la lectura más no solo la lectura decodificadora del signo sino la lectura comprensiva, reflexiva, interpretativa y crítica.

Comprendo, porque en el momento en el cual se practica la lectura se busca no solo leer por leer, sino leer para comprender lo que se lee. No es un secreto que la principal falencia en los resultados en pruebas académicas locales e internacionales como las SABER y las Pisa, es la

falta de comprensión de lectura, por ello, uno de los objetivos a los cuales apunta la estrategia es lograr que los estudiantes del grupo de trabajo y aquellos con los que se logre replicarla con los correspondientes ajuste, es que desarrollen habilidades de comprensión de lectura, de modo que se beneficie no solo el área de español sino todas las demás asignaturas.

Creo, porque el tercer objetivo es lograr que los estudiantes desarrollen habilidades de producción textual argumentada. Una de las dificultades que presentan los estudiantes del grupo de trabajo es argumentar sus ideas, se limitan a repetir lo que leen, el uso de sus propios términos es complicado. Cuando se realizan ejercicios de exposición es complejo lograr que ellos expresen sus ideas de manera independiente del texto, es por ello que la tercera apuesta es la producción textual desarrollando la creatividad de los estudiantes, reforzando en ello las habilidades de cada uno de los estudiantes.

Aprendo, es el cierre de objetivos de la estrategia, que busca reunir los saberes adquiridos en el desarrollo temático de la propuesta. No se puede olvidar que las habilidades que se busquen y logren desarrollar con la estrategia, involucran también las temáticas propias de los contenidos de la asignatura, por lo tanto este aspecto no se puede dejar de lado, y será el insumo principal que son las líneas temáticas seleccionadas, a las cuales se les transversaliza información y recursos relacionados con otras asignaturas en este caso lo relacionado con los recursos TIC que hace parte fundamental de la estrategia y se involucra en diferentes momentos como elementos dinamizadores de las actividades tradicionales en el aula.

Como se mencionó en el apartado de la contextualización, la modalidad de estudio y la motivación o la ausencia de la misma en los estudiantes es un factor común en el grupo. Mas cuando se hace uso de elementos TIC, y de actividades que involucran un cambio en la rutina, los estudiantes reaccionan de manera favorable y los resultados del aprendizaje son mejores, ya

que el uso del juego o de otros elementos lúdicos en el desarrollo de las áreas de estudio genera en ellos mayor interés en la participación, los conceptos se les hacen más cercanos porque construyen el aprendizaje, no se limitan a reproducir ideas sino que son ellos mismos quienes lo descubren y lo construyen.

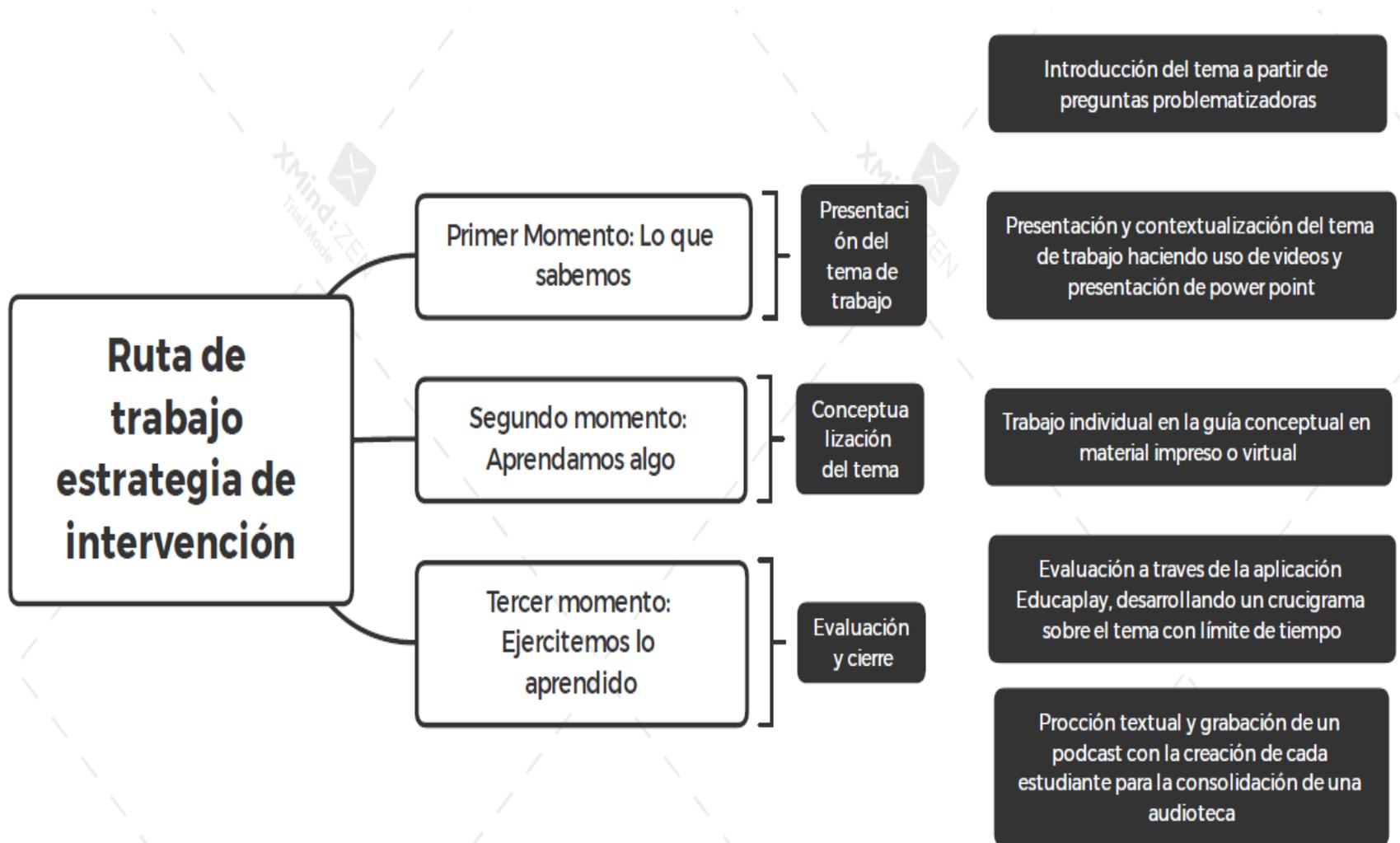
4.2 Esquema de ruta de intervención.

Para el desarrollo de la estrategia de intervención se estiman los momentos que se presentan en el siguiente esquema:

Figura 1. Fases generales para el desarrollo del PID, Fuente: Elaboración propia 2020.



Figura 2. Fases de la estrategia de intervención. Fuente: elaboración propia 2.020



Esta ruta de intervención está pensada en tres momentos o fases. La fase 1, es la de análisis, en ella se observa y analiza el contexto de trabajo, debido a que muchas veces damos por hecho que conocemos a cabalidad nuestro contexto de trabajo y pasamos por alto aspectos relevantes que apoyan o perjudican el proceso de trabajo. En esta fase también se realiza consulta de material e información relacionada con trabajos de investigación e intervenciones estratégicas similares para tener referentes que apoyen la propuesta.

La fase 2 corresponde a la fase de diseño de la estrategia, una vez se comprende la realidad del contexto, se diseñan las planeaciones de la estrategia y la forma en la cual se va a incluir en el desarrollo de las clases. Es la fase de selección de material y recursos TIC a ser incluidos dentro de la propuesta.

Finalmente la fase 3 es la de ejecución de la propuesta, en la cual se desarrollaran las actividades propuestas para alcanzar el objetivo de mejorar la comprensión lectora, la producción textual haciendo uso de diferentes recursos.

La ruta de la estrategia de intervención, se divide en tres momentos a saber:

- Lo que sabemos
- Aprendamos algo nuevo
- Ejercitemos lo aprendido

Estos tres momentos apuntan al desarrollo gradual de y progresivo de la secuencia didáctica: el primer momento “Lo que aprendimos” busca a través del uso de preguntas problematizadoras presentar al estudiante el tema de trabajo, estas preguntas están dirigidas por conocimientos previos de los estudiantes desarrollados en el aula o por experiencias particulares. A través de las preguntas se busca que el estudiante cree sus propias ideas y conceptos del tema.

El uso de estas preguntas permite también que al ser una aula multigrado, los estudiantes se apoyen unos a otros en la construcción del saber pues han desarrollado estos temas en otros momentos o grados de estudio, así los estudiantes mayores pueden orientar a los menores en la temática. En este momento se hace uso también de presentaciones de Power Point con las cuales se orientan y realizan actividades motivadoras y se presenta también un video relacionado con la temática de cada curso.

El segundo momento se denomina “Aprendamos algo nuevo” en este espacio, los estudiantes trabajaran de manera autónoma las guías conceptuales de trabajo, las cuales tienen todo lo necesario para el desarrollo de la temática, con la orientación y atención permanente del docente para aclarar las dudas que se presenten en el proceso de trabajo. Las guías conceptuales incluyen ejercicios aplicativos y actividades de la temática para ser desarrolladas a medida que se avanza en el desarrollo conceptual.

El momento final “Ejercitemos lo aprendido” evalúa el proceso y le da cierre a la temática. En este espacio se propone el uso de la página Educaplay y sus aplicaciones, para el caso de la presente propuesta, se propone el desarrollo de un crucigrama que incluye términos de cada una de las temáticas trabajadas en cada grado. En este momento, los estudiantes reciben el link que abre el crucigrama creado especialmente para cada curso y tema y debe solucionarlo en un tiempo límite.

Como actividad de cierre cada estudiante debe dar cuenta de un producto textual, deben crear un texto específico para cada temática, cuentos, mitos, leyendas. El producto individual debe ser grabado por cada uno de los estudiantes en las diferentes opciones de programas de audio, para el ejercicio se propone el uso de Audacity ya que se pueden incluir el uso de efectos

especiales. El producto final será parte de una audioteca con los trabajos de todos los estudiantes de los grados seleccionados.

La siguiente tabla evidencia los diferentes momentos de la secuencia didáctica de trabajo

Tabla 1.

Título de la Propuesta	Leo, comprendo, creo y aprendo
Autores de la Propuesta	Victoria Eugenia Sánchez
Fechas	Segundo semestre Académico, meses de Septiembre-Octubre y noviembre de 2020
Objetivo: Grados: 6°, 7° y 8°	<p>General: Adquirir de manera trasversal las temáticas relacionadas con el género narrativo.</p> <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer las definiciones y características de los géneros literarios (6°). • Comprender la estructura de un texto narrativo a través del trabajo con la literatura de tradición oral (mitos, leyendas, fábulas) (6°) • Comprender y reconocer la micro y macro estructura del cuento (7°). • Identificar las características de las narraciones costumbristas <p>Elaborar un texto narrativo (cuento) (8°).</p>
Contenidos Pedagógicos y Didácticos:	<p>El trabajo se desarrolla en aula multigrado, por tanto, la sesión de trabajo se realiza a nivel general a partir de preguntas problematizadoras las cuales se manejan de manera conjunta para la introducción de la temática de cada grado.</p> <p>Como actividad motivadora inicial, se desarrollará un juego de Kahoot, que involucre imágenes de historias y narraciones populares como Caperucita Roja, El Duende, la leyenda de Eldorado, mitos, definiciones entre otras, como hilo conductor a los temas de trabajo, presente en el siguiente enlace:</p> <p>https://create.kahoot.it/details/introduccion-al-genero-narrativo/0385a0c6-d95a-4f98-a416-073159904cc3</p> <p>Tema grado 6°: Los Género Literarios, Género Narrativo y tradición oral</p> <p>1. Lo que sabemos: se iniciará la clase con la preguntas problematizadoras como: ¿Qué es un género? ¿Dónde has escuchado este término? ¿Para designar qué? Las cuales se responderán de manera más sencilla con la participación de los estudiantes de grado 7° y 8° Una vez se establecen y orientan criterios similares sobre la definición de la palabra género, se pasa a hacer uso de la presentación de Power Point en la que se muestra una ficha didáctica que busca el camino del texto a cada género literario.</p> <p>Luego se hará la presentación del video Los Géneros Literarios</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=F1CzQBMg1jA</p>

2. Aprendamos algo nuevo: Trabajo con guía conceptual la cual recibirán de manera impresa o virtual según sean las circunstancias. En esta guía se encuentran los conceptos básicos de la temática a desarrollar, Géneros Literarios, género Narrativo: tradición oral, mito, fabula y leyenda. Los estudiantes desarrollan la parte conceptual en el cuaderno de trabajo. En la cual se encuentran una serie de actividades como la lectura de distintos textos y ejercicios de escritura.

3. Ejercitemos lo aprendido: la evaluación del proceso se desarrollará a través de la práctica y desarrollo de dos actividades. La primera, es completar con tiempo límite un crucigrama sobre el tema visto en la aplicación **Educaplay** en el siguiente enlace https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6532740-generos_literarios.html

La segunda parte es el producto creativo, de las actividades creadas para el desarrollo conceptual los estudiantes realizaran una serie de podcast en el programa Audacity con lo cual se transversalizar el contenido con el área de informática. La selección del programa de edición es optativa, puede ser Audacity por lo sencillo de su uso, pero pueden ser otros programas para grabar audios e incluso el mismo servicio de Whatsapp a través del cual se pueden recibir las creaciones de los estudiantes dadas las dificultades de acceso a plataformas o aplicaciones complejas en los celulares de los estudiantes, que impliquen el consumo de datos o el trabajo en línea.

Los estudiantes grabaran sus creaciones narrativas (mito, leyenda, cuento y fabula) y los editaran con la aplicación, una vez se encuentren listos, se creará una audioteca en el espacio de Blogger de Google, donde los productos de los estudiantes estarán a disposición.

Tema grado 7° Microestructura y macroestructura del texto narrativo

1. **Lo que sabemos:** en esta sección, vamos dar continuidad al tema de los género narrativo, recordando que el aula es multigrado, el momento denominado lo “Lo que sabemos” se maneja al mismo tiempo para los tres grados, en este momento para grado 7° las preguntas problematizadoras **¿Recuerdas las partes en las que se divide una historia o cuento? ¿Qué ocurre en cada momento? Con un ejemplo de un cuento famoso como Caperucita Roja, ¿Cuál es el inicio, cuál el nudo y cuál el desenlace?**

Una vez se establecen los conceptos y conocimientos previos derivados de las preguntas problematizadoras, se procede a presentar la imagen sobre los conceptos a trabajar micro y macroestructura textual y el video contextualizador <https://www.youtube.com/watch?v=sZrgtRnzM3c>

2. **Aprendamos algo nuevo:** en esta sección el grupo de grado 7° recibirá la guía impresa de trabajo o virtual según sean las circunstancias, en la cual se encontrarán con los conceptos a desarrollar, que son la micro y la macro estructura de un cuento para luego desarrollar la actividad correspondiente a la lectura y análisis del cuento El Gato Negro de Edgar Allan Poe, el cual leerán y contextualizaran a través del recurso visual cortometraje presente en el enlace <https://www.youtube.com/watch?v=MyihiDnnRfQ> de la página de animación Draw My llife

Una vez leído y analizado los estudiantes analizaran la micro y la macro estructura del texto, y procederán al trabajo de producción textual en el cual crearan un cuento de terror teniendo en cuenta todos y cada uno de los elementos de la micro y macro estructura del texto.

3. **Ejercitemos lo aprendido:** la evaluación del proceso es continua, por lo que dentro de la guía de trabajo hay actividades para desarrollar y calificar, se evaluará también haciendo uso de la misma figura de la actividad en Educaplay relacionado con el tema de la micro y macro estructura del texto, el cual se encuentra en el siguiente enlace https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6534252-micro_macroestructura_textual.html

La parte final de la evaluación es el producto creativo, de las actividades creadas para el desarrollo conceptual los estudiantes realizaran una serie de podcast en el programa Audacity con lo cual se transversalizar el contenido con el área de informática. La selección del programa de edición es optativa, puede ser Audacity por lo sencillo de su uso, pero pueden ser otros programas para grabar audios e incluso el mismo servicio de Whatsapp a través del cual se pueden recibir las creaciones de los estudiantes dadas las dificultades de acceso a plataformas o aplicaciones complejas en los celulares de los estudiantes, que impliquen el consumo de datos o el trabajo en línea.

Los estudiantes grabaran sus creaciones narrativas (mito, leyenda, cuento y fabula) y los editaran con la aplicación, una vez se encuentren listos, se creará una audioteca en el espacio de Blogger de Google, donde los productos de los estudiantes estarán a disposición.

Tema grado 8° Analizando Textos Narrativos: Narrativa Costumbrista

1. **Lo que sabemos:** Dando continuidad a la temática y el uso de preguntas problematizadoras relacionadas con los elementos conceptuales **¿Qué elementos hacen parte de una narración? ¿Qué es una tradición? ¿Qué es una costumbre? ¿Qué costumbres o tradiciones hay en tu casa?**

Una vez se establecen los conceptos y conocimientos previos derivados de las preguntas problematizadoras, se procede a presentar la imagen sobre los conceptos a trabajar el video contextualizador sobre el tema del costumbrismo <https://www.youtube.com/watch?v=EshKYHxmLZI>

2. **Aprendamos algo nuevo:** en esta sección los estudiantes de grado 8° reciben la guía impresa o virtual según sean las circunstancias del tiempo y los eventos. En esta guía encontraran actividades y temas relacionados con el análisis textos narrativos y la literatura costumbrista, dentro de la cual se encuentran la selección de textos de Tomás Carrasquilla San Antoñito, Simón el Mago y A la Diestra de Dios Padre. Los cuales serán leídos en parejas de trabajo y analizados a la luz de los conceptos trabajados.

3. **Ejercitemos lo aprendido:** La actividades dentro de las guías de trabajo serán evaluadas y se incluirán la actividad de refuerzo en el crucigrama de Educaplay

La parte final de la evaluación es el producto creativo, los estudiantes deberán crear un cuento de tipo costumbrista aterrizado a los modos y usos tradicionales de la Región del Guavio, provincia a la que pertenece el municipio de Junín. El producto de esta actividad creadas para el desarrollo conceptual los estudiantes realizaran una serie de podcast en el programa Audacity con lo cual se transversalizar el contenido con el área de informática. La selección del programa de edición es optativa, puede ser Audacity por lo sencillo de su uso, pero pueden ser otros programas para grabar audios e incluso el mismo servicio de Whatsapp a través del cual se pueden recibir las creaciones de los estudiantes dadas las dificultades de acceso a plataformas o aplicaciones complejas en los celulares de los estudiantes, que impliquen el consumo de datos o el trabajo en línea.

	<p>Los estudiantes grabaran sus creaciones narrativas (mito, leyenda, cuento y fabula) y los editaran con la aplicación, una vez se encuentren listos, se creará una audioteca en el espacio de Blogger de Google, donde los productos de los estudiantes estarán a disposición.</p>
Escenario:	<p>Estructura de la secuencia didáctica:</p> <p>Inicio: La actividad motivadora inicial para el grupo general está diseñada a partir del juego de Kahoot en la cual se presentan imágenes de narraciones reconocidas y se plantean preguntas sobre sus personajes, estructura entre otros temas manejado por los estudiantes gracias a sus conocimientos previos.</p> <p>Desarrollo: A través de preguntas problematizadoras se conducirá la introducción a las temáticas de cada grado, con los tres grados al mismo tiempo ya que se ha buscado tener una línea común en las temáticas para este caso, es el tema narrativo.</p> <p>Tema Cada grado tiene un tema específico que se presentó en el apartado anterior y cada tema tiene un uso de herramientas TIC, que incluyen el uso de presentación en Power Point, la proyección de videos que contextualizan y apoyan cada temática. Adicionalmente se propone como herramientas de evaluación de conocimientos el uso de la aplicación Educaplay en la cual los estudiantes desarrollarán los crucigramas y también el uso de programas de grabación de audio, incluso vía Whatsapp dadas las condiciones de conectividad de los estudiantes los cuales nutrirán el Blogg que como docente diseñaré a partir del producto creativo de los estudiantes.</p> <p>Cierre: Como actividades de cierre, se plantea e ejercicio de socialización del trabajo individual de cada estudiante y sus creaciones literarias</p>
Mediación-Recursos:	<p>Físicos: Guías impresas y/o virtuales como material de trabajo, Virtuales: Uso de Aplicación Kahoot, Educaplay videos de apoyo, audios de Whatsapp, Audacity y Blogger.com</p>
Rúbrica de evaluación	<p>La rúbrica de evaluación al ser para aula multigrado y con diferencias parciales en los temas de trabajo, por lo tanto se diseñó una rúbrica de trabajo general que considera procesos generales, actitudinales, de comprensión de lectura y manejo de recursos y material de estudio. Por las dimensiones de la tabla se presenta al final de este apartado. Anexo B Tabla 2</p>
Referencias Bibliográficas	<p>Para el desarrollo de las guías de trabajo se hace uso de material presente en:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contenidos para Aprender, objetos de estudio y Guías Colombiaprende de leguaje grados 6°, 7° y 8° disponible en: https://contenidosparaaprender.colombiaprende.edu.co/MenuSecundaria/index.html • Guías postprimaria grados 6°, 7° y 8° disponibles en versión digital en el enlace:

<https://www.mineduacion.gov.co/1759/w3-printer-340091.html>

- Hipertexto Santillana de lenguaje grados 6°, 7° y 8° medio físico.
- Textos Secundaria Activa de lenguaje grados 6°, 7° y 8°

<https://www.mineduacion.gov.co/portal/Preescolar-basica-y-media/Modelos-Educativos-Flexibles/340094:Secundaria-activa>

1. Conclusiones y recomendaciones

De la realización del presente trabajo se puede concluir:

- El uso de estrategias lúdicas en el aula de clase es una herramienta fundamental para el desarrollo efectivo de las temáticas a desarrollar. Cuando el estudiante recibe la información del tema de trabajo a través de herramientas o acciones que le permitan la participación activa, que llame la atención de los distintos sentidos y le exija a su vez atención y concentración, presenta mejores resultados en el proceso de enseñanza- aprendizaje.
- La transversalización de temáticas en una misma asignatura, para este caso, haciendo uso de herramientas que se dejaban exclusivamente al área de informática es posible y beneficia el desarrollo de los procesos académicos, ya que se fortalece el desarrollo de habilidades en distintos ámbitos de estudio.
- El manejo de temáticas del área de español y los productos de esta como son el desarrollo de habilidades comunicativas, leer, comprender lo que se lee, producir diferentes clases de textos es posible, mejorarla y optimizar recursos y resultados a través del diseño y uso de estrategias didácticas que incluyan el uso de la lúdica y de herramientas TIC.
- Las aulas multigrado afectan en gran medida el desarrollo y avance en temáticas, la correcta orientación a cada grado y desencadena problemas relacionados con la convivencia y la motivación que pueden ser solucionados en gran parte con el diseño y uso de estrategias lúdicas que involucren el uso de las TIC.

- El ejercicio de la lúdica a menudo se toma como algo poco serio, para algunos el juego no es más que un factor de entretenimiento, mas a través del desarrollo de la presente estrategia se comprendió que el uso del juego con un propósito es una herramienta que permite hacer uso de la naturaleza humana que tiene en la lúdica una forma de comprender el mundo y adaptarse a él.
- Se desconoce el valor de la lúdica como un fin, se asume el valor de la lúdica para llegar a una meta, para conseguir un fin, mas no se considera como un fin mismo, el factor lúdico se pierde y el diseño de estrategias lúdicas permite asumir esta como una herramienta fundamental para orientar la educación.
- A nivel profesional los conocimientos adquiridos y el banco de información para la realización de estrategias lúdicas de aprendizaje es muy amplio, deja una experiencia significativa y útil para el diseño de estrategias que beneficiaran el ejercicio de enseñanza y por ende los resultados de aprendizaje en los estudiantes.
- En términos generales, se considera que las expectativas y metas propuestas tanto para el desarrollo de la propuesta como para la especialización en sí se alcanzaron satisfactoriamente.

Referencias

Acosta, L. Ll. Fernández, R. A. I. & Suarez, B.N. 2016. La Asimilación de Conceptos en la Clase de Lengua Castellana, Una Posibilidad Desde la Lúdica, la Didáctica y la Creatividad. Recuperado de la página de la Fundación Universitaria Los Libertadores

<https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/1048>

Aula 365. Los creadores. 2.017-05-02. Las Fábulas y Géneros Literarios: Videos Educativos para Niños. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=F1CzQBMg1jA>

Barrio, B. F. J. 2.010. II Jornadas de Formación del Profesorado de español 09 Sofía, junio de 2009 Recuperado <https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/65813/00820112012954.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Castaño, C. J. & García, S. V. J. 2014. El uso del computador como herramienta didáctica para la enseñanza de lengua castellana en la institución educativa Jaime Salazar Robledo del municipio de Pereira. Recuperado de la página de la UTP

<http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/handle/11059/4989/371334C346U.pdf;jsessionid=068F4B8927A399E5FC3CA343F158E88D?sequence=1>

Contenidos para Aprender, objetos de estudio y Guías Colombiaprende de lenguaje grados 6°, 7° y 8° Recuperado de:

<https://contenidosparaaprender.colombiaprende.edu.co/MenuSecundaria/index.html>

Draw my Life en español. 2.018-04-11. La Funesta Historia del Gato Negro- Draw My Life. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=F1CzQBMg1jA>

Dewey, J. 1.998. Democracia y Educación. Recuperado de <http://ceiphistorica.com/wp-content/uploads/2016/08/Dewey-John-Democracia-y-Educacion.pdf>

Learning City. Stav, Guxt. 2016-03-19. El Costumbrismo literario en América. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=EshKYHxmLZI>

Linaza, J. L. 2017. I jornada sobre el desafío del juguete en el siglo XXI: la escuela, el juego y el juguete recuperado de DOI https://www.researchgate.net/profile/Jose_Linaza/publication/268265700_El_juego_en_el_desarrollo_infantil/links/55f05b6608ae0af8ee1d17d3.pdf

Martínez, R. M., Rondón. G. M., & Trejo, J. H. Formación docente y pensamiento crítico en Paulo Freire. Recuperado de DOI http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/se/20181113025736/Formacion_docente_Paulo_Freire.pdf

Monroy. L. 2015-09-07. Macro y Microestructura. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=F1CzQBMg1jA>

Ramírez, C. M.R. 2017. El juego como estrategia lúdica de aprendizaje. Revista Editorial Magisterio. Recuperado de <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>

Rodríguez, G. G. 1999 Gil, F. J. & García, J. E. Metodología de la Investigación Cualitativa. Bogotá: Ediciones Aljibe

Tünnerman, C. 2011 El constructivismo y el aprendizaje de los estudiantes. Recuperado de DOI <https://www.redalyc.org/pdf/373/37319199005.pdf>

Villanueva, N. 2014. Las inteligencias múltiples de Howard Gardner: Unidad piloto para propuesta de cambio metodológico. Recuperado de DOI <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2595/gamande%20villanueva.pdf?sequence=1&isAllowe>

Anexos

Anexo A: Encuesta estudiantes.

Nombre _____ Fecha _____

Edad _____ Grado _____

La presente encuesta tiene como objetivo recopilar información necesaria para el desarrollo de una Propuesta de Intervención Disciplinaria PID que busca mejorar el desarrollo de las clases de español. No tiene ninguna influencia o valoración académica y se reserva la información para el desarrollo de la propuesta y futuros beneficios de la comunidad.

- 1. ¿Consideras que el aula multigrado (compartir salones con otros cursos) afecta la motivación de los estudiantes en clases?**
 - a. Afecta mucho.
 - b. Afecta poco.
 - c. No representa diferencia.
- 2. ¿Cómo considera que es su desempeño en comprensión de lectura?**
 - a. Se me dificulta muchísimo.
 - b. Se me dificulta bastante.
 - c. Tengo algunas dificultades.
 - d. Se me facilita.
- 3. ¿Cómo considera sus habilidades para escribir diferentes clases de textos?**
 - a. Se me dificulta muchísimo.
 - b. Se me dificulta bastante.
 - c. Tengo algunas dificultades.
 - d. Se me facilita.
- 4. Cuando se incluyen practicas lúdicas en el desarrollo de la clase (dinámicas, juegos, uso de tecnología como videos, computadores, tablets etc.) Considero que:**
 - a. Aprendo con mayor facilidad.
 - b. Recuerdo mejor lo aprendido.
 - c. Me siento motivado para participar activamente en las clases
 - d. Todas las anteriores.
 - e. Me es indiferente.
- 5. Las evaluaciones se le facilitan más cuando:**
 - a. Son escritas y memorísticas
 - b. Puedo socializar y participar activamente.
 - c. Son creativas y usamos herramientas tecnológicas
- 6. Piensa que el uso de herramientas tecnológicas (videos, computadores, tablets) en el aula de clase:**
 - a. Motivan más la atención al tema de clase
 - b. Hacen más llamativas las temáticas
 - c. Todas las anteriores
 - d. Distraen del tema de clase

Anexo B: gráficos análisis de encuesta

Pregunta 1: Sobre el aula multigrado



Gráfico 1

Pregunta 2: Sobre la percepción en el desempeño en comprensión lectora

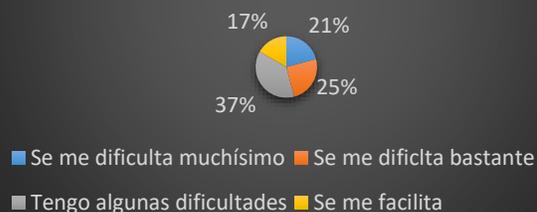


Gráfico 2

Pregunta 3 Habilidades de escritura de textos

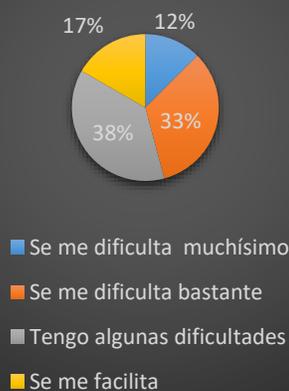


Gráfico 3

Pregunta 4 sobre los beneficios de las practicas lúdicas en clases

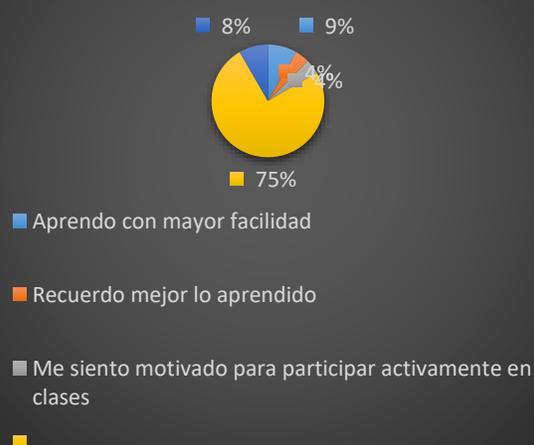


Gráfico 4

Pregunta 5 Sobre las evaluaciones



Gráfico 5

Pregunta 6 Sobre el uso de Tic en clase

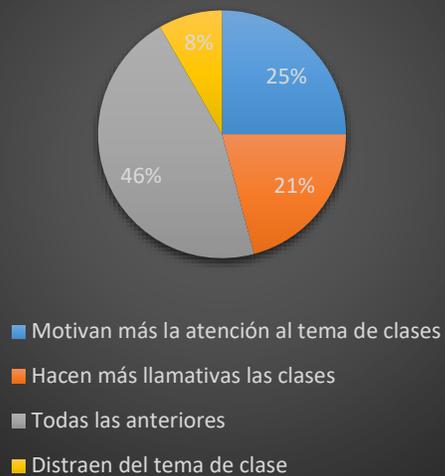


Gráfico 6

Anexo C: rúbrica de evaluación estrategia.

Tabla 1

CRITERIO	SI	NO	PARCIALMENTE	OBSERVACIONES
El proyecto ha cumplido con el tiempo estipulado para su desarrollo				
El proyecto ha presentado imprevistos de tipo humano o técnico. Señale las situaciones en las observaciones.				
El material diseñado ha sido accesible y pertinente para la mayoría del grupo de estudio.				
La respuesta del grupo de trabajo ha sido favorable al desarrollo de las temáticas y actividades propuestas				
Se observa motivación e interés en el grupo de trabajo				
Se han cumplido los objetivos de la estrategia				
Ha sido necesario realizar ajustes o cambios a los tiempos de trabajo estipulados. Si la respuesta es afirmativa indique las causas.				

Tabla 2: Rúbrica de evaluación estudiantes

ACTIVIDAD:	GRADO:	FECHA:	NOMBRE:			
CRITERIOS:	NIVELES DE DESEMPEÑO					
	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
ACTITUDINAL	No cumple con el desarrollo de las actividades de trabajo propuestas de manera puntual, comprometida y responsable.	El desarrollo de las actividades de trabajo es esporádico y no cumple con los tiempos estipulados.	Desarrollo parcial de las actividades de trabajo propuestas cumpliendo en parte con los plazos establecidos.	Desarrollo de las actividades de trabajo propuestas con ligeras falencias en el manejo del tiempo.	Cumple con el desarrollo de las actividades de trabajo propuestas de manera puntual, comprometida y responsable.	
	Los trabajos presentados no cumplen con los parámetros de orden, ortografía y caligrafía.	El trabajo presentado o muestra grandes falencias en orden y ortografía.	El trabajo presentado cumple parcialmente con los criterios de presentación de trabajos. Puede mejorar.	El trabajo presentado evidencia orden y cumple en su mayoría con las normas de presentación.	Presenta evidencia de trabajo de manera organizada cuidando el orden caligrafía y ortografía	
	No participa de las actividades de clase.	Muestra poco interés en la participación activa de clases.	Participa eventualmente de las actividades de clase.	Sus participaciones con acertadas y pertinentes	Participa activamente de las actividades de clase, con acciones acertadas y pertinentes.	
DESARROLLO DE	Las acciones desarrolladas no están	Las acciones desarrolladas están	El desarrollo de las actividades es	El desarrollo de las actividades evidencia	El desarrollo de las actividades	

ACTIVIDADES	relacionadas con el tema propuesto.	poco relacionadas con el tema propuesto.	parcialmente relacionado con el tema propuesto	buen dominio de la temática desarrollada .	evidencia completa apropiación y claridad en el tema desarrollado	
	No evidencia apropiación y comprensión de las temáticas desarrolladas, no solicita asesorías para su desarrollo	Grandes dificultades en el desarrollo de las temáticas desarrolladas.	Presenta dificultades en la comprensión de las temáticas desarrolladas.	Evidencia comprensión de las temáticas de trabajo con algunas dificultades .	Comprende las temáticas de trabajo, consultando cuando tiene dificultades.	
	Lee los textos propuestos sin localizar las ideas o localizar la información requerida.	Grandes dificultades en la lectura de textos no localiza información específica. Requiere apoyo permanente.	Comprende los textos y localiza la información adecuada con la orientación permanente.	Comprende los textos y localiza la información adecuada con la orientación esporádica.	Comprende los textos y localiza la información sin orientación docente.	
	No identifica ni comprende los temas desarrollados en la guía	Identifica y comprende de manera parcial los temas desarrollados en la guía	Identifica y comprende casi todos los temas desarrollados en la guía	Identifica y comprende los temas desarrollados en la vida.	Identifica y comprende plenamente los temas desarrollados en la guía	
	No organiza las ideas en la redacción de textos y	Presenta dificultades en la organización y redacción de textos y	Presenta información coherente en la redacción de textos y	Buena redacción de textos y argumentos con cohesión y coherencia	Excelente redacción de textos y argumentos.	

	argumentos.	argumentos.	argumentos.			
MANEJO DE RECURSOS	No hace uso de los recursos facilitados o sugeridos para el desarrollo del trabajo propuesto(Guías de trabajo, programas y aplicaciones, recursos TIC)	Hace uso parcial de los recursos facilitados o sugeridos para el desarrollo del trabajo propuesto (Guías de trabajo, programas y aplicaciones, recursos TIC)	Hace uso de los recursos facilitados o sugeridos para el desarrollo del trabajo propuesto con algunas dificultades (Guías de trabajo, programas y aplicaciones, recursos TIC)	Hace uso adecuado de los recursos facilitados o sugeridos para el desarrollo del trabajo propuesto(Guías de trabajo, programas y aplicaciones, recursos TIC)	Completo dominio de los recursos facilitados o sugeridos para el desarrollo del trabajo propuesto (Guías de trabajo, programas y aplicaciones, recursos TIC)	