



LOS LIBERTADORES
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA

CARTAGENA 14 Y 15 DE JULIO 2022

Juegos tradicionales como escenario lúdico
para fortalecer los niveles de lectura literal e inferencial en estudiantes de grado sexto.

Traditional games as a playful setting
to strengthen the levels of literal and inferential reading in sixth grade students.

Soto Ríos Marilly Liced

Fundación Universitaria Los Libertadores/Facultad de Ciencias Humanas y Sociales/Especialización
en Pedagogía de la Lúdica/Bogotá/Cundinamarca/Colombia

**mlsotor@libertadores.edu.co*

RESUMEN

Esta propuesta plantea el alto grado de significación que adquiere la implementación de los juegos tradicionales dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje respecto a fortalecer los niveles de lectura a nivel literal e inferencial. A partir del establecimiento de la relación directa entre juegos tradicionales y currículo se plantea una estrategia didáctica con el fin de ejercitar las habilidades lectoras a la vez que se promueve la transición de un salón de clases metódico hacia uno más dinámico mediado por el juego. De acuerdo con lo anterior, se puede afirmar que un enfoque lúdico en el quehacer docente garantiza la adquisición del logro constituyéndose como herramienta útil en nuevas maneras de construir aprendizajes. De este modo, el maestro va más allá del dominio de contenidos apartándose de prácticas tradicionales y posibilitando la generación de saberes de manera placentera y significativa.

PALABRAS CLAVE: juegos tradicionales, escenario lúdico, competencias comunicativas.



LOS LIBERTADORES
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA

CARTAGENA 14 Y 15 DE JULIO 2022

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

La marcada dificultad en la comprensión lectora a nivel literal e inferencial que presentan los estudiantes entre las que se pueden mencionar el no reconocimiento de una idea principal que se expone en un texto, la secuencia de ideas secundarias que lo amplían o complementan, el tema principal, la red de relaciones y asociaciones entre las palabras y sus significados para presuponer o deducir la que está inmerso entre líneas, la formulación de hipótesis, ideas nuevas y conclusiones; así como la precisión y validez de sus palabras al momento de sugerírsele una opinión sobre el texto mismo que se aborda; problemática que ha sido producto no solo de situaciones individuales relacionados al hábito de lectura y procesos académicos anteriores, sino también de aspectos familiares, de ahí que los indicadores de desempeño en la sabana de notas del primer período en su mayoría sean en un rango básico – bajo de acuerdo a la escala de valoración contemplado en el manual de convivencia del colegio, los cuales se anexan a factores como: poca concentración en la lectura, rastreo del texto y la toma de apuntes los cuales determinan que el docente reflexione sobre la dinámica de la clase, la planeación y la ejecución del logro al cual se quiere llegar, observar con precisión a su grupo para hallar una estrategia que se acople a nuevas alternativas en pro de equilibrar la situación y fortalecer las competencias y habilidades comunicativas de sus educandos y le otorgue al salón de clases las características dinámicas bajo las cuales aprender sea sinónimo de esparcimiento y gratitud.

Se trata por supuesto de defender y soportar bajo la evidencia satisfactoria, la inclusión de los juegos tradicionales al ámbito pedagógico propendiendo por un ambiente que rompa con lo mecanizado y/o metódico. En tal caso, los juegos tradicionales son la estrategia que transforma el quehacer docente, el aprendizaje se hace más simbólico y, por lo tanto, ofrece un escenario más propicio para la obtención gratificante de sus logros cognitivos, despojando así lo poco atractivo de un proceso que aturde con lo tradicional, lo repetitivo y monótono del ejercicio. Sin embargo, conociendo que el juego tradicional es una herramienta de aprendizaje que aumenta en los estudiantes su reacción al estímulo por aprender más y mejor, aun algunos docentes prefieren aislarlo porque temen que a sus clases se les diezme el rigor por el saber y lo relegan a espacios exclusivamente recreativos o deportivos a razón de desconocer el cómo funciona una vez se adapta para fines con un contenido más académico, prefieren todavía una clase mecanizada enfocadas en prácticas pasivas donde la revisión del cuaderno pesa más que la exploración de la palabra.

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GENERAL:

Fortalecer el nivel literal e inferencial de lectura a través de los juegos tradicionales para el desarrollo académico de los estudiantes de grado sexto del colegio Bilingüe Anglo Americano de la ciudad de Cali.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Distinguir las debilidades que muestran los estudiantes en el nivel literal e inferencial de lectura de grado sexto del Colegio Bilingüe Anglo Americano de la ciudad de Cali.

Implementar un ambiente de aprendizaje para el aula con características lúdicas para fortalecer el nivel literal e inferencial a través de los juegos tradicionales, en niños de grado sexto del Colegio Bilingüe Anglo Americano.



LOS LIBERTADORES
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA

CARTAGENA 14 Y 15 DE JULIO 2022

Aplicar la estrategia pedagógica a partir de talleres de lectura en nivel literal e inferencial para la obtención de mejores logros académicos.

METODOLOGÍA

Para intervenir el problema de los bajos niveles de lectura a nivel literal e inferencial en la asignatura de lengua castellana de los estudiantes de grado sexto, fue necesario recurrir al enfoque cualitativo que se enmarca en la corriente pedagógica del constructivismo que atañe esta propuesta de intervención por ser de la línea evaluación, aprendizaje y docencia bajo la razón pedagógica que engloba procesos de enseñanza y aprendizaje. Se utilizó como instrumento un taller de comprensión de lectura que evaluara las evidencias de aprendizaje a nivel literal e inferencial.

La población perteneciente al siguiente trabajo de investigación son estudiantes de grado sexto del Colegio Bilingüe Anglo Americano de la ciudad de Cali, que según registro en la lista de asistencia corresponden a 54 alumnos. Las muestras obtenidas con base en los resultados de la aplicación del taller de comprensión de lectura y de la observación directa se relacionan con el total de cada uno de los grupos intervenidos.

Para la consecución de la información base relacionada al presente trabajo, se recurrió a técnicas como la entrevista semiestructurada y la observación directa a partir de las cuales se pudo determinar las características dinámicas de los tres grupos de grado sexto del colegio. Luego, se procedió al diseño, producción y adaptación de éstos al planeador. Esta acción nos acercó a comprender con más arraigo las etapas que dentro de la propuesta sobrevinieron: evidenciar un problema, indagar, clasificar, intervenir, analizar resultados y evaluar la propuesta pedagógica.

3. RESULTADOS PARCIALES

Se presentan los siguientes resultados de acuerdo con los objetivos específicos:

Objetivo específico 1

- En el taller de comprensión de lectura se verificó el bajo nivel de desempeño a nivel literal e inferencial de los estudiantes de los grados sexto.
- En la observación directa, el 85% de los estudiantes ejecutan actividades lúdicas en las que se involucra habilidades motoras como el equilibrio, correr, saltar y utilizar un objeto o elemento deportivo.

Objetivo específico 2

- Se identifican las prácticas lúdicas y dinámicas más desarrolladas por los estudiantes de grado sexto en los descansos.
- Se presenta a los estudiantes la dinámica de trabajo para los siguientes períodos académicos basado en los juegos tradicionales.

Objetivo específico 3

- Se observó una marcada preferencia por la realización de juegos tradicionales adaptados al propósito de las clases de lengua castellana. Solo un 8.5% de la población total intervenida se mostró renuente a la ejecución de las actividades.

Objetivo específico 4

- Los bajos niveles de desempeño asociados a la lectura literal e inferencial mejoraron notablemente en cada uno de los grados. Grado sexto A pasó de un 2.4% a un 0.2%, grado sexto B pasó de un 0.9% a un 0.1% y grado sexto C de un 1.6% a 0,2%.

Los resultados arrojados en la presente propuesta de intervención dan lugar al planteamiento de estrategias de mejora en la cual los juegos tradicionales son la herramienta fundamental para el desarrollo académico de los estudiantes de grado sexto.

4. CONCLUSIONES

El seguimiento al proceso académico de los estudiantes se constituye en una herramienta imprescindible para el mejoramiento de las condiciones de aprendizaje en cualquier grado de escolaridad. Si se considera que la elaboración y adecuación de un trabajo de investigación de esta índole se encamina hacia la proposición de resultados significativos que propenden hacia la práctica dinámica y novedosa del quehacer docente.



LOS LIBERTADORES
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA

CARTAGENA 14 Y 15 DE JULIO 2022

Así que, considerando los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación nombrado: “Juegos tradicionales como escenario lúdico para fortalecer los niveles de lectura literal e inferencial en estudiantes de grado sexto” y en concordancia con los objetivos expuestos, es académicamente y en términos estadísticos aceptada y viable. Con relación a los factores de motivación y disposición para el aprendizaje, se observó una alta tendencia a calificar como positiva la experiencia que se vivió frente a la práctica de juegos tradicionales en cada uno de los ambientes diseñados. Además, brindó herramientas al resto del equipo docente quienes conocieron el cambio de actitud de los estudiantes hacia la clase. No obstante, queda abierta la posibilidad para las sugerencias o recomendaciones relacionadas con el objeto de estudio.

5. REFERENCIAS

Moreno, J. (2002). Aproximación Teórica a la realidad del Juego. Aprendizaje a través del Juego. Ediciones Aljibe.

Navarro Navarro, V. (2018). Metodologías interdisciplinares como herramienta para motivar a alumnado de altas capacidades. *Revista Iberoamericana De Educación*, 78(1), 43-66. <https://doi.org/10.35362/rie7813227>

Espinel, M. D. (2020). *La enseñanza de la lectura y la escritura basada en juegos tradicionales en quinto grado de básica primaria desde un modelo de gestión escolar en una institución educativa de carácter privado del municipio de Bucaramanga*. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.12749/11448>.

Mena, E., Mendoza, Y. W. & Pérez, B. (2018). *La lúdica un camino para el aprendizaje de las ciencias sociales*. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/11371/1998>.

Chema Lázaro (2018). Neurodidáctica en el aula: transformando la educación. *Revista Iberoamericana de Educación*, Vol. 78 Núm. 1, Madrid, España.

Lluch-Molins, L. & Cano-García, E. (2022). Diseño y validación de un instrumento para la evaluación competencial en el marco del desarrollo profesional docente. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 25(2), 79-91.

Nota: La extensión para el diligenciamiento del formato único de inscripción de proyectos de investigación será: 3 hojas máxima Proyecto en Curso, 4 hojas máximas proyecto Terminado. SI SU TRABAJO ENVIADO EXCEDE EL NÚMERO DE HOJAS ANTES MENCIONADO, INMEDIATAMENTE SERÁ DESCARTADO.