

**A LOS JUEGOS-DRAMATIZACIÓN, UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN
LA IMPLEMENTACIÓN DE LA COMPETENCIA COMUNICATIVA.**



**SHIRLEY ANDREA ORTIZ BONILLA
DARWIN ANDERSON HOYOS CAUSAYA
CARLOS EDUARDO PINILLA MELO**

**UNIVERSIDAD DEL CAUCA
FACULTAD DE CIENCIAS NATURALES, EXACTAS Y DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN LENGUA**

CASTELLANA E INGLÉS

**POPAYÁN
2017**

**LOS JUEGOS-DRAMATIZACIÓN, UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA
EN LA IMPLEMENTACIÓN DE LA COMPETENCIA COMUNICATIVA
A TRAVÉS DEL ENFOQUE PRÀGMATICO SOCIO-CULTURAL DEL
LENGUAJE.**

**TRABAJO PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADOS EN EDUCACIÓN
BÁSICA CON ÉNFASIS EN LENGUA CASTELLANA E INGLES**

**SHIRLEY ANDREA ORTIZ BONILLA
DARWIN ANDERSON HOYOS CAUSAYA
CARLOS EDUARDO PINILLA MELO**

**ASESORA
Mg. ALBA LUCIA PEDRAZA**

**UNIVERSIDAD DEL CAUCA
FACULTAD DE CIENCIAS NATURALES, EXACTAS Y DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN LENGUA
CASTELLANA E INGLES**

POPAYÀN

2017

AGRADECIMIENTOS

Primeramente damos gracias a Dios por darnos la vida, por lo que tenemos, recibimos y por lo que somos, porque nunca nos dejó solos ante las dificultades que se nos presentaron a lo largo de este proceso. A nuestros familiares por su apoyo incondicional, por sus palabras de aliento, porque siempre estuvieron animándonos para no desfallecer ante las adversidades, a ellos que siempre lucharon por vernos salir adelante y lograr formarnos como personas de bien, por creer siempre en nuestras capacidades y por estar allí guiando nuestros pasos.

También a nuestros hijos (a) que fueron, son y seguirán siendo nuestros mayores promotores, porque son nuestro motivo para luchar y ser grandes personas en la vida, porque cada risa, cada llanto, fue un motivo para llegar a culminar con nuestros propósitos y los que faltan por cumplir, porque cada cosa que hagamos siempre lo haremos por ustedes, para verlos crecer cada día llenos de felicidad y formados en valores.

A nuestra asesora Mg. Alba Lucia Pedraza Bolaños, por su tiempo, dedicación, llamados de atención, conocimientos, ya que su guía en nuestro proyecto fue esencial, porque siempre estuvo brindándonos sus consejos, como docente, amiga, para encaminarnos de nuevo a nuestro propósito, porque sus anécdotas como educadora nos llenaron de motivación a seguir con esta linda profesión de la docencia, gracias y mil gracias por ser esa gran persona llena de valores y locuras que nos llenaron de felicidad. Finalmente a la Institución Educativa Julumito, sede Julumito, a la docente Doris Sauca y a los estudiantes, porque hicieron posible esta Práctica Pedagógica Investigativa, porque nos colaboraron para llevar a cabo las actividades y desarrollarlas eficazmente, gracias a los estudiantes que nos dejaron grandes enseñanzas haciéndonos mejores personas y maestros.

TABLA DE CONTENIDO:

INTRODUCCIÒN

1. TÍTULO

1.1 DESCRIPCIÒN Y FORMULACIÒN DEL PROBLEMA

1.2 ANTECEDENTES

1.2.1. LOCAL

1.2.2. NACIONAL

1.2.3. INTERNACIONAL

2. JUSTIFICACIÒN

3. OBJETIVOS

3.1.OBJETIVO GENERAL

3.2.OBJETIVOS ESPECÍFICOS

3.3. OBJETIVO PRÀCTICO

4. MARCO REFERENCIAL

4.1. CONTEXTUAL

4.2.LEGAL

4.3.CONCEPTUAL

5. MARCO TEÓRICO

5.1.APORTES DESDE LA LINGÜÍSTICA

5.2.APORTES DESDE LA PEDAGOGÍA Y LA DIDACTÍCA

6. METODOLOGÍA

6.1.DISEÑO METODOLÓGICO

6.1.1. ETAPA 1: DIAGNÓSTICO

6.1.2. ETAPA 2: PLAN DE ACCIÒN-APLICACIÒN

6.1.3. 6.1.3 ETAPA 3: EVALUACIÒN

7. CONCLUSIONES

8. BIBLIOGRAFIA

9. ANEXOS

INTRODUCCIÓN

La educación en Colombia ha estado marcada desde sus inicios por una serie de dificultades relacionadas con el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área del Lenguaje. Estas dificultades pueden ser atribuidas tanto a las prácticas pedagógicas (tradicionales) utilizadas por los docentes, que en la mayoría suelen ser desarticuladas, aislando el conocimiento como también a una serie de situaciones adversas por las que ha atravesado la sociedad Colombiana tales como: desempleo, violencia, drogadicción, bajos nivel académico de padres de familia, entre otras; las cuales han hecho que las familias deleguen la responsabilidad entera de la Educación de sus hijos a la Escuela, dejando de lado sus responsabilidades y limitando así un acompañamiento ideal al proceso educativo.

Es por eso que se desarrollara en este Trabajo de Investigación una Estrategia Didáctica producto de observar algunas dificultades en el proceso de enseñanza-aprendizaje presentes en los estudiantes del grado 4 A de la Institución Educativa Julumito, sede Julumito, y también de la necesidad de dar solución a dichas dificultades, de manera pertinente, teniendo en cuenta las necesidades, y gustos de los(as) estudiantes. De igual manera se pretende mejorar la interacción entre los actores educativos (padres de familia, estudiantes, profesores); para así hacer del aprendizaje un constructo social, tal y como lo plantea el sociólogo y antropólogo, Dell Hymes: “En tal proceso de adquisición reside la **competencia comunicativa** del niño, su habilidad para participar en la sociedad no sólo como un miembro parlante, sino también como un miembro comunicante. Se desprende de lo anterior que un modelo de lengua no sólo debe reflejar los aspectos de la competencia lingüística, sino también los factores sociales y culturales que circunscriben al hablante-oyente en su vida social y en su comunicación. La comunidad lingüística debe ser definida en términos del conocimiento compartido y de la competencia de sus miembros para la producción e interpretación del habla socialmente apropiada.”

En este mismo sentido la Ley General en el ARTÍCULO 1, OBJETO DE LA LEY, estipula que: la educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana de su dignidad, de sus derechos y sus deberes.

En este orden de ideas se pretende fortalecer las competencias comunicativas partiendo de ese uso social de la lengua, de la interacción que surja entre estudiantes, a la vez que utilizando los juegos-dramatizaciones como una estrategia didáctica y/o lúdica que estimule la parte socio afectiva de los estudiantes para así enriquecer el proceso educativo y contribuir a la construcción de aprendizajes significativos en los estudiantes.

1. Los juegos-dramatización, una Estrategia Didáctica en la implementación de la Competencia Comunicativa a través del Enfoque Pragmático Socio-Cultural del Lenguaje.

1.1 DESCRIPCIÓN Y FORMULACIÓN DEL PROBLEMA:

Es ineludible resaltar la importancia que cumple la Educación en Colombia como el principal medio socializador y formador de ciudadanos encaminados a construir una sociedad incluyente y participativa. La escuela es el segundo lugar en donde se empieza a formar los niños “futuro de nuestro País”, por eso cada práctica pedagógica debe estar pensada tanto para afrontar esas necesidades escolares presentes en los educandos como a la formación de ciudadanos críticos, autónomos y responsables de los actos, al concebirnos como seres humanos que nos desarrollamos activamente en comunidad tenemos la obligación de aprender a convivir y de mantener relaciones sociales pertinentes para la conformación de una sana convivencia.

Por eso se hace necesario implementar en nuestra enseñanza como futuros educadores, nuevas estrategias didácticas que tengan como objetivo una orientación hacia los procesos y competencias de los estudiantes y así pensar el aula fundamentalmente como: un espacio de construcción de significados y sentidos, y como una micro sociedad en la que se tejen todas las relaciones sociales. En el salón circulan el amor, el odio, las disputas por el poder y el dominio, el protagonismo y el silencio, el respeto y la violencia, sea física o verbal. Por otra parte, pensamos la clase como un espacio de argumentación en el que se tratan discursos, comunicaciones, valoraciones éticas y estéticas; en síntesis, un espacio de enriquecimiento e intercambios simbólicos y culturales. (Lineamientos curriculares Lengua Castellana, P. 18).

En este sentido nos hemos referido al entorno escolar como un lugar en donde los sujetos comparten saberes, experiencias, formas de comprender y explicar el mundo. Por ende el currículo y las acciones educativas deben constituirse en un facilitador de estos, donde tengan un carácter manejable, en el sentido de permitir la presencia de los intereses y saberes de los estudiantes como componentes del mismo, a la vez que deben contar con flexibilidad en cuanto a los tiempos y los ritmos de su desarrollo. En este orden de ideas el proyecto de investigación surge y se sustenta a partir de las observaciones directas realizadas en la Institución Educativa Julumito sede Julumito, donde se mantuvo un diálogo constante y directo con la comunidad educativa, lo cual nos permitió identificar y conocer algunas falencias sociales y educativas presentes en la escuela y su entorno, pues de esta manera logramos acercarnos y constatar aspectos

problemáticos que se tienen en cuenta en el inicio y en el desarrollo del proyecto de investigación.

Así mismo evidenciamos que las constantes relaciones cara a cara con los actores educativos forman parte esencial a lo largo del trabajo de investigación, ya que solo así logramos conocer las realidades educativas en el lugar donde realizamos la Práctica Pedagógica Investigativa (PPI) para intentar transformarla. Tal y como lo plantea Paulo Freire: “los hombres no se hacen en el silencio, sino en la palabra, en el trabajo, en la acción, en la reflexión. El diálogo implica un encuentro de los hombres para la transformación del mundo, por lo que se convierte en una exigencia existencial”.

Desde una postura crítica pretendemos que con la implementación del proyecto se pongan en práctica nuevas estrategias que favorezcan el proceso educativo de los estudiantes, de acuerdo a sus necesidades y a la vez se rompa con el estereotipo de la educación tradicional, en el cual, el conocimiento es dado como información que debe ser repetida, es verdad universal, es inamovible, fragmentada, el maestro dirige la actividad, asume un rol autoritario, el estudiante es acrítico y pasivo, se promueve la copia y se garantiza la disciplina y el orden. Por otro lado a lo planteado anteriormente se procura implementar un aprendizaje significativo, que el conocimiento sea dado como intencional, se valoren todos los saberes y se construyan entre los actores educativos, se potencie el pensamiento crítico, que el docente sea un mediador y la relación docente-estudiante sea circular, se investigue, haya reflexión sobre la educación que sea vista como un constructor y se favorezca la multiculturalidad.

También se pretende asumir una práctica educativa similar a la que plantea **Estanislao Zuleta** en la entrevista: “La Educación como un Campo de Combate”, donde la enseñanza brindada a los estudiantes, este estrechamente relacionada con la realidad contextual de cada individuo, sus necesidades e intereses personales, por tanto durante el desarrollo del proyecto se tomara al alumno no como un ser que “sabe” menos que el docente o que simplemente es obligado a concebir el conocimiento, por el contrario se apunta a una educación en donde los intereses y el pensamiento individual sean respetados y tenidos en cuenta con el fin de llegar a despertar en ellos un espíritu crítico e investigador que en últimas debería ser realmente el camino a emprender desde hoy nuestra formación, respecto a este tema Estanislao Zuleta en su entrevista nos plantea lo siguiente:

“Lo que se enseña no tiene muchas veces relación alguna con el pensamiento del estudiante, en otros términos, no se lo respeta, ni se lo reconoce como un

pensador y el niño es un pensador. La definición de Freud hay que repetirla una y mil veces: el niño es un investigador; si lo reprimen y lo ponen a repetir y a aprender cosas que no le interesan y que él no puede investigar, a eso no se puede llamar educar”.

Partiendo de esta idea podemos afirmar que existen un sin número de dificultades en nuestra educación colombiana, además del problema de enseñar resultados, sin enseñar los procesos del conocimiento, un inconveniente esencial: en la escuela se enseña sin filosofía y ese es el mayor desastre. Entendiendo esta, como la posibilidad de pensar las cosas, de hacer preguntas, de ver contradicciones. Asumiendo el concepto en un sentido muy amplio, en el sentido griego de amor a la sabiduría. (La educación un campo de combate. P, 8.).

Esto quiere decir que en la escuela se está dando una educación memorística y repetitiva, dejando de lado el espíritu crítico-filosófico del estudiante, por ejemplo: en Álgebra se nos brinda una serie de reglas o fórmulas que deben ser aprendidas obligatoriamente, si no, puede generar problemas en la escuela e incluso definir si aprobamos o no un año escolar, pero no se crea un énfasis en ¿para qué? es indispensable este concepto, es decir debería explicarse que el Álgebra es algo que todos los días estamos haciendo, cuando vamos por la calle, cuando conversamos. A los profesores les correspondería enseñar que esta área del conocimiento es el modo corriente de pensar; que no está simplemente en el tablero o en los problemas del texto, sino también en nosotros y en la realidad. Así se estaría implementando la filosofía en la formación y permitiría que el educando piense y reflexione según lo exija el tema, generando que el aprendizaje sea significativo e interesante en la vida del estudiante. Esta es una de las razones del porque los niños terminan sus estudios y lo que supuestamente han adquirido ya no les sirve para nada práctico en la vida, ni en sus actividades educativas posteriores.

Además otra de las dificultades que agobia la educación colombiana es que apunta más hacia los intereses, modelos y métodos de la industria, pretende preparar al estudiante para ser un empleado del capital, lo importante es que haya logrado manejar determinadas habilidades que permitan producir resultados concluyentes, de esta manera es como nuestra educación cada vez es menos fuerte en cuanto a la formación de personas socialmente pensantes, autónomas y creativas pues la enseñanza apunta

siempre a las necesidades que la industria actual necesita; Estanislao Zuleta plantea algo muy importante respecto al tema y es que:

En este sentido nuestra educación si bien es, por una parte, desastrosa en cuanto a la formación de individuos que piensen, que tengan autonomía y creatividad, no es, por otra parte, nada desastrosa en cuanto a la producción de personas que se ajusten a tareas o empresas que no les interesan: personas que tienen que ganar el examen de álgebra sin que les interese el álgebra; personas que tienen que estudiar sin que les interese el estudio. Para producir este tipo de personas la escuela que tenemos es la ideal, está hecha para tal fin.

Por eso se pretende mediante este tipo de investigaciones fortalecer una enseñanza humanista, donde se resalte y fomente la formación como persona, capaz de emprender nuevos caminos desde su autonomía y sin estar determinado por la exigencia del mercado. Se quiere romper con ese estereotipo de aprendizaje tradicional el cual promueve la educación basada en la memoria, repetición, transcripción y no propicia al estudiante espacios para sus propios juegos, pensamientos e inquietudes.

Así mismo **Alfonso Reyes**, pensador Mexicano, en el capítulo: “A manera de diagnóstico” una escuela para la formación del ciudadano, de los Lineamientos Curriculares., Nos da a conocer los propósitos de la Escuela Nacional preparatoria de México, que no consistían en conducir a los estudiantes al título y a la carrera, más bien se pretendía formar ciudadanos, personas sensibilizadas para construir sociedad y no se delimitaban distancias entre las ciencias humanas y exactas ya que se articulaban, los requisitos para ingresar a esta Escuela era haber cursado la Educación primaria. De este modo eran sujetos formados para ser ciudadanos que reconocieran las diferencias de los demás, donde saber leer, escribir, escuchar es según Reyes: “el principio esencial para continuar con el desprendimiento paulatino de la figura del maestro”, así, queda claro que con la habilidad lecto-escritora también se adquiere una independencia, autonomía para comunicarnos efectivamente en sociedad.

Por otra parte haciendo un análisis de la calidad educativa del departamento del Cauca evidenciamos que existen una serie de inconsistencias presentes en nuestra educación colombiana, organizadas y explicadas en algunos documentos de investigación realizados por el Ministerio de Educación y que se referenciarán a continuación:

Cobertura Educación Preescolar, Básica y Media

Población Departamento y Población en Edad Escolar

En 2004 la población total del Cauca es de 1.344.487 habitantes. Popayán representa menos de la quinta parte de la población del Departamento, con 236.090 habitantes. La población urbana del Departamento es del 39%. El 42% de la población urbana está concentrado en el Municipio de Popayán.

La población objetivo del sistema educativo está cercana a los 540.000 niños y jóvenes de 5 a 23 años de edad, con un 72% de ellos con edades entre los 5 y los 17 años.

En este orden Cauca tiene un crecimiento poblacional de niños y jóvenes en edad escolar (5 a 17 años) ligeramente superior a los 3.000 por año, de los cuales Popayán participa con menos de 150, pues su tasa de crecimiento es menor que la del resto del Departamento.

La población de interés prioritario de la educación superior, más de 150.000 jóvenes en el Cauca, y con un crecimiento anual cercano a los 1.700, es un indicador de la demanda potencial y del esfuerzo requerido para el aumento de cobertura en este nivel.

Pocos de los estudiantes a nivel del departamento del Cauca tienen la posibilidad de ingresar al grado de transición. Para Popayán siendo la ciudad capital se esperaba que la matrícula de transición fuera cercana a los 5800 niños, y solo se matriculan 4000.

Ya adentrándonos un poco más hacia el contexto en donde se desarrolló el presente trabajo de investigación y siguiendo el orden de ideas relacionado con las diferentes falencias que empañan nuestra educación colombiana, se toma la decisión de identificar primordialmente cuáles son esas problemáticas socio-afectivas, emocionales y educacionales presentes tanto en los estudiantes del grado 4, como en otros entes que hacen parte de la comunidad educativa de la institución. Para ello se aplicó una etapa de **Sensibilización y Socialización** del proyecto, en la cual primero se realizó un acercamiento con la comunidad educativa: rector, coordinadora, docente titular y padres de familia; logrando así que estas personas quedaran informadas acerca de nuestra propuesta de trabajo al mismo tiempo, que gracias a este encuentro se nos facilitó identificar algunas dificultades de escolaridad presentes en los padres de familia pues algunos de ellos no cuentan con un nivel académico consolidado que les permita satisfacer todas sus necesidades, por esta razón se ven forzados a desempeñarse laboralmente en empleos informales (ventas ambulantes, “mototaxismo”) o a la parte agrícola (siembra y cosecha de productos,), dichos empleos en ocasiones no les

permiten mantener un acompañamiento escolar constante del proceso educativo de sus hijos, ocasionando que no se fortalezca desde el hogar el proceso lecto-escritor.

En cuanto al nivel socio-afectivo de los estudiantes, se decidió llevar a cabo una serie de actividades (lúdico-comunicacionales) y salidas pedagógicas con el fin de identificar problemáticas. Una vez llevadas a cabo las actividades, se evidencio que en la interacción y relación de los estudiantes del grado 4 A están presentes diferencias actitudinales que tienen que ver netamente con el comportamiento entre pares, como **la resolución pacífica de conflictos**, no son solidarios, tolerantes, no tienen respeto hacia sus compañeros, pero también apreciamos que el juego es un motivo para la participación e iniciativa propia, que se dieron a través de actividades de animación y lúdica. Además Los **niños no tienen consolidados sus hábitos lectores**, se les dificulta manejar, procesar sus emociones, seguir instrucciones e identificar los roles de acción de los personajes., que los afecta tanto en lo personal, disciplinar, como en las relaciones con otras personas.

En cuanto a la parte formal o estructural de la Lengua Castellana, se identificó una dificultad presentada a continuación, mediante observaciones directas de dos clases dirigidas por la docente titular:

En las exposiciones orales dentro del aula no se permite una comprensión e interpretación, por parte de los educandos del tema trabajado, ya que no ponen en función la entonación y los distintos matices de la voz tal y como se plantea en los estándares del lenguaje.

Además, En cuanto a la Competencia Oral y Discursiva: Se evidencio que a los estudiantes se les dificulta escuchar y atender, también expresarse correctamente frente a sus compañeros, en un determinado espacio y momento, imposibilitando que se desarrollen algunos elementos de esta Competencia, tales como: Expresión oral, gestualización expresiva, relación palabra-cuerpo. Fluidez verbal. Espontaneidad oral y manejo de los matices de la voz de acuerdo con la situación lingüística en contexto (Educación y Pedagogía, Carlos Sánchez Lozano) además podemos entender la competencia comunicativa desde lo planteado en el diccionario de lingüística aplicada de Logman (1985), la competencia comunicativa es “la habilidad no solo de aplicar las reglas gramaticales de una lengua con el fin de formar oraciones gramaticales correctas, sino, también la habilidad de saber cómo, cuándo y con quien usar estas oraciones”.

Una vez evidenciadas en la fase de sensibilización y socialización, las dificultades presentes en los estudiantes, se pasó a aplicar el plan de acción, en donde pudimos constatarlos, que están presentes en los alumnos otras falencias, netamente relacionadas con el área de lengua castellana, las cuales fueron relacionadas con los estándares del lenguaje y resaltadas llevando el siguiente orden: A **Nivel de Literatura**, donde el estudiante no compare textos narrativos, líricos y dramáticos, teniendo en cuenta algunos de sus elementos constitutivos, debido a que no reconoce ni diferencia claramente los diferentes tipos de textos. A **Nivel de análisis**: El estudiante no tiene en cuenta, en sus interacciones comunicativas, principios básicos de la comunicación: reconocimiento del otro en tanto interlocutor válido y respeto por los turnos conversacionales. Esto se vio identificado en la medida en que a los estudiantes se les dificulta reconocer y respetar conversaciones, ya que no debe interrumpir y si es de su interés, puede dar su opinión esperando su turno. Y a **Nivel de comprensión y producción textual**: Al estudiante se le dificulta leer diversos tipos de texto: descriptivo, informativo, narrativo, explicativo y argumentativo, pues al no conocer cuáles son las características esenciales de cada tipo de texto se le dificulta posicionarse y controlar cada tipo de texto.

Por consiguiente pretendemos que los estudiantes del grado cuarto A, a través de la rejilla de evaluación de la producción escrita planteada por Mauricio Pérez Abril, logren responder a la categoría de Intención, Diversidad textual y Superestructura, haciendo referencia a cada una de sus sub categorías: concordancia, segmentación, progresión temática, conectores con función, signos de puntuación con función, pertinencia y tipo textual. Así mismo las **representaciones y procesos comunicativos** de tipo kinésico, proxémico y prosódico, ya que algunos de los problemas que se presentan dentro del aula de clases es que al realizar una exposición los estudiantes no tienen una comprensión e interpretación del tema a trabajar y por ello no ponen en función la entonación y los distintos matices de la voz tal y como se plantea en los estándares del lenguaje. También al evaluar la competencia pragmática definida como la competencia para posicionarse en una situación de comunicación, respondiendo a una intención y seleccionando un tipo de texto de acuerdo con dicha situación, vemos entonces que aún siguen evidenciándose este tipo de problemas, pues para llegar a comprender y desarrollar esta competencia pragmática es necesario que un texto oral o escrito cumpla con dos características esenciales, la una que es la pertinencia, es decir que el tipo de

texto utilizados sean pertinentes a la situación comunicativa que se está llevando a cabo y por consiguiente que reconozca a el interlocutor como sujeto que hace parte de esa interacción, y la otra es el tipo de texto el cual hace referencia a saber seleccionar y controlar un tipo de contenido en sus componentes globales. Texto narrativo, noticia, texto expositivo, etc. Es por ello que en las anteriores descripciones de nuestro trabajo evidenciamos dificultades para la comprensión y el desarrollo de estas competencias, pues al estudiante no saber seleccionar el contenido que debe utilizar para una exposición, y al no reconocer al oyente como actor de dicha situación, no se permite mejorar ni comprender la dimensión pragmática planteada en la rejilla de evaluación de la producción escrita.

Por otra parte se evidencio mediante observaciones durante algunos descansos y en clases preparadas por la docente titular que habían estudiantes del grado cuarto a los cuales se les facilitaba asumir, imitar, dramatizar el papel de algún personaje que fuera de su agrado, al hacerlo ellos interactuaban con sus compañeros de una manera autónoma, libre y fluida posibilitando una comunicación eficaz.

Fue así que en este orden de ideas decidimos implementar el juego-dramatización como una estrategia que potencie las competencias básicas del lenguaje anteriormente mencionadas. Entendiendo el juego-dramatización como: “una actividad artística multifacética del niño, que puede ser un medio de educación moral, de desarrollo de la independencia, de la iniciativa, de los intereses individuales e inclinaciones, y coadyuvar a la auto organización en los juegos colectivos”. (R.I. ZHUKOVSKAIA, 1987,p.89)

A partir de todo lo descrito anteriormente, el grupo de práctica pedagógica investigativa (P.P.I), se ha formulado la siguiente estrategia:

Los juegos-dramatización, una Estrategia Didáctica en la implementación de la Competencia Comunicativa a través del Enfoque Pragmático Socio-Cultural del Lenguaje.

De este modo y una vez planteada nuestra estrategia didáctica, la cual será aplicada en la Institución Educativa Julumito, sede Julumito, ubicada en la vereda Julumito, de la ciudad de Popayán, donde se desarrolla el trabajo de investigación, que hace parte de la zona rural de la ciudad blanca y presta los servicios educativos de Básica Primaria (1° a 5°). Y teniendo en cuenta que la Escuela es un escenario educativo, cultural y

además social, donde ocurren una serie de interacciones sociales que generan en quienes participan en ellas, un cambio de actitud personal y a la vez moldean su personalidad individual, es a partir de estas situaciones que el niño adquirirá o carecerá de herramientas de convivencia (dependiendo del tipo de interacciones) que le permitan en la práctica resolver una situación difícil. Por ende el Lenguaje escrito puede ser utilizado como un poderoso instrumento que facilite la expresión y comunicación entre personas y la solución de conflictos.

Es importante saber que el primer entorno social (microsistema) de una persona es su familia y que en nuestro contexto particular muchos de los estudiantes no conforman grupos nucleares., sino que están compuestas por madre, padrastro e hijos o padre, madrastra e hija, o por la familia extensa de uno de los dos, en fin son distintas las formas que se adquieren, quienes a su vez ejercen una enorme influencia en la conducta de los estudiantes, según Fernández (2001), “ la familia es un elemento clave en la génesis de las conductas agresivas de los jóvenes, y es ella quien genera amores y desamores, lo cual influirá en la edad adulta...” (Citado por Niño Víctor, Pachón Tatiana, 2009, p.43), por ende es muy posible que si en su hogar un niño se la pasa viendo agresiones, malos tratos, insultos, el reproduzca lo mismo en su actuar. Esto no quiere decir que no podamos entonces hacer nada frente a las situaciones conflictivas y violentas de los estudiantes las cuales pueden ser un reflejo de su núcleo familiar o social, por lo contrario somos los maestros quienes podemos utilizar el lenguaje oral y escrito como medio para exteriorizar, afrontar y analizar los estados anímicos que acompañan dichas situaciones conflictivas, por esta razón hemos asignado en nuestro trabajo de investigación gran importancia al juego como un mediador cultural que puede favorecer el desarrollo del lenguaje y además permite propiciar prácticas de convivencia así lo plantea Carlos Alberto Jiménez:

El amor y el juego como emociones básicas en la configuración de lo humano, en gran medida permitieron ayudar al desarrollo del lenguaje y, por consiguiente, al de las culturas. Todas aquellas prácticas de relaciones y de tolerancia de los primeros bípedos, como las que se refieren a la convivencia en pequeños grupos en los cuales se repartían alimentos, caricias, gestos, juegos, intimidad, vida sexual, etc., incluso, la participación de los machos en la crianza de los niños. Lo anterior, combinado con el desarrollo

de su historia y de su cultura en el perfeccionamiento de los instrumentos para cazar y los medios para comunicarse, hicieron que el cerebro se desarrollara para poder producir el lenguaje que hoy conocemos (el lenguaje depende del cerebro y el cerebro depende del lenguaje). (Carlos Alberto Jiménez, 1998: 37).

Por esta razón nuestro grupo de investigación se planteó la siguiente pregunta:

¿Cómo lograr implementar la competencia comunicativa a partir de los juegos-dramatización desde el Enfoque Pragmático Socio-Cultural del Lenguaje con los niños y niñas de grado cuarto de la Institución Educativa Julumito sede Julumito?

1.2 ANTECEDENTES:

Algunos estudios realizados hasta el momento, nos indican que el juego-dramatizaciones sirve como estrategia mediadora para el fortalecimiento de las competencias comunicativas, a la vez que puede ser utilizado dentro del aula como actividad que permite el favorecimiento al desarrollo humano(socio-afectivo).

En este orden de ideas hemos decidido tener en cuenta algunas investigaciones que se han llevado a cabo en relación con el juego- dramatizaciones, los cuales nos aportan resultados significantes para la realización de nuestro trabajo.

1.2.1 ANTECEDENTE LOCAL:

Filmando fantasías, creando y recreando pensamientos

Experiencias en informática educativa para instituciones educativas.

Institución Educativa Santa Rosa, Vereda Santa Rosa

Municipio de Popayán- Departamento del Cauca

Realizada por: Gloria Elena Enríquez, Edikmer Perafán y Carlos Alfredo Pajoy.

Resumen:

Esta propuesta utiliza el guion como estrategia pedagógica para desarrollar competencias lectoras y escritoras a través del uso de las TIC. Es importante fortalecer la lectura y la escritura en el sector rural, ya que éstas no son tenidas en cuenta en los hogares, se privilegian actividades domésticas o las propias del campo, lo cual no permite un buen desarrollo en las competencias citadas; por ello, la escuela debe brindar

espacios propios para su desarrollo, porque al poseer estas herramientas el joven se perfilará como un líder de su comunidad o un participante activo en ella, pues el manejo de textos verbales y no verbales contribuye a generar una mejor expresión oral y corporal, condiciones para actuar en su contexto y transformarlo; de igual modo, las TIC son herramientas para competir en el mundo actual. En este sentido, el guion es el pretexto para que los estudiantes sigan escribiendo otros textos verbales y no verbales, y las TIC son la provocación para que las nuevas generaciones sigan leyendo y escribiendo. El objetivo general de esta tesis fue utilizar diferentes tipos de guion para desarrollar competencias lectoras y escritoras en los estudiantes del grado décimo de la I. E. Santa Rosa, a través de la utilización de las TIC. Y los objetivos específicos fueron utilizar las TIC como herramienta para fortalecer la escritura y lectura significativa, estimular la capacidad intelectual de los alumnos, ampliar su nivel de aprendizaje en el área, y desarrollar sus habilidades de comunicación y expresión.

- Acercar a los maestros y los estudiantes al uso de herramientas ofimáticas.
- Fortalecer la producción de textos narrativos, conversacionales y descriptivos a través de la elaboración de guiones.
- Afianzar las habilidades para la comprensión y la producción textual teniendo como recurso las clases de guion.
- Producir guiones y otros tipos de textos verbales y no verbales de acuerdo con el grado de complejidad, teniendo en cuenta niveles de argumentación y proposición.
- Aplicar competencias laborales en la producción ejecutiva.

“Filmando fantasías, creando y recreando pensamientos”, es una propuesta que utiliza el guion como estrategia pedagógica para desarrollar competencias lectoras y escritoras a través del uso de las TIC.

El uso de las TIC en el aula es un desafío para la práctica docente y una exigencia de replantear las maneras de enseñar y aprender; por lo tanto, es necesario aprovecharlas, ya que constituyen un recurso didáctico que motiva al estudiante, dejando a un lado las clases rutinarias; estos medios lo estimulan para comprender y tener empeño al leer y escribir diferentes textos, adquiriendo así un aprendizaje con mayor sentido.

Se ha tomado el guion como un pretexto para que el estudiante, a partir de allí, desarrolle otro tipo de textos (verbales y no verbales). El guion es como una melodía

que va tener diversos intérpretes y diversas composiciones, cada una de sus notas se encuentra en la obra que se va a representar. Es la guía por la que han de seguir los estudiantes, es el plan a alcanzar, pero de una manera flexible, donde la creatividad del alumno contribuye en el desarrollo de la diversidad de textos, surgidos a partir de contar una historia de otra manera y seguir alimentándola con diversidad de descripciones, argumentos, narraciones, etc.

Con la ayuda de las TIC es más fácil encaminar al joven de hoy por la lectura y la escritura, la propuesta es innovadora para las zonas rurales, y le sirve a los jóvenes para fomentar en ellos el liderazgo, ya que escribir, leer, ser leído y representar lo escrito ayuda a perder la timidez, fortalecer la expresión oral, corporal, y a entrar en ese espacio que antes parecía vedado para estas regiones como son las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación, el acercarse a ellas los hace más competitivos en el mundo actual.

1.2.2 ANTECEDENTE NACIONAL:

El teatro como estrategia didáctica para fortalecer la oralidad en estudiantes de 5° de la institución educativa santo cristo sede marco Fidel Suarez

Por: Alina navarro Gil

Universidad de Antioquia - seccional bajo cauca -Caucasia 2013 .

Resumen

En esta tesis desarrollada por la estudiante de la Universidad de Antioquia, Alina Navarro que tenía como finalidad obtener el título de Licenciada en Educación Básica con énfasis en Humanidades, Lengua Castellana; esta titulada: “Desarrollo de la oralidad a través del teatro como estrategia didáctica en estudiantes de 5° de la Institución Educativa Santo Cristo sede Marco Fidel Suarez” ubicada en la calle 39B N°37-10 Barrio santa Elena (Zaragoza-Ant) es el resultado de la investigación acción con enfoque cualitativo.

El grado intervenido en la Institución Educativa fue el grado 5°, donde a través de técnicas de investigación cualitativa como la observación y las encuestas, se pudo identificar en los niños y niñas de este grado algunas dificultades en muchos aspectos constituyentes de la oralidad, por un lado, en su característica suprasegmental, tales

como: el volumen de voz bajo, acento, vocabulario escaso y por otro, la forma en que construyen sus discursos y cómo influyen estos en la seguridad al enfrentarse en situaciones comunicativas.

Por tanto, para fortalecer la habilidad oral, se organizó y ejecutó la secuencia didáctica “el teatro es arte, expresión y significación” desarrollado en 7 sesiones, como estrategia metodológica. En tanto vincula diferentes dimensiones de la enseñanza del lenguaje en general.

Los resultados que se obtuvieron en las diferentes sesiones, fueron satisfactorios, ya que se generaron cambios significativos en los estudiantes participantes, los cuales no contaban con espacios pedagógicos para fortalecer las habilidades orales, sobre todo en la primaria; lo cual permitió concluir, que se hace necesario introducir al currículo escolar, propuestas metodológicas que contribuyan al mejoramiento de la oralidad pues esta tiene dinámicas diferentes a las del código escrito y que hacen parte de la cultura y de lo que es el estudiante de Zaragoza, para quienes la oralidad es la manera más próxima de significar el mundo.

Los objetivos de esta tesis fueron: Potenciar la oralidad, como elemento constitutivo de subjetividades, visión mítica del mundo y constituyente de identidad de los pueblos en los estudiantes del grado 5° de la Institución Educativa Santo Cristo de Zaragoza a través del teatro como estrategia didáctica. Y los objetivos específicos:

-Diseñar y ejecutar, talleres que permitan el desarrollo de la oralidad a través de estrategias didácticas utilizadas en el teatro.

-Crear espacios lúdicos en el aula que permita el fortalecimiento de la oralidad como habilidad comunicativa en el aula

-Evaluar el efecto que tiene el teatro en el desarrollo de la habilidad de la oralidad en los estudiantes del grado 5°

El trabajo es el resultado del proceso de investigación, realizado a partir de las reflexiones de la práctica I y II, donde se pudo identificar una problemática que afectaba a los estudiantes del grado 5° de la Institución Educativa Santo Cristo de Zaragoza, la cual se encuentra relacionada con la habilidad oral en algunos aspectos de tipo fónico, gramaticales, expresivos y de construcción de discursos.

No obstante, con la realización de este proyecto, busco fortalecer las habilidades comunicativas de los estudiantes, a través del teatro como herramienta y expresión didáctica.

El trabajo se estructura en cinco capítulos donde se desarrolla cada una de las etapas del proceso investigativo; de esta manera, se encuentra un primer capítulo con la contextualización del problema abordado, así como los objetivos que guiarán la propuesta y que orientarán el impacto de la misma en el contexto específico.

En un segundo capítulo, he consignado todo lo relacionado con el marco teórico y el estado del arte, de manera que el lector tenga claro los conceptos y teorías que fundamentan la investigación y que me permitirán trazar una ruta clara frente al análisis de la información y los hallazgos.

En un tercer capítulo, el marco metodológico, se da cuenta del proceso instrumental que se llevó a cabo para ejecutar la propuesta.

Finalmente, en los capítulos cuatro y cinco se presentan los hallazgos a partir de la triangulación y categorización de los resultados, así como las conclusiones y sugerencias que se desprenden de las mismas, con el propósito de mejorar los procesos de reflexión generados desde la práctica educativa.

1.2.3 ANTECEDENTES NIVEL INTERNACIONAL

Libro: El juego y su importancia pedagógica.

Autora: R.I Zhukovskaia

(Tomado de la educación pedagógica, Moscú, 1975 y publicado por la Editorial Orbe, La Habana, 1980)

La autora de este texto nos plantea que: El juego- dramatización es una actividad artística multifacética del niño, que puede ser un medio de educación moral, de desarrollo de la independencia, de la iniciativa, de los intereses individuales e inclinaciones, y coadyuvar a la auto organización en los juegos colectivos.

La investigación se realizó con niños de 2 a 7 años. La dramatización de los cuentos y relatos con los niños de todas las edades se utilizó como procedimiento para la enseñanza en las actividades programadas y en los horarios de juegos, y fue estimulada ampliamente la organización independiente de los juegos- dramatizaciones por parte de los pequeños.

Hemos tratado de analizar las cuestiones siguientes:

1. Qué hora son más accesibles para crear, sobre su base, los juegos dramatizaciones.
2. Qué influye sobre la creación de los pequeños colectivos de juegos de los niños, y sobre el desarrollo de la independencia en los juegos-dramatizaciones conjuntos.
3. ¿Contribuye el examen de las ilustraciones de los cuentos a hacer más dinámica la actividad plástica de los niños, dirigida a la creación de decoraciones para los juegos dramatizaciones?
4. Qué tipo de actividades plásticas de los niños (dibujo, modelado, construcción, aplicación) se combinan mejor con la representación de una situación de un cuento.

Durante la investigación se utilizaron algunas obras como: Masha almuerzo, de S. Kaputikian, Detguiz, Moscú 1959; “por bayas” y “por hongos”, del libro la llovizna obediente, de Ya. Tayts, “literatura infantil”, Moscú, 1965; “la conversación de los carros”, del libro Un año completo, de A. Ceduguin, Detguiz, Moscú 1957; y otros.

En esta investigación, que se realizó con el grupo de edad menor del círculo infantil estuvo dirigido a determinar que poesías, cuentos, etc., despiertan en ellos el deseo y el interés de reproducirlos por sí solos, de interpretar los personajes, de organizarlos como juegos-dramatizaciones.

Los primeros juegos dramatizaciones con los niños de dos a tres años se organizaron de forma tal que ellos no tuvieron necesidad de reproducir el texto. Este lo leía la educadora y los pequeños se limitaban a ejecutar determinadas acciones; así ocurrió con la dramatización de la rima “la casita del gato”. Al estudiar la conducta de los niños en este juego-dramatización se descubrieron dos fenómenos: En primer lugar, se observó una elevación de la concentración auditiva y sonora de los niños, y, en segundo lugar, se produjo el surgimiento de los juegos independientes.

2. JUSTIFICACIÓN:

Esta propuesta de investigación se sustenta a partir del **porqué de la formación en lenguaje**, que se constituye en una capacidad esencial del ser humano que lo ha marcado y acompañado en el curso evolutivo de la especie humana. El lenguaje se caracteriza por poseer un doble valor: individual y social. El primero hace referencia a la consolidación de la subjetividad, permitiéndoles a los individuos implementarla como

una herramienta cognitiva en la cual pueden tomar conciencia de la realidad, diferenciar, crear, transformar, con respecto a esto en los **Estándares Básicos del Lenguaje** se plantea:

“Este valor subjetivo del lenguaje es de suma importancia para el individuo puesto que, de una parte, le ofrece la posibilidad de afirmarse como persona, es decir, constituirse en ser individual definido por una serie de características que lo identifican y lo hacen distinto de los demás y, de otra parte, le permite conocer la realidad natural y sociocultural de la que es miembro y participar en procesos de construcción y transformación de esta”.

“En cuanto a su valor social, el lenguaje se torna, a través de sus diversas manifestaciones, en eje y sustento de las relaciones sociales. Gracias a la lengua y la escritura, por ejemplo, los individuos interactúan y entran en relación unos con otros, con el fin de intercambiar significados, establecer acuerdos, sustentar puntos de vista, dirigir diferencias, relatar acontecimientos, describir objetos. En fin, estas dos manifestaciones del lenguaje se constituyen en instrumentos por medio de los cuales los individuos acceden a todos los ámbitos de la vida social y cultural”.

De esta manera es claro que el lenguaje es la capacidad por excelencia, que lleva al ser humano a apropiarse conceptualmente de la realidad que lo circunda y ofrecer una representación de esta conceptualización por medio de diversos sistemas simbólicos. Así, lo que el individuo hace, gracias al lenguaje consiste en relacionar un contenido (la idea o concepto que construye de flor o de triángulo, por ejemplo) con una forma (una palabra, un dibujo, una caracterización corporal), con el fin de representar dicho contenido y así poder evocarlo, guardarlo en la memoria, modificarlo o manifestarlo cuando lo desee y requiera.

Además la importancia de la **competencia comunicativa**, porque en una buena comunicación es fundamental que el emisor utilice correctamente el lenguaje para lograr transmitir al receptor el mensaje y que lo comprenda, es una necesidad básica del ser humano y que se da gracias a la expresión oral, donde Martha Virginia Delgado Müller, Licenciada en filosofía española, posee una amplia experiencia en la enseñanza de la gramática española, la redacción y la comunicación oral. Además de varios fascículos relacionados con temas gramaticales. Esta autora en su libro Técnicas de Comunicación Oral, establece la expresión oral y nos dice:

“la expresión oral es exteriorizar lo que uno piensa, siente o desea y de esta manera se da la comunicación oral la cual, cuenta con el apoyo del tono de voz y volumen, con los cuales podemos expresar sentimientos y actitudes; de la expresión facial y corporal y de la postura, pues el orador debe establecer cercanía con el auditorio y hacer contacto visual; hablar con fluidez y utilizar un vocabulario sencillo para expresarse con claridad. Por otro lado la importancia de la escucha radica en escuchar y entender la comunicación desde el punto de vista del que habla. Pues existen grandes diferencias entre el oír y el escuchar. El oír es simplemente percibir vibraciones de sonido. Mientras que escuchar es entender, comprender o dar sentido a lo que se oye. La escucha efectiva tiene que ser necesariamente activa por encima de lo pasivo. La escucha activa se refiere a la habilidad de escuchar no sólo lo que la persona está expresando directamente, sino también los sentimientos, ideas o pensamientos que subyacen a lo que se está diciendo. Para llegar a entender a alguien se precisa así mismo cierta empatía, es decir, saber ponerse en el lugar de la otra persona”. (Técnicas de Comunicación oral, Editorial de la Universidad de Costa Rica, 1999).

Así mismo tenemos en cuenta la Ley General de Educación, ley 115 de (1994) la cual contiene las normas generales para regular el Servicio Público de la Educación en Colombia que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad, pues se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público. La ley general de Educación impuso los proyectos pedagógicos de aula y los definió así: El proyecto pedagógico es una actividad dentro del plan de estudios que de manera planificada ejercita al educando en la solución de los problemas cotidianos, seleccionados por tener relación directa con el entorno social, cultural, científico y tecnológico del alumno. Cumple la función enseñanza prevista en el artículo 14 de la ley 115 se cumplirá bajo la modalidad de proyectos pedagógicos de correlacionar y hacer activos los conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores logrados en el desarrollo de diversas áreas, así como de la experiencia acumulada. De esta misma manera Josette Jolibert (1994) Nos plantea que la pedagogía por proyectos es una de las estrategias para la formación de personas que apunta a la eficiencia y eficacia de los aprendizajes y a la vivencia de valores democráticos, a través de un trabajo cooperativo, de coelaboración de plan, de co-realización, de co-teorización que debe

involucrar a todos los actores: maestros alumnos. Es así como la propuesta “Los Juegos- Dramatizaciones una estrategia didáctica en la implementación de la Competencia Comunicativa a través del enfoque pragmático socio-cultural del lenguaje”, es muy pertinente, ya que tenemos en cuenta la importancia del lenguaje en su valor social, para fortalecer en los alumnos la habilidad oral y de escucha, así como también lo escrito, pues de esta manera estamos realizando una propuesta didáctica y en la cual se reconoce al niño como un ser integral y emocional, porque se tuvo en cuenta los proyectos Lúdicos Pedagógicos de aula planteados por Gloria Rincón, los cuales se trabajan por áreas transversalizadas, y también tuvimos en cuenta la ley general de educación y el planteamiento de Jossette Jolibert.

Es por ello que consideramos que el trabajo de investigación es importante ya que se llevara a cabo por proyectos lúdicos pedagógicos de aula, donde Gloria Rincón comparte esta definición y considera que: si la Pedagogía por proyectos implica un cambio profundo de la vida escolar, es pertinente introducirla en ella, pues no es un asunto técnico o metodológico: va más allá, porque implica cambios en la forma como se establecen las relaciones de poder, de saber, de relacionarse, de valorarse y autovalorarse entre toda la comunidad educativa: autoridades educativas, padres de familia, estudiantes y maestros. Es por ello que el diseño y ejecución de los Proyectos en la escuela o en el aula debe ser comprendido como:

Un proceso completo: no se trata sólo de la elaboración de un plan. En el proyecto debe incluirse desde la gestación de la idea de lo que se va a hacer, su puesta en práctica, hasta su culminación evaluación. Un proceso intencional: es fundamental que para todos los que participan en el Proyecto es claro qué se va a hacer, para qué y por qué. Un proceso lo más consciente posible: como se trata de vivir una experiencia de aprendizaje, los procedimientos y resultados obtenidos deben ser objeto de reflexión y se deben llevar a cabo continuas sistematizaciones de los aprendizajes que se van logrando”.

Además esta propuesta de investigación también es significativa, ya que a través de los juegos-dramatizaciones vamos a observar los cambios de los niños alrededor de los **ejes de las competencias para el ser integral** en el que se desarrolla la competencia de la personalidad moral, que pretende en los estudiantes desarrollar los **principios socio-**

afectivos, donde el estudiante desarrolle la libertad, solidaridad en el trabajo, a través de los valores como la paz y el respeto, también se desarrolla la competencia para consolidar la **educación emocional**, la cual busca que los estudiantes asuman y aprendan a sobrellevar las emociones como la autoestima, autocontrol, empatía, que los afectan tanto en lo personal como en la relación con las demás personas, también la competencia para la consolidación de hábitos de lectura, ya que esta es una forma ideal para que los estudiantes se acerquen y consoliden el hábito lector a través de una manera lúdica, recreativa, a través del juego, puesto que quien lee tiene la oportunidad de conocer el mundo.

Por último en la actualidad hay muchas expectativas frente a nuestro País, ya que en la Habana se instaló un laboratorio de Paz entre el gobierno Colombiano y un grupo armado revolucionario (FARC- EP), el cual ha asumido responsabilidad en hechos violentos y pretenden consolidar la paz para así darle paso a la justicia, el perdón, la reconciliación y la reparación de todas las víctimas del conflicto. Por consiguiente se espera un resultado favorable que culmine con la guerra de más de 50 años. Teniendo en cuenta las necesidades de la sociedad actual, este trabajo de investigación le apunta a una educación por la paz en el post-conflicto, para ello es necesario que en la Educación se implementen estrategias que respondan a estas necesidades fortaleciendo la solución pacífica de conflictos y manteniendo una buena convivencia en sociedad. Además la implementación del trabajo se tienen en cuenta las diferentes transformaciones por las que ha atravesado la Educación en determinadas épocas de la historia, es necesario comprender como la dinámica que ha generado la Globalización en los diferentes contextos, también han influido y permeado el proceso Educativo, alterando la forma de comunicación y relaciones sociales en la escuela. Para ejemplificar esta situación, podemos mencionar el avanzado estado de las T.I.C., propias de este procesos de la interconexión de los mercados, por medio de las cuales se puede generar un contacto virtual simultáneo con varias personas en el mundo, pero que también ha disminuido drásticamente el contacto interpersonal, por ende se hace necesario pensar esta propagación como una herramienta a nuestro favor para la adquisición de conocimientos. Es así como nuestro trabajo de investigación es novedoso porque rompe con los esquemas tradicionales y estamos en busca de nuevas estrategias que generen agrado e interés en los estudiantes.

3. OBJETIVOS:

3.1 Objetivo General:

Identificar la Dimensión Oral y Discursiva de los y las estudiantes a través de los Juegos-dramatización.

3.2 Objetivos Específicos:

- Implementar una Didáctica Discursiva y Significativa del Lenguaje escolar, a partir de la dimensión Pragmática o Socio-Cultural, en la construcción y lectura de Narraciones.
- Reconocer y ejercitar las competencias comunicativas desde diversas prácticas discursivas, significativas en la vida escolar de los y las niñas de la Institución Educativa Julumito, sede Julumito, grado cuarto A.
- Identificar la dimensión lúdica como dinamizadora de las habilidades creadoras en los diferentes espacios significativos de la comunicación.
- Construir y dinamizar el trabajo cooperativo y socio afectivo mediante los juegos-dramatización de los estudiantes.
- Motivar el interés por el análisis y la producción textual a partir de la implementación de la pedagogía de los otros sistemas simbólicos.
- Vincular el uso de la competencia oral con los actos de habla y las funciones del lenguaje, a partir de la realidad contextual de los roles y acciones de los personajes de las narraciones.
- Construir los procesos y niveles de análisis producción textual a partir de la enseñanza y la implementación de los juegos-dramatización.

3.3 Objetivo practico

- Diseñar, ejecutar y evaluar, una propuesta pedagógica innovadora en el área de lengua castellana a través de los juegos- dramatización.

4. MARCO DE REFERENCIAL

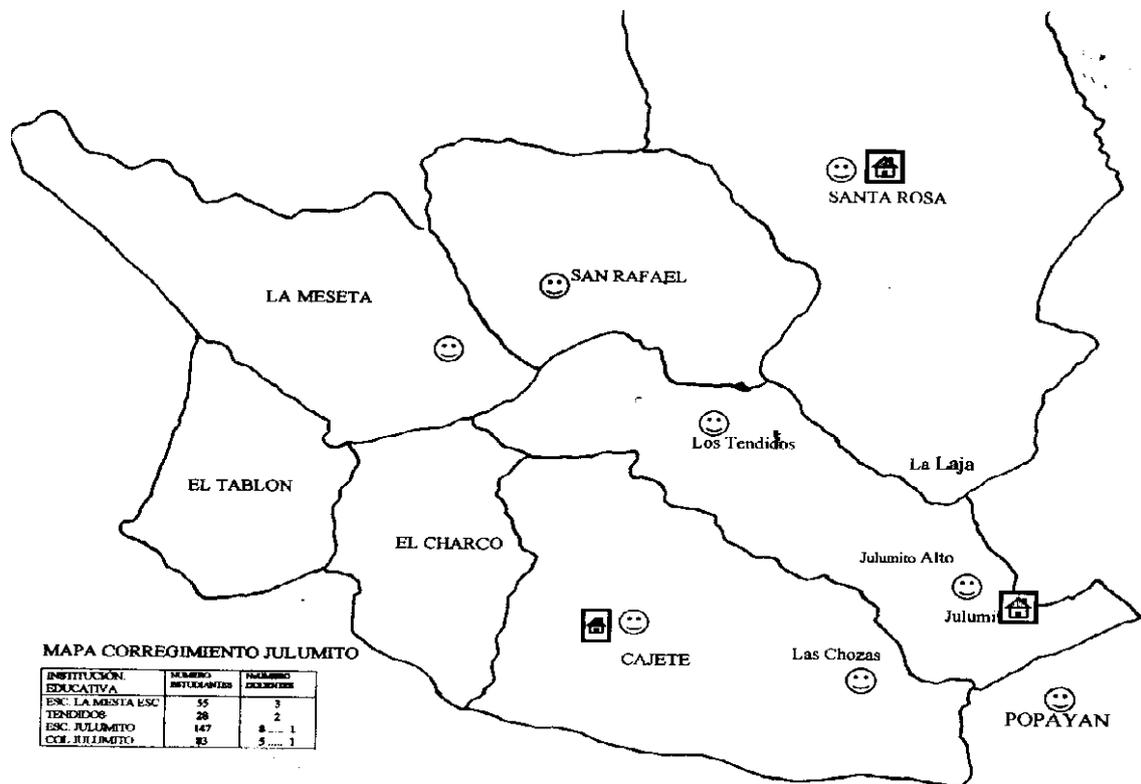
4.1 MARCO CONTEXTUAL

Julumito se encuentra ubicado en el Municipio de Popayán, sus límites son: Al Norte con el Río Saté, al occidente con Julumito Alto al sur con el Río Cauca al Oriente con el Río Cauca.

No se sabe a ciencia cierta en que año fue fundada la vereda pero se indica en algunos registros que en 1700 ya habían casa, Iglesia y casa cural.

El nombre de Julumito proviene del nombre de un Cacique llamado JULUMU o Cucumico, las primeras familias fueron de apellidos Chamizo, Trujillo, Angucho, Guasca, Yacumal y Luligo.

En el libro MUROS DE BRONCE del Autor DIEGO CASTRILLON ARBOLEDA dice que el nombre de Julumito proviene del Quechua JUCU que significa Mojado y MITAYU que significa esclavo, asumido de los Indios Yanaconas.



El medio de transporte más utilizado era el Caballo, y los que no poseían animales andaban a pie por caminos de herradura. Los productos más cultivados: el café, plátano, yuca, maíz y caña. Las casas eran construidas de bareque y los techos de paja, los productos cultivados eran llevados a la plaza de mercado en Popayán, la cual quedaba en lo que ahora es el centro comercial.

Actualmente la vereda Julumito cuenta con el servicio de transporte público haciendo más fácil y rápida la llegada a ella, además de esto es frecuente observar habitantes transitando en vehículos particulares, motocicletas, bicicletas y algunas personas aún continúan usando el medio de transporte animal: El caballo. Lo anterior nos permite evidenciar que a través del tiempo la vereda Julumito ha sufrido transformaciones en su

infraestructura vial, medios de transporte y vivienda, por otro lado el sector productivo de la vereda no se ha transformado con la misma dinámica, ya que hoy en día la principal fuente de empleo o actividad económica más implementada en la vereda sigue siendo la agricultura.

La vereda Julumito cuenta con un puesto de salud el cual está en deterioro, lo cual hace que no se encuentre a disposición de sus habitantes, no cuenta con una estación de policía, y la única que ahí se encuentra ubicada en la comuna seis la cual le pertenece al barrio Lomas de Granadas

La institución educativa Julumito, sede Julumito, donde se desarrolla el trabajo de investigación, está ubicada en la vereda Julumito, en la ciudad de Popayán, esta Institución hace parte de la zona rural de la ciudad blanca y presta los servicios educativos de Básica Primaria (1° a 5°).

El entorno escolar en donde se encuentra ubicada la institución Educativa Julumito, es un espacio rodeado de una abundante naturaleza, que nos brinda una sensación de un ambiente saludable, limpio y libre de contaminación, es importante tener entonces en cuenta que gran parte de esta zona verde está conformada por cultivos de alimentos pertenecientes a las diferentes familias que hacen parte de la comunidad educativa.

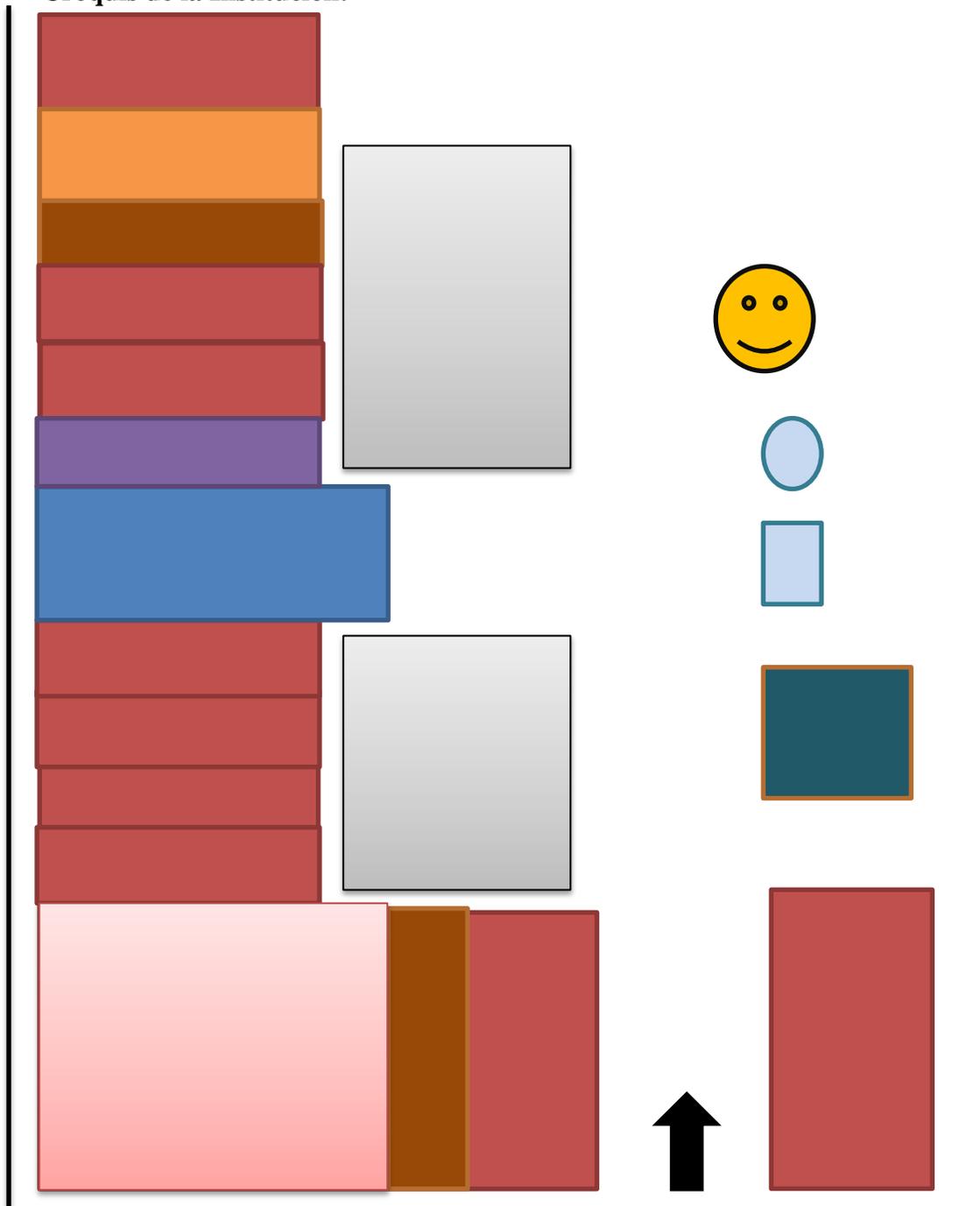
Por otra parte el entorno social en el que se encuentra la Institución, es un poco desolador, puesto que se evidencia que hay una carencia de la presencia del estado por no brindar ni satisfacer algunas necesidades de los ciudadanos de esta zona, pues no cuentan con un puesto de salud, que les brinde y les garantice el derecho a la salud, aparte de esto no es posible apreciar dentro de la vereda Julumito un puesto policial que brinde a los habitantes su seguridad.

De puertas para adentro de la Institución podemos evidenciar que esta consta de una infraestructura en un estado aceptable, La conforman diez aulas de clases, una sala de informática, el restaurante escolar, un comedor, una bodega, dos canchas múltiples, y la tienda escolar. El salón donde desarrollamos nuestro proyecto de investigación es 4 A, la docente titular de este grado es la Licenciada Elizabeth Ortega, a esta aula asisten veinticinco estudiantes, de los cuales quince son niños y diez son niñas y cuyo promedio de edad es de 10.2 años, la mayoría de la población escolar de esta aula pertenece a barrios de la periferia de la ciudad de Popayán. En cuanto a lo netamente educativo pudimos observar algunas falencias en cuanto al proceso de enseñanza aprendizaje, las cuales no posibilitan la construcción de un aprendizaje colectivo, ya que en lo

observado en algunas de las clases era notorio la carencia de actividades pedagógicas propuestas por la docente titular, que permitieran la interacción conjunta entre los estudiantes, ocasionando así que no se despierte el interés por la lectura y escritura de parte de los mismos, por lo cual nosotros como Licenciados en formaron asumimos el reto de propiciar otro tipo de escenarios educativos en los que se tengan en cuenta estrategias didácticas que fomenten el interés y la participación de todos los educandos en el aula, por medio de actividades que sean de su agrado.

Características de la Institución Educativa Julumito, sede Julumito

Croquis de la Institución:



CONVENCIONES:



Filosofía de la Institución Educativa:

La Institución Educativa Julumito avanzará en los propósitos de la calidad de la educación en términos de formación en valores, formación para el trabajo y la productividad, el desarrollo del pensamiento, la generación y apropiación de ciencia y tecnología, elementos fundamentales para alcanzar el propósito inaplazable de la Paz Nacional, tiene como intención fundamental promover y contribuir a la formación integral de los estudiantes, con el propósito de formar ciudadanos, capaces de interactuar positivamente en la sociedad, bajo principios éticos y democráticos, fundamentados en los derechos humanos

La Institución Educativa será el epicentro de formación de jóvenes estudiantes, brindará una educación basada en la adquisición, la actualización y el uso adecuado de los conocimientos en la que los maestros serán los guías que con su ejemplo, su vocación, su solidaridad, su espíritu de liderazgo y su capacidad de servicio ayude a la formación de estudiantes capaces de valorar y respetar al ser humano, de vivenciar el conocimiento y de proyectarse como verdaderos ciudadanos, personas de bien en búsqueda de la paz y la armonía social.

Visión:

La Institución Educativa Julumito tiene una responsabilidad permanente con la comunidad de formar un ser humano integral, ético y solidario y así ayudar a construir una sociedad más justa.

Misión:

La Institución Educativa Julumito proyectará personas con conocimientos que les permitan continuar con sus estudios de universitarios, seres con pensamiento autónomo, crítico capaces de elaborar juicios propios para poder determinar por sí mismos que deben hacer en las diferentes circunstancias de la vida. Seres con una visión real del mundo para descubrirse a sí mismo entender a los demás, participar en obras colectivas y la vida en sociedad, seres con capacidad de desempeñarse honrada y eficazmente en las diferentes tareas de la sociedad.

Teniendo en cuenta que uno de los intereses de la Institución educativa Julumito es que sus egresados adquieran conocimientos y pensamientos autónomos y críticos para proyectarse en la sociedad y continuar con los estudios de Educación Superior, consideramos que hay una estrecha relación entre la filosofía Institucional y el perfil de nuestra propuesta de investigación, ya que pretendemos potenciar las competencias

comunicativas con los niños del grado tercero con el fin de que a futuro produzcan, interpreten y comprendan textos, de tal manera que se apropien de una mejor manera de ellos y estén en la capacidad de adoptar una posición crítica y autónoma frente a los distintos textos con los que interactúen.

La evaluación:

Después de analizar el P.E.I. de la Institución Educativa Julumito, particularmente luego de revisar el método de evaluación implementado, pudimos darnos cuenta que la evaluación se rige bajo los planteamientos del Decreto n° 230, de Febrero 11 del 2002, a continuación haremos una síntesis breve del Decreto en mención y el Decreto vigente, n° 1290, de Abril del 2009:

Síntesis del Decreto n° 230, de febrero 11 del 2002:

La evaluación de los educandos en la Institución será continua e integral y se llevara a cabo en cuatro (4) periodos, tiene como objetivos principales el valorar el alcance de logros de los estudiantes y determinar si aprueban o no el año escolar, además por medio de la evaluación se suministra información a la Institución con el fin de llevar a cabo una autoevaluación que permita generar estrategias para mejorar.

Los informes de evaluación (boletines) que se entregaran periódicamente a los padres de familia y/o acudientes de los educandos son cinco (5) en total, siendo el ultimo el quinto informe, dichos informes deberán incluir detalles de las dificultades y fortalezas que presentó el estudiante durante el año escolar así como también establecer estrategias y recomendaciones para mejorar. La dinámica de la entrega de informes será por medio de reuniones programadas por la Institución educativa y la inasistencia del padre de familia o acudiente no causara perjuicios a los estudiantes, por el contrario el Rector o Coordinador de la Institución deberá concertar un nuevo horario de reunión con los padres o acudientes que no pudieron asistir.

También se llevará a cada estudiante un informe actualizado donde se evidencie no solo su información personal sino también el informe final de cada grado cursado. La Institución deberá tener un mínimo de promoción de 95% de los estudiantes que finalicen el año en cada grado y estos serán evaluados con las siguientes notas: **Excelente, Sobresaliente, Aceptable, Insuficiente y Deficiente.** Para que un estudiante repruebe el año escolar deberá obtener valoraciones finales de Insuficiente o Deficiente en tres o más áreas, o valoraciones de Insuficiente o Deficiente en matemáticas o lenguaje durante dos grados consecutivos, además reprobaran si no asisten a más del 25% de las actividades académicas en todo el año.

Síntesis del decreto n° 1290, de abril del 2009:

ARTÍCULO 1. Evaluación de los estudiantes: se realizará en los siguientes ámbitos:

Internacional. Se encarga el Estado con el fin de dar cuenta de la calidad de la educación nacional frente a estándares internacionales. (PISA)

Nacional. El MEN y el ICFES, harán pruebas para monitorear la calidad educativa de las Instituciones teniendo como referente los estándares básicos.

Institucional. Llevado a cabo por las instituciones educativas, proceso permanente y objetivo que mide el nivel de desempeño de los estudiantes.

ARTÍCULO 3. Propósitos de la evaluación institucional de los estudiantes:

1. Identificar características, intereses, ritmos y estilos de aprendizaje del estudiante
2. Consolidar o reorientar procesos educativos para lograr el desarrollo integral de los estudiantes
3. apoyar a los estudiantes que presenten debilidades y desempeños superiores en su proceso formativo
4. determinar promoción de estudiantes
5. aportar información para el plan de mejoramiento Institucional

ARTÍCULO 5. Escala de valoración nacional: cada Institución educativa tiene autonomía para definir y adoptar la escala que mida el desempeño de los estudiantes en la evaluación, la escala nacional está dada así:

- **Desempeño Superior**
- **Desempeño Alto**
- **Desempeño Básico**
- **Desempeño Bajo**

ARTÍCULO 6. Promoción escolar: cada establecimiento determina criterios de promoción de estudiantes, así mismo definirá el porcentaje de asistencia que incida en dicha promoción.

ARTÍCULO 7. Promoción anticipada de grado: en el primer periodo de cada grado escolar serán promovidos de manera anticipada al siguiente grado estudiantes que presenten un desempeño superior a nivel cognitivo, personal y social teniendo en cuenta las competencias básicas del grado que cursa, todo ello con previa autorización de los padres.

Según lo anterior, podemos apreciar inicialmente que la evaluación y promoción en la Institución Educativa Julumito sede Julumito se rige conforme al Decreto 0230 del 11 de Febrero de 2002 en su capítulo II EVALUACIÓN Y PROMOCIÓN de los educandos artículos 4 a 11, por ende este método de evaluación implementado en la institución no tiene una relación vigente, actual en cuanto a tiempo y espacio que este adaptada a la realidad de hoy, además leyendo sobre el decreto 1290 de Abril de 2009, podemos apreciar que se han establecido otros parámetros en donde el método de evaluación es más interactivo ya que está más enfocado a medir el nivel de calidad de cada una de las instituciones a nivel nacional e internacional que no son tenidos en cuenta en el Decreto 230, además se ha modificado la escala que mide el desempeño de los estudiantes, entre otros factores.

4.2 MARCO LEGAL.

En el desarrollo de nuestra propuesta de investigación tuvimos en cuenta como marco de referencia legal la Constitución Política de Colombia, de 1991, como referente macro en cuanto a leyes y normas de la Educación en nuestro país, también la Ley General de Educación, ley 115 y los Estándares Curriculares para el grado tercero.

1 La Constitución Política de 1991 (El Derecho a la Educación)

Se evidencia en el capítulo 2, los derechos sociales, económicos y culturales, en el **artículo 67.**

Artículo 67. La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.

La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica.

La educación será gratuita en las instituciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes puedan sufragarlos.

Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la

mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo.

La Nación y las entidades territoriales participarán en la dirección, financiación y administración de los servicios educativos estatales, en los términos que señalen la Constitución y la ley.

Después de revisar los anteriores planteamientos de la Constitución Política de 1991, en donde están plasmados nuestros derechos a la Educación como ciudadanos Colombianos y así mismo los deberes que tiene el Estado para con nosotros en este proceso, pasamos a tener en cuenta como referente legal la Ley General de Educación.

Ley General de Educación 115 de 1994:

La educación es un proceso de formación permanente, personal y cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y deberes.

Art. 21. Objetivos específicos de la Educación Básica en el ciclo de primaria. Los cinco primeros grados de la Educación Básica que constituyen el ciclo de primaria, tendrán como objetivos específicos los siguientes:

- a) La formación de los valores fundamentales para la convivencia en una sociedad democrática, participativa y pluralista.
- c) El desarrollo de las habilidades comunicativas básicas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en lengua castellana y también en la lengua materna, en el caso de los grupos étnicos con tradición lingüística propia, así como el fomento de la afición por la lectura.
- d) El desarrollo de la capacidad para apreciar y utilizar la lengua como medio de expresión estética.
- ñ) La adquisición de habilidades para desempeñarse con autonomía en la Sociedad.

Teniendo en cuenta que en la ley general de Educación se plantean cuáles son los objetivos específicos de la Educación Básica Primaria, y que nosotros desarrollaremos nuestra propuesta de investigación con los estudiantes del grado tercero de la institución educativa Julumito, creemos que existe una relación entre algunos de sus objetivos específicos y los estándares curriculares en el área de lengua castellana para el grado

cuarto, pues es común en ambos de que se piense en el adecuado desarrollo de las competencias comunicativas.

Por ende se tiene en cuenta la Nueva Ley General de Educación (1994) la cual impuso los **proyectos pedagógicos** de aula y los definió así: El proyecto pedagógico es una actividad dentro del plan de estudios que de manera planificada ejercita al educando en la solución de los problemas cotidianos, seleccionados por tener relación directa con el entorno social, cultural, científico y tecnológico del alumno. Cumple la función enseñanza prevista en el artículo 14 de la ley 115 se cumplirá bajo la modalidad de proyectos pedagógicos de correlacionar y hacer activos los conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores logrados en el desarrollo de diversas áreas, así como de la experiencia acumulada.

Los estándares en el área de Lengua Castellana

Los Estándares de Competencias Básicas son criterios claros y públicos que permiten establecer los niveles básicos de calidad de la educación a los que tienen derecho los niños y las niñas de todas las regiones del país, en todas las áreas que integran el conocimiento escolar.

En los estándares básicos de calidad se hace un mayor énfasis en las competencias, sin que con ello se pretenda excluir los contenidos temáticos. No hay competencias totalmente independientes de los contenidos temáticos de un ámbito del saber -qué, dónde y para qué del saber-, porque cada competencia requiere conocimientos, habilidades, destrezas, comprensiones, actitudes y disposiciones específicas para su desarrollo y dominio. Sin el conjunto de ellos no se puede valorar si la persona es realmente competente en el ámbito seleccionado. . La noción actual de competencia abre, por tanto, la posibilidad de que quienes aprenden encuentren el significado en lo que aprenden.

Es por ello que a continuación se presenta los estándares del lenguaje, en los cuales están resaltados algunos aspectos relevantes que fueron tenidos en cuenta como metas a alcanzar en el proceso educativo de los estudiantes del grado tercero:

**Estándares del lenguaje
GRADO 1° A 3°**

HABLAR Y ESCRIBIR

COMPRENDER E INTERPRETAR

Lo digo oralmente

Uso el vocabulario adecuado para cada situación.

Expreso mis ideas y sentimientos según esa situación.

Pongo a funcionar la entonación y los distintos matices de mi voz.

Utilizo las herramientas de gramática que he aprendido hasta Tercero para comunicarme mejor.

Describo personas, objetos, lugares y acontecimientos, con todos los detalles.

Elaboro instrucciones que sean lógicas y tengan secuencia.

Expongo y defiendo mis propias ideas.

Lo digo por escrito

Pienso antes de comenzar:
¿Qué tema trataré?
¿Quién lo va a leer?
¿Cómo lo escribiré?
(en forma de cuento, de carta, de noticia o...).

Busco nueva información para mis escritos en los libros, en los medios de comunicación, en la gente y en otras fuentes.

Maquino un plan para organizar todas mis ideas.

Reviso, comento con otros y corrijo, teniendo en cuenta las observaciones que me hicieron, la ortografía, la puntuación y ¡de nuevo!... la gramática.

Entiendo lo que leo

Leo de todo: manuales, tarjetas, afiches, periódicos, recetas.

Busco pistas, imágenes, títulos y todo lo que sé para descifrar el significado de lo que leo.

Descubro el propósito y las ideas clave de un texto.

Hago resúmenes y esquemas para atrapar el sentido de lo que leí.

Comparo textos según sus formas, sus temas y sus funciones.

Entiendo los mensajes de los medios de comunicación

Identifico las características de los medios de comunicación: la tele, el radio, el periódico y digo sus características.

Comento mis programas favoritos de la tele o la radio. No trago entero: sé qué información transmiten los medios de comunicación y cómo la presentan.

Identifico semejanzas y diferencias entre noticieros, telenovelas, anuncios comerciales, dibujos animados.

Además de divertirme... uso los medios para adquirir nueva información y hacerla parte de mis conocimientos.

4.3 MARCO CONCEPTUAL.

Para el desarrollo de la propuesta de investigación es necesario tener en cuenta algunos conceptos claves para la comprensión eficaz de la misma, los cuales son:

ACTUACION: espacio practico en el cual podemos observar la utilización de los conocimientos y habilidades de un sujeto para la resolución de problemas.

COHERENCIA: un texto es coherente cuando la secuencia de sus partes se rigen por algún principio que resulta significativo para el lector.

COHESION: se refiere al modo como los componentes de la estructura superficial de un texto están íntimamente conectados con la secuencia.

COMPETENCIA COMUNICATIVA: Según el diccionario de lingüística aplicada de Logman (1985) la competencia comunicativa es “La habilidad no solo de aplicar las reglas gramaticales de una lengua con el fin de formar oraciones gramaticales correctas, sino también la habilidad de saber cómo, cuándo y con quien usar estas oraciones”.

COMPETENCIA GRAMATICAL: componente de la competencia Lingüística. Manera de cómo el individuo hace uso de su saber lingüístico para organizar sus ideas.

COMPETENCIA SOCIO-LINGÜÍSTICA: es la capacidad de identificar tópicos, determinar los roles de los participantes y escenarios; reconocer el estilo y los registros de las actuaciones lingüísticas.

COMPETENCIA TEXTUAL: componente de la competencia Lingüística que hace referencia a la habilidad que debe desarrollar el individuo para combinar ideas y lograr cohesión y coherencia textual.

COMUNICACIÓN: proceso de emisión y recepción de mensajes. Es un fenómeno social cuya forma más compleja se realiza en el dialogo.

CONTEXTO: escenario socio-cultural dentro del cual se despliegan las competencias.

MICROESTRUCTURA: Se refiere a las ideas elementales del texto; a la continuidad temática entre esas ideas (progresión temática/hilo conductor) y a las relacionar entre las ideas en términos causales, motivacionales o descriptivos.

MACROESTRUCTURA: se refiere al significado global que impregna y da sentido al texto. Sus funciones son: a) proporcionar coherencia global; b) individualizar la información referida al tema central: jerarquizar y diferenciar;) permitir reducir extensos fragmentos a un número de ideas manejables. La identificación de la macroestructura responde entonces al hecho de que debemos apreciar aquellas ideas que

son centrales y prestan sentido unitario y globalizar a lo leído. La macroestructura permite individualizar la información y diferenciar el grado de importancia de unas ideas respecto de otras.

SUPERESTRUCTURA: Estructura global que tipifica a cada texto, lo que hace que podamos distinguir una carta de un cuento, un libreto de un poema.

INTERTEXTUALIDAD: Es la relación que un texto (oral o escrito) mantiene con otros textos (orales o escritos), ya sean contemporáneos o históricos; el conjunto de textos con los que se vincula explícita o implícitamente un texto constituye un tipo especial de contexto, que influye tanto en la producción como en la comprensión del discurso.

PRONOMBRES: es una palabra sustitutiva del sintagma nominal.

COMPETENCIA PRAGMÁTICA: La competencia pragmática debe entenderse como la capacidad o saber cultural que adquiere todo hablante para usar adecuadamente una lengua en situaciones comunicativas determinadas (Autor o autores). En un contexto comunicativo los participantes utilizan el lenguaje adecuándolo al interlocutor, al espacio, al tiempo, a las intenciones, a las metas, a las normas reguladoras, a los canales, etc. El conocimiento de estos elementos por el hablante se le llama competencia pragmática. De manera simple, la competencia pragmática consiste en saber utilizar situacionalmente el lenguaje.

La competencia pragmática se manifiesta en la realización comunicativa o situacional del lenguaje, en la acción verbal del hablante (Heiman 1991; Lomas, Osoro y Tusón 1993; Tusón 1999; Lomas 1999), se trata del saber hablar en un contexto comunicativo específico o en una situación determinada.

DIÁLOGO: Conversación entre dos o más personas que exponen sus ideas y comentarios de forma alternativa.

DIDÁCTICA: La didáctica es la rama de la Pedagogía que se encarga de buscar métodos y técnicas para mejorar la enseñanza, definiendo las pautas para conseguir que los conocimientos lleguen de una forma más eficaz a los educandos.

Dicen los expertos que por didáctica se entiende a aquella disciplina de carácter científico-pedagógica que se focaliza en cada una de las etapas del aprendizaje. En otras palabras, es la rama de la pedagogía que permite abordar, analizar y diseñar los esquemas y planes destinados a plasmar las bases de cada teoría pedagógica.

JUEGOS: El juego es una actividad recreativa que llevan a cabo los seres humanos con un objetivo de distracción y disfrute para la mente y el cuerpo, aunque, en el último tiempo, los juegos también han sido utilizados como una de las principales herramientas al servicio de la educación.

LÚDICA: Es 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.

ANIMACIÓN: Es un proceso utilizado por uno o más animadores para dar la sensación de movimiento a imágenes o dibujos o a otro tipo de objetos inanimados (figuras de plastilina, por ejemplo). Se considera normalmente una ilusión óptica. Existen numerosas técnicas para realizar animación que van más allá de los familiares dibujos animados.

JUEGOS-DRAMATIZACIONES: Es una actividad artística multifacética del niño, que puede ser un medio de educación moral, de desarrollo de la independencia, de la iniciativa de los intereses individuales e inclinaciones, y coadyuvar a la auto organización de los juegos colectivos.

PEDAGOGIA: Es la disciplina que tiene como objeto de estudio la Educación con la intención de organizarla para cumplir con determinados fines es decir para el tipo de ciudadano que se quiere formar.

RESUMIR: proceso en el que se reduce un texto respetando su sentido fundamental. Para la elaboración de resúmenes se propone la aplicación (de acuerdo a los propósitos del lector) de las macro-reglas según Van Dijk: generalización, selección, omisión e integración.

- ✓ Generalización: sintetizar la información agrupándola en oraciones que generalicen las ideas.
- ✓ Selección: al generalizar, se selecciona la información más relevante según sean los intereses de quien lee.
- ✓ La omisión: información de poca relevancia y no esencial pueden ser omitidas; no es posible la comprensión con exceso de información, pues cada macroproposición representada en nuestro pensamiento está determinada por implícitos sobreentendidos.
- ✓ Integración: las informaciones seleccionadas por el lector son reconstruidas, produciendo nuevos textos.

SIGNOS: todo aquello que puede representar otra cosa a partir de una convención que ha sido aceptada. Está estructurado por dos componentes: el significado y el significante.

5. MARCO TEÒRICO

Las bases teóricas que contribuyeron a fundamentar la propuesta de investigación fueron tomadas desde los lineamientos lingüísticos discursivos, concretamente desde la lingüística textual, la literatura, la pedagogía y la didáctica, tomando como referentes las concepciones interaccionistas con el aprendizaje y el juego de rol de Vygotsky, el juego del lenguaje de Wittgenstein entre otros. Y Shukovskaia desde los juegos dramatización como la estrategia didáctica que utilizamos con el enfoque pragmático-sociocultural del lenguaje.

Además se trabajaron los aportes desde la pedagogía y la didáctica que permitieron una mayor interacción horizontal, entre maestro y alumnos en el desarrollo de las actividades, las cuales nos permitieron tener una enseñanza más creativa y dinámica y así mismo los alumnos obtuvieron un aprendizaje significativo del conocimiento, el cual no solo fue teórico sino práctico a la vez.

5.1 APORTES DESDE LA LINGÜÍSTICA:

En las últimas décadas, alrededor de la investigación en el área de Lengua Castellana son muchas las rutas y caminos que maestros, lingüistas, literatos, comunicadores se han trazado para orientar la formación en lenguaje, así en los **años 80** el **lingüista Luis Ángel Baena** identifica el Enfoque Semántico Comunicativo, donde la **significación y la interpretación** son sus principales constantes de estudio, así la consideración fundamental de que la lengua es una estructura cuyo funcionamiento se orienta hacia la producción de significados en el proceso de la significación, unida de manera íntima a las prácticas humanas del conocimiento, la comunicación y la recreación del sentido de nuestra experiencia, de la realidad objetiva, natural y social. Lo cual significa, orientar el análisis hacia la comprensión de la lengua como forjadora de la cognición y de conciencia social, en cuanto a la experiencia de esa realidad que se produce con la intervención del lenguaje. Posteriormente en 1996 surgen los Indicadores de Logros Curriculares y en 1998 se definen los Lineamientos Curriculares para Lengua Castellana.

Evidenciamos así que la Educación y la Escuela han sufrido a través del tiempo una serie de cambios paradigmáticos, siendo así el propósito de nuestro Proyecto Investigativo la transformación de las prácticas pedagógicas tradicionales respondiendo así a los nuevos retos y necesidades que la actual sociedad globalizada exige, Así lo plantea la pedagoga Josette Joliber: “ La pedagogía tradicional, incluye la mayor parte del tiempo la enseñanza de tipo conductista, las actividades esenciales son realizadas por el profesor, los niños solo deben limitarse a “ comprender o responder” las tareas imaginadas y diseñadas por su tutor”. En este sentido vemos la necesidad de lograr una interacción entre la didáctica y la pedagogía, articulando así aprendizajes significativos y formativos, ya se planteaba en la Ley General de la Educación (2003), artículo 20. “Son objetivos de la educación básica, desarrollar en los y las estudiantes las **“Habilidades Comunicativas** para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente., fomentando el interés y el desarrollo de actitudes hacia la práctica investigativa, propiciando la formación social, ética, y demás valores del desarrollo humano, ampliando y profundizando en el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de problemas de las ciencias, la tecnología y de la vida cotidiana”.

Así mismo la **concepción del lenguaje** (Lenguaje, significación, comunicación) desde esta propuesta “tiene una orientación hacia la construcción de la significación a través de los múltiples códigos y formas de simbolizar; significación que se da en complejos procesos históricos, sociales y culturales en los cuales se constituyen los sujetos en, y desde el lenguaje”. En este sentido se pretende ir más allá de la competencia lingüística e incluso de la competencia comunicativa.

Se plantea en el texto que en las Escuelas los currículos en el campo de lenguaje han estado marcados por un “gramaticalismo y memorización de las normativas lingüísticas”, no es que se critique este aspecto o esta situación, lo que se cuestiona es si ese debe ser el eje o el centro del trabajo escolar. En 1972 surge la noción de competencia comunicativa planteada por Dell Hymes frente a la idea de competencia lingüística de Chomsky, (1965-1970), en su texto “estructuras sintácticas” quien en su teoría identifica los 4 niveles de la lengua:

Semántico: El cual tiene que ver con el significado de las palabras y los enunciados.

Sintáctico: Hace relación a la estructura y construcción de las oraciones.

Fonético: Relacionado con los sonidos y modo de articulación.

Morfológico: hace alusión a la formación o composición de las palabras.

Pragmática o sociocultural: Hace referencia a la vinculación del contexto con el uso lingüístico.

Chomsky inaugura la hegemonía de la gramática generativa y en consecuencia una visión formal del lenguaje que le lleva a rechazar que este se adquiriera, como señalaba la tradición conductista, mediante estímulos y refuerzos. **La adquisición del lenguaje** es ante todo, la adquisición de unas reglas gramaticales que son las que hacen posible las emisiones lingüísticas del uso.

Chomsky (1957 y 1965) Como hipótesis de trabajo parte de la afirmación de la existencia de una gramática innata universal, común a todos los seres humanos, entendida como un mecanismo genético que les permite descubrir las unidades, estructuras y reglas de combinación del lenguaje. El lenguaje así entendido como un sistema de reglas para cuyo manejo el ser humano está dotado en condiciones normales de desarrollo. Donde la ley general de educación establece que los estudiantes deben desarrollar “**habilidades comunicativas básicas** para leer, comprender, escuchar, hablar y expresarse correctamente en la lengua castellana:

1. Competencia comunicativa:

Es la habilidad de aplicar las reglas gramaticales con el fin de formar una oración con sentido y saber cómo, cuándo y con quien usar las oraciones.

La competencia comunicativa es condición esencial para interactuar socialmente.

2. Competencia interpretativa:

Capacidad orientada a encontrar el sentido de un texto una proposición, de un problema.

3. Competencia argumentativa:

Tiene como fin dar razón de una afirmación y se expresa el porqué de una proposición en la articulación de conceptos y teorías en la demostración temática.

4. Competencia propositiva:

Implica la generación de hipótesis, la resolución de problemas, la construcción de mundos posibles en el ámbito literario, la propuesta de alternativas de solución a conflictos sociales o a un hecho.

Subcompetencias de la Competencia Comunicativa

1. **Competencia sintáctica:** en esta competencia los estudiantes desarrollan destrezas para manejar las estructuras sintácticas, morfológicas y fonéticas de la lengua.
2. **Competencia textual:** Fomentar el reconocimiento de tipo de textos en situaciones comunicativas significativas.
3. **Competencia enciclopédica:** A través de esta competencia se fomenta la adquisición de conocimientos generales mediante la lectura de libros.
4. **Competencia semántica:** Procura ampliar el léxico de los estudiantes, mediante la introducción de idiolectos y lenguaje especializado.
5. **Competencia pragmática o sociocultural:** El interés de esta competencia radica en vincular la lengua con el entorno lingüístico – sociocultural de los estudiantes.

Posteriormente Dell Hymes introdujo una visión más pragmática del lenguaje donde los aspectos socio-culturales determinan los actos comunicativos, de estos planteamientos se derivó el denominado **Enfoque Semántico-Comunicativo**, semántico ya que se refiere a la construcción de significado.

En sentido amplio se habla de significación como aquella dimensión: “que tiene que ver con los diferentes caminos a través de los cuales los humanos llenamos de significado y de sentido a los signos, es decir, diferentes procesos de construcción de sentidos y significados;...”, además de esto, en el texto fue tenido en cuenta un planteamiento de Humberto Eco desde la perspectiva semiótica, en donde se define a esta como la rama que: “... la semiótica estudia tanto la estructura abstracta de los sistemas de significación (lenguaje verbal, juegos de cartas, señales de tráfico, códigos iconológicos y demás) como los procesos en cuyo transcurso los usuarios aplican de forma práctica las reglas de estos sistemas con la finalidad de comunicar;...”.

Desde una perspectiva significativa y semiótica se entiende el acto de leer como un proceso de interacción entre un sujeto (quien lee), quien porta también saberes culturales, intereses, deseos, etc.; y un texto (lo que es leído) que porta un significado con un acento particular desde todo punto de vista (ideológico, cultural, político, estético) que postula un modelo de lector.

Según Dell Hymes, la adquisición de la competencia para el uso puede formularse en los mismos términos que la adquisición de la gramática: en la matriz social dentro de la

cual el niño aprende un sistema gramatical adquiere al mismo tiempo un sistema para su uso, que incluye personas, lugares, propósitos, junto a las actitudes y creencias vinculadas a ellos. Aprende, además, pautas del uso secuencial del lenguaje en la conversación, formas de tratamiento, rutinas estándares, etc. En tal proceso de adquisición reside la **competencia comunicativa** del niño, su habilidad para participar en la sociedad no sólo como un miembro parlante, sino también como un miembro comunicante. Se desprende de lo anterior que un modelo de lengua no sólo debe reflejar los aspectos de la competencia lingüística, sino también los factores sociales y culturales que circunscriben al hablante-oyente en su vida social y en su comunicación. La comunidad lingüística debe ser definida en términos del conocimiento compartido y de la competencia de sus miembros para la producción e interpretación del habla socialmente apropiada.

El lenguaje es una de las conductas primarias que separa a los humanos de las especies animales, ya que este es el gran instrumento de hominización. Es una habilidad de gran trascendencia en las oportunidades de éxito del niño en la escuela. Además de ser el vehículo para la adquisición de nuevos conocimientos, es sobre todo, la expresión en su máximo esplendor del pensamiento.

Por ello se hace necesario pensar **el porqué de la formación del lenguaje**, ya que este es una de las capacidades que ha marcado la evolución de la raza humana, gracias a él las personas han creado un universo de significados que ha sido vital para buscar respuestas al porqué de su existencia (donde los mitos es un claro ejemplo de ello); interpretar el mundo y transformarlo conforme a sus necesidades (la ciencia y la tecnología); construir nuevas realidades (mundos soñados por García Márquez); establecer acuerdos para poder convivir con sus congéneres y expresar sus sentimientos a través de una carta de amor, una pintura o una dramatización.

El lenguaje tiene un valor subjetivo para el ser humano, como individuo, en tanto se constituye en una herramienta cognitiva que le permite tomar posesión de la realidad, posibilitando la diferencia de los objetos entre sí, a la vez que diferenciando frente a estos y frente a los otros individuos que lo rodean, esto es, donde se toma conciencia de sí mismo. Este valor subjetivo del lenguaje, le ofrece la posibilidad de afirmarse como persona, es decir, constituirse en ser individual, definido por una serie de características

que lo identifican y lo hacen distinto a otros y le permite conocer la *realidad natural y socio-cultural* de la que es miembro y participar en procesos de construcción y transformación de ésta.

Por lo anterior se hace necesario reconocer en una situación comunicativa, las funciones del lenguaje, a la vez que identificar los elementos que participan en ella, pues al asumir roles o dramatizar, se hace útil reconocer los componentes que intervienen en dichas situaciones comunicativas, con el fin de generar una comunicación eficaz. Referente a este tema **Román Jacobson**, plantea el modelo de la teoría de la comunicación, según este modelo el proceso de la comunicación lingüística involucra seis componentes que lo estructuran:

El emisor que Corresponde al que emite el mensaje.

El receptor quien recibe el mensaje, es el destinatario.

El mensaje que es la experiencia que se recibe y transmite con la comunicación.

De esta manera para que el mensaje llegue del emisor al receptor se necesita de un

Código lingüístico que radica en "un conjunto organizado de unidades y reglas de combinación propias de cada lengua natural".

Y del **canal**, que consiente en establecer y mantener la comunicación entre emisor y receptor.

Este modelo permite establecer seis funciones esenciales del lenguaje fundamentales a todo proceso de comunicación lingüística las cuales son:

Función emotiva: Esta función está centrada en el emisor quien pone de manifiesto emociones, sentimientos, estados de ánimo, etc.

Función conativa: Esta función está centrada en el receptor o destinatario. El hablante pretende que el oyente actúe en conformidad con lo solicitado a través de órdenes, ruegos, preguntas, etc.

Función referencial: Esta función se centra en el contenido o "contexto" entendiendo este último "en sentido de referente y no de situación". Se encuentra esta función generalmente en textos informativos, narrativos, etc.

Función metalingüística: Esta función se utiliza cuando el código sirve para referirse al código mismo. "El metalenguaje es el lenguaje con el cual se habla de lenguaje.

Función fática: Esta función se centra en el canal y trata de todos aquellos recursos que pretenden mantener la interacción. El canal es el medio utilizado para el contacto.

Función poética: Esta función se centra en el mensaje. Se pone en manifiesto cuando la construcción lingüística elegida intenta producir un efecto especial en el destinatario: goce, emoción, entusiasmo, etc.

Así mismo **Jerome Seymour Bruner:** (Nueva York, 1915) Psicólogo y pedagogo estadounidense. Para Bruner, tanto las cogniciones como los contextos son cruciales para el desarrollo del lenguaje. **Bruner sugirió que el niño aprende a usar el lenguaje para "comunicarse en el contexto de la solución de problemas", en lugar de aprenderlo; se enfatiza el aspecto comunicativo del desarrollo del lenguaje más que su naturaleza estructural o gramatical.** De acuerdo con Bruner, el niño necesita la presencia de un ambiente de apoyo que facilite el aprendizaje del lenguaje, el cual es la presencia del "habla infantil", forma de comunicación que tienen los padres con sus hijos pequeños que se caracteriza por su lentitud, brevedad, repetitividad, concentración en el "aquí y ahora" y en su simplicidad; esta manera de comunicarse le permite al niño "extraer la estructura del lenguaje y formular principios generales"(DAVIDOFF, 1989). Esta "habla infantil" aparecerá generalmente en un contexto de acción conjunta.

Dell Hymes, preocupado por la comunicación y por lo que el hablante hace con la lengua, enumera una serie de factores que hacen posible la comunicación lingüística: la forma y el contenido del mensaje, el ámbito y la situación de los hablantes, el propósito e intención y el resultado obtenido, el canal, el tono, y el modo del mensaje. Así la competencia comunicativa se refiere al uso del lenguaje en actos comunicativos particulares, concretos y social e históricamente situados es así como introduce el elemento **pragmático o sociocultural.**

La Pragmática: Es la situación contextual de la comunicación que responden a una intención. **Reyes (2002b:22):** "La pragmática, al ser una perspectiva funcional sobre el lenguaje, debe tener en cuenta la complejidad de su funcionamiento de estos tres ámbitos inseparables [cognitiva, social y cultural], mostrando los procesos de adaptabilidad, empíricamente comprobables, que nos permiten alcanzar algún grado de satisfacción en nuestros actos comunicativos, y respondiendo así a la pregunta sobre qué hacemos cuando usamos el lenguaje. Pues de esta manera los actos de habla son la unidad básica de la comunicación lingüística, con la que se realiza una acción (orden, petición, aserción, promesa...), que según Austin, al producir un acto de habla, se activan simultáneamente tres dimensiones:

- **Un acto locutivo** (el acto físico de emitir el enunciado, como *decir*, *pronunciar*, etc.). Este acto es, en sí mismo, una actividad compleja, que comprende, a su vez, tres tipos de actos diferentes:
 - acto fónico: el acto de emitir ciertos sonidos;
 - acto fático: el acto de emitir palabras en una secuencia gramatical estructurada;
 - acto rético: el acto de emitir las secuencias gramaticales con un sentido determinado.
- **Un acto ilocutivo** o intención (la realización de una función comunicativa, como afirmar, prometer, etc.)
- **Un acto perlocutivo** o efecto (la reacción) que provoca dicha emisión en el interlocutor, como convencer, interesar, calmar, etc.)

En este mismo sentido desde el texto analizado, titulado: "Ciencias del Lenguaje, competencia comunicativa y enseñanza de la lengua" de Lomas, Osoro y Tusón, el uso de partida de **la pragmática** es la consideración de el "hablar" como "un hacer". La lengua es su uso, y ese uso es siempre contextualizado. Como señala Levinson (1983), "La pragmática es el estudio de la capacidad de los usuarios de una lengua para asociar oraciones a los contextos en que dichas oraciones son apropiadas", el objeto de la pragmática será el estudio de la lengua como en su contexto de producción, entendiendo por contexto no solo el escenario físico en que se realiza una expresión, sino también todo el conjunto de conocimientos que se asume como compartido entre los participantes en un encuentro comunicativo, de esta manera el acto comunicativo no se entiende como algo estático, sino como un proceso de cooperación interpretativa intencional, al producir un enunciado, el hablante intenta hacer algo, el interlocutor interpreta esa intención y sobre esta se elabora la respuesta, ya sea lingüística o no lingüística, tanto el proceso de intenciones como el procesos de interpretación exige que los interlocutores compartan convenciones que permitan dar coherencia y sentido a los enunciados que se producen, sentido que va más allá del significado gramatical de las oraciones.

Así mismo **Jossete jolibert** nos dice que el carácter útil (**Pragmático**), y protagónico del texto, es llevar a que los niños lean y escriban pero no textos escolares que solo están inventados para aprender a leer, sino textos reales, funcionales, ficcionales, los cuales despiertan el interés en el niño, y ayudan a que ellos mismos creen otros, con

sentido y de manera completa, pues así se estimula el texto como tal, y le permite al niño ser protagonista de sus propias historias, creadas desde su propia realidad, desde su propio contexto.

Por otra parte Grace (1975) plantea que el intercambio conversacional es similar a cualquier transacción contractual en la que los participantes tienen un objetivo en común, sus actuaciones son mutuamente interdependientes y existe un acuerdo tácito para la transacción continúe hasta que ambas partes decidan terminarla de común acuerdo. Esta concepción le llevara a formular el principio de cooperación como principio regulador de todo acto comunicativo. Este principio se completa con las siguientes cuatro máximas:

1. Cantidad

- 1.1 Haz que tu contribución sea tan informativa como lo exijan los propósitos del intercambio.

- 1.2 No hagas tu contribución más informativa de lo que exija.

2. Calidad: Trata de que tu contribución sea verdadera.

- 2.1. No digas lo que crees que es falso.

- 2.2. No digas aquello para lo que careces de evidencia adecuada.

3. Relación: Se pertinente.

4. Modo: Sé claro.

- 4.1. Evita la oscuridad en la expresión.

- 4.2. Evita la ambigüedad.

- 4.3. Sé breve.

- 4.4. Sé ordenado.

Grice observa que, si bien estas máximas son convenciones que regulan los intercambios comunicativos, en muchas ocasiones se transgreden o se producen desajustes.

La lingüística del texto Análisis del discurso, sociolingüística interaccional, semiótica textual, los avances teóricos y metodológicos han contribuido en

gran medida a que la lingüística se haya planteado el estudio de unidades supra oracionales como objeto central de investigación. **Es así como la lingüística del texto, el análisis del discurso y la sociolingüística interaccional** coinciden en proponer el estudio sistemático de la producción lingüística contextualizada. La lingüística del texto comienza cuando la lingüística oracional deja de proporcionar explicaciones adecuadas a los fenómenos lingüísticos. Si en sus inicios se ocupó del análisis de aspectos lingüísticos que operan en la construcción de los tiempos verbales, el uso del artículo, los elementos deícticos situacionales, el orden de las palabras, pronto surgieron cuestiones como la exigencia de un plan textual subyacente (Van Dijk), los mecanismos de cohesión (Dressler, Halliday), los mecanismos de coherencia (Coseriu) y la coincidencia de emisión- recepción (Schmidt) que exigían un tratamiento pragmático. Mientras que la lingüística oracional considera el lenguaje como un sistema de signos, como un aparato formal, la lingüística textual lo considera como una forma de actividad humana, como un proceso.

Del mismo modo la lingüística del texto estudia la organización del lenguaje que va más allá del límite arbitrario de la oración en unidades lingüísticas mayores, como la conversación, investigando el uso del lenguaje en el contexto de la interacción social. Se suele hablar del discurso del texto frente a discurso, y a referirse a ambos como discurso interactivo. Uno de los lingüistas del texto más notable, **Van Dijk** (1977,1980), utiliza el termino **texto** para referirse al constructo teórico y abstracto que se realiza en el discurso., Siguiendo el pensamiento textual de Van Dijk, así como una oración es más que la simple suma de una serie de palabras, también un texto es una estructura superior a la simple secuencia de oraciones que satisfacen las condiciones de conexión y coherencia. Estableciendo una diferencia entre **macroestructuras, microestructuras y superestructuras**. Donde las macroestructuras son estructuras textuales globales de naturaleza semántica. La macroestructura de un texto es una representación abstracta de la estructura global de su significado. Mientras que la secuencia de oraciones debe cumplir la condición de coherencia lineal, y el texto debe cumplir también la condición de coherencia global. Cada macroestructura debe cumplir las condiciones de conexión y coherencia semánticas en los niveles microestructurales para que un macronivel, pueda ser,

a su vez micronivel en otro texto. Las macroestructuras tienen un decisivo papel cognitivo en la elaboración y en la comprensión del texto. Sin macroestructura, al oír una serie de enunciados nos sería imposible comprenderlos. Las macroestructuras es lo que nos permite resumir el contenido de un texto. Mientras que las macroestructuras semánticas explican el significado global de un texto. Las superestructuras son estructuras textuales globales que caracterizan el tipo de texto: Es decir una estructura narrativa es una superestructura, independiente del contenido (macroestructura) de la narración. Si la macroestructura es el *contenido* del texto, la superestructura es su *forma*. Las superestructuras son necesarias para adecuar el contenido del texto al contexto comunicativo. Para Van Dijk, las superestructuras fundamentales son la **narración** y la **argumentación**.

Para ello, se hace fundamental definir algunas de las características principales del texto. Las cuales son:

- Cohesión.
- Coherencia.
- Significado.
- Progresividad.
- Intencionalidad.
- Clausura o cierre.
- Adecuación.

5.2 APORTES DESDE LA PEDAGOGÍA Y LA DIDÁCTICA.

“La comunicación y el discurso, es el proceso de interacción democrática, basada en el intercambio de signos, por la cual los seres humanos comparten experiencias bajo conclusiones libres e igualitarias de acceso, diálogo y participación”

Juan Ramón Beltrán

Como maestros en formación debemos asumir la lectura y escritura como un proceso, por lo tanto se deben implementar una serie de estrategias que contribuyan a mejorar las habilidades lectoras y escritoras de los estudiantes. Los propósitos de las estrategias, nos

permite asumir los procesos de la lectura de una manera más sistemática, posibilitando la interpretación adecuada de los textos y formarnos como lectores y escritores más autónomos, con capacidad de seleccionar las lecturas, permitiendo la regulación de los ritmos lectores y escritores.

En este contexto se define estrategia como una secuencia de actividades intencionales que realizamos conscientemente, con el objetivo fundamental de mejorar nuestros niveles de lectura y escritura de textos alfabéticos, pues se hace un uso consciente del procesamiento, comprensión y supervisión de su propio proceso.

Así retomamos y ampliamos **Las estrategias cognitivas** que son aquellos procedimientos y actividades utilizadas por los lectores durante el procesamiento de un texto escrito alfabéticamente para adquirir, elaborar, organizar, utilizar información y tomar decisiones.

Es importante como en la ponencia hecha por la profesora Alba Lucia Pedraza, quien nos asesora en nuestro trabajo de investigación donde afirma: “los conflictos escolares se minimizan cuando se abren espacios formativos para la tolerancia por las ideas, las opiniones contrarias, respetando los derechos de los demás, el reto más inmediato y urgente que tiene la escuela en estos momentos es crear las condiciones necesarias para una educación por la paz”. Se trata entonces de educar y enseñar a los estudiantes para que estén en capacidades resolver sus diferencias mediante el dialogo, la conversación y la buena utilización del lenguaje, sin acudir a la violencia.

Por ello es fundamental que todos los adultos involucrados en la educación nos propongamos promover y construir ambientes democráticos y participativos, que sean reales en la vida escolar de los niños y procurando transversar en el conocimiento una cátedra por la paz.

La didáctica de la lengua se propone volver a utilizar lo pedagógico en primer lugar analizando las finalidades sociales en vigencia, tanto a nivel de discursos oficiales como las practicas verbales de la clase y adaptar a este análisis los trabajos, los talleres con nuevos enfoques metodológicos de enseñanza.

A partir de la implementación de esta propuesta redimensionamos el papel central que cumple la didáctica y la pedagogía en la escuela, hacia la búsqueda de los procesos formativos para un ser humano integral, en sus diferentes dimensiones y significaciones ya que nuestros estudiantes serán los futuros ciudadanos (as) con capacidad de participación en una sociedad que les ofrece desde los diversos contextos poder influir y

decidir en ella. Por lo tanto es necesario saber integrar la realidad pluridimensional por medio de los diferentes canales contextuales; pues la realidad social y cultural del niño se constituye esencialmente a través del lenguaje, el lenguaje es expresión y síntoma de la realidad, puesto que el mundo socio-cultural, se constituye, se mantiene, y se transforma a través de la interacción comunicativa.

También para llevar a cabo nuestro el de investigación tuvimos en cuenta tres ejes temáticos como referentes teóricos, La Lingüística enfocada en la “ **Estructura y Niveles de la Lengua Castellana, la Pedagogía de la Enseñanza de la Lectura y la Escritura**” a través de la implementación de los tres campos fundamentales en formación del lenguaje:

1. La Pedagogía de la Lengua Castellana
2. La Pedagogía de la Literatura
3. La Pedagogía de los otros Sistemas Simbólicos,

Así mismo tendremos en cuenta la didáctica de la lectura y la escritura a partir de los 4 ejes fundamentales planteados por **Josette Jolibert, El enfoque constructivista del aprendizaje:** En el cual los niños y jóvenes aprenden haciendo, dialogando e interactuando entre sí, ya que aprenden si se toman en cuenta sus necesidades y sus logros futuros deseados, el profesor en esta dinámica se transforma en un mediador y facilitador de los procesos de aprendizaje de los alumnos. **El enfoque textual del lenguaje:** Puesto que la lingüística textual (con todas sus dimensiones: oral, discursiva, semántica, etc). Ha puesto en evidencia que el significado y coherencia de un escrito se dan a nivel de un texto completo contextualizado, es por ello que los alumnos tanto para leer como para producir es necesario que se encuentren primero con textos completos, auténticos y así saquen su sentido de las situaciones reales de uso con palabras, sílabas o frases sueltas. **La metacognición:** ya que el aprender haciendo no es suficiente, por lo tanto se hace necesario que los aprendizajes que se están construyendo se vean reforzados en una reflexión, tanto individual como colectiva, para que el alumno tome conciencia de sus propios procesos de aprendizaje.

La evaluación y auto-evaluación: Estas tienen que ser parte del procesos mismo de aprendizaje como desarrollo continuo, donde la evaluación sea utilizada como herramienta que permite reactivar el aprendizaje y de esta manera los alumnos ven con mayor claridad lo que han aprendido permitiéndole al profesor por su parte ver donde debe brindar apoyo.

Los requerimientos del MEN a través de los estándares por competencias, a diseñado guías referenciales y estrategias didácticas, cognitivas, para que sean implementadas en los establecimientos educativos, donde se basa en el **saber y saber hacer** con el Lenguaje, es decir que la **Competencia Comunicativa** es la habilidad no solo de aplicar las reglas gramaticales de la lengua, con el fin de formar oraciones correctas si no también la habilidad de saber cómo, cuándo y con quien usar estas oraciones. En este mismo orden de ideas, tendremos en cuenta la estructuración de los Estándares Básicos, los cuales son:

1. **Pedagogía de la Lengua Castellana:** Que busca convertir el goce literario en objeto de comunicación pedagógica, además estudiar la Lengua desde perspectiva discursiva.
2. **Pedagogía de la Literatura:** Que busca desarrollar en el estudiante como lector activo y comprometido, que sea capaz de formular juicios, sustentarlos, interpretarlos, y valorarlos en su verdadera dimensión, centrada en la apropiación lúdica, creativa y crítica del lenguaje.
3. **Pedagogía de los otros Sistemas Simbólicos o la conformación de la competencia simbólica,** a partir de los sistemas no verbales (gestualidad, técnicas corporales, la pintura, la escultura, dibujos animados, videos, grafitis,

Así mismo identificar las “representaciones y procesos comunicativos”:
 - a) **kinésico:** Lenguaje corporal.
 - b) **Proxémico:** Manejo del espacio con intenciones significativas.
 - c) **Prosódico:** Significados generados por las entonaciones, pausas, matices y ritmos de la voz.

Hacia una didáctica significativa del lenguaje

Un hablante escritor usa la lengua como un instrumento de comunicación en un contexto para expresar significados y conseguir sus intenciones (discurso). Como maestros en formación identificamos y describimos posteriormente los actos comunicativos que usa el educando para expresar esos significados intencionales a partir de la noción de contexto así:

- **CONTEXTO COGNITIVO:** Es la experiencia acumulada y estructurada en la memoria del niño.
- **CONTEXTO CULTURAL:** Son las visiones del mundo compartidas por los participantes de una comunidad.
- **CONTEXTO SOCIAL:** Está relacionado con los aspectos institucionales e interactivos que nos permiten identificar y definir situaciones y acciones.

Fue importante esta referencia del contexto puesto que nos permitirá explicar las presuposiciones y las inferencias significativas en la comprensión e interpretación comunicativa.

Posteriormente identificamos las estrategias cognitivas y metacognitivas, para diseñar e implementar una secuencia de actividades intencionales que realizamos consecuentemente y deliberadamente con el objetivo fundamental de mejorar los niveles de lectura y comprensión comunicativa. Para ello tuvimos en cuenta la estructura los estándares básicos de competencias del lenguaje así:

- Comprensión e interpretación textual.
- Literatura.
- Medios de comunicación y otros sistemas simbólicos.
- Ética de la comunicación

De tal manera que los desempeños de los estudiantes se cualificaran desde un proceso de formación integral, que recogerán de manera holística los ejes propuestos en los lineamientos para el área de lenguaje, fomentando los enfoques semántico-comunicativos (Luis Ángel Baena) y el interdisciplinario y autónomo, como alternativas que permitieran integrar y dinamizar el proceso de construcción significativa del conocimiento.

Hacia la expresión de los sentimientos y las potencialidades estéticas.

El lenguaje permite la creación de una representación conceptual de la realidad, brindando al individuo la posibilidad de expresar sus sentimientos, más personales, a partir de las expresiones emotivas y artísticas como la literatura la pintura, la música, la caricatura, el cine, la televisión y el teatro.

La formación en literatura busca también convertir el goce y gusto literario en objeto de comunicación pedagógica para incidir en el desarrollo de habilidades estéticas relacionadas con los ejes de la educación emocional:

- Así soy yo.
- Lo que siento.
- Los otros y yo.
- Aprendo del mundo.

Y las competencias para el ser integral las cuales son tres: la primera: en la cual es la competencia para el desarrollo de la personalidad moral, la cual busca que los estudiantes desarrollen los principios socioafectivos para que de esta manera él sea un ser libre, solidario y sepa actuar en comunidad, a través de los valores como la paz y el respeto a la hora de trabajar y escuchar las opiniones de los demás, La segunda: Competencias para consolidar la educación emocional, la cual busca que los estudiantes asuman y aprendan a sobrellevar las emociones como la autoestima, autocontrol, empatía, que los afectan tanto en lo personal como en la relación con las demás personas, y la tercera y la última: Competencias para la consolidación de hábitos de lectura, ya que esta es una forma ideal para que los estudiantes se acerquen y consoliden el hábito lector a través de una manera lúdica, recreativa, a través del juego, puesto que quien lee tiene la oportunidad de conocer el mundo.

Así mismo formar en el lenguaje para la expresión desde los otros sistemas simbólicos, implica trabajar en el desarrollo de las potencialidades estéticas del estudiante, propiciando el reconocimiento de las posibilidades significativas que le ofrece el lenguaje, por medio de sus distintas manifestaciones por una parte “el lenguaje verbal y el lenguaje no verbal” donde se ubican los sistemas simbólicos, creados por el ser humano para dar sentidos interpretativos y comunicarlos: La música, la pintura, la danza, el teatro, la expresión gestual valorando el lenguaje corporal (kinesico, proxenico) como referentes esenciales para la educación emocional, así mismo la formación en literatura debe buscar también convertir el goce y el gusto literario en objeto de comunicación pedagógica para incidir en el desarrollo de las habilidades estéticas relacionadas con lo emocional, lo cultural, ideológico y pragmático.

Los ejes de la educación emocional son áreas en que se agrupan las actitudes emocionales: **Frente así mismo, a los otros y al mundo**

Las emociones también requieren ser objeto de enseñanza, ya que la educación emocional responde a la evidente necesidad de una educación integral que no solo

forme para el éxito académico y el conocimiento enciclopédico, sino para “Aprender hacer y aprender a convivir.

La educación socio-emocional le facilita al docente tener un marco de criterio para valorar los puntos de vista y las actuaciones cotidianas, contextuales de los estudiantes para intervenir pedagógicamente a favor de transformar sus conductas de comportamiento. Estos ejes están organizados así:

1. Así soy yo: Es el conocimiento de si mismo y la autoestima, aquí el maestro puede llevar a cabo una serie de actividades alrededor del conocimiento del cuerpo, utilizando la figura humana, el cual puede ser delimitado su croquis con material de reciclaje y posteriormente el niño puede escribir y enumerar las partes de su cuerpo, así mismo a partir de un texto biográfico el niño se describirá.

2. **Lo que siento frente a los demás, frente a sí mismo,** ¿tengo autocontrol?

¿adaptabilidad? ¿me adapto a nuevos amigos? ¿me adapto a nuevos contextos?

Confiabilidad: ¿confío en los demás? ¿Creo en la palabra del otro?

La integridad: ¿qué es un ser integral? Cuerpo mente y espiritualidad.

3. **Los otros y yo:** ¿Cómo me comporto con los otros? ¿tengo empatía hacia la diversidad? ¿Presto servicio y hermandad hacia los demás? ¿Tengo buena voluntad para prestar un favor? ¿Se le facilita al niño el aprendizaje cooperativo escuchando activamente a los demás?

La creatividad: (las artes) ¿Cómo expreso mi mundo a los demás por medio de la expresión artística?

4. **Aprendo del mundo:** ¿Cómo es la convivencia y la comunicación con mis compañeros? ¿Tengo capacidad de liderazgo e influjo en los demás? ¿Resuelvo los conflictos pacíficamente?

HACIA LA IMPLEMENTACIÓN DE UNA DIDÁCTICA COMUNICATIVA DESDE LOS JUEGOS-DRAMATIZACIÓN

Desde una perspectiva histórica y hacia la búsqueda de la didáctica del juego-dramatización, el juego es una de las manifestaciones más habituales en el ser humano desde su nacimiento. El niño, antes incluso de dar sus primeros pasos, tiende a buscar juegos rudimentarios que le producen una sensación de bienestar interno. Al ser, por

tanto, un componente básico de la naturaleza humana, es perfectamente comprensible que haya estado presente en el mundo desde las sociedades más primitivas.

Para comenzar a estudiar esta evolución, hay que remontarse a los primeros pobladores del planeta Tierra. Huizinga, J.: *“Homo ludens”*, Ed. Alba, Madrid, 1990. Este autor señala que *“ha habido un factor de competición lúdica más antigua que la propia cultura que impregna toda la vida a la manera de un fermento cultural, por lo que podemos decir que el juego fue parte integrante de la civilización en sus primeras fases. La civilización surge con el juego y como juego para no volver a separarse nunca más de él”*. En el paleolítico, la presencia del juego se da por descontada por los antropólogos, ya que su naturaleza es inherente a los primates⁽³⁾. El hombre del paleolítico empieza a crear, a través del juego, una serie de manifestaciones culturales cada vez más complejas, como el derecho, la moral, etc. De este modo, el juego se convierte en una faceta muy importante no sólo por lo que conlleva de beneficio psíquico y físico para el ser humano sino también por los cambios que, poco a poco y casi de una forma inconsciente, va generando en la sociedad. En esta etapa, sin embargo, algunos autores ponen en duda la existencia de un verdadero deporte, que entienden que es más propio del hombre evolucionado, como recoge Carl Diem en algunas de sus teorías.

De la información conservada de estas épocas prehistóricas se puede extraer la conclusión de que el juego está muy relacionado con la esfera de lo mágico y lo divino. Casi todas las manifestaciones lúdicas de esta etapa de la humanidad eran parte integrante de algún ritual religioso. Por su lado, la actividad física se relacionaba más con cuestiones de supervivencia, dada la necesidad de mantenerse en forma para cazar, huir de las fieras o de los enemigos o atacarles. Se podría decir que el hombre primitivo jugaba por placer y por un sentimiento mágico-religioso, pero que realizaba actividad física por necesidad.



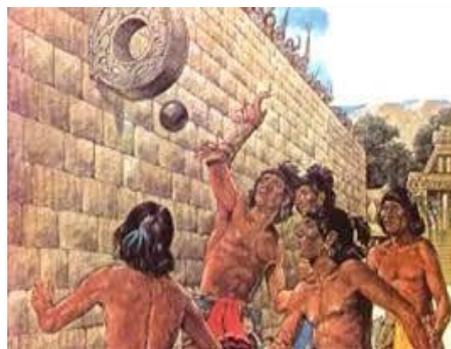
Los juegos de gran simplicidad y equipamiento escaso del paleolítico inferior van dando paso lentamente a otros de mayor complejidad y estructuración, como los juegos de pelota (aún sin reglas fijas), los juegos de lucha con lanzas, las carreras a pie o de renos de Siberia, los saltos, levantamientos de rocas y troncos y otros muchos. Aunque la finalidad básica sigue siendo la supervivencia y el adiestramiento, en ciertos casos se empieza a tomar el juego como un medio de exhibir la fortaleza física, es decir, un antecedente de lo que posteriormente será la utilización propagandística del deporte en la cultura babilónica.



Al final de esta etapa, aproximadamente 4.000 años a. C., surgen los primeros juegos de estrategia con tableros, juegos de pelota más evolucionados (como los de los mayas prehistóricos), la jabalina (con un carácter mixto de juego, entrenamiento, deporte y trabajo), la equitación y un juego similar al bádminton.

En Babilonia aparece un juego parecido al actual boxeo (cuyo nacimiento en época contemporánea se encuentra, sin embargo, en la Inglaterra de los siglos XVII-XVIII). Y

se establecen diversos juegos en fiestas populares. El juego es en esta época un indicador de poder económico y disuasorio para los enemigos.



Poco después, en Egipto, se practican juegos de nueve bolos y, de nuevo, juegos de pelota. Esto ocurre hacia el año 3.000 a. C. Una novedad importante en esta etapa es que se comienza a practicar el juego en terrenos específicamente destinados a este fin, en contraposición a la situación de otras culturas que los practicaban en cualquier espacio por lo general al aire libre. En Egipto, además, los juegos malabares y de otros tipos comparten su lugar con algunos deportes, que alcanzan también gran desarrollo.

La civilización cretense supone, en cambio, un paso atrás en lo que al desarrollo del juego respecta, ya que en su cultura se extiende el profesionalismo deportivo, cediendo terreno la idea del juego como mero ocio o recreación.

Hacia el año 2.000 a. C., en la India, tienen su auge ciertos juegos de canicas, que más tarde tendrán su complemento con otros de reglas desconocidas, y cuyos dispositivos han llegado hasta la actualidad.

Ya hacia el año 1.000 a. C., merece la pena destacar los juegos de pelota con un alto grado de especialización de los mayas, de los aztecas, de los etruscos y de los indios (con reglas y terrenos de juego diferentes en cada caso), y algunos juegos de raqueta posteriores en América del Norte. Estos juegos han sido los que más interés han suscitado en los investigadores, hasta el punto de que muchos de ellos los señalan como el origen del deporte actual. De lo que no cabe duda alguna es de que son los mejor estudiados de todos cuantos han existido a lo largo de la Historia de la humanidad, y en este interés sin duda ha influido el buen grado de conservación de los espacios de juego

y de ciertos vestigios con ellos relacionados. Si bien el sentimiento mágico-religioso permanece, va cediendo a favor del simple componente lúdico.

Después de estos antecedentes, hay sin duda que destacar la aparición del juego en las dos grandes culturas clásicas: Grecia y Roma.

En la Grecia antigua, el juego tenía una serie de funciones que se pueden resumir en las siguientes:

- contribuir al desarrollo físico, considerado de gran importancia para conseguir una educación completa
- contribuir asimismo a la educación “estética” y moral de los ciudadanos, al tener que seguir una serie de normas de obligado cumplimiento
- desarrollar el espíritu creador
- fomentar el espíritu competitivo, que a su vez ayudará a conseguir el objetivo anterior.

Sin embargo, hay que distinguir dos períodos en lo que a Grecia respecta. Así, en los primeros años de la Grecia antigua, se da más importancia a los valores de belleza, bondad y sabiduría, lo que provoca un gran desarrollo de lo que podríamos llamar “cultura del ocio”, y por consiguiente de los juegos. En una etapa posterior, por el contrario, se empieza a fomentar un ideal más de belleza unida a la fuerza, si bien el ingenio sigue teniendo un papel destacado entre los valores supremos. Es así como los juegos van cediendo su papel protagonista a los deportes, que necesitarán dosis de ingenio a la par que de fuerza física.

Además, es de reseñar que en Grecia el juego está indisolublemente ligado al culto a los dioses. Ellos eran quienes inspiraban toda competición, tanto deportiva como meramente recreacional, pues incluso en éstas el elemento que Huizinga denomina “agonal” o de competitividad estaba presente.

Los juegos más característicos de la época (excluyendo los que tienen un carácter netamente deportivo) son las luchas a empujones, salto de comba, tirar de la cuerda, danzas acrobáticas y juegos de pelota.



En Roma, por el contrario, la visión griega del ocio no tuvo continuidad, pues se entiende el trabajo como parte importante de la vida del ciudadano. A pesar de ello, el juego sigue teniendo un papel importante en la sociedad como liberador de la mente, pues es precisamente una recompensa o medio de descanso psicológico tras el cansancio generado por ese trabajo. Es por ello que el propio Estado comienza a impulsar una serie de juegos –no es necesario citar el impresionante desarrollo de los circos, no igualado por ninguna otra cultura a lo largo de la Historia- como medio de dominación social.



De este modo, y quizá de una forma casi involuntaria en una cultura que en principio estaba más orientada al trabajo que al ocio, el elemento lúdico adquiere aquí su máximo esplendor, tanto en el simple juego como en el deporte más profesionalizado, que también en cierto modo se entiende como juego. Los juegos caracterizan la vida cotidiana de los ciudadanos, llegándose a desarrollar durante la mitad de los días del año en ciertas épocas del Imperio. El elemento religioso y el político siguen también muy presentes en la evolución del juego. De hecho, el centro de la actividad política se desplaza del foro al circo, al teatro o al anfiteatro, lo que da idea de su importancia.

Los juegos de esta etapa incluyen los columpios, balanzas, juegos circenses y de gladiadores, naumaquias (batallas navales simuladas) y, cómo no, los juegos de pelota, constantes a través de todas las culturas.

Así termina la evolución del juego en las primeras civilizaciones humanas. Se podría continuar con dicha evolución en la Edad Media y en la Edad Moderna, pero éste estudio, dada la multitud de datos existentes por la cercanía temporal, debe ser objeto de un análisis más extenso que el de este artículo. La base del juego queda establecida con las culturas señaladas, y lo que viene después no es más que un lógico desarrollo marcado por la constante evolución de los pueblos.

Como resumen se puede decir que el origen del juego, si bien queda claramente establecido en épocas prehistóricas, es una cuestión bastante enigmática y con pruebas demasiado escasas como para que se pueda llegar a conclusiones irrefutables. Así, han llegado hasta la actualidad diversos artilugios que los antropólogos han reconocido como lúdicos, pero cuyo origen o función nos es desconocida. Otros muchos han sido destruidos o se han perdido por pura ignorancia de los excavadores. Es de esperar que los métodos más modernos y los científicos más profesionales de la actualidad consigan poco a poco desenmascarar toda la serie de enigmas que aún perduran en cuanto al origen del juego. Es por ello que en el libro *El juego en la Educación Física Básica*, de Gladys Elena Campo Sánchez se define el juego según los planteamientos de Freud de la siguiente manera:

El siquiatra Checoslovaco Sigmund Freud, desde una visión terapéutica, entiende el juego como una forma de descargar tensiones y expresar sentimientos. El núcleo central que explica el comportamiento humano en la teoría psicoanalítica es la “Libido”, que en

forma amplia significa el deseo que se manifiesta en el ser humano desde su nacimiento y que se orienta hacia la consecución de múltiples objetos o la realización de actividades, que le produzcan sensaciones caracterizadas por un intenso tono afectivo y de placer ., Por ello Freud comienza vinculando el juego a la expresión de instintos que obedecen al principio de placer. Para él, el juego posee, un carácter simbólico que, análogo al sueño, permite la expresión de la sexualidad infantil y la realización de deseos insatisfechos. Sin embargo a partir de este análisis, da una nueva dimensión a su planteamiento y añade que los niños no solo juegan con lo que les resulta agradable, sino que además rememoran a través del acto lúdico las experiencias traumáticas tratando de ejercer un dominio sobre ellas., Así encuentra en el juego una estrecha relación con el desarrollo del niño, constituyendo éste un fabuloso medio de socialización, elaboración de conflictos, elaboración de lo desagradable, desarrollo de la moral y de transición hacia la sexualidad del adolescente.

En este mismo sentido según Kant, las dos artes más difíciles para la humanidad son la de gobernar a los hombres y la de educarlos, pues en los dos casos, la naturaleza no nos ha dotado de instinto alguno. Particularmente, en lo que se refiere a la educación, Kant considera que estamos frente al problema más grande que pueda plantearse el ser humano, afirmación con la cual no podemos menos que estar de acuerdo si se tiene en cuenta que se trata de decidir lo que el mismo ser humano quiere ser.

El hombre es la única criatura que requiere educación. Los animales no la requieren; ellos se defienden por instinto; el hombre no sólo requiere de cuidado, sino de disciplina e instrucción. Ahí tenemos el esquema general del proceso educativo. El hombre llega a ser hombre exclusivamente por la educación; es lo que la educación hace de él. En la educación se encuentra el gran secreto de la perfección de la naturaleza humana; por ella el hombre puede alcanzar su destino pero, ningún individuo puede alcanzarlo solo. No son los individuos sino la especie humana, la que puede lograr este fin.

Durkheim subrayaba también que la actividad pedagógica es una actividad de “socialización” y una actividad social. Como socialización, ella concierne, en un mismo proceso, a la construcción individual y a la organización de una sociedad; como actividad social, ella extrae de esta sociedad los modos de pensamiento que constituyen su coherencia. La actividad y su objeto están de esta manera ligados. Este doble

fundamento de la pedagogía, crea una relación dinámica entre actividad social y principio educativo.

La actividad social se construye progresivamente alrededor de instituciones, de un “sistema educativo” y de profesiones (principalmente las del profesor y del formador). Se transforma en la escala de la sociedad, cada vez más elaborada y compleja, apelando a los dispositivos multiformes que van desde el jardín infantil a la universidad y a la formación de adultos. Un sistema de conocimientos especializados aparece entonces en relación con el mecanismo mediante el cual se transmiten los elementos de saber y de cultura escogidos por esa sociedad.

Bajo la forma más concreta, la pedagogía surge esencialmente de la escuela, pero no exclusivamente; y claro está, no siempre ha sido de esta manera. La pedagogía interpela a veces a la escuela, es su dimensión crítica. Una unidad cultural y funcional de la pedagogía se construye progresivamente alrededor de la escuela, sin que sea posible confundirlas completamente. Es de esta convergencia que surgen los roles del profesor y del estudiante. La escuela organiza sistemáticamente el encuentro del estudiante con los saberes, apuesta por la construcción de su propia identidad social y cultural. En la “escuela”, porque se dice que hay “escuela”, allí donde este encuentro está organizado, profesores y estudiantes se vuelven a encontrar en un establecimiento, unidos en la realización de esta actividad. Hay entonces pedagogía de escuela, pedagogía escolar. La escuela, el profesor, el alumno, los padres, la clase, los saberes, la organización escolar, tales son los componentes visibles de la actividad pedagógica en nuestras sociedades.

Después de hacer una breve definición de que es el juego, retomaremos los planteamientos analizados por la autora **Gladys Elena Campo Sánchez en el libro titulado: El juego en la Educación Física Básica**, donde identifica que:

El juego es para el niño la primera herramienta de interacción con lo que le rodea, a la vez que le ayuda a construir sus relaciones sociales, facilita otros tipos de aprendizajes. El juego como actividad esencial para el desarrollo integral del individuo, constituye un elemento de trascendental importancia para el aprendizaje, que el educador debe aprovechar con el fin de incidir acertadamente en la formación integral de sus alumnos: Así pues se hace necesario promover mediante el juego la experimentación, el descubrimiento, las comparaciones, etc. Ya que el aprendizaje que el niño realiza cuando juega lo transfiere a otro tipo de situaciones de su vida.

El juego humano no es un tipo de comportamiento exclusivo de la niñez; el hombre juega durante toda su vida de varios sentidos y formas, presentándose bajo circunstancias y modos diferentes. Entre los tipos de juego están:

Juego libre o espontáneo: se manifiesta espontáneamente, en donde el propio jugador es quien establece los límites temporales y espaciales de la actividad, constituye un fin de sí mismo, se realiza por iniciativa propia y es auto dirigido por el propio jugador o jugadores.

El juego Dirigido: (también llamado juego organizado, juego educativo, juego pedagógico, juego didáctico), es reglamentado y esquematizado por una persona ajena al jugador, cumple unos objetivos educativos o de cualquier otro tipo exteriores a la propia actividad lúdica. Como una categoría de juego que se emplea para lograr un objetivo predeterminado en diferentes campos como la educación.

El juego de rol:

L. Vygotsky: Desde la perspectiva sociohistórico centra su atención en el juego protagonizado o el juego de rol, de carácter socio dramático en el que encuentra las siguientes virtudes:

- El juego unido a la tendencia infantil de satisfacción de deseos inmediatos, aparece cuando las necesidades no se cumplen en la actividad, en tal situación, el niño crea una escena ficticia.
- El juego es una actividad lúdica principal en la edad infantil en la que afloran procesos internos, fuente de evolución y creación de zonas de desarrollo próximo
- El niño crea situaciones de juego en las que impone unas reglas que van unidas al papel asumido en cada situación.

D. Elokin: Profundiza en las hipótesis formuladas por Vygotsky y elabora una teoría que se refiere al origen sociohistórico del “juego de rol”, atribuyendo un origen social:

“El singular impacto que produce el juego en la actividad humana y las relaciones sociales evidencia que los temas de juego no se extraen únicamente de la vida de los niños, sino que tienen un fondo social”., para el “El juego es una variedad de

práctica social consistente en reproducir en acción, en parte o en su totalidad, cualquier fenómeno de la vida al margen de su propósito real”.

D.Elokin, destaca dentro de los contenidos en el proceso de formación, cuatro etapas en las que se centran las acciones del juego, en las que en la primeras etapas se desarrollan más centrados en las acciones y en las dos siguientes se asume un sentido mucho más social acorde con las relaciones reales entre las personas:

1. Juego con objetos
2. Juegos con objetos, sucedidas tal y como acontecen en el mundo real. En las que si bien. No se acepta la alteración del orden establecido tampoco se protesta por ello.
3. Juegos que ponen en relación otros participantes en el juego. Los papeles están bien delimitados e infringir la lógica en la dinámica de las acciones provoca la protesta de los compañeros del juego.
4. Juegos ante la actitud mostrada por otras personas, cuyos roles asumen otros niños. Los papeles aquí, están bien definidos y las acciones responden a la lógica real. La infracción provoca rechazo haciendo alusión a las “reglas del juego”.

Por todo lo anterior tuvimos en cuenta algunos aspectos de la Lúdica y la importancia en el proceso de enseñanza- aprendizaje ya que: “La creatividad, como procesos que incrementa el desarrollo biológico y cultural logre integrar lo emocional y lo racional., no se trata de una actividad reduccionista como ocurre con la inteligencia, sino que, en términos holísticos, es un mecanismo integrador del orden (positivismo-.racionalismo) con el caos y el desorden (entropía-incertidumbre) en una pragmática que se evidencia en la acción, tanto física como mental. Los efectos en lo emocional y lo afectivo tienden a ser básicos en los procesos cognitivos., sino hay emociones, no funciona bien lo cognitivo., en este sentido, la praxis debe estar acompañada por metas y afectos dentro de un sistema de intencionalidad que determinara el curso de la acción y el producto de la creación. (**Pedagogía de la Creatividad y de la Lúdica.** Carlos Alberto Jiménez. 1998:31).

Este autor plantea una concepción de juego como una posibilidad abierta hacia diversas situaciones que pueden vivenciar los estudiantes:

“El juego, como experiencia cultural, es un sendero abierto a las posibilidades, a los sueños, al sin sentido, a la incertidumbre, al caos, a los conocimientos, a los saberes y, por tanto a la creatividad humana”. (Ibidem.1998:47).

En este orden se pretende también identificar el juego como una estrategia para la enseñanza-aprendizaje de conocimientos, y así dejar de verlo como pérdida de tiempo o un sinsentido dentro de la práctica pedagógica. Quizás ese estereotipo de juego es gracias al mundo moderno donde habitamos hoy, en el cual las actividades Lúdico-Dinámicas son desvalorizadas debido a su relación con la parte emocional y afectiva de los seres humanos. Con respecto a esto en el texto de Jiménez se plantea: *“trabajamos para alcanzar un fin, no descansamos simplemente, descansamos con el propósito de recuperar energías, no comemos simplemente, ingerimos alimentos nutritivos, no jugamos simplemente con nuestros niños, los preparamos para el futuro. De esta forma, estamos ciegos a nuestro presente para mirar el juego en forma diferente, puesto que nuestra atención y pensamiento cuando jugamos con un niño está en otro plano”*.

Esto quizás se debe a que en Occidente se registra un preocupante fenómeno de “analfabetismo-afectivo”, podemos saber entonces de la A, de la B, de la C, del 1, del 2 y del 3; pero comprendemos muy poco acerca de la vida afectiva, demostrando torpeza en las relaciones con los demás. Jiménez afirma que cuando se liga el juego al amor, potencia la creatividad humana; cuando se vincula a lo cognitivo o a lo lógico, potencia la inteligencia. Se hace evidente entonces que el juego es una actividad multifacética la cual le permite al estudiante formarse integralmente. Textualmente el autor plantea: “El amor y el juego como emociones básicas permitieron el desarrollo del lenguaje y por consiguiente al de las culturas. Todas aquellas prácticas de relaciones y de tolerancia de los, primeros bípedos, como las que se refieren a la convivencia en pequeños grupos en los cuales se compartían alimentos, caricias, gestos, **juegos**, intimidad, vida sexual. Lo anterior combinado con el desarrollo de su historia y de su cultura en el perfeccionamiento de los instrumentos para cazar y los medios para comunicarse, hicieron que el cerebro se desarrollara para poder producir el lenguaje que hoy conocemos (el lenguaje depende del cerebro y el cerebro depende del lenguaje)” (ibídem, p.37).

Por medio del juego el estudiante también puede aprender a seguir normas, reglas, instrucciones, propias de cada juego, pero no deberá aprenderlas de manera arbitraria, impuesta, sino que de una forma natural, ya que en el juego la norma prima sobre lo imaginario, los participantes del juego tienen entonces la capacidad de discutir las normas que se implementaran en el mismo, reformularlas o formularlas para que el juego pueda ocurrir. “Aprender a usar la regla a través del juego es muy distinto a someterse a ella mediante la presión adulta y la represión... además a través del juego, los niños y adultos participan en la cultura; en la medida en que los actos de creación producidos por estos puedan transformar la cultura y, en consecuencia dotarla de sentido y de significación” (Ibídem, p. 90, 97).

Quizá para muchas personas el juego en general suele ser una actividad que genera pérdida de tiempo o también considerado como algo poco serio, ya que como lo plantea Jiménez: “De esta forma, para muchas teorías científicas-dogmáticas, el juego y la fantasía no son actividades serias, lo serio corresponde al mundo de la ciencia. El desprecio o la subvaloración se han mantenido en la escuela tradicional y moderna, debido a los mecanismos o instrumentos de poder que tienen los nuevos conocimientos y las nuevas tecnologías.” Por lo anterior nos hemos propuesto resignificar ese concepto errado de juego y fantasía como algo innecesario, para darle el lugar y el valor que realmente merece ya que el juego produce emociones y sin emoción no hay un proceso cognitivo eficaz.

Pero para lograr que los estudiantes mantengan la concentración y el interés por determinado juego, es necesario que el mismo juego demande una serie de exigencias, es decir que no se convierta en la reproducción mecánica de los juegos comúnmente conocidos sino que por medio de la dramatización el estudiante sienta la necesidad de mantener concentrado en su propia acción y la de los demás. Con respecto a lo anterior el autor anteriormente mencionado plantea:

“en síntesis, el juego ideal para el aprendizaje es aquel cuyas exigencias son mayores a las habituales. Si el juego exige demasiado poco el niño se aburre. Si tiene que ocuparse de muchas cosas, se vuelve ansioso. El estado ideal de un juego en el aprendizaje es el que se produce en una delicada zona entre el aburrimiento y la ansiedad, entre la interioridad y la exterioridad, es decir en una zona de estado de flujo, en la que en el cerebro la emocionalidad y excitación del circuito nervioso se halle en sintonía con la exigencia del juego, similar a lo que ocurre en los juegos computarizados y de nintendo, en los cuales el niño se siente ocupado en una actividad

que lo atrapa y retiene toda su atención sin esfuerzo y, por consiguiente, en este estado, el cerebro descansa y produce muchas asociaciones cognitivas de alto nivel. ”

A partir de la implementación de esta propuesta redimensionamos el papel central que cumple la didáctica y la pedagogía en la escuela, hacia la búsqueda de los procesos formativos para un ser humano integral, en sus diferentes dimensiones y significaciones ya que nuestros estudiantes serán los futuros ciudadanos (as) con capacidad de participación en una sociedad que les ofrece desde los diversos contextos poder influir y decidir en ella. Por lo tanto es necesario saber integrar la realidad pluridimensional por medio de los diferentes canales contextuales; pues la realidad social y cultural del niño se constituye esencialmente a través del lenguaje, el lenguaje es expresión y síntoma de la realidad, puesto que el mundo socio-cultural, se constituye, se mantiene, y se transforma a través de la interacción comunicativa.

Así mismo tenemos en cuenta al lingüista **Wittgenstein** quien afirma que: El lenguaje se ordena de acuerdo con las reglas de uso público, el significado de las palabras reside en su uso cultural, cotidiano, regulado y público, y por lo tanto es en la cultura, donde se instalan “los juegos del lenguaje” en las diferentes formas de vida lo que confiere significado a los enunciados. Así en el procesos de adquisición de una lengua lo que se adquiere son precisamente esas reglas de uso socialmente marcadas que debemos aprender usar en diversas situaciones y contextos. Este autor identifica además los siguientes ejemplos de juegos del lenguaje:

1. Dar órdenes, actuar, siguiendo instrucciones, juego de roles- de acuerdo a las acciones de los personajes.
2. Describir un objeto por textura, olor, medidas, sabores (sentidos).
3. Fabricar un juguete, siguiendo sus instrucciones (cometa, ringlete, carros etc).
4. Enunciar adivinanzas, contar chistes, plantear acertijos.
5. Narrar historias asombrosas
6. Relatar sucesos sorprendentes (anécdotas)
7. Contar y hacer conjeturas sobre un sucesos
8. Suplicar, saludar, agradecer, maldecir, agradecer, maldecir, rezar.

Por lo tanto el lenguaje para este autor no es un simple instrumento de expresión sino una forma de actividad lingüística, regulada y publica.

Donde el **juego del lenguaje** es el uso reglamentado del lenguaje y las reglas se constituyen en la normativa publica del uso lingüístico. En tal procesos de adquirir una lengua lo que se adquiere son precisamente reglas de uso socialmente marcadas que

debemos aprender a usar en diferentes situaciones y contextos y que si, bien están implícitas, están en el propio uso, no están por debajo de él, ni son diferentes a él.

Así mismo retomaremos los planteamientos de la pedagoga Rusa, **R.I. Shukovskaia**, del texto: **el Juego y su importancia Pedagógica**, donde la autora plantea que al educar por medio de juegos hay amplias posibilidades de enseñarles a los niños el cuidado hacia los juguetes, muñecos, etc. Así se estaría educando en los pequeños una actitud cuidadosa hacia las propiedades (propias y ajenas). Según A. S. Makarenko: “los juguetes son útiles cuando el niño juega realmente con ellos y no los cuida solo para jactarse ante los vecinos. (Makarenko A. S., citado por Shukovskaia, 1975, P.13)”. Además de esto el texto nos plantea que las investigaciones realizadas en el campo de la Educación han demostrado que el juego es un medio de desarrollo intelectual.

Ya no debemos pensar el juego como “pérdida de tiempo” o “relleno” en el horario escolar, sino que gracias a las investigaciones enfocadas u orientadas en el papel que este cumple dentro de la enseñanza-aprendizaje, se le ha reconocido como actividad multifacética cognoscitiva practica del niño, lo cual quiere decir que los estudiantes por medio del juego tienen la posibilidad de desarrollar y adquirir conocimientos de una manera práctica y natural.

Uno de los ejemplos claros que evidencian que teoría y juego se pueden unir a favor del proceso educativo de los y las estudiantes es el **juego-viaje**, en donde los estudiantes determinan un lugar el cual hipotéticamente quieren visitar, se indaga posteriormente sobre este lugar, se construyen entre todos las cosas necesarias para llegar ahí y se elige un narrador el cual tiene la función de ir indicando los lugares por donde se pasa, lugares insignia, importantes del lugar de destino. Este tipo de Juegos según Shukovskaia fomenta el enriquecimiento de los sentimientos, el desarrollo intelectual y de las interrelaciones colectivas, aparte de esto, es en los juegos donde comienzan a manifestarse en ocasiones de modo muy perceptible las capacidades artísticas de los niños.

Los juegos con muñecos también pueden ser de gran utilidad, ya que para el niño el muñeco no es un objeto, no es una cosa, es una personalidad. El niño le transfiere la Educación que el recibe. Desde el primer año de vida al niño le comienza a atraer un muñeco vistoso, a la edad de siete años aumenta o adquiere un mayor desarrollo el juego con muñecos, lastimosamente algunos padres y maestros se equivocan frecuentemente al considerar que los niños al crecer ya no deben jugar con muñecos y

deben ocuparse de cosas “serias”. La tarea no consiste en pasar por alto esta situación, sino estimularla y encausarla con fines educativos.

Además es preciso saber que los niños en el **juego-dramatización** se trazan objetivos claves al actuar (de papá, de chofer, de peluquera, de barbero, de profesor, de constructor). “En estos juegos se forman los sentimientos sociales,... el aumento por el interés de los fenómenos de la vida social es característico de los niños de edad escolar mayor. Por eso el juego impregnado de vivencias humanas es tan valioso en el sentido educativo. Devienen juegos atrayentes aquellos en los que se manifiestan, los sentimientos sociales, en los que se reflejan los fenómenos sociales”. (Ibídem, 1975, p. 23)

Los estudios de Shukovskaia también permitieron evidenciar que ‘en todos los niños el juego estuvo marcado por un afán de independencia, es decir de la capacidad de creación propia en el juego, también por la necesidad de satisfacer diversos intereses artísticos y cognoscitivos. En gran parte de los niños nació el afán por la comunicación, el niño comienza a jugar porque trata de imitar, de realizar acciones independientes. El juego es social por su naturaleza y se genera por la aspiración de conocer lo nuevo del mundo circundante, de comunicarse con otros niños, de participar en la vida de los adultos. Cuando el niño desea jugar aumenta el placer por la comunicación. La comunicación en el juego está sustentada sobre la base de la amistad. Con relación a lo anterior la Rusa plantea: “El análisis de la conducta de los niños nos permitió sacar como conclusión que el juego infantil es una formación psíquica compleja que surge por la acción conjunta de toda una serie de causas motivacionales. El niño comienza a jugar por que la imagen viva del hombre se torna para el en objeto de imitación, y además porque él quiere reproducir por sí solo una situación imaginaria. El aspira a la generalización, a la creación, al conocimiento... el primer interés social por el hombre se forma en un ambiente real de la vida, y se profundiza y consolida en el juego. (Ibídem, 1975, p.31, 38)”.

El juego dramatización es una herramienta lúdico-pedagógica que genera debates entre los estudiantes, discusiones (en el buen sentido de la palabra), por ejemplo al representar determinada obra, los estudiantes discuten que personaje es más importante, en el cuento o escrito literario que se vaya a dramatizar, el tono de voz que debería utilizar cada actor, luego llegan a un consenso y una construcción e imagen colectiva de qué y cómo se va a dramatizar la obra literaria escogida, es decir a partir de los intereses

propios de cada estudiante, se logra concretar acuerdos y “normas” comunes a tener en cuenta en el desarrollo de la obra como tal.

Según Shukovskaia, luego de que los estudiantes representan cualquier obra literaria, cuento, fabula, leyenda, etc. ‘Se amplían y profundizan los conocimientos de los niños, ellos aprenden a actuar de forma más cohesionada y organizada, y sus relaciones comienzan a adquirir un carácter colectivo’.

Pero no debemos pecar de pedantes y pretender que los estudiantes lean obras literarias y de inmediato las dramatizen o personifiquen, por el contrario lo que se pretende es inicialmente hacerle comprender al estudiante en un sentido global la obra escrita, que pueda captar su mensaje y sacar sus propias conclusiones, ya que la obra escrita se convertirá posteriormente en lo que él va a interpretar, o por lo menos será la base de lo que los actores dramatizaran en el escenario. “El contenido del cuento posee una gran importancia cognoscitiva. No obstante, si se pasa a la dramatización inmediatamente después de la lectura, los niños recordaran el cuento pero no podrán comprender con predicción su contenido. Por eso es necesario realizar previamente una conversación y examinar ilustraciones, es decir, ayudar a los niños a comprender el sentido del cuento y luego realizar la dramatización” lo cual significa que es necesario que los estudiantes comprendan el sentido del texto a dramatizar (cuentos, fabulas, leyendas) para que posteriormente se proceda a dramatizar de manera clara y consiente. (R.I. Shukovskaia, 1975, p.96).}

Es importante destacar que dentro de los estudios de Shukovskaia, cuando los estudiantes participaban de la dramatización de los textos, el juego dramatización contribuyó a comprender mejor el sentido de los mismos, convirtiendo este juego en una herramienta eficaz para fomentar y desarrollar su comprensión textual.

Uno de los aspectos quizá más relevantes y de aporte que le hace el juego en mención, al proceso educativo es que los niños a partir del juego dramatización, además de potenciar sus competencias en el área del lenguaje (que vendría siendo nuestra función primaria como educadores de esta área), también lo pueden hacer en otras áreas como la artística a la hora de elaborar y decorar el escenario, crear el vestuario de los personajes, resaltar sus características; pero también de otra gran variedad de áreas del saber cómo la historia, la matemática, etc. Lo cual genera un sentido de confianza mayor en la pertinencia de esta estrategia puesto que se está implementando uno de los requerimientos del MEN que es propiciar la enseñanza por medio de la articulación de las áreas.



Una condición determinante en la cual el juego dramatización deviene un medio de educación, es la organización sistémica del proceso pedagógico, de forma tal que establezca la interrelación entre las actividades programadas y la actividad artística independiente generando así una relación entre teoría y práctica, entendiendo en este caso la teoría como la programación formal de la clase y la práctica como el resultado, el producto de esa clase de manos de los estudiantes.

Los conocimientos a los que acceden los estudiantes cuando están en el proceso de realizar una obra, como por ejemplo aspectos esenciales de las profesiones a personificar, (médicos, abogados, constructores, policías) elevan su interés, despiertan los sentimientos intelectuales y refuerzan la dirección de las acciones hacia un objetivo. De esta forma el juego en interrelación con la enseñanza, actúa como un medio de desarrollo integral de los niños.

Ahora bien, es usual encontrar productos y actividades para niños donde aparece el concepto de didáctica. “Contenidos didácticos”, “Material didáctico” y “Juego didáctico” son, por citar algunos casos a modo de ejemplo, frases que resuenan con frecuencia en la mente de numerosos adultos. Sin embargo, muchas veces perdemos de vista las definiciones teóricas y nos quedamos sin identificar entonces qué significan, en concreto, palabras como la mencionada. Por esa razón, hoy intentaremos aportar datos interesantes que permitan descubrir que es, exactamente, la didáctica.

En términos más tecnicistas la didáctica es la rama de la Pedagogía que se encarga de buscar métodos y técnicas para mejorar la enseñanza, definiendo las pautas para conseguir que los conocimientos lleguen de una forma más eficaz a los educados.

Dicen los expertos que por didáctica se entiende a aquella disciplina de carácter científico-pedagógico que se focaliza en cada una de las etapas del aprendizaje. En otras

palabras, es la rama de la pedagogía que permite abordar, analizar y diseñar los esquemas y planes destinados a plasmar las bases de cada teoría pedagógica.

Esta disciplina que sienta los principios de la educación y sirve a los docentes a la hora de seleccionar y desarrollar contenidos persigue el propósito de ordenar y respaldar tanto los modelos de enseñanza como el plan de aprendizaje. Se le llama acto didáctico a la circunstancia de la enseñanza para la cual se necesitan ciertos elementos: el docente (quien enseña), el discente (quien aprende) y el contexto de aprendizaje.

Cabe resaltar que, a lo largo de la historia, la educación ha progresado y, en el marco de esos avances, las referencias didácticas se han modernizado.

En un primer momento, por ejemplo, existió un modelo que hacía hincapié tanto en el profesorado como en el tipo de contenido proporcionado al alumno (modelo proceso-producto), sin tomar en cuenta el método elegido, el marco de la enseñanza ni al educando.

La educación, así como el resto del mundo fue cambiando y adaptándose a los tiempos, por esa razón sus modelos didácticos fueron cambiando. Lo que hace veinte años era recomendable y se aplicaba en todas las escuelas, hoy en día no sólo no se usa sino que se considera negativo para la educación.

En sus comienzos, la educación se regía por un modelo didáctico tradicional, que se centraba en enseñar sin importar demasiado cómo, no se estudiaban los métodos a fondo, ni los contextos en los que se intentaba impartir el conocimiento o la situación de cada individuo; actualmente a la hora de intentar enseñar es muy importante utilizar una didáctica que incluya un análisis previo del contexto de los alumnos en general y de cada individuo, que busque acercarse a cada uno y desarrollar las capacidades de autoformación, imprescindibles para que los conocimientos alcanzados puedan ser aplicados en la vida cotidiana de los individuos.

Por último **David Paul Ausubel** : (Nueva York, 1918 - 2008) Psicólogo y pedagogo estadounidense que desarrolló la teoría del aprendizaje significativo, una de las principales aportaciones de la pedagogía constructivista. Miembro de una familia de origen judío emigrada desde Europa, estudió en la Universidad de Nueva York y desarrolló en su país una importante labor profesional y teórica como psicólogo de la educación escolar. Dio a conocer lo más importante de sus estudios en los años 60, en obras como *Psicología del aprendizaje significativo verbal* (1963) y *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo* (1968).

Nos habla sobre el **aprendizaje significativo**. Es cuando los contenidos: Son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición (AUSUBEL; 1983:18).

Ausubel plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, entendiéndose por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización.

En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; ya que no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuáles son los conceptos y proposiciones que maneja así como de su grado de estabilidad.

Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen el marco para el diseño de herramientas metacognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa, ésta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con "mentes en blanco" o que el aprendizaje de los alumnos comience de "cero", pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio.

Ausubel resume este hecho en el epígrafe de su obra de la siguiente manera: "Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averíguese esto y enséñese consecuentemente".

Un aprendizaje es significativo cuando los contenidos: Son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición (AUSUBEL; 1983 :18).

Esto quiere decir que en el proceso educativo, es importante considerar lo que el individuo ya sabe de tal manera que establezca una relación con aquello que debe

aprender. Este proceso tiene lugar si el educando tiene en su estructura cognitiva conceptos, estos son: ideas, proposiciones, estables y definidos, con los cuales la nueva información puede interactuar, de este modo el aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información "se conecta" con un concepto relevante, pre existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de "anclaje" a las primeras.

Y en la misma dirección **Lev Semiónovich Vygotsky** (en ruso Лев Семёнович Выготский) (17 de noviembre de 1896, Orsha, Imperio Ruso, actualmente Bielorrusia – 11 de junio de 1934, Moscú, Unión Soviética) o Lev Vygotsky (según la traducción del cirílico del original) fue un psicólogo ruso de origen judío.

La idea fundamental de su obra es la de que el desarrollo de los humanos únicamente puede explicarse en términos de interacción social. El desarrollo consiste en la interiorización de instrumentos culturales (como el lenguaje) que inicialmente no nos pertenecen, sino que pertenecen al grupo humano en el que nacemos, el cual nos transmite los productos culturales a través de la interacción social. El "Otro", pues, tiene un papel preponderante en la teoría de Vygotsky.

Vygotsky otorgó al juego, como instrumento y recurso socio-cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria.

Según sus propias palabras *"El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño"* (Soviet psychology .3). Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad.

Desde su teoría constructivista nos dice que el niño a través del juego construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural. Señalaba que la inteligencia se desarrolla gracias a ciertos instrumentos o herramientas psicológicas que el/la niño/a encuentra en su medio ambiente (entorno), entre los que el lenguaje se considera la herramienta fundamental. Estas herramientas amplían las habilidades

mentales como la atención, memoria, concentración, etc. De esta manera, la actividad práctica en la que se involucra el/la niño/a sería interiorizada en actividades mentales cada vez más complejas gracias a las palabras, fuente de la formación conceptual. La carencia de dichas herramientas influye directamente en el nivel de pensamiento abstracto que el niño pueda alcanzar. (Maricampo2.wordpress.com^vigotsky.)

6 METODOLOGÍA

Para la realización de este trabajo investigativo tomamos la investigación como un principio didáctico y formativo, pensando en una educación para una nueva sociedad., pues la pedagogía en esta época moderna debe replantearse hacia una práctica educativa que ruptora, ósea con una actitud de cambio y de transformación.

Con nuestra práctica docente pretendemos inculcar en el estudiante una actitud indagadora frente al conocimiento y el lenguaje, para formarse como un sujeto autónomo-crítico y propositivo.

El proceso investigativo desde el ámbito **cualitativo** busca formar en los estudiantes y maestros el sentido crítico frente a la dimensión pedagógica, desde un saber específico en el lenguaje, por un lado la transformación y por el otro el avance integral de la realidad académica, se inicia entonces por cuestionar las prácticas pedagógicas tradicionales ya que se problematiza la realidad y se hace de la investigación un proceso de creación y re-creación del conocimiento.

En investigación cualitativa es necesario analizar y examinar los resultados desde unos criterios evaluativos, formativos, y dinámicos, analizando y sistematizando la manera como los estudiantes asimilaban los fundamentos conceptuales fundamentales en el área de Lengua Castellana. También se tiene en cuenta en la realización del trabajo la investigación-acción que es una forma de indagación introspectiva colectiva emprendida por participantes en situaciones de interacción que tiene el objeto de mejorar la racionalidad la justicia de sus prácticas sociales o educativas, así como su comprensión de dichas prácticas y de las situaciones en que éstas tienen lugar.

Para, Lawrence Stenhouse la investigación- acción no significa una técnica de investigación para ocasionar cambios, sino la convicción de que las ideas educativas sólo pueden expresar su auténtico valor cuando se intenta traducirlas a la práctica, y esto

sólo pueden hacerlo los enseñantes investigando con su práctica y con las ideas con las que intentan guiarse (Stenhouse, 1984).

El paradigma cualitativo de investigación “está orientado a la comprensión del proceso del fenómeno, lo estudia desde dentro y en su ambiente natural. Al hacer énfasis en la comprensión, su validez se basa en la riqueza de los datos recogidos” (Montaño Arias Dolores Cristina. 2013, p.22), también debemos tener claro que lo que caracteriza principalmente la investigación cualitativa es precisamente esa independencia de una metodología rígida, única, propia del modelo cuantitativo. Ahora bien, en Latinoamérica, desde el paradigma cualitativo de investigación se han tenido en cuenta dos tradiciones principalmente: **la observación etnográfica** y **la investigación acción participativa**.

El término **investigación-acción** fue acuñado por Kurt Lewin en 1947, como una práctica: “reflexiva social en la que no hay distinción entre lo que se investiga y el proceso de investigación. En tal sentido la docencia no es una actividad y la investigación sobre la enseñanza otra. Al considerar la práctica de la enseñanza como una actividad reflexiva, la división del trabajo entre prácticos e investigadores se desvanece” (Ibídem, 2013). Vemos entonces como se hace notoria y estrecha la relación entre investigación acción y la práctica pedagógica investigativa que se lleva a cabo en esta propuesta ya que a la vez que se enseña se investiga y se aprende para transformar la realidad social, educativa.

Las situaciones cambiantes de la enseñanza de hoy, atravesada por innovaciones tecnológicas y curriculares, requieren el continuo desarrollo de “teorías-en-la-acción” mediante la investigación-acción. El oficio intuitivo de la educación no basta frente a este cambio que es tanto práctico o técnico como teórico; y es precisamente a través de la investigación-acción como pueden descubrirse nuevos conocimientos que reemplazan el saber intuitivo o práctico de los docentes. (Elliot, 1994).

Jhon Elliot, en su método identifica tres fases de la investigación, la primera la fase diagnóstica, la segunda el plan de acción y la tercera la evaluación entendida como el proceso donde tuvimos en cuenta las habilidades comunicativas a través de los juegos dramatización.

6.1 DISEÑO METODOLÒGICO:

El marco metodològico presentado nos permitir desarrollar una propuesta didctica encaminada al proceso de enseanza- aprendizaje con la implementacin de las competencias comunicativas desde diversas practicas discursivas, significativas de la vida escolar de los nios y nias a partir de los juegos-dramatizaciones en el aula, estos enfoques de: la pedagoga de la creatividad y la ldica, funcin ldica del sujeto una interpretacin terica de la ldica para transformar las practicas pedaggicas, “el juego como mtodo para la enseanza de la literatura a nios y a jvenes”, pedagoga critica-teora crtica de la educacin. Nos permitieron tener las herramientas necesarias para la aplicacin de nuestra propuesta que parti desde los conocimientos previos y las expectativas socio afectivas de los y las estudiantes, con el fin de hacerlos partcipes de su propio proceso educativo.

La investigacin del proyecto est orientada a un proceso de estudio de la realidad sobre aspectos determinantes dentro del contexto socio cultural, donde el plan de accin nos llev a emprender una serie de actividades y talleres abordadas desde la realidad escolar de los nios y nias, para transformarla, por lo tanto nuestra propuesta pedaggica planteada se articul teniendo en cuenta tres fases relacionadas a continuacin:

6.1.1 ETAPA 1: DIAGNÒSTICO.

La cual abarca un ejercicio de recoleccin y anlisis de los conocimientos previos, relaciones socio-afectivas, dificultades a nivel de comprensin y produccin textual de los y las estudiantes, esto con el fin de organizar las bases conceptuales y tericas pertinentes para el desarrollo de los contenidos de nuestro proyecto de investigacin. En esta fase se tuvo en cuenta **la sensibilizacin y la socializacin** a la comunidad educativa sobre nuestro tema de investigacin.

El trabajo investigativo se aplic en la Institucin Educativa Julumito sede Julumito, con nios del grado cuarto A, cuyas edades estn entre 8 y 12 aos, proveniente de los barrios aledaos a la institucin como: Vereda Julumito, Lomas de Granada, Maria Occidente entre otros.

La Institucin Educativa Julumito sede Julumito, cuenta con jornada nica de 7:00 de la maana a 12:30 del medioda, la cantidad de estudiantes del grado cuarto A es de 27 estudiantes, y la muestra estuvo centrada en una media poblacional las cuales se escogieron teniendo en cuenta unos criterios de dificultad con el fin de avanzar y

mejorar el proceso pedagógico alrededor de los juegos-dramatizaciones y su componente socio afectivo.

Esta fase diagnóstica fue importante porque aquí, encontramos las dificultades y falencias que tienen los niños a nivel disciplinar de la Lengua Castellana y a nivel socioafectivo, para ello recurrimos al diálogo con directivos, maestros y estudiantes y seguidamente realizamos los primeros ejercicios de reconocimiento, con el fin de encontrar la estrategia didáctica que se apropiara más a nuestro proyecto de investigación.

Durante la investigación los niños y niñas asumieron una actitud crítica, reflexiva frente a los trabajos, talleres y actividades que se plantearon y aplicaron para lo cual fue necesario indagar en sus conocimientos, en un diálogo de saberes recíproco pues tuvimos en cuenta las diferencias individuales para identificar sus dificultades, y así utilizar los juegos-dramatización como una herramienta que ayudara en su conocimiento crítico.

Las actividades realizadas para llevar a cabo este proceso fueron:

ACTIVIDAD 1:

Presentación con el rector, coordinadora y profesores:

Este Proyecto de Investigación se llevó a cabo por medio de un contacto directo con una comunidad Educativa, la cual está conformada por padres de familia, estudiantes y cuerpo docente. En primera instancia fue socializado con el rector de la Institución Educativa Julumito, sede Julumito el Señor Rector. Jorge Manzo, al cual se le solicito autorización para llevar a cabo la Propuesta de practica Pedagógica Investigativa, posteriormente con la coordinadora de esta sede, luego con los profesores y por ultimo con los estudiantes , explicándoles cuál era el objetivo de nuestro proyecto como docentes en formación.

Gracias a estos acercamientos con la comunidad Educativa pudimos tener un contacto con los padres de familia, así como de la docente titular, del grado cuarto A, Elizabeth Ortega, quienes se mostraron conformes con las intenciones pedagógicas de fortalecer el proceso lecto-escritor por medio de estrategias didácticas que permitan el desarrollo integral de los estudiantes. Y de esta manera pudimos evidenciar que algunos de los padres de familia no cuentan con un nivel de formación académico consolidado que les permita satisfacer todas sus necesidades, por esta razón se ven forzados a desempeñarse laboralmente en empleos informales (ventas ambulantes, “mototaxismo”) o a la parte

agrícola (siembra y cosecha de productos,), dichos empleos en ocasiones no les permiten mantener un acompañamiento académico constante con sus hijos, ocasionando que no se fortalezca desde el hogar el proceso lecto-escritor.

En cuanto a la Licenciada Elizabeth Ortega, quien es la docente titular del aula en donde se desarrolla la investigación, es notorio que tiene una muy buena relación con los estudiantes y conoce muy de cerca sus problemáticas, ya que es una docente que cuenta con más de 20 años de experiencia laboral en la docencia y aún conserva ese espíritu crítico de la educación permitiéndonos el espacio para realizar la práctica educativa con los estudiantes y así mismo darnos la libertad de realizar nuevos ejercicios que nos permiten un mayor acercamiento.

Explorando el proceso de formación lector y escritor de los estudiantes: las siguientes actividades de sensibilización le apuntan al nivel socio-afectivo del estudiante, las cuales permiten un mayor acercamiento entre los mismos, una mayor interacción que posteriormente podrá favorecer el proceso cognitivo.

ACTIVIDAD 2:

| |
|---|
| Institución Educativa: Julumito, sede Julumito |
| Docentes Practicantes: Darwin Hoyos, Carlos Pinilla, Shirley Ortiz |
| Docente titular: Elizabeth Ortega |
| Grado: 4-A |
| Tema: El juego como medio socializador. (“El gato y el Ratón”). |
| Logro: Identificar características socio-afectivas en los estudiantes que inciden en su conducta y conocer el modo de comunicación que emplean los estudiantes. |
| <p>Actividades e indicadores de logro:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Disfruta de la actividad (El gato y el Ratón) - Reconoce las reglas del juego <p>Esta actividad consiste en escoger dos participantes del grupo uno de ellos asume el papel del gato y el otro del ratón, los dos participantes se retan y hacen una apuesta mediante la siguiente frase: Gato” A que te cojo ratón”. Ratón” A que no gato ladrón”, el gato procede a coger al ratón quien evita ser cogido metiéndose alrededor de sus</p> |

otros compañeros procurando no dejarse coger por el gato lo cual sería el fin del juego. El juego se repite respectivamente con otros estudiantes.



Juego el gato y el ratón, estudiantes grado 4 A

Análisis e interpretación de los Hallazgos: Una vez llevada a cabo la actividad, se evidencio que en la interacción y relación de los y las estudiantes están presentes algunas diferencias actitudinales que tienen que ver netamente con el comportamiento entre pares, como **la resolución pacífica de conflictos** pero también apreciamos que el juego es un motivo para la participación e iniciativa propia, donde se observa la **competencia para el desarrollo de la personalidad moral**, donde se expresan de manera libre, son solidarios y tiene respeto por sus compañeros.

En relación a lo descrito anteriormente Carlos Alberto Jiménez V. plantea en su texto “Pedagogía de la Creatividad y la Lúdica”, que:

“la actividad lúdica hace referencia a un conjunto de actividades de expansión de lo simbólico y lo imaginativo, en las cuales está el juego, el ocio y las actividades placenteras. La realización que se deriva de esta práctica transformadora se expresa en placeres, en repugnancias personales, frente a situaciones que nos agradan o desagradan en razón de los compromisos y predilecciones conscientes e inconscientes que nos comprometen” (1998, p.11).

Además, **Vygotsky** desde su teoría constructivista nos dice que el niño a través del juego construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando

con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural. Señalaba que la inteligencia se desarrolla gracias a ciertos instrumentos o herramientas psicológicas que el/la niño/a encuentra en su medio ambiente (entorno), entre los que el lenguaje se considera la herramienta fundamental. Estas herramientas amplían las habilidades mentales como la atención, memoria, concentración, etc.

Evaluación:

Desempeños y habilidades.

- . **Actitudinal: Participo en el desarrollo de la actividad**
- . **Cognitiva: Comprende el desarrollo del juego**
- . **Procedimental: Expresa sus puntos de vista frente a la actividad.**

ACTIVIDAD 3:

| |
|--|
| Institución Educativa: Julumito, Sede Julumito |
| Docentes practicantes: Darwin Hoyos, Carlos Pinilla, Shirley Ortiz |
| Docente titular: Elizabeth Ortega |
| Grado: 4-A |
| Tema: “El auto-reconocimiento del cuerpo” |
| Logro: Trabajar en equipo y compartir ideas `para reconocer las partes del cuerpo, respetando las virtudes y defectos presentes en él. |
| <p>Actividades e indicadores de logros:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconoce las partes del cuerpo y lo acepta tal y como es. <p>Elaboración de grupos de 5 estudiantes dentro del aula de clase, a cada grupo se le entrego marcadores, papel y se le sugirió que realizaran el croquis del cuerpo de algunos de sus compañeros, luego de esto cada grupo debía escribir dentro de la figura aspectos que ellos consideraban favorables y de su gusto y por fuera del dibujo debían escribir lo contrario.</p> |
| <p>Análisis e interpretación de los Hallazgos:</p> <p>Son favorables los niveles de aceptación de los y las estudiantes, ya que algunos grupos</p> |

manifestaron sentirse totalmente conformes con su cuerpo. Además notamos que tienden a reconocer que cada parte del cuerpo cumple una función lo cual fortalece la expectativa de llevar a cabo esta propuesta de los juegos-dramatizaciones puesto que así se le hará más fácil al estudiante asumir y reconocer un papel determinado. También consideramos que se afianzo y fortaleció la autoestima de los y las estudiantes a la vez que contribuyo con la auto aceptación de los mismos.



Actividad “El auto-reconocimiento del cuerpo”, Aula de clase 4 A

Una de las ideas fundamentales para la Teoría del Aprendizaje de Piaget El aprendizaje como adaptación es el concepto de inteligencia humana como un proceso de naturaleza biológica. El suizo sostiene que el hombre es un organismo vivo que se presenta a un entorno físico ya dotado de una herencia biológica y genética que influye en el procesamiento de la información proveniente del exterior. Las estructuras biológicas determinan aquello que somos capaces de percibir o comprender, pero a la vez son las que hacen posible nuestro aprendizaje.

Con un marcado influjo de las ideas asociadas al darwinismo, Jean Piaget construye, con su Teoría del Aprendizaje, un modelo que resultaría fuertemente controvertido. Así, describe la mente de los organismos humanos como el resultado de dos “funciones estables”: la organización, cuyos principios ya hemos visto, y la adaptación, que es el proceso de ajuste por el cual el conocimiento del individuo y la información que le llega del entorno se adaptan el uno al otro. A su vez, dentro de la dinámica de adaptación operan dos procesos: la asimilación y la acomodación.

Asimilación con la cual tuvimos en cuenta la elaboración de esta clase, ya que esta hace referencia a la manera en que un organismo afronta un estímulo externo en base a sus leyes de organización presentes. Según este principio de la adaptación en el aprendizaje, los estímulos, ideas u objetos externos son siempre asimilados por algún esquema mental preexistente en el individuo.

En otras palabras, la asimilación hace que una experiencia sea percibida bajo la luz de una “estructura mental” organizada con anterioridad. **Por ejemplo, una persona con baja autoestima puede atribuir una felicitación por su trabajo a una forma de manifestar una sobrestima por él.**

Así mismo se identifican las etapas del desarrollo cognitivo de Piaget, La teoría de Piaget mantiene que los niños pasan a través de etapas específicas conforme su intelecto y capacidad para percibir las relaciones.

Estas etapas se desarrollan en un orden fijo en todos los niños, y en todos los países. No obstante, la edad puede variar ligeramente de un niño a otro.

Etapas de las operaciones concretas.

Esta etapa tiene lugar entre los **siete y doce años** aproximadamente y está marcada por una disminución gradual del pensamiento egocéntrico y por la **capacidad creciente de centrarse en más de un aspecto de un estímulo**. Pueden **entender el concepto de agrupar**, sabiendo que un perro pequeño y un perro grande siguen siendo ambos perros, o que los diversos tipos de monedas y los billetes forman parte del concepto más amplio de dinero.

Sólo pueden aplicar esta nueva comprensión a los objetos concretos (aquellos que han experimentado con sus sentidos). Es decir, **los objetos imaginados o los que no han visto, oído, o tocado, continúan siendo algo místico para estos niños**, y el pensamiento abstracto tiene todavía que desarrollarse.

Evaluación:

Desempeños y habilidades.

Actitudinal: Acepta y reconoce su cuerpo y participa activamente.

Cognitiva: Comprende el desarrollo de la clase, y aporta ideas aceptables para la auto. Aceptación de sus compañeros.

ACTIVIDAD 4:

| |
|--|
| Institución Educativa: Julumito, Sede Julumito |
| Docentes practicantes: Darwin Hoyos, Carlos Pinilla, Shirley Ortiz |
| Docente titular: Elizabeth Ortega |
| Grado: 4-A |
| Tema: “Salida al súper mercado ÉXITO CENTRO de Popayán” |
| Logro: Acercamiento y conocimiento con los estudiantes del grado cuarto A |
| Actividades e indicadores de Logro: Explorar el funcionamiento del súper mercado ÉXITO, conocer y comprender el manejo y uso de desechos y fortalecer el trabajo en equipo para la resolución de conflictos. A través de la salida educativa previamente programada, se condujo a los niños de 4 grado a las instalaciones físicas del supermercado en mención, dentro de este establecimiento comercial los estudiantes fueron partícipes de una serie de actividades de acercamiento que les permitió conocer: ¿qué es un súper mercado y cómo funciona?, además debieron participar de otros ejercicios que pusieron a prueba su comunicación, creatividad y trabajo en equipo, dirigidos por una representante del ÉXITO encargada del desarrollo de la salida. De esta manera se implementaron algunas estrategias consientes para fortalecer en los estudiantes la acción de seguir instrucciones, la colaboración, comunicación; pues al estar dentro de un establecimiento comercial, debían responder a una ruta previamente elaborada por la responsable del recorrido. Como última actividad los estudiantes debieron poner en práctica los conocimientos adquiridos en el recorrido, luego de una corta explicación ellos llevaron a cabo la separación y clasificación de los recursos, teniendo en cuenta el proceso de reciclaje. |
| Análisis e interpretación de los Hallazgos: Por medio de esta salida nosotros como practicantes, tuvimos la oportunidad de generar un contacto más estrecho con los estudiantes y esto nos permitió identificar como se comportan y se desenvuelven ellos en otro contexto diferente al escolar. También |

percibimos que con el transcurrir de las actividades, los estudiantes van fortaleciendo ese sentido de solidaridad y se ayudan unos a otros en la realización de las actividades. Para concluir se resalta que al finalizar las tres actividades queda como evidencia que en algunos de los estudiantes del grado 4 A, está presente la siguiente dificultad a nivel socio-afectivo:

Los **niños no tienen consolidados lectores**, además a los niños se les dificulta manejar y procesar sus emociones que los afecta tanto en lo personal como en las relaciones con otras personas.

En cuanto a la parte formal o estructural de la Lengua Castellana (gramática), pudimos identificar mediante observaciones directas de dos clases dirigidas por la docente titular algunos aspectos o dificultades presentados a continuación:



Fotos salida al súper mercado ÉXITO CENTRO de Popayán, estudiantes grado 4

En esta salida tuvimos en cuenta los planteamientos del pedagogo Celestin Freinet quien nos propone la clase-paseo como una estrategia pedagógica que permite la construcción de conocimientos. Y a Josette Jolibert desde el enfoque **constructivista del aprendizaje**, ya que este nos plantea que tanto niños como jóvenes aprenden haciendo, dialogando e interactuando con su entorno, eso se evidenció en esta salida al “ÉXITO” porque a partir de los propios intereses y gustos de los estudiantes se va construyendo el conocimiento. Favoreciendo el trabajo grupal. La eficiencia y profundidad en los aprendizajes dependen del dominio que tiene quien aprende en las actividades que lleva a cabo, el significado que tienen para ellos, como gestionan el

tiempo, el espacio y los recursos, resaltando la pedagogía por proyectos, pues una vez ejecutado se puede evaluar, y sacar fruto de él.

| |
|---|
| <p>Evaluación: Desempeños y habilidades. Actitudinal: Participo en el desarrollo de la actividad Cognitiva: Comprende el desarrollo de la clase Procedimental: Expresa sus cualidades y la de sus compañeros</p> |
|---|

ACTIVIDAD: 5

| |
|--|
| Institución Educativa: Julumito, Sede Julumito |
| Docentes practicantes: Darwin Hoyos, Carlos Pinilla, Shirley Ortiz |
| Docente titular: Elizabeth Ortega |
| Grado: 4-A |
| Tema: La célula y sus partes una forma creativa de enseñar. |
| Logro: Identifica las partes de la célula, utilizando la célula realizada en gelatina. |
| <p>Actividades e indicadores de logros:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Disfruta de la enseñanza aprendizaje de la célula - Identifica las diferentes partes de la célula - Comprende y reconoce las diferentes partes de la célula <p>Utilizando diferentes actividades de didáctica y creatividad, se motivara a los y las estudiantes a recorrer y reconocer la celular realizada en gelatina, en donde los alumnos encontraran las diferencias y su función de las partes de la célula.</p> <p>Primero se acordó hacer una actividad entre los estudiantes con respecto a las diferentes partes de la célula en las que se realizaron preguntas como las siguientes:</p> <p>¿Qué es la célula?</p> <p>¿Cuáles son las diferentes partes de la célula y su función?</p> <p>Donde tuvimos en cuenta sus aprendizajes previos, seguidamente se explica por</p> |

medio de la célula realizada en gelatina las anteriores preguntas, de esta manera los estudiantes comienzan a participar y salen al tablero por voluntad propia a escribir las partes de la célula y a describir su función, así se llevó a cabo esta clase.

Análisis e interpretación de los Hallazgos:

Una vez ejecutada la clase, se evidencio que a los estudiantes les llama la atención aquellas actividades lúdicas, en las cuales ellos puedan ser partícipes de los contenidos a enseñar, a lo largo de esta actividad, se logró que el aprendizaje de la célula y las funciones de sus partes fueran significativos para los estudiantes, pues se mantuvo una relación entre los conocimientos previos o la estructura cognitiva previa de los educandos con la nueva información que en este caso es la célula y sus funciones, entendiendo por “estructura cognitiva” al conjunto de conceptos o ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización.

También es importante mencionar que gracias a esta clase ellos mostraron interés por tomar la iniciativa propia y por ser participantes activos en un constructo grupal que finalmente es apropiado de manera exitosa por cada uno de los niños.



En relación a lo anterior **David Paul Ausubel** desarrolla la teoría del aprendizaje significativo, y nos dice que es cuando los contenidos: Son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición (AUSUBEL; 1983:18).

Ausubel plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, entendiendo por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización.

En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; ya que no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja así como de su grado de estabilidad.

Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen el marco para el diseño de herramientas metacognitivas que permiten conocer la organización de la estructura

cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa, ésta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con "mentes en blanco" o que el aprendizaje de los alumnos comience de "cero", pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio.

Es así como en esta actividad consideramos importante el aprendizaje previo del alumno, de tal manera que se estableció una relación con lo que sabía y con lo que debía aprender.

Evaluación:

Desempeños y habilidades.

Actitudinal: Reconoce las partes de la célula y participa activamente en clase.

Cognitiva: Comprende la función de cada parte de la célula, y aporta ideas, para el aprendizaje de estas.

Procedimental: Expresa las diferencias de las partes de la célula.

ACTIVIDAD 6:

| |
|--|
| Institución Educativa Julumito sede Julumito |
| Docente titular: Elizabeth Ortega |
| Docentes practicantes: Darwin Hoyos, Shirley Ortiz, Carlos pinilla Melo |
| Grado: 4-A |
| Tema: comprensión e interpretación textual del cuento: El bosque |
| Logro: comprender el sentido global del texto e identificar qué aspectos fueron dramatizados. |
| Actividades e indicadores de logro: participa en la escucha del cuento y reconoce su dramatizado. En este día el grupo de investigación llevó una obra literaria a la Escuela llamada “El bosque”, primero la obra fue leída en su totalidad a voz alta para los estudiantes, posteriormente, luego de que los estudiantes comprendieron el significado del cuento, se |

dramatizo por parte de los practicantes, ya que llevar a cabo una puesta en escena nos exige un acercamiento con los personajes para luego asumirlos y posteriormente escenificarlos fomentando así el lenguaje kinésico, proxémico y prosódico, además se implementó un ligero vestuario con el fin de acercarnos un poco más a la realidad del texto.

Análisis e interpretación de los hallazgos: al culminar con la actividad fue notorio el entusiasmo de los estudiantes luego de ver una obra escrita representada teatralmente. Esta situación generó la participación de los estudiantes quienes expresaron sus puntos de vista frente a lo visto, ideas, conclusiones.

Esta actividad fue diseñada con la firme intención de que los estudiantes poco a poco se vayan familiarizando tanto con la literatura escrita, como también con la representación dramatizada de los textos. Tuvimos en cuenta algunos planteamientos de la Rusa Shukovskaia, quien afirma que antes de pretender que los niños lean y dramaticen inmediatamente cualquier obra, debe existir previamente una adecuada comprensión de qué y cómo se va a dramatizar. Lo anterior queda demostrado en el siguiente planteamiento: “El contenido del cuento posee una gran importancia cognoscitiva. No obstante, si se pasa a la dramatización inmediatamente después de la lectura, los niños recordaran el cuento pero no podrán comprender con predicción su contenido. Por eso es necesario realizar previamente una conversación y examinar ilustraciones, es decir, ayudar a los niños a comprender el sentido del cuento y luego realizar la dramatización” (R.I. Shukovskaia, 1975, p.96).



También tuvimos en cuenta algunas **observaciones de clases**, a cargo de la docente titular: Elizabeth Ortega, las cuales nos permitieron identificar y evidenciar algunas de las problemáticas de los estudiantes del grado 4- A respecto a la comprensión y producción textual.

Clase Observada #1:

| |
|---|
| Institución: Julumito, Sede Julumito |
| Docente titular: Elizabeth Ortega |
| Grado: 4-A |
| Tema: Exposición del Departamento del Cauca (Municipios de Buenos Aires y Timbío). |
| Logros: <ul style="list-style-type: none"> • Identifica datos históricos de dos de los Municipios del Departamento del Cauca. |

- Reconoce la ubicación geográfica de dos Municipios dentro del mapa del Departamento.
- Expresa sus ideas en frente de sus compañeros.

Descripción:

En este día la clase de Ciencias Sociales estaba a cargo de la profesora titular, quien hizo exponer a los estudiantes unas carteleras previamente elaborados por los mismos, los detalles de esta actividad están plasmados en nuestro diario de campo de la siguiente manera:

Grado Tercero, Registro N-7.

Miércoles 25 de Abril del 2014.

Profesora 1: */Le pide al estudiante 1 que realice la exposición en el área de sociales acerca de datos históricos y ubicación geográfica de los municipios de Buenos Aires y Timbío/. E1: /Saluda a sus compañeros lee la cartelera en voz baja y de espaldas al resto de los estudiantes/.*

Análisis e interpretación de la clase observada:

Esa actitud del E1 no permite dentro del aula una comprensión e interpretación por parte de los estudiantes del tema trabajado, ya que no pone en función la entonación y los distintos matices de la voz tal y como se plantea en los estándares del lenguaje.

Se observó una transcripción literal del conocimiento sin articulación interpretativa y crítica de acuerdo al entorno socio- cultural de los y las estudiantes.

Observación de clase # 2:

| |
|---|
| Institución: Julumito, Sede Julumito |
| Docente titular: Elizabeth Ortega |
| Grado: 4-A |
| Tema: El arte y los recursos naturales |
| Logros: Utilizar recursos naturales para la expresión artística de los estudiantes, a la vez que fomentar el cuidado del medio ambiente. |
| Actividades e indicadores de Logro: <ul style="list-style-type: none">• Disfruta del cuidado de la naturaleza.• Reconoce la importancia del cuidado del medio ambiente. <p>A continuación plasmaremos el registro de la clase de Ciencias Naturales en mención:</p> <p>Grado Tercero, Registro N-10</p> <p>Miércoles 28 de mayo del 2014</p> <p>En este día se realizó una exposición en grupos de 4 estudiantes en el área de Ciencias Naturales, la actividad se basaba en dibujar un paisaje en carteleras con recursos naturales encontrados en la misma Institución.</p> <p>Profesora 1: <i>‘cada grupo prepare su cartelera’ ‘me hacen el favor y pasan grupo por grupo a mi escritorio y me muestran el trabajo que hicieron’</i>. El grupo de estudiantes (E2, E5, E7, E8) se acerca al escritorio de la profesora y exponen dándoles la espalda a los demás estudiantes.</p> |
| Análisis e interpretación de la clase observada: <p>Partiendo de estas observaciones plasmadas en nuestro diario de campo podemos identificar uno de los `problemas que preocupan la educación Colombiana, pues tal y como se muestra en los estudios y análisis realizados mediante la rejilla de evaluación planteada en el documento de Mauricio Pérez Abril (pruebas masivas en Educación Básica en Colombia), en donde se identifica la evaluación del lenguaje en dos grandes dimensiones la una que es la textual y la otra la pragmática, los resultados encontrados en los análisis siguen siendo preocupantes en la Educación Básica, ya que al evaluar la</p> |

competencia pragmática definida como la competencia para posicionarse en una situación de comunicación, respondiendo a una intención y seleccionando un tipo de texto de acuerdo con dicha situación, vemos que siguen evidenciándose este tipo de problemas pues para llevar a comprender y desarrollar esta competencia pragmática es necesario que un texto oral o escrito cumpla con dos características esenciales: la una que es la pertinencia, es decir que el tipo de texto utilizado sea pertinente a la situación comunicativa que se está llevando a cabo y así mismo que reconozca al interlocutor como sujeto que hace parte de la interacción, y la otra es el tipo de texto el cual hace referencia a saber seleccionar y controlar un tipo de texto en sus componentes globales (texto narrativo, noticia, texto expositivo, etc). Es por eso entonces que en las anteriores descripciones de nuestro problema evidenciamos una mala comprensión y desarrollo de estas competencias, pues al estudiante no saber seleccionar que tipo de texto saber utilizar en una exposición o narración, y al no conocer al interlocutor como actor de dicha situación no se permite así mejorar ni comprender la dimensión pragmática planteada en la rejilla de evaluación de la producción escrita.

PLAN DE ACCION

La investigación del proyecto orienta un procesos de estudio de la realidad, y de aspectos determinados por el contexto y la acción, esta entendida no solo como un simple actuar sino como la acción que lleva al cambio, es decir es capaz de abordar la realidad para transformarla y no sólo para conocerla, por lo tanto la investigación y la acción se funden en la praxis.

Así partiendo del análisis de las problemáticas y dificultades, identificadas y evidenciadas en el momento de la fase diagnostica de los y las estudiantes, con relación al desarrollo de la competencia o dimensión comunicativa, se realizaron, y llevaron a cabo los respectivos ejercicios, talleres, así mismo se implementaron las diferentes estrategias cognitivas y metacognitivas para mejorar y fortalecer los procesos lecto-escritores, por lo tanto proponemos en esta fase los criterios y formas para la selección y organización de estos conocimientos , y de sugerir su mejoramiento desde los JUEGOS-

DRAMATIZACIÓN como una didáctica más adecuada para su transmisión, apropiación y evaluación.

Este trabajo de investigación apunta hacia el desarrollo de las competencias comunicativas constituyendo así un referente esencial que nos permite visualizar y anticipar propuestas curriculares ya sea alrededor de los proyectos pedagógicos articulando las diferentes áreas en unidades integradas, con trabajos a nivel de talleres, dentro del área del lenguaje, con lo anterior estamos pensando en organizar y construir colectivamente los saberes para la maduración de las habilidades expresivas que hacen parte de una gran competencia significativa.

En la misma dirección la didáctica de la Lengua Castellana propone volver a utilizar lo pedagógico en primer plano, analizando las **finalidades sociales** en vigencia, tanto a nivel de **discursos oficiales**, como las **prácticas verbales**, de la clases y adaptar a este análisis los trabajos de renovación de los programas y de los métodos de enseñanza, es por eso que la investigación acción nos propone un cambio y una **transformación**, mejorando la realidad social, pues es participativa, ya que la metodología se concibe de un modo amplio y flexible; el investigador a partir de su propio entorno intenta contribuir a la resolución de problemas transformando su práctica educativa.

6.1.2 ETAPA 2: PLAN DE ACCIÓN. APLICACIÓN

Después de identificar y evidenciar las diferentes problemáticas de los estudiantes con respecto al análisis, comprensión y producción textual mencionados durante la fase diagnóstica, se llevaron a cabo los respectivos ejercicios y talleres estratégicos, entendiendo estrategia como la secuencia de actividades intencionales y deliberadas que realizamos conscientemente para mejorar la competencia comunicativa por medio de los juegos dramatización. Esta segunda etapa la denominamos Plan de acción, donde para llegar al planteamiento de esta didáctica, hicimos referencia a varios autores que se darán a conocer en las siguientes actividades.

Plan clase 1

| |
|---|
| Institución: Julumito, Sede Julumito |
| Docentes practicantes: Darwin Hoyos, Carlos Pinilla, Shirley Ortiz |
| Docente titular: Elizabeth Ortega |
| Grado: 4-A |

Tema: Palabras Polisémicas

Logro: comprender cuales son las palabras polisémicas e identificarlas

Actividades e indicadores de Logro:

- lee un cuento y en el identifica las palabras polisémicas.
- Reconoce similitudes y diferencias de las palabras polisémicas.

La clase consistió en dar a conocer a los estudiantes por medio de ejemplos palabras polisémicas, luego de esto se les explico como tal el concepto o la definición de estas palabras y por último se relacionaron estas palabras con imágenes y la lectura de un cuento.



Foto: palabras polisémicas, aula de clases grado 4 A



Análisis e interpretación de los hallazgos:

Después de realizar esta actividad se identificó que a los estudiantes se les dificulta:

A nivel semántico: Deducir significados de palabras.

- Dificultad para asociar y dosificar de acuerdo al léxico y vocabulario y definiciones conceptuales.

(Clasificación, asociación) (Sinónimos)

A nivel ortográfico: Tiene confusión de letras y se le dificulta la escritura de palabras de letras parecidas (d por b- y por ll) confunde las letras guturales a nivel fonético y fonológico (g, j, k) / j-g-q/ .

También tienen dificultades para deducir palabras parecidas y opuestas (sinónimos-antónimos).

Evaluación:

Desempeños y habilidades.

Actitudinal: Participa activamente en el desarrollo de la actividad

Cognitiva: Comprende las palabras polisémicas

Procedimental: Expresa su interés por reconocer diferencias y similitudes entre las palabras polisémicas.

Esta clase se realizó teniendo en cuenta los planteamientos de Bruner, Ya que para este autor tanto las cogniciones como los contextos son cruciales para el desarrollo del lenguaje. Sugirió que el niño aprende a usar el lenguaje para "comunicarse en el contexto de la solución de problemas", en lugar de aprenderlo; se enfatiza el aspecto comunicativo del desarrollo del lenguaje más que su naturaleza estructural o gramatical. De acuerdo con Bruner, el niño necesita la presencia de un ambiente de apoyo que facilite el aprendizaje del lenguaje, el cual es la presencia del "habla infantil", forma de comunicación que tienen los padres con sus hijos pequeños que se caracteriza por su lentitud, brevedad, repetitividad, concentración en el "aquí y ahora" y en su simplicidad; esta manera de comunicarse le permite al niño "extraer la estructura del lenguaje y formular principios generales"(DAVIDOFF, 1989).

Plan clase 2

| |
|---|
| Institución: Julumito, Sede Julumito |
| Docentes practicantes: Darwin Hoyos, Carlos Pinilla, Shirley Ortiz |
| Docente titular: Elizabeth Ortega |
| Grado: 4-A |
| Tema: Comprensión lectora, la mesa redonda. |
| Logro: Comprender la función de la mesa redonda y utilizarla para generar un debate en torno a la lectura del libro “los goles de Juancho”. |
| Actividades e indicadores de Logro: <ul style="list-style-type: none">• Disfruta de la enseñanza-aprendizaje de la mesa redonda.• Reconoce las funciones de las personas que intervienen en la mesa redonda. <p>La clase inicio con una explicación general acerca del concepto de mesa redonda, su composición y función. Luego se organizó el salón en mesa redonda y se realizó un debate el cual tenía como tema central la comprensión de la lectura del libro “los goles de Juancho”.</p> |
| |

| |
|--|
| Análisis e interpretación de los hallazgos: Al concluir con esta actividad se notaron otras de las dificultades que tienen que ver con el área del Lenguaje estas son: <ul style="list-style-type: none">• Dificultades en la organización fónica y fonética pues tienen inmadurez articulada, carencia de entonación al leer, pues no, identifica los signos de puntuación y no hace las pausas correspondientes.• Dificultad en la organización morfosintáctica, pues tiene problema para estructurar una frase coherente (frase nominal más frase verbal) Ejemplo: el mono astuto abrió la jaula F. NOMINAL F- VERBAL• Dificultad en el uso de flexiones al escribir y al hablar de los tiempos verbales (presente, pasado, futuro) ejemplo (ayer vine corriendo) haiga- haya. <p>Además de la competencia comunicativa Martha Virginia Delgado Müller, nos plantea que también debe potenciarse en el estudiante el correcto uso del lenguaje es</p> |
|--|

decir que el emisor utilice correctamente el lenguaje para lograr transmitir al receptor el mensaje y que lo comprenda, es una necesidad básica del ser humano y que se da gracias a la expresión oral. Es por esto que ella en su libro **Técnicas de Comunicación Oral**, establece la importancia de la expresión oral y nos dice:

“la expresión oral es exteriorizar lo que uno piensa, siente o desea y de esta manera se da la comunicación oral la cual, cuenta con el apoyo del tono de voz y volumen, con los cuales podemos expresar sentimientos y actitudes; de la expresión facial y corporal y de la postura, pues el orador debe establecer cercanía con el auditorio y hacer contacto visual; hablar con fluidez y utilizar un vocabulario sencillo para expresarse con claridad. Por otro lado la importancia de la escucha radica en escuchar y entender la comunicación desde el punto de vista del que habla. Pues existen grandes diferencias entre el oír y el escuchar. El oír es simplemente percibir vibraciones de sonido. Mientras que escuchar es entender, comprender o dar sentido a lo que se oye. La escucha efectiva tiene que ser necesariamente activa por encima de lo pasivo. La escucha activa se refiere a la habilidad de escuchar no sólo lo que la persona está expresando directamente, sino también los sentimientos, ideas o pensamientos que subyacen a lo que se está diciendo. Para llegar a entender a alguien se precisa así mismo cierta empatía, es decir, saber ponerse en el lugar de la otra persona”.
(Técnicas de Comunicación oral, Editorial de la Universidad de Costa Rica, 1999).

Evaluación:

Desempeños y habilidades.

Actitudinal: Participa colectivamente para construir un aprendizaje cooperativo

Cognitiva: Comprende la mesa redonda y sus funciones

Procedimental: Expresa su interés por reconocer los actores de la mesa redonda y sigue los turnos de la palabra.

Plan clase 3

Institución: Julumito, Sede Julumito

Docentes practicantes: Darwin Hoyos, Carlos Pinilla, Shirley Ortiz

Docente titular: Elizabeth Ortega

Grado: 4-A

Tema: Comprensión lectora, “ Los goles de Juancho”

Logro: Comprende, analiza, imagina el personaje que más le llamo la atención y reconoce el sentido de la lectura “los goles de Juancho” de Margarita Londoño, además

Actividades e indicadores de Logro:

- Disfruta de la lectura del primer capítulo de los Goles de Juancho.
- Comprende lo que quiere decir el primer capítulo.
- Recita el primer capítulo de forma ordenada y continua.
- Imagina y explica el porqué de su elección del personaje

Utilizando diferentes actividades didácticas se motivara a los estudiantes a disfrutar de la lectura los goles de Juancho y de esta manera hagan comprensión de ella, para luego el estudiante pueda decir que personaje le llamo la atención y el porqué.

Primero se hizo un estiramiento del cuerpo, moviendo las manos, los pies, la cabeza, la cintura, para que de esta forma estén atentos y despiertos para la lectura.

- Empezamos a leer el primer capítulo en voz alta y llamando la atención con gestos.
- Se realizó la actividad de tinto tango pasando de mano en mano unos guantes, y la persona que quede con ellos hace la continuidad de la lectura.
- Por último los niños pasaron al frente de sus compañeros, haciendo la lectura de un párrafo del primer capítulo y posteriormente le comenta a sus compañeros lo que más le llamo la atención del párrafo que leyó y la elección del personaje de la lectura y el porqué de su elección.

Análisis e interpretación de los hallazgos: Al concluir con esta actividad evidenciamos que el juego es una manera eficaz de aprendizaje, donde la lectura de los goles de Juancho les dio la oportunidad para expresar al público es decir a sus compañeros lo que le llamo la atención del capítulo leído, y fue una oportunidad para expresar por qué le llamaba la atención de cierto personaje o porque quería ser como él. Teniendo en cuenta el planteamiento del lingüista **Wittgenstein** quien afirma que: El lenguaje se ordena de acuerdo con las reglas de uso público, el significado de las palabras reside en su uso cultural, cotidiano, regulado y público, y por lo tanto es en la cultura, donde se instalan “**los juegos del lenguaje**” en las diferentes formas de vida lo que confiere significado a los enunciados. Así en el procesos de adquisición de una lengua lo que se adquiere son precisamente esas reglas de uso socialmente marcadas

que debemos aprender usar en diversas situaciones y contextos. Este autor identifica además los siguientes ejemplos de juegos del lenguaje:

9. Dar órdenes, actuar, siguiendo instrucciones, juego de roles- de acuerdo a las acciones de los personajes.
10. Describir un objeto por textura, olor, medidas, sabores (sentidos).
11. Fabricar un juguete, siguiendo sus instrucciones (cometa, ringlete, carros etc).
12. Enunciar adivinanzas, contar chistes, plantear acertijos.
13. Narrar historias asombrosas
14. Relatar sucesos sorprendentes (anécdotas)
15. Contar y hacer conjeturas sobre un sucesos
16. Suplicar, saludar, agradecer, maldecir, agradecer, maldecir, rezar.

Por lo tanto **el lenguaje para este autor no es un simple instrumento de expresión sino una forma de actividad lingüística, regulada y publica.**

Es así como el **juego del lenguaje** es el uso reglamentado del lenguaje y las reglas se constituyen en la publicidad del uso lingüístico. En tal procesos de adquirir una lengua lo que se adquiere son precisamente reglas de uso socialmente marcadas que debemos aprender a usar en diferentes situaciones y contextos y que si, bien están implícitas, están en el propio uso, ni están por debajo de él, ni son diferentes a él.

Evaluación:

Desempeños y habilidades.

Actitudinal: Participa activamente en la lectura los Goles de Juancho

Cognitiva: Comprende la lectura del primer capítulo.

Procedimental: Expresa su interés por la lectura.

Plan clase 4

| |
|---|
| Institución Educativa Julumito, sede Julumito |
| Docente titular: Elizabeth Ortega |
| Docentes practicantes: Darwin Anderson Hoyos, Shirley Ortiz, Carlos Pinilla Melo |
| Grado: 4-A |
| Tema: la caricatura |

Logro: hacer uso de los otros sistemas simbólicos

Actividades e indicadores de logros:

- **Comprender que es caricatura**
- **Identificar las distintas tipologías de caricaturas**
- **Elaborar una caricatura propia**

Esta clase se plasmaron varias caricaturas de personajes conocidos por los estudiantes (Shakira, Nairo Quintana, Ronaldinho, Messi, entre otros. Luego se indago a los estudiantes sobre que entendían por caricatura, conjuntamente gracias a la participación activa de los estudiantes se consolidó un concepto general.

Análisis e interpretación de los hallazgos: Esta clase fue ejecutada teniendo en cuenta que la Escuela en Colombia ha estado marcada por una visión del lenguaje gramatical y memorística de las normas lingüísticas, por tal motivo se ha dejado de lado otras formas de significación presentes en los textos como: cartas, señales de tránsito, imágenes, etc.

Desde una perspectiva significativa y semiótica se entiende el acto de leer como un proceso de interacción entre un sujeto (quien lee), quien porta también saberes culturales, intereses, deseos, etc.; y un texto (lo que es leído) que porta un significado con un acento particular desde todo punto de vista (ideológico, cultural, político, estético) que postula un modelo de lector. Se entiende por semiótica: al estudio tanto de la estructura abstracta de los sistemas de significación, como a los procesos en cuyo transcurso los usuarios aplican de forma práctica las reglas de estos sistemas con la finalidad de comunicar. Con respecto a esto el MEN plantea lo siguiente: *“Hablamos de la significación en sentido amplio entendiéndola como aquella dimensión que tiene que ver con los diferentes caminos a través de los cuales los humanos llenamos de significado y de sentido a los signos, es decir, diferentes procesos de construcción de sentidos y significados; esta dimensión tiene que ver con las formas como establecemos interacciones con otros humanos y también con procesos a través de los cuales nos vinculamos a la cultura y sus saberes. O en términos del profesor Baena, podríamos decir que esta dimensión tiene que ver con el proceso de transformación de la experiencia humana en significación. Es claro que abordar esta dimensión supone tener presente la complejidad que acarrearán estos procesos que difícilmente se pueden desligar, pero que para su análisis, como es el caso de estas reflexiones, resultará necesario”*.





Plan clase 5

| |
|--|
| Institución: Julumito, Sede Julumito |
| Docentes practicantes: Darwin Hoyos, Carlos Pinilla, Shirley Ortiz |
| Docente titular: Elizabeth Ortega |
| Grado: 4-A |
| Tema: El teatro |
| Logro <ul style="list-style-type: none">• Desarrolla habilidades para actuar e interpretar diferentes personajes. |
| Actividades e indicadores de logro: <ul style="list-style-type: none">• Muestra interés por participar en obras teatrales.• utiliza el arte como medio de representación. <p>La actividad estuvo planeada para desarrollarse en dos jornadas diferentes, organizadas de la siguiente manera:</p> |

Jornada 1: este día se habló con los estudiantes acerca de “El teatro” , primero se hicieron preguntas previas con el fin de conocer cuáles eran sus aproximaciones respecto al tema, para luego pasar a explicarles el concepto claro de ¿Qué es el teatro?. Después se comentó a los estudiantes que entre todos íbamos a interpretar una pequeña obra de teatro titulada: “La mata de guayabas” de la autora Clara rosa Otero, en donde inicialmente se realizó la lectura en voz alta del texto y luego se conformaron grupos de 5 estudiantes los cuales deberían elegir el respectivo personaje que cada uno deseaba interpretar, para así entre todo el grupo y con ayuda de los docentes practicantes poder realizar las máscaras con las que se identificaría cada actor. La elaboración de máscaras se realizó de manera individual y la dinámica se hizo siguiendo las indicaciones planteadas por los practicantes, fue así que en esta jornada quedaron definidos los personajes y las máscaras a utilizar, para así en la siguiente sesión centrarse en el repaso del guion teatral.

Jornada 2: este día cada uno de los docentes practicantes se apropió de un grupo e hizo copiar en sus cuadernos el guion teatral, posteriormente se inició con el repaso de la obra.

Una vez todos estaban listos para hacer la representación, se pasó a hacer un pequeño concurso dentro del salón en donde cada grupo interpretaría su trabajo y luego entre todos decidiríamos quienes habían sido los mejores actores para así finalmente conformar un solo grupo de los mejores intérpretes quienes deberían prepararse mejor para representar la obra frente a un público.

Por último se adaptó el salón de clase como un escenario, para que los estudiantes realizaran la obra frente a otras personas y fue así como se dio por finalizada la actividad.

Evidencias:



Análisis e interpretación de hallazgos:

Mediante el desarrollo de la clase, se pudo evidenciar la importancia de articular el arte con el área de Lengua Castellana pues es un ejercicio que permite a los estudiantes mostrar otras habilidades y gustos que fortalecen la confianza y su interés por participar activamente, además es necesario que la lúdica y la didáctica se relacione con las diferentes temáticas presentes en cada grado escolar pues de esta manera se despierta en los niños una motivación que básicamente puede convertirse en un pilar indispensable para una comprensión eficaz y significativa de los contenidos.

En clase se reflejó que a los estudiantes se les facilita seguir las instrucciones de una actividad que para ellos sea de agrado, además se observó que este tipo de ejercicios despierta en ellos una actitud colaborativa entre pares lo cual permitió que hubiera un compartimiento de habilidades entre un estudiante y otro, siendo esto un aspecto fundamental en la concepción del conocimiento y el lenguaje como un constructo social.

También identificamos que aún persiste en los estudiantes la dificultad de poner en funcionamiento la entonación y los diferentes matices de la voz, pues varios de los niños que asumieron el rol de un personaje para interpretarlo no se hacían entender frente a sus compañeros debido a que su tonalidad de voz era muy inapropiada y suave. Así mismo para ellos es difícil reconocer que en un guion literario existen diferentes signos de puntuación que deben ser utilizados correctamente para hacer de la obra un ejercicio ameno y comprensible para el público, esto se pudo ver en la medida en que los niños no comprendían que los signos de exclamación cumplen una función muy diferente a la de los signos de interrogación y fue básicamente esta confusión la que más se hizo visible en el ejercicio.

Evaluación:

Desempeños y habilidades.

Actitudinal: Participa activamente en las actividades propuestas.

Cognitiva: Comprende qué es el teatro y lo relaciona con el arte.

Procedimental: Sigue las instrucciones y respeta el orden de la clase.

6.1.3 ETAPA 3: EVALUACIÓN Y PRODUCCIÓN TEXTUAL

Finalmente en esta tercera fase de Evaluación, se llevaron a cabo mecanismos de seguimiento y evaluación de las actividades y talleres didácticos ejecutados., dicho seguimiento nos permitió mantener la relación entre Metodología, Pedagogía y la Práctica en la Institución, por ello en esta fase se tuvo en cuenta un currículo por procesos, que fue consecuente con el P.E.I. de la Institución Educativa Julumito, sede Julumito, para cumplir con los logros curriculares, se estableció trabajar por proyectos, ya que así se constituye un modelo (curricular) para lograr un elevado nivel de integración de las áreas en sus diferentes saberes, aquí se involucraron el **saber conocer** componente cognitivo, **saber ser** componente actitudinal y el **saber hacer** componente procedimental; los cuales le apuntaron al desarrollo de competencias que ponen en juego desempeños que permitieron visualizar los indicadores de logro. Con relación a este tema el ICFES plantea la evaluación de las acciones interpretativa- o competencia hermenéutica), argumentativa- o competencia ética- y propositiva- o competencia estética (Hernández, C y otros, 1998), que el estudiante ejecuta en los contextos disciplinares de las Áreas de evaluación y los contextos interdisciplinares. (ICFES, 1999). Por ende se ha optado por evaluar las competencias a partir de tres ejes:

El Interpretativo: son acciones orientadas a dar sentido a un texto, una proposición, una gráfica, un mapa, un esquema, argumento en pro o en contra de una teoría, de una propuesta; por ende este eje está referido a la reconstrucción local y global de un texto.

El Argumentativo: son acciones orientadas a dar razón y se expresa en los por qué de articulación de conceptos y de teorías para: justificar, demostrar, organizar premisas, sustentar, establecer relaciones. **El Propositivo:** son acciones de generación de hipótesis, resolver problemas, construcción de regularidades y generalidades, elaborar alternativas.

En este mismo sentido la Secretaria de Educación del Distrito (SED) propone para las áreas de Educación de Básica Primaria la siguiente competencia: el **área del Lenguaje: Competencia Comunicativa:** contiene las competencias básicas descritas anteriormente. Donde trata de reconocer la pertinencia de la significación en contextos auténticos de comunicación, por lo tanto se opera con procesos interpretativos. Los contextos pueden ser conversaciones, por ejemplo; de igual forma pueden ser asimilar, reconstruir, analizar y responder preguntas. Cuando una niña o un niño apelan, exige, contradice, acepta acuerdos, es porque ha logrado desarrollar esta competencia. Así la competencia comunicativa es una de las más elementales dentro del área de lengua castellana, cuando lo que se quiere es analizar los niveles de aprendizaje de los niños, y donde puede ser utilizada para analizar las debilidades, fortalezas en los conocimientos y estableciendo estrategias para la solución de dificultades aludiendo a que “La comunicación y la literatura está siendo acompañada por una evaluación paralela de las concepciones sobre la enseñanza de la lengua”.(Ciencias del lenguaje, Carlos Lomas, Andrés Osoro, Amparo Tusón. Así mismo Dell Hymes: “En tal proceso de adquisición reside la **competencia comunicativa** del niño, su habilidad para participar en la sociedad no sólo como un miembro parlante, sino también como un miembro comunicante. Se desprende de lo anterior que un modelo de lengua no sólo debe reflejar los aspectos de la competencia lingüística, sino también los factores sociales y culturales que circunscriben al hablante oyente en su vida social y en su comunicación. La comunidad lingüística debe ser definida en términos del conocimiento compartido y de la competencia de sus miembros para la producción e interpretación del habla socialmente apropiada.”

En las actividades de evaluación llevadas a cabo se tuvo en cuenta la dimensión **Biológica**, en la que intervinieron procesos de tipo sensorial, motriz, de ubicación espacial, y postura corporal, esto se reflejó en ejercicios que implicaron desplazamiento en forma coordinada a través del espacio, percibiendo los estímulos del ambiente y conservando el sentido de la ubicación.

Además la dimensión **Intelectual** o **Cognitiva** en la cual se ejecutaron procesos de tipo Lingüístico, comunicativo, lógico, cognitivo, científico y técnico por medio de actividades donde fue necesario para los estudiantes comunicarse con un lenguaje natural además de otras formas de representaciones simbólicas, producir inferencias validas a partir de premisas, mediante el uso de sistemas de razonamiento. Construir conceptos a través de relaciones empírico-teóricas. Estas **habilidades cognitivas** inciden en la realidad y se aplican al lenguaje, estas son: analizar, comparar, clasificar, identificar, interpretar, inferir, deducir, transferir, valorar y son estimuladas por las habilidades **cognitivo lingüísticas** que son describir, definir, resumir, explicar, justificar, argumentar, demostrar, que interpretan la realidad y representan al lenguaje, y son necesarias para elaborar secuencias de tipo narrativa, descriptiva, enumerativa, expositiva, argumentativa, organizadas en textos tanto orales como escritos.

Necesariamente se implementó la dimensión **Social Actitudinal y Socio-Afectivo**, a través de actividades donde los estudiantes interactuaron de manera armónica entre ellos, conservando la autonomía, practicando la cooperación y desarrollando lazos de afecto, a la vez que valorando de manera equilibrada las actuaciones propias y ajenas.

Por ultimo en la dimensión **Intrapersonal** se fomentaron procesos en los estudiantes de conocimiento de sí mismos y se desarrollaron las competencias de reconocer sus cuerpos como un todo, la dinámica de sus funciones vitales, la forma como reaccionan ante las situaciones, tener conciencia de sus emociones, de sus sentimientos y control sobre su proceso cognitivo.

Desde Lomas, Osoro y Tusón podemos ver como el estudio de la **lengua** tiene relación con otros aspectos de la vida humana como: La sociedad, la cultura, el pensamiento, los medios de comunicación, el arte, la informática. La acción humana, la enseñanza, la lengua, los signos (Ciencias del lenguaje, pág. 19). Porque si bien todos los humanos somos iguales en lo que se refiere a nuestra capacidad innata para el lenguaje, la adquisición de una lengua está sujeta a restricciones de tipo social y cultural, y esto, nos hace diferentes a unos respecto a otros (tusón, 1991^a). Las lenguas existen en su uso y los usuarios de las lenguas no somos homogéneos ni “ideales”, sino miembros de

comunidades basadas en la desigualdad y en la diversidad. Así pues, la formación de nosotros como futuros docentes exige en nuestro trabajo un paradigma más amplio que permita dar cuenta también del uso lingüístico y que ofrezca instrumentos teóricos y metodológicos para enfrentarnos a la tarea de formar individuos competentes en el uso del lenguaje.

Además nos dice que la evaluación de los maestros debe ser cualitativa ya que debe interesarse por el procesos del niño, mas no por sancionar los logros o insuficiencias del alumno, es por ello que la evaluación se concibe como una estrategia para recolectar los aprendizajes, para analizar los desempeños fuertes y débiles en los conocimientos, pero el sistema educativo hoy en día lo hace de manera cuantitativa donde no tiene en cuenta al alumno como un ser pensador y crítico, lo cual desborona significativamente el propósito de la evaluación cualitativa el cual es recoger los datos de los procesos de aprendizaje que se producen en cada unidad.

Así mismo las **pruebas masivas en Educación Básica en Colombia** analizadas por Mauricio Pérez Abril nos dice que la evaluación masiva en el área de lenguaje en la educación básica en Colombia y más concretamente, la evaluación de la producción escrita ha tomado un rumbo de investigación interesante al dirigirse a la exploración de aspectos diferentes al “uso correcto del idioma” y al conocimiento de la lengua como sistema, plantea que en Colombia se está buscando evaluar más allá del conocimiento lingüístico y las reglas gramaticales y ortográficas, de este modo podemos afirmar que en Colombia se está evaluando elementos adicionales a la competencia lingüística pues al revisar el contenido, los fundamentos teóricos y los propósitos de diferentes pruebas se nota una búsqueda permanente por superar la mirada normativa en donde se ajusta la lengua a las normas de los estándares y se busca también fortalecer los elementos comunicativos y los procesos de producción y comprensión de textos. Es decir entonces que en Colombia han adoptado una concepción del lenguaje que tiene en cuenta aspectos sociales, culturales y pragmáticos, y no solo lingüísticos como referentes para la evaluación de la producción escrita: “un lenguaje es una manera de organizar el mundo y, como tal, fundamenta los intercambios entre el individuo y el contexto”, por lo cual entonces se está buscando evaluar la competencia comunicativa y no solo la lingüística, además no se trata de oponer estos conceptos sino más bien tomarlos como complementariedad.

Al hablar de competencias nos referimos a un “saber hacer en contexto”. Entonces la evaluación no puede estar ligada únicamente al saber con qué cuentan los estudiantes

sobre la lengua y su funcionamiento(teoría, normas y usos de los signos, la puntuación...), se trata más bien de explorar el “hacer con el lenguaje”, es decir el uso que se le da a este en situaciones comunicativas. De este modo entonces se está pensando en hablantes y oyentes ideales que no solo usen el lenguaje teniendo en cuenta las normas lingüísticas sino que también sean sujetos situados en un espacio social y cultural y en un tiempo definido en donde el lenguaje juega un papel central y cuyo resultado es determinado por las características del contexto. De este modo entonces el objeto actual de evaluación de la producción escrita puede verse como la exploración de posibilidades de usar el lenguaje para producir textos que cumplan una función comunicativa, que tienen sentido y que responden a características textuales y lingüísticas.

Frente a la idea de competencia lingüística aparece la **noción de competencia comunicativa planteada por Hymes**, referida al uso del lenguaje en actos de comunicación particulares, concretos y social e históricamente situados, de este modo se toma una visión en donde los aspectos reales: sociales, éticos y culturales resultan determinantes y fundamentales en los actos comunicativos. De esta propuesta teórica se derivó el enfoque semántico comunicativo: semántico, en el sentido de entender a la construcción de la significación, y comunicativo, en el de tomar el acto de comunicación e interacción como unidad de trabajo. En síntesis, la pedagogía del lenguaje y la competencia comunicativa, se orientan, desde estos planteamientos, hacia un enfoque del uso social del lenguaje y su significación, en los que el reconocimiento de los actos comunicativos, el ocuparse de diversos tipos de textos y la atención a los aspectos pragmáticos y socioculturales, son aspectos prioritarios.

El objeto de evaluación de la producción escrita es la competencia comunicativa y la producción de la significación. Para efectos metodológicos en algunas producciones de evaluación escrita y para efectos de pensar analíticamente los procesos pedagógicos en el campo del lenguaje, se habla de la competencia textual y de la pragmática, entendidas no como componentes distintos de un todo ya que en el proceso de producción de la comunicación y la significación entran en juego diversas dimensiones.

La competencia textual se refiere a la posibilidad de producir escritos que respondan a cierta consistencia interna en su organización, su significación y su estructura; y la competencia pragmática, a la de situarse en un contexto reconocer los interlocutores, las intenciones comunicativas y seleccionar el léxico y el tipo de texto pertinente.

Para esta fase se llevarán a cabo las siguientes actividades:

Plan clase 1

| |
|---|
| Institución Educativa: Julumito, Sede Julumito |
| Docentes practicantes: Darwin Hoyos, Carlos Pinilla, Shirley Ortiz |
| Docente titular: Doris Sauca |
| Grado: 5-A |
| Tema: Cuerpo básico de un comentario. Logro: Reconoce el cuerpo básico de un ensayo con sus respectivas partes, para acercarse más a una posterior elaboración de un ensayo propio. |
| Actividades e indicadores de logro: <ul style="list-style-type: none">- Apropian el tema de manera significativa- Siguen y mantienen las instrucciones dadas en clase- Posibilitan la construcción del aprendizaje grupal, además que llegan a una concertación en la toma de decisiones. Descripción: Este día se pretendía acercar más el concepto de comentario no como una estructura formal escrita implementada por ilustres representantes de la lengua sino convencer a los estudiantes de que este tipo de texto está a sus manos para plasmar por medio de él sus ideas y defenderlas obteniendo finalmente como resultado unas conclusiones y una postura crítica frente a un tema particular. Por esta razón se tomó la decisión de elaborar un corto comentario acerca de una de las plantas más implementadas por los estudiantes en sus investigaciones, el sauco. El objetivo era que por grupo de investigación eligieran un representante para que interpretara a través de la lectura en voz alta el papel, bien sea de introducción, desarrollo o conclusión; leyendo el fragmento que le correspondiera el cual se encontraba escrito en el tablero. A continuación el comentario mencionado: Comentario acerca del Saúco Introducción: En el siguiente comentario se va hablar de la planta medicinal y curativa denominada o conocida como Saúco, se tendrán en cuenta sus características, propiedades medicinales, usos y aplicaciones. El Sauco es un arbusto de dos a cuatro metros de altura, el tronco se reviste de una corteza grisácea con la superficie verrugosa, sus ramas permanecen verdes durante el primer año, luego se tornan leñosas, despiden |

aroma agradable. Tiene efectos antiinflamatorios, calma la tos y además es un buen purgante. En cuanto a su implementación existe la antigua costumbre de ahumar paños echando flores al fuego, luego se aplica sobre las partes afectadas, también se puede hervir su corteza y consumirse.

Desarrollo:

El sauco es oriundo de Europa central y se extiende hasta Oriente y América. Las flores aparecen en el extremo de las ramitas verdes, y forman unas masas tupidas de pequeñas flores que parecen umbelas (en forma de paraguas), florecen en verano, que es cuando deben cortarse. Carecen de néctar, por eso nunca se ven insectos sobre ellas, el fruto es una semilla envuelta en una capa carnosa, como la uva. También se le conoce como Sabuco y sabugo.

En cuanto a las propiedades medicinales, el Saúco Tiene efectos anti-inflamatorios, es sudorífico y calma la tos. Es un buen purgante y depurativo (útil en enfermedades que se manifiestan con erupciones en la piel). Se le atribuyen propiedades que curan la gripa. Además combate la conjuntivitis, orzuelos (entre otras enfermedades de los ojos).

Contra la inflamación (golpes y torceduras) se puede ahumar paños echando flores al fuego; luego aplicarlas a las partes afectadas. Se pueden hacer infusiones con las flores u hojas para aplicar directamente en los ojos con un paño o a gotas. La corteza en decocción tiene efectos purgantes si se toma una tasa, y otra más al cabo de un cuarto de hora, para la gripa se puede hervir flores y hojas picadas en medio litro de agua y se debe tomar tres veces al día, para la conjuntivitis se hace infusión, con flores picadas en un litro de agua, luego se lavan los ojos utilizando una copita en la mañana y noche.

Conclusión:

Existen diversas plantas medicinales y curativas que han acompañado al ser humano en su historia y evolución, muchas de ellas han sido la base de estudios científicos con el fin de extraerles las sustancias que posteriormente son transformadas en medicamentos para mejorar la salud de las personas. El sauco, es considerado un “árbol de Dios”, fue traído a América por los españoles en el siglo XVI y se ha aclimatado en muchas regiones del nuevo Continente, incluso en las alturas andinas. Es implementado para múltiples dolencias o afecciones nombradas anteriormente. Así mismo existen otras plantas medicinales o curativas que por mucho tiempo se han utilizado como remedios caseros, en la mayoría de los casos los resultados han sido favorables.

Bibliografía: Atlas de las plantas medicinales y curativas, la salud a través de las plantas. Ramón Forès. Licenciado en Biología.

Análisis e interpretación de los hallazgos :

Al finalizar esta actividad se pudo evidenciar que los estudiantes demostraron un mejor manejo de la oralidad enriqueciendo así su lenguaje verbal, ya que al leer en voz alta frente al resto de compañeros lo hicieron de manera más natural y fluida, además al interpretar una de las partes del corto comentario debían implementar también el lenguaje kinésico, proxémico prosódico, respondiendo así a la estructura y requerimiento de los Estándares Básicos en el área de Lenguaje, por medio de la pedagogía de los otros sistemas simbólicos

Así mismo **Josete Jolibert** plantea que el carácter útil (**Pragmático**), y protagónico del texto, es llevar a que los niños lean y escriban pero no textos escolares que solo están inventados para aprender a leer, sino textos reales, funcionales, ficcionales, los cuales despiertan el interés en el niño, y ayudan a que ellos mismos creen otros, con sentido y de manera completa, pues así se estimula el texto como tal, y le permite al niño ser protagonista de sus propias historias, creadas desde su propia realidad, desde su propio contexto.

Es importante rescatar que al escribir un comentario, partiendo de la cotidianidad de los estudiantes, genera en él, una producción de ideas tanto divergentes como convergentes, abriéndose paso para posteriormente elaborar un ensayo sobre un tema determinado.

Es preciso acudir entonces a los aportes en cuanto a las funciones del lenguaje planteadas por **Román Jacobson**, ya que al componer un texto tipo ensayo para enseñárselos a los niños y luego procurar que ellos compongan el suyo se está poniendo en práctica la función referencial del lenguaje, que según este autor: “Esta función se centra en el contenido o “contexto” entendiendo este último “en sentido de referente y no de situación”. Se encuentra esta función generalmente en textos informativos, narrativos, etc.”

Evaluación

Desempeños y habilidades

Actitudinal: Participa atentamente de la clase

Cognitiva: Interioriza y apropia el concepto básico de ensayo y sus partes

Procedimental: Toma postura frente al rol asumido a la vez que pone en función la lectura a voz alta y los matices de la voz.



Plan clase 2

| |
|--|
| Institución Educativa: Julumito, Sede Julumito |
| Docentes practicantes: Darwin Hoyos, Carlos Pinilla, Shirley Ortiz |
| Docente titular: Doris Sauca |
| Grado: 5-A |
| Tema: Huerta escolar |
| Logro: Identifica la importancia de la huerta escolar para su propio aprendizaje y analiza dramatización de los compañeros. |
| Actividades e indicadores de logro: <ul style="list-style-type: none">- Muestra interés y comprende la importancia de la siembra de las plantas medicinales en la huerta.- Desarrolla actitudes positivas en el trabajo en grupo que se debe tener en la |

huerta y así mismo toma un papel determinado a dramatizar.

Esta clase dio inicio en el salón, donde cada grupo se organizó con sus respectivas plantas medicinales, para posteriormente salir a la huerta a sembrarlas, donde sacaron las herramientas para el desarrollo de la jornada, como: pala, machete, tarros para regar las plantas, manguera, entre otros, sembraron las plantas correspondientes a sus investigaciones de curación de enfermedades o síntomas como la gastritis, el dolor de estómago, el dolor de cabeza, el cáncer de piel., entre otras, donde todos los alumnos de cada grupo participaron activamente y con entusiasmo, describiendo a medida que iban sembrado, para que servía cada una de las plantas, y así mismo tomando un rol, es decir tomaban un papel determinado a dramatizar de algún síntoma, como el dolor de estómago para que sus otros compañeros lo pudieran ayudar, los cuales le decían que plantas le serviría para quitar ese dolor y así, si le faltaba alguna características de curamiento de la planta, los otros integrantes del grupo colaboraban complementando.

Análisis e interpretación de los hallazgos: En esta actividad al aire libre se pudo evidenciar que el juego dramatización es una herramienta lúdico-pedagógica que genera debates entre los estudiantes, discusiones (en el buen sentido de la palabra), ya que al representar determinado papel, los estudiantes discuten que papel es el más importante, en este caso que síntoma se les facilitaba dramatizar, ya por el tono de voz, gestos, los cuales fueron utilizados, luego ya se llegó a un consenso y una construcción e imagen colectiva de qué y cómo se iba a dramatizar la enfermedad escogida, es decir a partir de los intereses propios de cada estudiante, se logró concretar acuerdos y “normas” comunes a tener en cuenta en el desarrollo de la actuación como tal, la cual fue de manera inesperada e improvisada por los estudiantes, pero que se desarrolló el interés, el cual era representar una enfermedad para que los demás estudiantes le dieran la curación por medio de las plantas medicinales.

Según Shukovskaia, luego de que los estudiantes representan cualquier obra literaria, cuento, fábula, leyenda, etc. ‘Se amplían y profundizan los conocimientos de los niños, ellos aprenden a actuar de forma más cohesionada y organizada, y sus relaciones comienzan a adquirir un carácter colectivo’. Lo cual fue evidente en esta clase, ya que esta era una actividad que requería un trabajo grupal tanto para la siembra de las

plantas como para el dramatizado de los compañeros Uno de los aspectos quizá más relevantes y de aporte que le hace el juego al proceso educativo, es que los estudiantes a partir del juego dramatización, además de potenciar sus competencias en el área del lenguaje (que vendría siendo nuestra función primaria como educadores de esta área), también lo pueden hacer en otras áreas como en artística, pues es importante destacar que dentro de los estudios de Shukovskaia, cuando los estudiantes participan de la dramatización, el juego dramatización contribuye a comprender mejor el sentido de los mismos, convirtiendo este juego en una herramienta eficaz para fomentar y desarrollar su comprensión.

Evaluación:

Desempeños y habilidades:

Actitudinal: Participa enérgicamente en el desarrollo de la actividad en la siembra de las plantas medicinales y dramatización de la enfermedad a representar.

Cognitiva: Comprende e identifica para que sirve cada una de las plantas medicinales a la hora de tomar un papel determinado de enfermedad o síntoma.

Procedimental: Sigue las indicaciones para la plantación de las plantas medicinales y para la dramatización de la enfermedad.

Evidencias:



Plan de clase 3:

| |
|--|
| Institución Educativa Julumito, sede Julumito |
| Docente titular: Elizabeth Ortega |
| Docentes practicantes: Darwin Anderson Hoyos, Shirley Ortiz, Carlos Pinilla Melo |
| Grado: 5-A |
| Tema: El Comentario y Las plantas medicinales. |
| Logro: Identifica las partes del ensayo, partiendo de un dibujo como objeto motivador. |
| Actividades e indicadores de logro: <ul style="list-style-type: none">• Muestra interés en el tema a trabajar.• Participa activamente en clase.• Utiliza el arte como medio de representación. <p>La clase se planteó para realizarse en dos momentos, en el primero se explicara a los estudiantes la actividad, la cual consiste en salir cada uno de los grupos ya conformados a la huerta, ahí deberán realizar en una hoja de block el dibujo de cada una de las plantas medicinales que el grupo ha sembrado previamente, para luego entrar al salón y dar paso al segundo momento; que consiste en construir grupalmente la introducción del comentario teniendo como referente las características y funciones existentes en los dibujos de las plantas y además soportarse con el trabajo de investigación que cada grupo ha venido realizando.</p> <p>Los docentes practicantes se dividieron y coordinaron la actividad, de manera que todos los estudiantes dieran sus opiniones y se construyera realmente un texto de forma grupal.</p> <p>Faltando 10 minutos para terminar la clase, se recogieron los textos y se hizo una ronda de preguntas acerca de lo aprendido y las dudas referentes al tema.</p> |

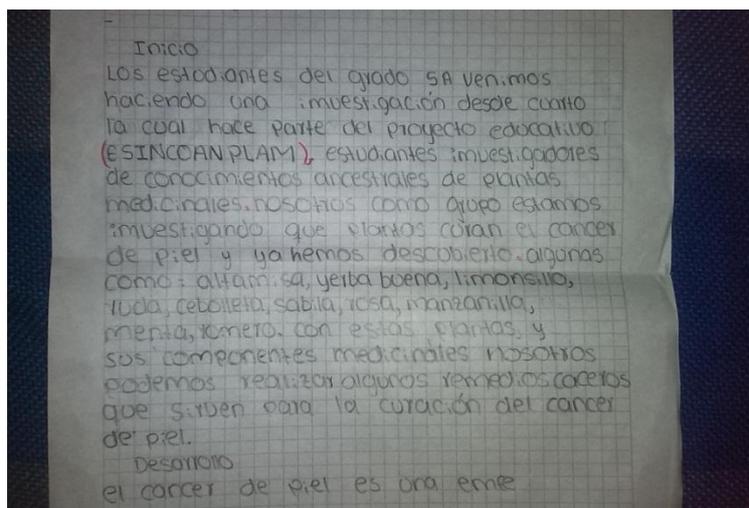
Análisis e interpretación de hallazgos:



Esta actividad que claramente tenía la intención de relacionar el arte y los gustos de los estudiantes con un tema específico que era: el ensayo, fue sin lugar a duda un claro ejemplo de la importancia del trabajo en grupo y de generar un aprendizaje significativo en el alumno, ya que se evidenció que los estudiantes sienten gusto por el dibujo y que además estas creaciones echadas por ellos mismos, sirven como medio de motivación para a partir de ellas empezar a escribir. Esto se reflejó una vez se dentro al salón y se pidió que iniciaran con escribir las características de cada planta y de tal modo con la introducción del ensayo, fue en este momento cuando pudimos darnos cuenta que los conocimientos previos de los estudiantes, también cumplen función importante en la redacción de un texto pues además de convertirse en puntos de partida para su texto, tienen la oportunidad de relacionarlos y articularlos con las investigaciones grupales ya hechas. De este modo se logró con la actividad un aprendizaje denominado por Ausubel como: **Aprendizaje significativo**: que es cuando los contenidos son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición (AUSUBEL; 1983:18).

Por otro lado la clase nos permitió conocer cual ha venido siendo el progreso y cuales aún siguen siendo las falencias presentes en los estudiantes respecto a la competencia comunicativa entendida como: “La habilidad no solo de aplicar las reglas gramaticales de una lengua con el fin de formar oraciones gramaticales correctas, sino también la habilidad de saber cómo, cuándo y con quien usar estas oraciones”. (Diccionario de lingüística aplicada de Logman (1985). En este orden y partiendo de que la competencia comunicativa no se limita a la competencia gramatical o al conocimiento del sistema semiótico de una lengua, sino también a la adquisición y desarrollo de unas dimensiones entre las cuales están: dimensión textual y gramática.

Es por esto que el resultado de las actividades, que en este caso es la producción escrita, la hemos analizado y evaluado desde LA REJILLA DE EVALUACIÓN DE LA PRODUCCIÓN ESCRITA, planteada por Mauricio Pérez Abril y para lo cual encontramos los siguientes resultados:



Los niños de 5^a, hasta el momento han logrado cumplir con las condiciones pertinentes para hacer parte del nivel C; ya que en concordancia, segmentación y progresión temática; ellos logran construir un texto en el que se evidencian más de dos oraciones, las cuales están segmentadas es decir separadas mediante recursos como: espacios, cambios de renglón, muletillas o signos de puntuación, además en el texto que se toma como ejemplo vemos que los estudiantes siguen un hilo temático a lo largo del desarrollo de las oraciones.

Así mismo es evidente que en la construcción de sus textos escritos ellos utilizan conectores y signos de puntuación con función que establecen relaciones entre los enunciados y que en ultimas hacen que el texto mantenga una clara cohesión y coherencia, entre estos conectores y signos están por ejemplo: lo cual, como:, los puntos y comas.

En cuanto a la dimensión pragmática entendida como la habilidad para hacer un uso estratégico del lenguaje en un medio social determinado, según la intención y la situación comunicativa ; y saber ejecutar acciones sociales mediante el empleo adecuado de signos lingüísticos, o de signos de otros códigos no lingüísticos, utilizados de acuerdo con unas intenciones y con unos fines deseado, pudimos evidenciar que los estudiantes fácilmente se adaptaron al tipo de comunicación que se trabajaría pues al ellos comprender que este trabajo se realizaría grupalmente y que las opiniones de cada quien debían tenerse en cuenta todos lograron posicionarse en ese acto de habla y por lo tanto hubo respeto y reconocimiento del interlocutor, pues fueron los aportes y buenas relaciones que en ultimas permitieron la creación grupal de una parte del ensayo el cual fue el tema a trabajar.



Plan de clase 4:

| |
|--|
| Institución Educativa Julumito, sede Julumito |
| Docente titular: Elizabeth Ortega |
| Docentes practicantes: Darwin Anderson Hoyos, Shirley Ortiz, Carlos Pinilla Melo |
| Grado: 5-A |
| Tema: La huerta escolar y construcción del comentario |
| Logro: Asumir unos determinados roles y “dramatizar” una parte del comentario. |
| <p>Actividades e indicadores de logro:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muestra interés y motivación en el tema a trabajar. • Participa activamente en clase. • Apropia el juego dramatización como medio de representación. <p>La actividad del día comenzara con la realización de una pequeña dinámica titulada: “Yo tengo una manía”, la cual consiste en organizarse todo el grupo de forma circular y cantar conjuntamente la canción que dice así: yo tengo una manía, manía, manía, mi manía es hacer así, hacer así. En el momento en que se dice: hacer así, cada uno de los estudiantes realizara un gesto o “capricho” que usualmente el haga en su cotidianidad; por ejemplo: rascarse la cabeza, la actividad finaliza una vez todos los participantes realicen su manía.</p> <p>Luego de hacer esta actividad de sensibilización, se pasara a trabajar en la huerta escolar. Allí se delegara a algunos estudiantes un determinado rol, es decir que a unos se les dará el rol de manejar la pala, a otros las regaderas, la pintura, recoger piedras</p> |

etc. Se hará de tal manera que cada quien respete su objeto de trabajo y por tanto es el único encargado de manejarlo. Básicamente el objetivo en este día es de arreglar las huertas y mediante el trabajo en grupo y la motivación pasar a realizar dentro del aula de clase la continuación del ensayo que se ha venido trabajando, además que en este día se realizara un corto dramatizado el cual consistirá en lo siguiente:

Un integrante de cada grupo asumirá el rol de científico, pasara al frente de sus compañeros y comentara oralmente su escrito (parte del comentario), haciendo de cuenta que está en un auditorio en donde se dará un premio a la mejor investigación.

Análisis e interpretación de hallazgos:

La clase de este día evidentemente estaba planteada para utilizar el juego-dramatización como una actividad que nos ayudara a nosotros como docentes y a los estudiantes a relacionar la temática que se había estado trabajando con dicho juego, por ende se inició con una pequeña actividad llamada: “yo tengo una manía” . Fue mediante este ejercicio que nosotros pudimos abordar con los estudiantes un tema muy importante en el área del Lenguaje, el cual es: los otros sistemas simbólicos, aquí los estudiantes no solamente utilizaron el lenguaje oral para expresar sus emociones, sino que mediante los movimientos en el espacio, gestos y actitudes ellos necesariamente pusieron en función lo que denominamos lenguaje kinésico y proxémico. Además la primera y segunda actividad realizada con los estudiantes en el fondo nos permitió también trabajar una educación socio-emocional, puesto que fue posible conocer sus emociones y sentimientos partiendo de unos ejes importantes como:

Así soy yo: el cual hace referencia a esos reconocimientos de sí mismo, personalidad y la autoestima.

Lo que siento frente a los demás, frente a sí mismo: en este caso con los alumnos se pudo conocer cuál era su capacidad de autocontrol y que tan hábiles eran para adaptarse a unos nuevos roles y nuevos contextos.

Los otros y yo: referente a este eje se obtuvo como resultado que la mayoría de estudiantes mantienen un espíritu de empatía frente a sus compañeros y además fácilmente pueden colaborar unos a otros reflejando así que puede mantenerse con ellos un aprendizaje cooperativo en donde se escucha activamente a los demás.

Aprendo del mundo: además de que los niños mantienen una buena relación entre pares, fue evidente que aprenden de sus compañeros y muchos de ellos han despertado una personalidad de liderazgo.



Por otro lado, haciendo más énfasis en los procesos de lecto-escritura de los estudiantes, las evidencias nos muestran basándonos en la REJILLA DE EVALUACIÓN DE LA PRODUCCIÓN ESCRITA , que algunos estudiantes que anteriormente tenían más dificultades para plasmar sus escritos, ahora han logrado mejorar y se puede decir que casi se cumple en su totalidad las condiciones necesarias para poder alcanzar un nivel D de acuerdo a esta rejilla, pues además de abordar la dimensión textual de una manera buena , también lo hacen con la dimensión pragmática ya que no solamente en sus textos se evidencian una coherencia local, una global y una cohesión, sino que además sus textos aunque con unas fallas en ortografía y signos de puntuación cumplen con una pertinencia y propósito particulares , de manera que sus textos por ejemplo cumplen con la intención comunicativa requerida y adicionalmente cumple con una superestructura, es decir que así como nosotros les sugerimos a ellos que el texto debía ser la explicación de su trabajo de investigación, ellos respondieron a esa superestructura de los textos explicativos en la cual debe haber una introducción, una serie de explicaciones y un cierre.

INTRODUCCION

En la institución educativa Tulumito que queda en el noroccidente de Popayán estamos trabajando desde el grado 4º un proyecto denominado como el nombre de "estimocomplam" en nuestra escuela nos regalaron un lote para sembrar plantas medicinales que se dan en Tulumito en estos años hemos estado sembrando plantas curativas como "el zúco, saúco, lantana, fluda de muerte y flores de anablas" y este año vamos a sembrar manzanilla, paico, romero, y otras plantas más que curan las gastritis.

La gastritis es una enfermedad que se produce en el estómago a veces porque la persona aguanta agua y come a hora desordenada y por eso nosotros nos decidimos escoger esta enfermedad porque nos llamo la atención porque las personas que uno conoce todos se les quejaron a escuchado sobre y sobre nuestra investigación sobre la gastritis las plantas más curativas son la manzanilla, sábila, romero, paico, y las otras.

JOAN JOSE MUÑOZ GOMEZ
JHOAN LEY



7. CONCLUSIONES

- Podemos concluir de nuestra Práctica Pedagógica Investigativa, que se trató al máximo de implementar una didáctica discursiva y significativa del lenguaje, a partir de la competencia Pragmática socio-cultural.
- además al llevar a cabo nuestra práctica identificamos la unidad integrada desde los ejes transversales con tiempos flexibles, adecuando las secuencias didácticas, a partir de los contenidos integrados y los logros de las áreas.
- Por último la implementación de estrategias lúdico pedagógicas nos permitieron como docentes acompañar y orientar a los niños y niñas en los procesos de investigación que se emprendieron, para encontrar respuestas, generando inquietudes de conocimientos en la búsqueda de un aprendizaje significativo.

8. BIBLIOGRAFIA:

- Ministerio de Educación Nacional. (1998). *Lineamientos curriculares de Lengua Castellana*. Santa Fe de Bogotá, Colombia. Autor.
- Jolibert, J. (2004). *El vaivén permanente de una construcción recíproca*. Revista Magisterio, (7), p.6.
- Pérez, M. Pruebas masivas en educación en Colombia.
- Alonso, J., Lotero, A. (2006). “Evolución del sector externo Caucaño: Un análisis de Clusters”.
- El juego en la Educación Física Básica, Gladys Elena Campo Sánchez.
- Lengua, aprendizaje y enseñanza, enfoque comunicativo de la teoría a la práctica, Ana María Maqueo.
- Pedagogía de la creatividad y de la lúdica de Carlos Alberto Jiménez
- El juego y su importancia pedagógica de R.I. Zhukovskaia.
- Lomas, C. Tusón, A & Osoro, A. (1993) *Ciencias del lenguaje competencia comunicativa y enseñanza de la lengua* Barcelona, España.
- Montaña, D.C. (2013). *Núcleo de formación en Investigación Educativa y Práctica Pedagógica*. Popayán. Universidad del Cauca.

WEBGRAFÍA

- Aragón, A. (1939) *Fastos payaneses*. Imprenta Nacional, Bogotá.
- <http://www.efdeportes.com/efd143/evolucion-del-juego-a-lo-largo-de-la-historia.htm>
- <http://definicion.de/didactica/>
- http://www.banrep.gov.co/docum/Lectura_finanzas/pdf/DTSER-95.pdf
- <http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-87440.html>
- (Maricampo2.wordpress.com^vigotsky.)
- <http://www.biografiasyvidas.com/biografia/b/bruner.htm>
- <http://www.biografiasyvidas.com/biografia/a/ausubel.htm>
- <http://www.ceril.cl/index.php/profesionales-2?id=102>
- [Base-en-las-pruebas-saber/](#)

- Huizinga, J.: “*Homo ludens*”, Ed. Alba, Madrid, 1990.
- Monroy, A. J. y Sáez Rodríguez, G.: *Historia del Deporte. De la Prehistoria al Renacimiento*, Wanceulen, Sevilla, 2007.
- http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf

9. ANEXOS

Institución Educativa Julumito, sede Julumito



Restaurante Escolar



Salón de clase del grado 5^a



Tienda Escolar



Zona recreativa



Huerta escolar



Elaboración de pomadas para dolores musculares, con plantas medicinales

