

HACIA EL ENCUENTRO DE LAS LECTURAS SOCIALES PARA GENERAR EL
GUSTO DE LA LECTURA EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA ESCUELA JUNÌN GRADO

TERCERO



MONICA SALAMANCA FLÓREZ

UNIVERSIDAD DEL CAUCA

FACULTAD DE CIENCIAS NATURALES, EXACTAS Y DE LA EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN LENGUA
CASTELLANA E INGLÉS

POPAYÁN

2015

HACIA EL ENCUENTRO DE LAS LECTURAS SOCIALES PARA GENERAR EL
GUSTO DE LA LECTURA EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA ESCUELA JUNÌN GRADO
TERCERO

MONICA SALAMANCA FLÓREZ

Asesora
LORENA OBANDO VILLOTA M.Sc

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

POPAYÁN

2015

Nota de aceptación

Jurado _____

Angélica Rodríguez M.Sc

Directora _____

Lorena Obando Villota M.Sc

Fecha y lugar de sustentación: Popayán, 21 de Enero de 2.014

PRESENTACIÓN

El gusto por la lectura.



Historia que allí encontré

Aquella tarde no
tenía nada que hacer
tomé un libro y
comencé a leer
En las primeras
páginas encontré
una gran historia que
allí imaginé

Me sumergí más y más
en la lectura
hasta que la alegría
trajo consigo la
noche oscura
Hasta el fin llegué
y un final
inesperado, me
encontré.

Olga Camaño

TABLA DE CONTENIDO

	Pagina
I. TITULO	
II. FORMULACION DEL PROBLEMA	7
III. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	7
IV. OBJETIVOS	7
4.1) OBJETIVO GENERAL	7
4.2) OBJETIVOS ESPECIFICOS	8
V. JUSTIFICACION	8
VI. CARACTERIZACION DEL CONTEXTO	8
VII. CURRÍCULO DEL GRADO TERCERO.	10
VIII. VISIÓN	15
IX. MISIÓN	15
X. FILOSOFÍA	16
XI. PLANTA DOCENTE	16
XII. ANTECEDENTES	20
12.1) NIVEL INTERNACIONAL	20
12.2) NIVEL NACIONAL	21
12.3) NIVEL REGIONAL	21
XIII. MARCO CONCEPTUAL	23
13.1 SOBRE EL APRENDIZAJE	23

13.2 FUNCIÓN COGNITIVA	23
13.3 EL PROCESO LECTOR	23
13.4. LA LECTURA EN EDADES TEMPRANAS	23
13.5. EL JUEGO COMO MEDIO DE APRENDIZAJE	28
XIV. . METODOLOGÍA	37
14.1 DIAGNOSTICO	37
14.2. LA PRÁCTICA EDUCATIVA	37
14.5. DESDE LA PEDAGOGÍA	37
14,6 MODELO CUALITATIVO	38
XV. REFLEXIÓN 1 COMO MAESTRA EN FORMACIÓN.	39
XVI. EL ENFOQUE HISTÓRICO HERMENÉUTICO:	40
XVII. SOBRE LAS ACTIVIDADES.	41
a. SECUENCIA DE ACTIVIDADES	42
XVIII. PRÁCTICAS EN CLASE	43
PRÁCTICA # 1	43
PRÁCTICA # 2	52
PRÁCTICA # 3	61
PRÁCTICA #4	76
XIX. REFLEXIÓN 2 SOBRE EL PROCESO ACADÉMICO:	85
XX. HALLAZGOS	86
XXI. CONCLUSIONES	87
XXII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y WEB GRAFÍA	88

I. Hacia El Encuentro De Las Lecturas Sociales Para Generar El Gusto De La Lectura En Niños Y Niñas De La Escuela Junín

II. Formulación Del Problema

¿Cómo llevar a los niños y niñas a un encuentro por el gusto de la lectura?

III. Planteamiento Del Problema

A raíz de la necesidad de motivación en los niños y niñas de La Escuela Junín en la lectura me han llevado a querer intentar construir una estrategia lúdica para transportar a los niños y niñas hacia el encuentro con la lectura. Aún más en las edades promedio en las que se encontró que los niños están en fases de aprestamiento lector. Podemos notar que el problema encontrado en la escuela Junín se agudiza debido a las asimetrías de edades, ya que la institución cuenta con población campesina, o población marginal de estratos 1, 2 y 3 de niños y niñas pertenecientes a familias de bajos mandos del Ejército Nacional y los métodos se han desbordado como consecuencia de los múltiples cambios institucionales de los menores generando descontento en los niños y niñas a causa de encontrar fases repetitivas o niveles más avanzados.

Por otro lado en la casa se ven influenciados por distractores externos como medios de comunicación: la televisión, la tecnología y ruptura de vínculos afectivos que requieren un estímulo especial como lo es aprender a través del juego.

IV. OBJETIVOS

4.1. Objetivo General

- Analizar la senda de estrategias que motive el proceso lector de los niños y niñas de la escuela Junín

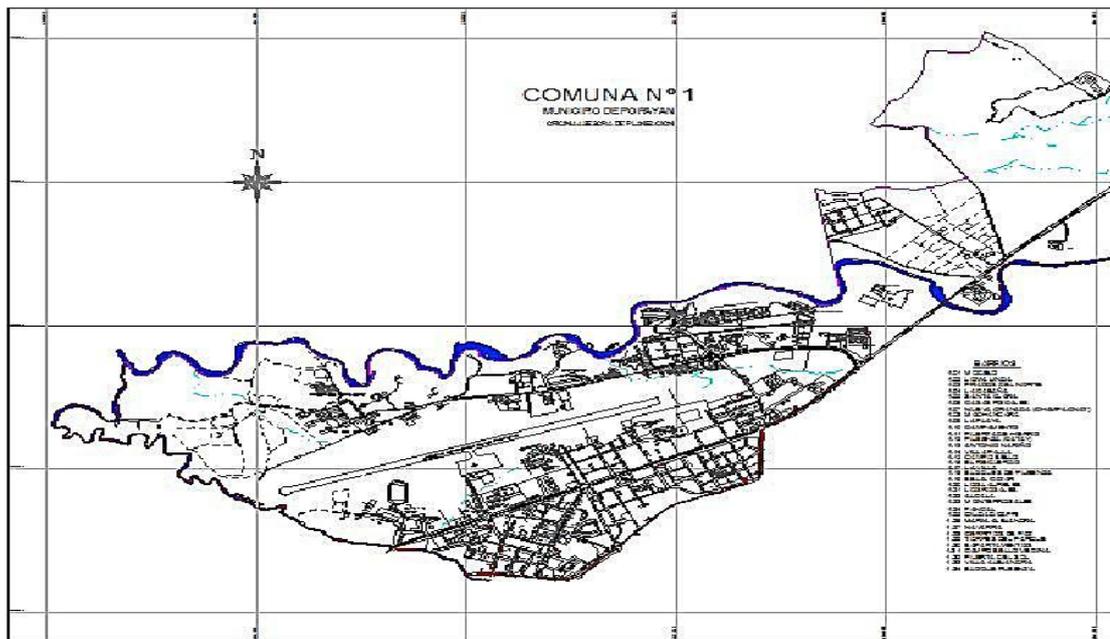
4.2. Objetivos Específicos

- Generar el interés por el gusto de la lectura en los niños de la escuela el Junín del grado tercero a través de actividades lúdicas.
- Hacer actividades auto formativas para llevar a los niños y niñas al gusto por la lectura.
- Desarrollar en los niños y niñas habilidades lectoras que promuevan su auto estima y socialización infantil.

V. JUSTIFICACIÓN

En este proyecto se crea una estrategia para la enseñanza y aprendizaje que promueva estados que motiven un encuentro en la lectura a través de hábitos autos constructivos y dinámicos. De acuerdo a lo anterior es importante trabajar el proceso de lectura a través de cuentos, construcción de maquetas, juegos y dramatizaciones. Es importante destacar que éste proyecto aporta en pensar en una Educación que desarrolla destrezas de motivación encaminada en la lectura.

VI. CARACTERIZACION DEL CONTEXTO



La institución Francisco José de Caldas INEM sede Junín Casas Fiscales, pese a que se encuentra instalada dentro de un plantel militar cuenta con escasos recursos económicos para el fortalecimiento del desarrollo y actividades de los niños y niñas en su aprendizaje. Sobre la infraestructura podemos anotar que existen seis salones y en los que se cursan pre jardín, primero, segundo, tercero, cuarto y quinto este último que a su vez cumple la función de salón audiovisual; su planta física además cuenta con una tienda escolar, con la sala de profesores que es usada también como sala de informática y encontramos finalmente la rectoría.

La procedencia de los niños es de los cuatro puntos cardinales de la ciudad de Popayán, un 30% de los estudiantes son de hogares campesinos, barrios marginales e hijos de militares, como también atiende a niños procedentes de otras partes del mundo como Corea, Francia o Israel. Sin embargo es de anotar que la mayoría de familias son de recursos económicos básicos y que su nivel socioeconómico y atención psicosocial amerita mayor atención por

parte del Estado, debido a que nos encontramos frente a niños y niñas que de la otra cara de la moneda y que han vivido largos procesos de mentalidad disciplinar y conflicto armado.

Desde un análisis particular podemos anotar que la falta de recursos encontrados en la institución se debe a descuido por parte del Estado. Ya que en Colombia los estamentos de Educación Popular se deriva en el campo ideológicamente opuesto; apartando a los otros sectores sociales igualmente desfavorecidos como los militares y policías campesinos y de estratos bajos.

La Escuela Junín tiene total dependencia del Colegio Iném en la toma de decisiones tanto en la planta física, como en lo educativo y administrativo ya que estructuralmente sus recursos son asignados a la sede principal Iném Francisco José de Caldas. Debido a esto algunos de los profesores de la escuela Junín, expresan que se sienten excluidos en cuanto a la consecución de recursos para su infra- estructura escolar.

Por otro lado la institución se encuentra ubicada en la comuna uno de Popayán, dentro del Ejército Nacional en medio de la ciudad, hecho que hace que muchos habitantes se preocupen por el alto riesgo de los niños y niñas. La pregunta que surge alrededor de esta relación es, ¿Cómo se piensa el sentido social desde estas estructuras y aún más como se motiva a los niños y niñas en ciertos procesos y aprendizajes, que sienten cierta tensión? Y más aún los niños y niñas en el desarrollo de los discursos se encuentran influenciados por la rigidez por el vínculo del contexto De hecho, como educadora la preocupación principal está en implementar la motivación y la lúdica en los niños y niñas en un contexto de educación militar. Por tanto mi interés se centra en analizar los paradigmas de una educación según los requerimientos del MEN frente a la visión, misión y filosofía institucional.

VII. Currículo

Grado Tercero

Acerca del grado Tercero se encontró en el currículo la importancia del uso del lenguaje verbal y de actividades cognitivas de disciplina, atención, también se da importancia al acercamiento de códigos no verbales, con miras a su disciplina. Por otra parte acorde al Ministerio de Educación Nacional el grado tercero debe seguir las siguientes temáticas:

Grado 3	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboro hipótesis acerca del sentido global de los textos, antes y durante el proceso de lectura; para el efecto, me apoyo en mis conocimientos previos, las imágenes y los títulos. • Expongo y defiendo mis ideas en función de la situación comunicativa • Busco información en distintas fuentes: personas, medios de comunicación y libros, entre otras. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifico los medios de comunicación masiva para adquirir información e Incorporarla de manera significativa a mis esquemas de conocimiento. • Comparo textos de acuerdo con sus formatos, temáticas y funciones. • Determino el tema, el posible lector de mi texto y el propósito comunicativo que me lleva a producirlo 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifico el propósito comunicativo y la idea global de un texto. • Identifico en situaciones comunicativas reales los roles de quien produce y de quien interpreta un texto. • Desarrollo un plan textual para la producción de un texto descriptivo. • Establezco diferencias y semejanzas entre noticieros, telenovelas, anuncios comerciales, dibujos animados, caricaturas, entre otros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tengo en cuenta aspectos semánticos y morfosintácticos, de acuerdo con la situación comunicativa en la que intervengo. • Reconozco la función social de los diversos tipos de textos que leo. • Identifico la silueta o el formato de los textos que leo. • Identifico la intención de quien produce un texto. • Establezco semejanzas y diferencias entre quien produce el texto y quien lo interpreta. • Colaboro en la realización de trabajos grupales. • Asumo una actitud respetuosa durante actividades de interacción con mis compañeros.
GRADO 3 Periodo 1	Exposición y argumentación de ideas en forma oral y escrita. fuentes de información. estrategias de comprensión	. Identificación de la descripción y el diálogo en las fábulas. Reconocimiento de algunas fuentes de información como	Utilización de la descripción en la creación de fábulas. Utilización de libros, diccionarios, tv, internet, para la búsqueda de	Valora las ideas y argumentos que se presentan en el trabajo grupal. Aprecia el sentido y valor de los textos literarios.

	lectora.	libros, diccionarios, medios masivos de comunicación. Predicción del contenido de textos a partir de los saberes previos.	información. Formulación de propuestas de actividades en torno a la lectura, para que ésta más no sea una tarea, sino un disfrute constante.	Manifiesta una actitud de escucha durante actividades de promoción hacia la lectura. Participa en eventos comunicativos asumiendo una actitud respetuosa frente al hablante. Valora sus propias producciones y las de sus compañeros, aportando ideas para enriquecerlas.
Periodo 2	La información que circula a través de los medios de comunicación: e-mail, noticias, entrevistas, entre otros. textos según formato y finalidad.	reconocimiento de información proporcionada por medios de comunicación (verbal y no verbal). Reconocimiento de las características de algunos textos como: retahílas, adivinanzas, trabalenguas.	Producción de textos a partir de la información que circula en los diferentes medios de comunicación. Producción de textos a partir de formatos dados, para el enriquecimiento de la composición escrita y según la necesidad comunicativa.	Valora las ideas y argumentos que se presentan en el trabajo grupal. Aprecia el sentido y valor de los textos literarios. Manifiesta una actitud de escucha durante actividades de promoción hacia la lectura. Participa en eventos comunicativos asumiendo una actitud respetuosa frente al hablante.
Periodo 3	textos descriptivos y narrativos. los diferentes medios de comunicación.	Reconocimiento de textos descriptivos y narrativos. Identificación de medios de comunicación orales y escritos. Definición del uso adecuado de los signos de puntuación y normas ortográficas.	Producción de descripciones y narraciones con un lenguaje coherente. Conversación sobre noticias, informes, cartas, telegramas, programas radiales, páginas web, entre otros. Utilización de normas ortográficas en ejercicios escritos.	Valora las ideas y argumentos que se presentan en el trabajo grupal. Aprecia el sentido y valor de los textos literarios. Manifiesta una actitud de escucha durante actividades de promoción hacia la lectura. Participa en eventos comunicativos asumiendo una actitud respetuosa frente al hablante.
	los elementos de la comunicación. El párrafo como unidad de	Identificación de los roles que se dan en el proceso comunicativo.	Representación de eventos asumiendo diferentes roles. Construcción de	Valora las ideas y argumentos que se presentan en el trabajo grupal.

<p>Periodo 4</p>	<p>significado. El acento en las palabras.</p>	<p>Reconocimiento del párrafo en una fabula. Reconocimiento del nombre que reciben las palabras según el acento</p>	<p>párrafos con secuencia y lenguaje adecuados en fabulas y narraciones. Clasificación de palabras de acuerdo al número de sílabas y la ubicación del acento.</p>	<p>Aprécia el sentido y valor de los textos literarios. Manifiesta una actitud de escucha durante actividades de promoción hacia la lectura. Participa en eventos comunicativos asumiendo una actitud respetuosa frente al hablante. Valora sus propias producciones y las de sus compañeros, aportando ideas para enriquecerlas.</p>
-------------------------	--	---	---	---

INDICADORES DE DESEMPEÑO

<p>GRADO 3</p>	<p>La estudiante analiza y utiliza la información obtenida en los medios de comunicación para la producción de textos orales y escritos, valorando sus producciones. Superior Analiza y utiliza la información obtenida en los medios de comunicación para la producción de textos orales y escritos, valorando sus producciones, de manera óptima. Alto Analiza y utiliza la información obtenida en los medios de comunicación para la producción de textos orales y escritos, valorando sus producciones, de manera total. Básico Analiza y</p>	<p>La estudiante reconoce y utiliza el diálogo y la descripción para crear fábulas y participa en eventos comunicativos. Superior: Reconoce y utiliza el diálogo y la descripción para crear fábulas y participa en eventos comunicativos, de manera óptima. Alto: Reconoce y utiliza el diálogo y la descripción para crear fábulas y participa en eventos comunicativos, totalmente. Básico: Reconoce y utiliza el diálogo y la descripción para crear fábulas y participa en eventos comunicativos. mínimamente. Bajo: Se le dificulta</p>	<p>La estudiante identifica y representa y situaciones comunicativas, asumiendo una actitud de escucha. Superior: Identifica y representa y situaciones comunicativas, asumiendo una actitud de escucha, en forma óptima. Alto: Identifica y representa totalmente, situaciones comunicativas, asumiendo una actitud de escucha, totalmente. Básico: Identifica y representa mínimamente, situaciones comunicativas, asumiendo una actitud de escucha, mínimamente. Bajo: Se le dificulta identificar y representar situaciones comunicativas y asumir una actitud de escucha. La estudiante identifica y construye párrafos con coherencia, valorando sus producciones y las de sus compañeros Superior: Identifica y construye párrafos con coherencia, valorando sus producciones y las de sus compañeros, de manera óptima. Alto: Identifica y construye párrafos con</p>
-----------------------	---	---	---

<p>utiliza la información obtenida en los medios de comunicación para la producción de textos orales y escritos, valorando sus producciones, mínimamente.</p> <p>Bajo Se le dificulta utilizar la información obtenida en los medios de comunicación para la producción de textos orales y escritos y valorar sus producciones</p> <p>La estudiante reconoce, construye textos de diferentes formatos: biografía, fábula, poema y aprecia el sentido y valor de los textos literarios.</p> <p>Superior Reconoce, construye textos de diferentes formatos: biografía, fábula, poema y aprecia el sentido y valor de los textos literarios, de manera óptima.</p> <p>Alto Reconoce, construye textos de diferentes formatos: biografía, fábula, poema y aprecia el sentido y valor de los textos literarios, totalmente.</p> <p>Básico Reconoce, construye textos de diferentes formatos: biografía, fábula, poema y aprecia el sentido y valor de los textos literarios, mínimamente.</p> <p>Bajo Se le dificulta reconocer, construir</p>	<p>reconocer y utilizar el diálogo y la descripción para crear fábulas y participar en eventos comunicativos.</p> <p>La estudiante analiza y comenta las diferencias y semejanzas que hay entre los medios de comunicación orales y escritos, y asume una actitud de escucha</p> <p>Superior: Analiza y comenta las diferencias y semejanzas que hay entre los medios de comunicación orales y escritos, y asume una actitud de escucha, de manera óptima.</p> <p>Alto: Analiza y comenta las diferencias y semejanzas que hay entre los medios de comunicación orales y escritos, y asume una actitud de escucha totalmente.</p> <p>Básico: Analiza y comenta las diferencias y semejanzas que hay entre los medios de comunicación orales y escritos, y asume una actitud de escucha, mínimamente.</p> <p>Bajo: Se le dificulta analizar y comentar las diferencias y semejanzas que hay entre los medios de comunicación orales y escritos y asumir una actitud de escucha</p>	<p>coherencia, valorando sus producciones y las de sus compañeros, de manera total.</p> <p>Básico Identifica y construye párrafos con coherencia, valorando sus producciones y las de sus compañeros, mínimamente.</p> <p>Bajo: Se le dificulta identificar y construir párrafos con coherencia y valorar sus producciones y las de sus compañeros</p> <p>La estudiante reconoce y diferencia palabras de acuerdo a la ubicación del acento, y valora el trabajo grupal</p> <p>Superior Reconoce y diferencia palabras de acuerdo a la ubicación del acento, y valora el trabajo grupal, de manera óptima.</p> <p>Alto Reconoce y diferencia palabras de acuerdo a la ubicación del acento, y valora el trabajo grupal, totalmente.</p> <p>Básico Reconoce y diferencia palabras de acuerdo a la ubicación del acento, y valora el trabajo grupal, mínimamente.</p> <p>Bajo Se le dificulta reconocer y diferenciar palabras de acuerdo a la ubicación del acento y valorar el trabajo grupal.</p>
---	---	--

	<p>textos de diferentes formatos: biografía, fábula, poema y aprecia el sentido y valor de los textos literarios</p>	<p>La estudiante define y utiliza los signos de puntuación y algunas normas ortográficas, y valora sus producciones.</p> <p>Superior Define y utiliza los signos de puntuación y algunas normas ortográficas, y valora sus producciones, de manera óptima.</p> <p>Alto Define y utiliza los signos de puntuación y algunas normas ortográficas, y valora sus producciones, totalmente.</p> <p>Básico Define y utiliza los signos de puntuación y algunas normas ortográficas, y valora sus producciones, mínimamente.</p> <p>Bajo Se le dificulta definir y utilizar los signos de puntuación y algunas normas ortográficas y valorar sus producciones.</p>
--	--	---

VIII. VISIÓN:

La institución educativa Junín pretende ser una institución líder en la formación de bachilleres académicos y técnicos con proyección a la educación superior y al sector productivo.

IX. MISIÓN:

Brindar educación integral en los niveles de preescolar, básica y media diversificada y educación de adultos por ciclos fundamentada en el desarrollo humano y de competencias.

X. FILOSOFÍA

La Escuela Junín en su propósito de brindar una formación integral a las estudiantes en el proceso educativo, parte de la consideración de la persona como un ser trascendente, conscientes de sus potencialidades, valores y misión histórica, dentro de un ámbito de equidad y respeto por el ambiente y su entorno.

Se brindará una educación que dimensione la búsqueda de la excelencia a partir de la motivación, el compromiso y la práctica de los valores sociales en el ejercicio de la participación democrática, las relaciones interpersonales armónicas a través del diálogo, el consenso y la negociación de los conflictos, asumiendo el cambio como factor de construcción de una sociedad equilibrada, llevando a la práctica el lema “*Al progreso con la ciencia, la virtud y el amor*”.

XI. Planta Docente

CONSEJO DIRECTIVO.

Como instancia directiva, de participación de la comunidad educativa y de orientación académica y administrativa del establecimiento. Funciones: Las funciones del Consejo Directivo de los establecimientos educativos serán las contempladas en el artículo 23 del decreto 1860 del 3 de agosto de 1994 Integrantes:

1. WILLIAM MACIAS IMBACHI	RECTOR Y PRESIDENTE
2. ANITA DE JESUS VILLOTA NARVAEZ	REP. DOCENTES SUPLENTE
3. JOSE RAFEL ALVAREZ HURTADO	REP. DOCENTES PRINCIPAL
4. LUZ STELLA PAZ HERRERA	REP. DOCENTE SEDE GONZALEZ
5. PATRICIA URBANO MUÑOZ	REP. DOCENTE SEDE JUNIN
6. MARIA FERNANDA DIAZ CARVAJAL	REP. ALUMNOS
7. EDGAR SOLARTE FERNANDEZ	REP. PADRES DE FAMILIA

8. JAILUD MARTINEZ	REP. SECTOR PRODUCTIVO
9 JUAN CARLOS LOZANO	REP. CONSEJO DE PADRES
10. LOURDES RAMOS	REP. EXALUMNOS
CONSEJO ACADÉMICO.	

Como instancia superior para participar en la orientación pedagógica del establecimiento, cumplirá las funciones establecidas en el artículo 24 del decreto 1860 del 3 de agosto de 1994

Integrantes:

1. WILLIAM MACIAS IMBACHI	RECTOR Y PRESIDENTE
2. MAKARIO RIVERA CAJIGAS	COORDINADOR ACADÉMICO
3. BELISARIO TOBAR GUERRERO	COORDINADOR DISCIPLINA
4. MOISES MOLANO	COORDINADORA DISCIPLINA
5. CARMEN AMPARO MERTA G.	JEFE DPTO DE CIENCIAS NATURALES
6. AIDEE CABANILLAS	AREA MATEMÁTICA Y FÍSICA
7. JESUS HOMERO ARCOS AREA	CIENCIAS NATURALES
8. LUZMAR PRECIADO	AREA ESPAÑOL
9. MARIA ISABEL CAMPO	AREA IDIOMAS
10. MARÍA MIREYA RUIZ	AREA CIENCIAS SOCIALES
11. LILIAN CHAPARRO R.	AREA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA
12. OMAR MONTILLA	AREA EDUCACIÓN ARTÍSTICA Y CULTURAL

13.GLADYS MUÑOZ CHAVEZ	AREA	EDUFISICA
	REGREACIÓN Y DEPORTES	
14.WIDMER MUÑOZ R	AREA COMPUTACIÓN	
15.ROSMARY BURITICA	AREA	GESTIÓN
	AGROPECUARIA	
16.MARIO OROZCO	AREA INDUSTRIAL	
17.ELCY LUCIA FIGUEROA	AREA	GESTIÓN
	EMPRESARIAL	
18.HARRY MANQUILLO SERNA	REPRESENTANTE	SEDE
	GRANJA	
19.DIVA TERESA ORTEGA	REPRESENTANTE	SEDE
	JUNÍN	
20.LUZ STELLA PAZ HERRERA	REP. SEDE	“ALEJANDRO
	GONZALEZ”	

PERSONERO.

Será un estudiante que curse el último grado que ofrezca la institución encargado de promover el ejercicio de los derechos y deberes de los estudiantes 53 consagrados en la constitución política, las leyes, los reglamentos y el manual de convivencia. Tendrá como funciones las establecidas en el artículo 28 del decreto 1860 del 3 de agosto de 1994. En el presente año lectivo es la estudiante MARÍA JOSÉ MADRIGAL ZAMBRANO

CONSEJO DE ESTUDIANTES.

Es el máximo órgano colegiado que asegura y garantiza el continuo ejercicio de la participación por parte de os educandos.

EQUIPO DE DIRECCIÓN.

Es el organismo encargado de organizar, programar y evaluar las actividades institucionales, con base en la información y programación de la Secretaría de Educación Municipal y las orientaciones del Consejo Directivo y del Consejo. Académico. Se reúne semanalmente los martes, para evaluar la programación de la semana anterior y programar y organizar las actividades de la semana siguiente. Integrantes:

WILLIAM MACIAS IMBACHI	RECTOR Y PRESIDENTE
MAKARIO RIVERA CAJIGAS	COORDINADOR ACADÉMICO
BELISARIO TOBAR GUERRERO	COORDINADOR DISCIPLINA

MOISES MOLANO
CARMEN AMPARO MERA G.

COORDINADOR DISCIPLINA
JEFE DPTO DE CIENCIAS

NATURALES

MAGNOLIA RAMÍREZ
JANETH CUADROS

PSICCOORIENTADORA
ASESORA JURÍDICA

YADY CÓRDOBA

TESORERA PAGADORA

Nota: cabe aclarar que la planta docente y directivos tienen directa relación con La institución educativa Inem “ Francisco Jose de Caldas” ya que la escuela Junin es una sede de este establecimiento educativo.

XII. ANTECEDENTES

12.1 Nivel Internacional

Desde los marcos internacionales he encontrado antecedentes sobre la lectura y la escritura infantil y los procesos lúdicos en la XVII Feria Internacional del Libro de Guadalajara, (México, 2003) en el I Encuentro de Promotores de la Lectura que se destacan: a **Carola Díez** quien ha desarrollado su carrera profesional en torno a la literatura infantil, la formación de lectores, proyectos de formación para docentes y promotores de lectura. Ella ha capacitado e investigadora en Rincones de Lectura. Leyendo con los niños trabaja además de las personificaciones, entonaciones, la psicología de los personajes de los cuentos, fabulas y relatos.

Por otro lado encontramos a **Fabián Mariotti**, (1989, Brasil) catedrático, escritor y conferencista. Licenciado en Tecnología Educativa. Post Graduado en Recreación. Investigador y creador de la “Recreación como Metodología” y de la “Pedagogía Creativa del Movimiento Lúdico”. Estas experiencias están siendo realizadas en ciudades de Brasil, Argentina, Chile, Venezuela y España. Es director de las Revistas educativas “Aprender

jugando” y “El juego y los Juegos”. El autor utiliza, "el juego como medio sociabilizador tanto en actividades curriculares como extracurriculares”, “el juego en las interrelaciones personales y sociales”, “el juego y la recreación en la escuela”, “la recreación y los juegos en la psicomotricidad”, “El mundo de los juegos” entre muchos otros temas que ha desarrollado en su práctica docente con miras a fortalecer la lectura y la escritura.

Además podemos agregar de la lectura a **Claudia Gaete Balboa**, quien ha colaborado en diversas instituciones dedicadas al fomento de la cultura escrita: en el Programa Rincones de Lectura de la SEP, en donde trabajó como Jefa del Departamento de Capacitación de la Unidad de Publicaciones Educativas; el Programa Podemos Leer y Escribir del Centro Regional de Apoyo al Libro para América Latina y el Caribe (CERLALC) de la UNESCO, la Fundación Mexicana para el Fomento de la Lectura, el Programa Libro Clubes del Instituto de Cultura del Distrito Federal, y Readaptación Social. Cuyas investigaciones han aportado a la formación de futuros docentes en las estrategias de “animación a la lectura”¹ en el que se definen las actitudes y el ambiente afectivo. Y la autora parte de necesidad de tener en cuenta la detección de las necesidades de los estudiantes. Puesto que para la autora, la lectura se ofrece a todo el mundo como participación en una vida más grande.

12.2 Nivel Nacional

Desde nuestro contexto nacional y regional “El Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología creó en el año 2003 el Plan Nacional de Lectura” y supone la formación de muchos lectores, su propósito es reconocer un afianzamiento y un desarrollo que sólo puede sostenerse en los ámbitos escolares que constituyen la gran ocasión para profundizar y

ampliar la historia lectora de cada uno. Para que este proceso sea viable y se inserte en la cotidianidad de la vida cultural y educativa de Colombia, se coordinan acciones para la formación de lectores entre niños, jóvenes y adultos. Desde la educación inicial que propician encuentros de lectura y reflexión con el objetivo de que haya cada vez más lectores apasionados y críticos al mismo tiempo. Claro que ese encuentro entre los lectores y los libros sólo es posible si hay libros. Por eso el Ministerio -a través del Plan Nacional de Lectura - entrega año a año libros de ficción, informativos entre otros a estudiantes de todos los niveles de las escuelas del país.

12.3 Nivel Regional

Desde las prácticas regionales significativas en el Cauca hemos encontrado:

La Pedagogía De La Corridez Y Escuela Maestra Vida:

De la maestra Dolores Grueso quien trabaja en zonas de conflicto armado en Colombia y ha hecho uso de la pedagogía como un ámbito lúdico y cultural para generar interés en los estudiantes y ser el instrumento motivador en su camino hacia procesos de aprendizaje y lecturas desde los lenguajes culturales. La profesora María Dolores Grueso presenta una propuestas con dinámicas de cantos, danzas, decimas, refranes culturales, arte, drama y un todo versátil en cuanto a las estrategias de enseñanza. Propiciar aprendizajes significativos y contextualizados en zonas deprimidas tanto por la violencia, pobreza y racismo ubicando la educación en nuestros contextos reales para propiciar relaciones que aportan a la construcción de paz desde nuestra diversidad y ambiente. Ella nos aporta a explorar en las posibilidades para descubrir nuevas alternativas pedagógicas. (7)

Escuela Maestra Vida (Innovación Pedagógica)

Con el compromiso de recuperar a la comunidad como espacio de educación para niños y jóvenes, se inició en el año de 1993, la construcción de una propuesta pedagógica que permitiera la formación integral de los niños y las niñas, para lo cual se involucró a los padres de familia como actores en la educación de sus hijos, y a la cotidianidad local, regional y mundial como generadora de procesos cognitivos. Al llegar, en el año 2009, a los diez y seis años de desarrollo de este trabajo, la propuesta educativa se ha consolidado con las siguientes características:

1. Es una iniciativa comunitaria y en permanente construcción.
2. Se definen como ejes: la educación ambiental, la producción limpia, la interculturalidad en relaciones de democracia, la investigación para la producción de conocimiento, la organización para avanzar en desarrollos autónomos comunitarios.
3. Se prioriza la formación en valores para la convivencia en el respeto y la solidaridad y el desarrollo de capacidades para el conocimiento, entendiendo que los procesos cognitivos se mantienen durante toda la vida.
4. La meta del trabajo con los niños y niñas es respetar su infancia, propiciar su alegría y acompañar su desarrollo físico, emocional, espiritual, intelectual, creando ambientes de aprendizaje agradables.
5. Se adopta como práctica cotidiana, la formación de valores para la convivencia y la solución concertada de conflictos.

6. Las nuevas condiciones de vida de las familias campesinas, azotadas por la atrocidad de la guerra, convierte la propuesta educativa en alternativa para generar una cultura del respeto a los derechos humanos, la convivencia pacífica, y la construcción de alternativas para que los jóvenes tengan diferentes opciones de vida.

XIII. MARCO CONCEPTUAL

13.1 Sobre el Aprendizaje

El dominio de la lectura es una parte esencial del aprendizaje del ser humano debido a que representa una adquisición clave, que posibilita obtener otros conocimientos, nos permite y facilita comunicarnos con otras personas por que enriquece nuestras ideas. Nos educa y establece el acceso a opiniones, expresiones culturales, información científica, entre otros tipos de información (Clemente y Domínguez, 2003). Creando hábitos de reflexión, análisis, esfuerzo, concentración recreación, y hace gozar, entretiene y distrae. (Martha Isarra Córdova, 2007)

13.2 Función Cognitiva

Desde una panorámica la “Construcción de una propuesta didáctica para favorecer el desarrollo del lenguaje en su función cognitiva en la lectura” realizada en niños promedio de edad 7 y 8 años, ubicando los siguientes antecedentes, el horizonte teórico y las fases de metodología, destacando las estrategias utilizadas por los y las educadores, con quienes se hace la construcción conjunta y la perspectiva de la investigación práctica.

13.3 El Proceso Lector

la lectura es entendida en los niños como una actividad múltiple y compleja en la cual se desarrollan distintos procesos en la búsqueda de construcción de significados a partir de la interacción entre el texto , el contexto y el lector . El significado, a diferencia de lo que sostenía el modelo perceptivo matriz de la lectura, no está sólo en el texto, tampoco en el contexto ni en el lector, sino en la interacción de los tres factores, que son los que, juntos, determinan la comprensión.

Cada uno de estos factores aporta en el proceso de construcción de los significados, los cuales, como afirma Lerner (1984), son relativos, es decir, cada lector comprende un texto de acuerdo a la realidad interior, a su experiencia previa, a su nivel del desarrollo cognitivo, a su situación emocional. Pero esta relatividad no significa que no se puedan lograr niveles cada vez mayores de objetividad sobre el texto. La relatividad de la comprensión alude a que distintos lectores comprenden de forma diferente un mismo texto, lo cual se explica por la singularidad de los sujetos. "Concebimos la comprensión de la lectura de un texto como la reconstrucción de su significado a partir de la consideración de pistas contenidas en el texto en cuestión. Dicha reconstrucción se lleva a cabo mediante la ejecución de operaciones mentales que realiza el lector para darles sentido a las pistas encontradas. Se trata de un proceso esencialmente dinámico que quien lee desarrolla a medida que establece conexiones coherentes entre la información que posee en sus estructuras cognoscitivas y la nueva que suministra el texto" (Montenegro y Haché 1997:45)

El proceso lector se acompaña de la creación que se manifiesta de varias formas, la más simple es aquella en que con las mismas ideas del texto se crean nuevas formas de relacionarlas. Ahora bien, para facilitar este proceso de construcción de significados es necesario que el maestro (a) le permita al niño (a) apropiarse de un cúmulo de estrategias y

motivaciones que le permitan generar un buen proceso lector y que nos permitan conocer los niveles de comprensión textual contruidos por los niños y las niñas.

13.4. La Lectura en Edades Tempranas

Debido a la importancia de la lectura en el desarrollo cultural del ser humano y a las múltiples habilidades necesarias para realizarla correctamente, es necesario adquirir dichas habilidades desde temprana edad. Sin embargo, en los modelos educativos tradicionales el proceso lector puede tornarse en algo rutinario y poco atractivo para los niños, razón por la cual es común que ellos manifiesten poco interés por la lectura. Además, como ya se mencionó la letra no consiste solamente en la identificación de los símbolos y de las palabras sino en entender los pensamientos del autor de la mejor manera posible. Por tal razón, el educador tiene el deber y el desafío de hacer que el descubrimiento del lenguaje escrito sea para el niño una experiencia agradable y motivadora, en lugar de algo monótono y aburrido que carezca de sentido.

El centro escolar debe crear un ambiente propicio hacia la lectura y la escritura, donde el niño tenga la oportunidad de estar en contacto permanente con todo tipo de material escrito que tenga sentido para él, que sea funcional y donde se valore de manera constante la lengua escrita como un medio que permite comunicarse con las personas que están lejos, como una manera de evitar que se olviden las cosas y como una fuente de información; es decir que se revalorice la función social de la lectura y la escritura (5). Los factores más importantes que deben tenerse en cuenta en el aprendizaje de la lectura son:

- Los conocimientos previos que tiene el niño/a. Es decir, qué sabe y qué no sabe, para poder relacionarlo con lo que le proporciona el texto, de manera que pueda adquirir nuevos conocimientos.

- Es importante que el niño se sienta competente, se sienta capaz de leer el texto que tiene delante y de entenderlo. En este sentido, el texto ha de ser adecuado a su nivel y a su edad.
- Le ha de poder atribuir sentido y significado al texto. Aquello que ha de leer ha de tener algún significado para él o ella y ha de tener alguna función (ya sea saber más de un tema concreto, resolver alguna duda que se le puede generar,...). No siempre ha de ser, leer por leer.
- Es importante que el texto a leer se encuentre dentro de la temática de interés del niño/a. Han de ser textos que formen parte de los gustos, intereses y experiencias del niño.
- Además, es importante que las personas significativas para él, valoren, usen y disfruten de la lectura de manera que el niño pueda disfrutar con su aprendizaje y dominio. Es necesario que la familia, lo anime en la lectura, lo felicite y, si pudiera ser, encontrar espacios donde leer todos juntos y hacer actividades en las que se contribuya al gusto por la lectura.

En mi propuesta trabajo parto de dos conceptos básicos y esenciales los cuales me han permitido tener un horizonte en cuanto a la lúdica y el fomento de la lectura, se trata de la promoción del gusto por la lectura por ello parto de autores como Goodman (1989: 44) quien afirma que tanto la escritura y la lectura son procesos dinámicos y constructivos. Es decir, los lectores construyen el significado de lo impreso a partir de sus experiencias previas.

Así mismo, el lenguaje expresa que para aprender, a leer y a escribir, es necesario proporcionar a los estudiantes situaciones que le faciliten oportunidades de intercambiar y experimentar el lenguaje. En consecuencia, se trata de enseñarle al niño de manera global respetando sus diferencias individuales, tomando en cuenta que el aprendizaje es un proceso interno, que se desarrolla de acuerdo con cada individuo. Y desde la concepción de lúdica y recreación he tomado de referente a Carlos Alberto Jiménez, Raimundo Dinello, Luis Alberto Alvarado (2011). Que asumen la recreación como un conjunto de saberes, actividades y procesos libertarios en la que los sujetos implicados en dicha experiencia cultural, se introducen en una zona lúdica de característica neutra, apta para fortalecer el desarrollo de la integralidad humana. En esta zona de distensión neutra no existe ni el espacio ni el tiempo, ni las presiones externas; ni mucho menos las presiones de la interioridad psíquica. Desde esta perspectiva puede decirse que es un estado transitorio, de contemplación y de goce entre la realidad psíquica interna y la externa, propicia para la libertad y la creatividad humana. Un proceso verdaderamente recreativo es un estado de relax, de distensión, de inocencia o en términos neuropsicológicos, una zona de descanso cerebral, porque las neuronas en dicho estado interactúan libremente, es decir sin ningún tipo de control, similar a lo que ocurre con una orquesta sin director, en la que los músicos interpretan la música individualmente dando posibilidad a dos opciones: cada cual modula su propia música y es modulado por los demás, o puede existir una interpretación creativa colectiva, que en muchos casos puede ser caótica; pero el solo hecho de existir interactividad e interdependencia, significa plasticidad cerebral porque se produce un aumento de ramificaciones y de utilización de circuitos neuronales alternativos, originando de esta forma la creación de algo nuevo; es decir, existe un proceso de aprendizaje ligado a los conceptos de libertad, curiosidad, placer y pasión que son elementos claves para entender cómo un sujeto construye cultura y conocimientos.

Por otro lado abordamos a Pablo Waichman (2000:p.117) para quien la libertad es un componente fundamental de lo creativo y de lo recreativo porque la conducta creativa está basada en la imaginación como expresión de la libertad.

13.5. El Juego Como Medio de Aprendizaje

En Rosa María Iglesias “Juegos lectores en educación inicial y preescolar” En el informe de la comisión presidida por Faure "Aprender a ser", aprobado por la Conferencia General de la UNESCO (1972) se ha encontrado que:

Aunque se reconoce la importancia del juego en la enseñanza en niños de edades tempranas, los sistemas educativos tradicionales, en los que se exigen resultados medibles y métodos de enseñanza “serios”, han minimizado el papel de los juegos en el aprendizaje de los niños de edades intermedias. Sin embargo, investigaciones acerca de aprendizaje temprano y desarrollo muestran que el juego puede contribuir significativamente en el aprendizaje (3).

Los niños obtienen placer al jugar y por ello, pasan la mayor parte del tiempo jugando. Este hecho podría ser aprovechado, al emplear al juego como herramienta para desarrollar en el niño habilidades y destrezas y para impartirle los conocimientos que necesita. “Los niños toman muy en serio sus juegos; por eso los adultos debemos tomar en serio todo lo que a ellos se refiere” (ibíd.: p. 35-53) En los modelos educativos tradicionales el papel del profesor es el de alguien que transmite conocimientos por medio de clases magistrales. Sin embargo, el verdadero aprendizaje lleva más que memorizar las ideas a un aprendizaje de una experiencia de comprensión- acción ya que es por medio de ellos como el ser humano adquiere conciencia del mundo que lo rodea. El juego permite que los niños se sitúen en distintas situaciones, muchas de ellas simulaciones de situaciones reales que tendrán que

enfrentar en su vida adulta, permitiendo que el proceso de aprendizaje sea mucho más interactivo y provechoso. Se ha definido el juego como «proceso sugestivo y substitutivo de adaptación y dominio» y es de esto de lo que se deriva su valor como instrumento de aprendizaje ya que el niño debe enfrentarse con las situaciones, dominándolas o adaptándose a ellas. El juego permite el desarrollo en sentido físico, psicomotriz, sensorial, motor y mental, además de tener un valor social al desarrollar hábitos de cooperación y ayuda, enfrentarlos a situaciones vitales, las cuales deben superar aplicando su ingenio y sus habilidades y esto permite conocer el mundo de una manera más realista. Además resulta motivador para los niños y niñas que les permitan expresarse, razón por la cual puede incentivar su participación en actividades de síntesis de sus propias lecturas de otra forma que resultan atractivas para ellos.

El juego va de la mano con el aprendizaje porque va corrigiendo a partir del ensayo y el error del mismo juego. Desde esta perspectiva, mi proyecto de aula tiene como propósito Trazar habilidades lúdicas como instrumento pedagógico para promover el interés por la lectura en los alumnos de tercer grado de la Escuela Junín, para la cual se he realizado diferentes consultas bibliográficas para realizar la fundamentación teórica de la misma. El juego, de acuerdo a lo señalado por Chirinos (1995), El propósito del juego infantil, según el autor citado, es que cumple la función didáctica de conectar al niño con la sociedad, por medio de objetos y acciones que imitan los de la vida cotidiana de los adultos. Utilizar el juego como recurso didáctico en niños y niñas, es tratar de introducirnos en el mundo del aprendizaje, aproximándolos al nivel de conocimientos que mejoran su integración en el medio social en el que viven y hacerlos partícipes de la situación educativa en la que se desarrollan cotidianamente.

El juego es una de las experiencias humanas más ricas y además es una necesidad básica en la edad infantil. Con el juego los niños aprenden a cooperar, a compartir, a conectar con los

otros, a preocuparse por los sentimientos de los demás y a trabajar para superarse progresivamente. También aumenta la participación pero uno de los componentes fundamentales del juego es la diversión, el niño cuando juega se siente feliz. El juego va a formar parte de nuestra personalidad, de ahí que los adultos también tengamos tendencia a jugar.

Para crear un buen ambiente en el juego se deben buscar los temas y formas imaginativas (tenemos que ser imaginativos) que mejor acogen los participantes en el juego, que más motiven su implicación.

En este sentido, el profesor va a ser una parte muy importante en el juego, de ahí que él tenga que ser creativo, pues él va a proyectar y representar un modo de jugar. Es él quien tiene que crear una atmósfera motivante y divertida en el juego, e incluso para que los niños se sientan más atraídos por el juego él puede ser una participante más.

De allí, que la Enciclopedia General de la Educación (1998), señala que “el juego colectivo es una competición mental o física desarrollada de acuerdo con unas reglas en la que los participantes juegan en oposición mutua directa y en la que cada bando trata de ganar y de impedir que lo haga el contrario” (p. 50). Los criterios para que un juego colectivo sea educativamente útil son: Proponer algo interesante y estimulante para que los niños piensen en cómo hacerlo. Posibilitar que los propios niños evalúen su éxito. Permitir que todos los jugadores participen activamente durante el juego.

En este orden de ideas, los objetivos que se pretenden conseguir en los primeros años de escolarización, deben conceptualizarse en el contexto de unas metas a largo plazo que abarquen hasta la enseñanza media. Se pueden reducir a tres, y vienen dados por un principio general: fomentar todo lo que potencie al máximo el proceso de construcción.

Los objetivos sociales y afectivos, como la confianza y una concepción positiva de uno mismo, son objetivos que acaban por desarrollarse por sí solos si los niños son respetados y sus ideas se tienen en cuenta con seriedad en el seno de unas relaciones que fomente el desarrollo de su autonomía. Los niños que tienen confianza en su capacidad para pensar, construyen el conocimiento con más rapidez que los que no poseen esta confianza. Además se esfuerzan más en encontrar una respuesta, y cuando la tienen, no temen expresarla.

En cuanto a los juegos cooperativos, de acuerdo a lo señalado por Gravey (1998), son juegos donde aceptarse, cooperar y compartir, pueden provocar que los niños, las familias... (p. 46), se unan en el espíritu del juego cooperativo. Los niños, con este tipo de juegos, se divierten a la vez que aprenden cosas positivas sobre sí mismos, sobre los otros y sobre cómo deberían actuar en el mundo. En los juegos cooperativos, todos cooperan, todos ganan, nadie pierde. Según Gravey (1998), los niños educados en la cooperación, la aceptación y el éxito tienen una posibilidad mucho mayor de desarrollar una personalidad sana (p. 69). Además, los juegos cooperativos eliminan el miedo al fallo y al sentimiento de fracaso. También reafirman la confianza del niño en sí mismo como una persona aceptable y digna. En la mayor parte de los juegos, esta reafirmación se deja a la casualidad o se concede a un solo ganador. En los juegos cooperativos esta reafirmación va implícita en los juegos mismos.

Desde esta perspectiva dialogando con la profesora de español y los niños del grado tercero de la Escuela Junín, se apreció que los docentes no realizan muy a menudo juegos como medio de aprendizaje como herramienta de enseñanza, llevando esto a que los estudiantes les cueste y los condicione a empezar una sesión de clases, suelen dispersarse, trabajan de forma individual, utilizan palabras sin comprender su significado, imitan el lenguaje de los adultos, entre otros, por lo que evidencia la necesidad de implementar estrategias que tomen el juego como una herramienta pedagógica, la atención se centra en lo que se hace, la reflexión y la

búsqueda de alternativas acordes a la edad de los niños y niñas más que al rol de: orden / disciplina, estímulo/ respuesta .

Morillo (1999), quien realizó un trabajo de investigación titulado: “El Ludo en la Lengua Castellana” cuyo objetivo general fue el de lograr un aprendizaje significativo en los alumnos, considerando que el juego forma un papel muy importante en el aprendizaje ya que los jugadores se entretienen y aprenden, jugando es allí donde el alumno se interesa por estudiar. El cual se enmarcó en una investigación de campo, bajo la modalidad de proyecto factible, concluyó que: una forma de llegar al conocimiento es a través el juego y para ello el docente con su capacidad e inteligencia pueda lograr que el alumno aprenda.

Así mismo Martínez (1999) en su trabajo “El Juego en el Proceso de Enseñanza – Aprendizaje” el objetivo principal fue determinar el uso del juego en el proceso de aprendizaje tomando como referencia el desarrollo biopsicosocial del alumno de acuerdo con la reforma curricular complementada en la Escuela Básica. Se centró en una investigación cualitativa, bajo el método etnográfico. Y concluyó que un juego bien planificado fácilmente cubre la integración de los contenidos de las diversas áreas y entrelaza los ejes transversales de una manera armoniosa y placentera. Esta integración que se exige en el nuevo diseño curricular está presente en el juego como estrategia de aprendizaje en el aula, lo importante allí fue que el docente visualizó y amplió sus horizontes cognitivos para que los pusiese en práctica sin mucho esfuerzo, pero sí con bastantes ganas de querer hacerlo con y por amor al trabajo.

Este trabajo está relacionado con la investigación presente porque interactúa alumno y docente de acuerdo a su entorno escolar buscando el desarrollo intelectual del alumno a través de la imaginación y la expresión personal; y a la vez estimula al docente a crear actividades creativas y de juego que permiten el desarrollo de la enseñanza y el aprendizaje.

Seguidamente Colina (2001) llevó a cabo un Plan de Acción sobre los Juegos Tradicionales para el Fortalecimiento de la Identidad Nacional. El objetivo general de este estudio fue el de presentar un plan de acción a fin de fortalecer los juegos tradicionales, se ajustó a una investigación de campo, bajo la modalidad de proyecto factible. A través de este estudio el autor concluyó que los docentes no utilizan estrategias necesarias para el fortalecimiento de la identidad Nacional en el Proceso de Enseñanza sino que se basan por la metodología tradicional; trabajos investigativos, exposiciones, entre otros. Se recomienda diseñar acciones que a través de los juegos tradicionales permitan afianzar las costumbres e identidad local y regional de una manera lógica, sistemática y objetiva.

Hasta ahora los resultados de los estudios realizados, coinciden con la importancia que tienen los juegos dirigido para la socialización del estudiante, por lo tanto ofrecen estrategias al docente para aumentar los conocimientos necesarios sobre el juego y los puedan aplicar al alumno y a la vez propicie el desarrollo integral del educando por medio de la enseñanza todo ello con la finalidad de llegar a un crecimiento personal progresivo.

Recientemente Padrón (2001), desarrolló juegos cooperativos, una estrategia de Aprendizaje en la Educación Básica. En este trabajo investigativo el autor concluye que es de gran importancia la utilización de juegos cooperativos para afianzar el aprendizaje de los alumnos ya que de alguna manera los motiva a trabajar en equipo y compartir los conocimientos y esto hace más fácil la adquisición de un aprendizaje netamente significativo.

Entonces se evidencia, según los resultados de la investigación que la aplicabilidad del juego es un excelente motivador de aprendizaje que generalmente permite trabajar al mismo tiempo con estudiantes de diferentes niveles de preparación; permite a los estudiantes aprender uno de otros, puede usarse para estimular la cooperación, en este proceso los miembros de un equipo aprenden a balancearse las metas individuales con las del grupo.

El juego, como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de la educación en el sentido de enseñanza y aprendizaje y de la búsqueda del afianzamiento de valores en los estudiantes: respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos, los valores facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa.

Conocimientos que aunque inherentes a una o varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional – individual y social sanos, de los participantes con la única finalidad de propiciarles un desarrollo integral significativo y al docente, hacerle la tarea frente a su compromiso más amena, eficiente y eficaz, donde su ingenio se extralimita conscientemente. A su vez, Ortega (2003) señala que el juego es una estrategia de aprendizaje ayuda al estudiante a resolver sus conflictos internos y a enfrentar las situaciones posteriores con decisión y sabiduría, toda vez que el facilitador ha transitado junto con él ese camino tan difícil como es el aprendizaje que fue conducido por otros medios represivos, tradicionales, y con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos. (p.230).

Al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil y divertido y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos. Aspectos que enseñan a los alumnos a convivir con sus compañeros, a respetar los puntos de vistas de las demás personas y a mantener una relación de participación dentro de la comunidad donde está inmerso.

Características de los Juegos

Los juegos poseen características generales que estimulen al individuo; la creatividad de los alumnos y brinden al docente la oportunidad de conocer y evaluar cualitativamente.

Según Gilbert (1989), “los juegos introducen temas, integran conocimientos o ejercitan destrezas, facilitan la comprensión de situaciones complejas, así como, la formación o cambio de actitudes” (p.6). De tal manera el juego apunta el desarrollo del ser humano de acuerdo con Meneses y Monge (2001), “el juego se caracteriza también como una actividad placentera, ya que consiste en movimientos libres, sin dirección fija ni obstáculo cualquiera” (p.114). Ortiz (1993), el juego; es un proceso de desarrollo y socialización. Donde el niño se sitúa de acuerdo al ambiente donde se desenvuelva. Dentro de estas características se tiene presente la creatividad que no, es más, que; el espíritu constructivo, la imaginación y la facultad al sistematizar. Según Martínez (1993), a través de la creatividad se espera motivar e incentivar a los participantes de dicha investigación.

Para Guilford, citado por Martínez (1993), la creatividad “consiste en la expresión de una serie de factores intelectuales definidos, que forman parte de la estructura de intelecto humano” (p.61). Todo ello con la finalidad de estudiar e incentivar la participación del educando en su propio aprendizaje. En tal sentido, tanto la creatividad como los juegos deben estar integrados y cultivar el proceso de transmisión de conocimientos en nuestros centros educativos que tanto lo necesitan.

La aplicabilidad del juego en el ámbito educativo tiene muchas ventajas positivas para el participante, todo ello dependiendo de su desarrollo y el objetivo a lograr en el educando. Es por esto que una serie de investigaciones en el transcurso de los años han evidenciado, lo importante de esta actividad en el aula de clase.

Colina (2001), señala que el docente debe “estimular al niño a realizar todas las actividades lúdicas posibles, ya que son un instrumento importante que a través de ellos es posible transmitir las costumbres de los pueblos perseverando su patrimonio cultural” (p.11).

Asimismo Kothiarenco (1994), en su estudio realizado demostró los resultados positivos que tiene el entrenamiento del juego socio dramáticos de niños pobres, que incluye además, la participación de un adulto que modela y estimula esta práctica lúdica. Moytes (2000), señala las siguientes características de los juegos:

- El juego es placentero, divertido. Aun cuando no vaya acompañado por signos de regocijo, es evaluado positivamente por el que lo realiza.
- El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas. Sus motivaciones son intrínsecas y no se hallan al servicio de otros objetivos. De hecho, es más un disfrute de medios que un esfuerzo destinado a algún fin en particular. En términos utilitarios es inherentemente productivo.
- El juego es voluntario y espontáneo, no es obligatorio, sino simplemente elegido por el que lo practica.
- El juego implica cierta participación activa por parte del jugador.
- Implica tranquilidad y alegría emocional de saber que sólo es un juego.
- Con finalidad en sí mismo.
- Espontáneo, repentino sin necesidad de aprendizaje previo.
- Expresivo, comunicativo, productivo, explorador, comparativo.

XIV. METODOLOGÍA

14.1 Diagnóstico

Dentro de ésta práctica se me permitió observar en el aula clases a cargo de la profesora del área de castellano. En principio lleve diario de campo, realice sondeos institucionales y lecturas de los temas del grado escolar, observación de la metodología y una serie de descripciones de cada uno de los actores participantes de la institución con el objetivo de interpretar y comprender más sus contextos educacionales.

14.2 La Práctica Educativa

Fue llevada a cabo de manera constante por cuanto se había adquirido una responsabilidad con el horario institucional, los días miércoles en la jornada de la mañana de 7 am a 10 am. En el área de Castellano. Durante el año escolar. Ahí, mantuve contacto constante con la profesora titular del área en la escuela y la formadora de la Universidad del Cauca. Entre ellas, efectuaron observaciones constantes a mi proceso de práctica; asignación de temas, revisión de preparación de clase, revisión de recursos didácticos. Y constantes recomendaciones que anexo al final del trabajo.

14.3. Desde la pedagogía

Desarrolle la pedagogía que se adopta desde la escuela nueva en la que La Pedagogía Lúdica se elabora como una respuesta a esta realidad y como un horizonte hacia nuevas posibilidades educativas. A partir de este marco, sostengo la necesidad de repensar con profundidad la importancia del juego y del clima lúdico, como ámbito de encuentro pedagógico e interacción didáctica.

La Filosofía contemporánea otorga al juego y a la actividad lúdica un lugar destacado que responde a la valoración cada vez más alta y necesaria de la creatividad. Para comprender el sentido del juego hay que partir de una concepción relacional-dinámica de la realidad. Esta se nos revela en toda su complejidad (multidimensionalidad) a partir de un método de abordaje vivencial-conceptual. Las múltiples variables que componen lo real - su cambio continuo- sólo pueden ser percibidas globalmente con una actitud de inmersión y apertura, permanente juego de relaciones, que posibilitan la comprensión de nuevos y variados horizontes.

Todo aprendizaje debe iniciarse con una experiencia global / integral / motivadora y significativa a partir de la cual puedan elaborarse racionalmente esquemas de contenidos. Pues bien, todo juego es creador de campos de posibilidades, abre caminos / horizontes, permite el riesgo, la oportunidad, el desafío. Jugar es ser capaz de vivenciar la trama existencial en una constante apelación/respuesta (López Quintás, Alfonso. Estética de la Creatividad. Ed. Cátedra. Madrid. 1977.)

14.4. Modelo cualitativo:

Que permite el estudio del individuo como ser único que tiene reciprocidad consigo mismo y con el entorno, además interactúa en un contexto social y cultural. El enfoque cualitativo nos permite abordar al sujeto y a las comunidades desde una visión holística, lo cual es determinante para asumir a través de la interacción de roles de profesor estudiante en la continua búsqueda de las axiologías dentro de una propuesta integral propositiva. En nuestro medio es de gran utilidad dicho método puesto que necesitamos buscar una procedencia de la problemática encontrada, no importa tanto el valor numérico sino las causas que no permitan un buen desarrollo en los procesos de la Institución y sobre todo de los estudiantes del grado tercero. De acuerdo a la temática desarrollada en el trabajo partimos de aspectos cualitativos tomando como referente a Habermas: quien refiere que este método mantiene un enfoque y

raíz de cualidad en su naturaleza, esencia, significado y atributos ideológicos. Cuyos fundamentos epistemológicos abordan los fenómenos culturales, sociales, ambientales, filosóficos para obtener patrones humanos, comportamientos, interacciones, símbolos valores, formas de vida que requieren una etnografía histórica y relaciones de interacción de paradigmas como la ideología y la realidad existe. Sin embargo, pude notar que desde la praxis educativa se comprende parcialmente. Y que la crítica puede estar sujeta a las dos caras de la moneda.

Por tanto el enfoque General de investigación requirió además de un acercamiento a los niños y niñas un análisis de patrones, valores, creencias en un contexto poco explorado por la Educación. Siendo asumido así una postura más incluyente más que excluyente. Descubriendo tanto en mi formación humana como social y académica fenómenos des centrados si en cuanto a la Educación infantil debemos referirnos.

XV. Reflexión 1 como maestra en formación.

- I. El ambiente me marco otra referencia donde concurren eventos distintos a las escuelas públicas oficiales llevándome a una comparación de realidades que si bien se colocan de manera descriptiva. Me han involucrado a pensar distinto la Educación en un marco de pertinencia. En verdad se ha generado en mi un descubrimiento de una nueva generación que permite un espacio dialógico, hermenéutico pensado desde la Práctica Educativa, puesto que pude observar cómo se manejan los juicios ideológicos predeterminados por la educación Conductista, hago alusión a Skinner en cuanto el estímulo y respuesta, ordenes, disciplina y obediencia. Frente a la Educación flexible que forma a la gente desde las mismas situaciones de pobreza y desigualdad

que los niños y niñas de instituciones públicas. Pese a que no se puede irrumpir en las misiones, visiones y filosofías institucionales ya establecidas la reflexión me ha llevado a que no se puede imponer estrategias, pedagogías o formas de enseñanza sin seguir los parámetros a acordes con los conductos de rigor de las instituciones.

II. A pesar de que las percepciones y derechos de los niños y niñas se reflexiona sobre las etapas de desarrollo y personalidad subyacen sobre los lenguajes infantiles más que un juego de roles axiológicos que podrían afectar sus vidas. En conclusión, el enfoque es histórico hermenéutico: Por tanto puedo aludir que uno de los factores que sirven para explicar el proceso como futura profesional en Educación es la interpretación de la situación real que se presentó en el salón de clases. Pero debo aclarar que el resultado de mi proyecto como cualitativo mismo, no se encontraba ajustado a una hipótesis sino que por el contrario fue construyendo en la práctica que el enfoque Crítico Social a pesar de la enseñanza motivacional y lúdica encontró la barrera disciplinar.

III. Al contacto que tuve con los niños y niñas y el escuchar sus reflexiones que luego de una simple práctica Educativa de lectura y lúdica pude reconocer la relación con el otro que en principio fue distante, posteriormente se aproximó por el juego y la lectura. En conclusión como maestra en formación solo tenía un interés práctico de manejo de grupo que poco a poco con las sugerencias de las formadoras de maestras y la maestra en ejercicio de la institución me llevaron a una adecuada construcción práctica. Pero al dejar de lado simple práctica curricular me llevó a reflexionar sobre los procesos de los niños y niñas un sentido ampliamente humano e histórico.

XVI. Enfoque histórico hermenéutico:

"La hermenéutica también nos sugiere y, sin duda, antes que toda otra consideración, un posicionamiento distinto con respecto a la realidad: aquel de las significaciones latentes. Se trata de adoptar una actitud distinta de empatía profunda con el texto, con lo que allí se ha expresado a través del lenguaje. No se trata de suprimir o de intentar inhibir su propia subjetividad (con sus implícitos prejuicios), sino de asumirla. En otras palabras, la búsqueda de sentido en los documentos sometidos a análisis se ve afectada por un doble coeficiente de incertidumbre: la interpretación es relativa al investigador, así como al autor de los textos en cuestión" (Baeza 2002).

XVII. Sobre las Actividades.

Al iniciar este proyecto de aula en mi práctica como futura docente pretendí que los niños supieran que se trataba del gusto por la lectura; en respuesta los estudiantes se desmotivaron, muchos incluso me hicieron saber que les daba pereza y que no deseaban hacerlo. A medida de que se llevaron los diferentes temas establecidos por el lineamiento curricular del área de español y guiándome a través del libro del que tenía que sacar los temas llevados en clase. Indague en los alumnos que tipos de libros o cuentos les gustaba más; al que ellos me respondieron: cuentos fantásticos, de miedo, de terror, de hadas, historietas, comics, superhéroes, fabulas y en los que en su contenido no se extendieran. En las sesiones siguientes lleve diferentes tipos de cuentos teniendo en cuenta los sugeridos por los niños y los relacionaba con el tema que nos correspondía. A los que los estudiantes reaccionaron muy interesados y motivados. En una clase nos correspondió comprensión de lectura, en la que elegí historietas de los Simpson y dispuse realizar un relato creado por los niños a partir de esta ilustración; los niños se tornaron muy interesados en que sus compañeritos escucharan sus relatos y una ambicionar leer ante sus compañeros sus propias historias.

Al tener definido uno o varios personajes, la mente se fuerza a tener que buscar una historia en la que encajen, de lo que pueden salir cosas muy locas. Además, el niño se identificará con el que haya elegido, lo que consigue utilizar para enseñarle a él las cosas que aprenderá su personaje.

Otra variante es que el niño participe en la historia. En ese caso, estará muy atento, pero hay que ser muy hábil manejando las cualidades y defectos que se muestren durante la historia.

Personajes muy conocidos por los niños, como pueden ser los Simpson en este caso pueden ser muy útiles a la hora de crear un cuento creativo, ya que él los reconoce perfectamente y esto le motivara a un más a crear este relato.

Con el tiempo a partir del trabajo que he realizado en la institución educativa Junín he teniendo en cuenta el desarrollo de las clases a través de diferentes actividades lúdicas y del juego que han generado en los estudiantes la motivación por aprender e integrarse con sus compañeros, forjando mayor participación en las clases. Considerando que el juego es el método de aprendizaje más eficaz puesto que, se llevaba a los niños y niñas a interesarse por otras formas de aprender, en este caso por la lectura, llevada a diálogos, mímicas, canciones, juegos, loterías, crucigramas, imágenes de apoyo, mini dramas, dibujos y conversar con los niños y niñas.

a. Secuencia de actividades

- Observación del desarrollo de clases.
- Lectura de los contenidos del libro que lleva el profesor. Maestra en ejercicio.

- Retroalimentación con las docentes formadoras de maestros y maestra en ejercicio de la institución.
- Práctica de clase mediante el juego como acercamiento hacia el gusto por la lectura de niños y niñas del grado tercero de la escuela Junín.
- Se realizan actividades lúdicas para la comprensión de temas del lenguaje.

XVIII. PRÁCTICAS EN CLASE

PRÁCTICA # 1

Nombre: la fabula

Presentación: los niños deben saber que es una fábula y su moraleja

Propósito: a través de la lectura de las fabulas hacer que los niños identifiquen que es una fábula y puedan conocer este tipo de narración a través de actividades didácticas

OBJETIVO:

A través de actividades didácticas acercar al niño al conocimiento de diferentes tipos de narración en este caso La Fábula.

Objetivos Generales:

- Conocer y diferenciar los elementos de una fábula: título, narración y moraleja.
- Identificar e interiorizar los mensajes que nos transmiten las fábulas.
- Despertar el interés y el gusto por oír fábulas.
- Desarrollar el gusto por leer y adquirir el hábito lector.
- Desarrollar la capacidad de atención y escucha.
- Fomentar el trabajo cooperativo.
- Concebir los libros como medios para el disfrute y la búsqueda de información.
- Acercar a los niños/as al mundo del arte que supone escribir.

Actividad: divirtámonos con las fabulas

1. pregunto a los niños y niñas, si saben que es una fábula y que si alguna vez han oído una fábula.

2. ¿Qué es una fábula?: la fábula es una historia en la que aparecen animales, cosas y personas que nos narran alguna experiencia que hayan vivido y lo que han aprendido a partir de ella. Y la conforman los siguientes elementos:

- Inicio: el/los personajes enfrentan un problema (ya sea interno o causado por una fuerza externa)
- Nudo: se resuelve el conflicto (favorable o desfavorablemente)
- Desenlace: puede o no aparecer. Es el cierre de la historia.
- Moraleja: esta sí nunca falta. Es lo esencial de la fábula. Una oración en la cual se sintetiza el contenido de lo relatado a través de una enseñanza.

FÁBULA:	
PARTES	LA TORTUGA Y EL ÀGUILA
INICIO	Una tortuga que se recreaba al sol, se quejaba a las aves marinas de su triste destino, y de que nadie le había querido enseñar a volar.
NUDO	Un águila que paseaba a la deriva por ahí, oyó su lamento y le preguntó con qué le pagaba si ella la alzaba y la llevaba por los aires. - Te daré - dijo - todas las riquezas del Mar Rojo. - Entonces te enseñaré al volar - replicó el águila.

DESENLACE

Y tomándola por los pies la llevó casi hasta las nubes, y soltándola de pronto, la dejó ir, cayendo la pobre tortuga en una soberbia montaña, haciéndose añicos su coraza. Al verse moribunda, la tortuga exclamó:

- Renegué de mi suerte natural. ¿Qué tengo yo que ver con vientos y nubes, cuando con dificultad apenas me muevo sobre la tierra?

3. Narramos dos fabulas:

- La zorra y Las uvas
- La gallina de los huevos de oro

LA ZORRA Y LAS UVAS

Era una tarde muy soleada y calurosa. Una zorra, que había estado cazando todo el día, estaba muy sedienta.

“Cómo me gustaría encontrar agua”, pensó la zorra.

En ese momento vio un racimo de uvas grandes y jugosas colgando muy alto de una parra. Las uvas parecían maduras y llenas de zumo.

“¡Oh, oh!” dijo la zorra mientras la boca se le hacía agua. “ El zumo dulce de uva sacia mi sed!”.

La zorra se puso de puntillas y se estiró todo lo alto que pudo, pero las uvas estaban fuera de su alcance.

No queriendo abandonar, la zorra tomó impulso para alcanzar las uvas. Fue inútil, no pudo alcanzar las uvas.

La zorra saltó y brincó una y otra vez pero no pudo alcanzar las uvas en ninguna ocasión. Al final la zorra estaba más sedienta y cansada que nunca.

“¡Qué tonta soy!” dijo la zorra con rabia. “Las uvas están verdes y no se pueden comer. De todas maneras, ¿para qué las querría?”

Y así se marchó la zorra.

Moraleja: se debe estar contento con lo poco o mucho que tenemos y no dejarnos llevar por la codicia.

LA GALLINA DE LOS HUEVOS DE ORO



Erase un labrador tan pobre, tan pobre, que ni siquiera poseía una vaca. Era el más pobre de la aldea. Y resulta que un día, trabajando en el campo y lamentándose de su suerte, apareció un enanito que le dijo:

-Buen hombre, he oído tus lamentaciones y voy a hacer que tu fortuna cambie. Toma esta gallina; es tan maravillosa que todos los días pone un huevo de oro.

El enanito desapareció sin más ni más y el labrador llevó la gallina a su corral. Al día siguiente, ¡oh sorpresa!, encontró un huevo de oro. Lo puso en una cestita y se fue con ella a la ciudad, donde vendió el huevo por un alto precio.

Al día siguiente, loco de alegría, encontró otro huevo de oro. ¡Por fin la fortuna había entrado a su casa! Todos los días tenía un nuevo huevo.

Fue así que poco a poco, con el producto de la venta de los huevos, fue convirtiéndose en el hombre más rico de la comarca. Sin embargo, una insensata avaricia hizo presa su corazón y pensó:

“¿Por qué esperar a que cada día la gallina ponga un huevo? Mejor la mato y descubriré la mina de oro que lleva dentro”.

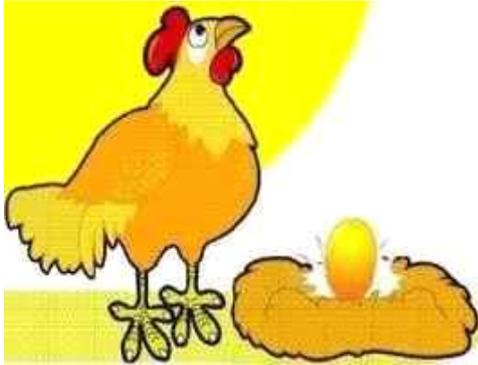
Y así lo hizo, pero en el interior de la gallina no encontró ninguna mina. A causa de la avaricia tan desmedida que tuvo, este tonto aldeano malogró la fortuna que tenía.

4. “Divirtámonos con las fábulas”

Después de narrar las fábulas, con los niños y niñas se jugará al juego de la verdad y la mentira para evidenciar el grado de comprensión que los alumnos/as han alcanzado. Este juego consiste en ofrecer información visual imágenes y verbal (oraciones) que pertenecen al relato junto a otras que no pertenecen para que los alumnos/as la diferencien; por ejemplo en el caso de las fábulas de “La zorra y las uvas” y “La gallina de los huevos de oro”:

- En cuanto a la información visual, ofreceremos algunas láminas donde aparecen ilustraciones de los personajes (una zorra mirando un árbol lleno de uvas; una gallina poniendo un huevo de oro, etc.) y otras láminas que no tienen nada que ver con el relato (un perro jugando en un jardín, una tortuga y sus huevos).





- En cuanto a la información verbal, podemos decir algunas frases relacionadas con los relatos y otras que no lo están:

“La zorra se puso de puntillas y se estiró todo lo alto que pudo, pero las uvas estaban fuera de su alcance”

“el labrador llevó la gallina a su corral. Al día siguiente, ¡oh sorpresa!, encontró un huevo de oro”

“la zorra logro alcanzar las uvas y logro saciar su sed, por su perseverancia”

“el enano se quedó con la gallina, la cuidó y la alimentó hasta su muerte”

Por último, entre todos deduciremos el mensaje o la moraleja que nos quiere transmitir la fábula, reflexionando sobre éste.



Materiales y recursos didácticos

- Recursos espaciales: utilizamos el aula de clase.

- Recursos humanos: yo la practicante y los alumnos.

- Recursos didácticos: una cartelera con dibujos de las fabulas, láminas y fotocopias para cada estudiante de las dos fabulas.

Procedimientos

- - Adquisición de vocabulario a partir de los libros.
- - Identificación de las partes de las fábulas.
- - Interiorización de los mensajes procedentes de las fábulas.
- - Observación de diferentes tipos de textos.
- - Participación activa en las actividades realizadas en el taller.

Evaluación

En esta sesión de clase podemos concluir que se desarrollaron las actividades que se habían planeado, los alumnos demostraron demasiado interés cuando se realizaron las actividades y se dio de una manera general la participación en cuanto a la disciplina no fue la mejor, no hubo el orden esperado. Para resaltar la mayoría de los alumnos tenían conocimiento del significado de la fábula.

PRÁCTICA # 2

Nombre: Prefijos y sufijos

Presentación: los niños deben saber que son los prefijos y sufijos

Propósito: a través del juego acercar al niño al conocimiento de los sufijos y prefijos

OBJETIVO:

Que el niño diferencie los sufijos de los prefijos y entienda su diferente significado

Objetivos Generales:

- conocer y diferenciar los sufijos y prefijos.



.

PREFIJOS

a - an	privado de, carencia	acéfalo, anormal
ana	cambio, contra, separación	anacrónico
ante	delante	antepuesto
anfi - anfo	alrededor, a uno y otro lado	anfiteatro
anti	contraposición	anticuerpo
auto	uno mismo	autonomía
bi - bis	dos, doble	bilingüe
circun	alrededor	circunvolar
cis	de acá	cisalpino
co - com - con	reunión, agregación	cooperar
di - dis	separación, propagación, dos veces	difundir, dimorfo
en - em	dentro de, sobre	embotellar
ex	que ha dejado de ser, fuera de	expatriar
exo	fuera de	exotérmico
extra	fuera de, extremado	extrajudicial
hemi	medio	hemisferio
hiper	exceso, más allá	hipertensión
i - im - in - ir	privado de	impensable
inter	en medio de	intercomunal
intra	dentro	intravenoso
mega	grande, amplificación	megáfono
micro	pequeño	microcosmos
mono	uno solo	monosílabo
multi	numeroso	multiopciones
omni	todo	omnívoro
post	después de	postmodernismo
peri	alrededor de	perímetro
pre	antes de, delante de	prehistoria
pro	ante, en vez de, impulso	prólogo
re	repetición	reclamar
retro	hacia atrás	retroalimentar
sin	unión	sincronía
sub	bajo	subdesarrollo
super - supra	sobre, por encima de	superdotado
tras, trans	más allá de, al otro lado	traspaso
viz - vice	en vez de	vicecónsul
yuxta	junto a	yuxtaposición
zoo	animal	zoológico

SUFIJOS

ita – ito	Diminutivo: dan el carácter de más pequeño.	ventanita
ida – ción	Sustantivación: el verbo se convierte en sustantivo.	salir, salida - cantar, canción
tor (a) – dor (a)	El que realiza la acción.	animadora, conductor
ense/ ano (a) – ino (a)	Gentilicio: pertenecientes a las gentes o naciones.	pascuense, curicano
ucho (a), zuela (o), uza (o)	Despectivo: incluye idea de menosprecio.	hombrezuelo, feucha
ísimo	Superlativo: dan el carácter de muy grande.	rapidísimo, aburridísimo
on – ona/ azo - aza	Aumentativo: dan el carácter de grande.	manotazo, portón
ero- era	Dan la connotación de oficio, cargo, profesión.	cajero, ingeniera
al	Le entrega al sustantivo el carácter de adjetivo.	muerte, mortal
dad – tad	Forma sustantivos abstractos o de cualidad a partir de sustantivos.	frío, frialdad - amigo, amistad
ista	Dan a los sustantivos y adjetivos el significado de "partidario" o "inclinado a".	racista, nacionalista
izar	Sufijo que convierte a los sustantivos en verbos.	polémica, polemizar
ismo	Le da a las palabras el significado de doctrina, sistema o movimiento.	budismo, impresionismo
encia, ancia, anza	Forman sustantivos abstractos; dan una cualidad.	urgencia, repugnancia, templanza
dad, idad, edad	Forman sustantivos abstractos; dan una cualidad.	crueldad, curiosidad, falsedad
ería, ia, ura	Forman sustantivos abstractos; dan una cualidad.	tontería, valentía, locura
ado, ada, ido, ida	Dan la idea de acción realizada.	tocado, mojada, salida
ación, ición	Dan la idea de acción realizada.	perdición
amiento, imiento	Dan la idea de acción realizada.	pensamiento, sentimiento
adera, ador, edor, idor	El que hace la acción.	regadera, fiador, bebedor, oidor
ario, ero, ista	Personas relacionadas con ciencia, técnica o profesión.	secretario, especialista
ismo, ica	Personas relacionadas con ciencia, técnica o profesión.	castrismo, poetica
ado, ento, izo, tón	Que posee algo o tiene semejanza con algo.	anaranjado, enfermizo, cincuentón
adero, edor, idor, ador	Sugieren lugares.	fregadero, comedor
ero, era, ería	Sugieren lugares.	papelera, cenicero, verdulería

- incentivar a la participación en las diferentes actividades que se realizaron en el aula de clase.
- a través del juego fomentar el aprendizaje

Actividad: a jugar con las palabras

1. pregunto a los niños y niñas, que conocimiento tienen de las palabras sufijo y prefijo.
2. Defino que son Sufijos Y Prefijos:

Sufijo: partículas que se añaden al final de algunas palabras para formar otras nuevas. Por ejemplo:

Explorar + dor explorador

Ingenio + oso ingenioso

Prefijo: partículas que se añaden al principio de algunas palabras para formar otras nuevas.

Por ejemplo:

In + posible **im**posible

Des + hielo **des**hielo

3. hacemos entre todos diferentes ejemplos de sufijos y prefijos:

Cucharada

Vagancia

Armario



Sufijos

Migaja

Confianza

Enseñanza

Nostalgia

Pulmonar

Creíble

Amable

Vagabundo

Anticuerpo

Afónico

Enamorada



Hiperactivo

Paramilitar

Agonía

Clorofila

Democracia

4. “A jugar con las palabras”

Luego de hacer varios ejemplos de sufijos y prefijos, realizamos con los niños un juego que consiste en que: los alumnos clasifiquen las diferentes palabras que encontraran escritas en un ping pong que se encuentra en un balde, en la superficie del agua que sacaran con una cuchara y se desplazaran hacia una caja de dos puestos, en la que una estará escrito: Sufijos Y Prefijos; los niños deben introducir el ping pong en la clasificación correcta. Al final se ganara la fila que más aciertos tenga con respecto a las palabras.





Materiales y recursos didácticos

- Recursos espaciales: utilizamos el aula de clase.

- Recursos humanos: yo la practicante y los alumnos.

- Recursos didácticos: ping pones, cucharas, balde, agua, caja de cartón, marcadores.

Procedimientos

- - Adquisición de vocabulario a partir de los ejemplos.
- - Identificación sufijos y prefijos.
- - Participación activa en las actividades realizadas en el aula de clase.

Evaluación

En este día los estudiantes estuvieron más activos participando en clase, se despertó el interés a querer participar en el juego y las actividades realizadas en clase; en este día la disciplina se dio de mejor manera que en la clase anterior gracias a los consejos de mi asesora con respecto a la clase anterior.



PRÁCTICA # 3

Nombre: oración y tipos de oración

Presentación: los niños deben saber que son oración y tipos de oración

Propósito: a través del juego realizar diferentes ejercicios en los que se trabajen la oración y diferentes tipos de oración

OBJETIVO:

Buscar que el niño distinga los diferentes tipos de oración

Objetivos Generales:

- Repasar léxico y contenidos vistos: el abecedario, los verbos.
- Practicar la construcción de oraciones simples con los verbos en presente.
- Interactuar con los compañeros y compañeras.
- Fomentar el espíritu cooperativo.

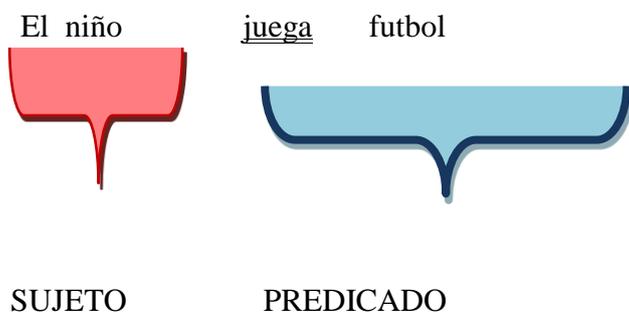
Actividad: juego de la oca

- 1) pregunto a los alumnos que tipos de oraciones conocen y según sus conocimientos y participación me dirijo a ellos corrigiendo y complementando los diferentes tipos de oración.
- 2) Explico que es oración como está conformada y defino los diferentes tipos de oración.

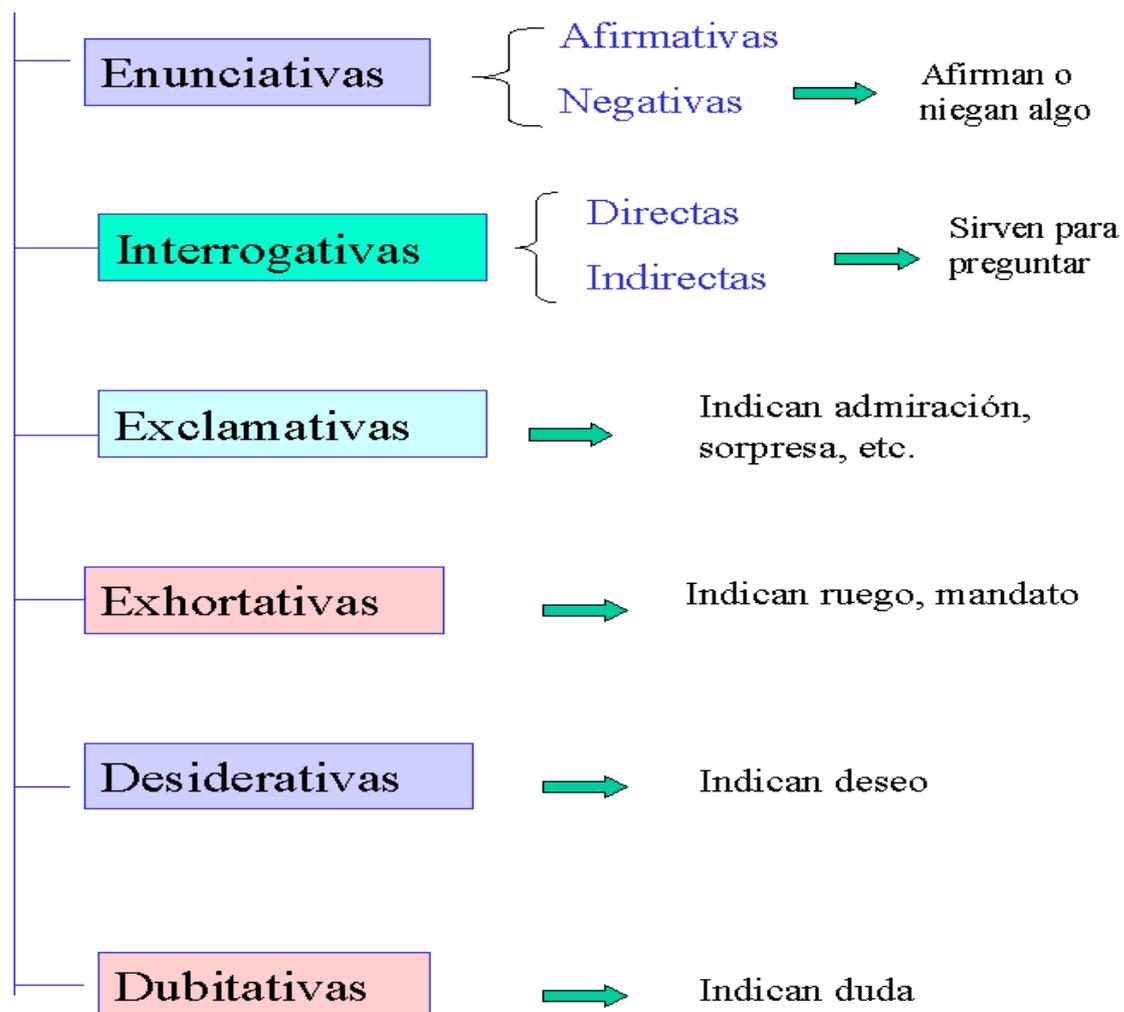
LA ORACION: es el conjunto de palabras con sentido que tienen al menos un verbo



Ejemplo:



Tipos de oración



LA ORACIÓN

CONJUNTO DE PALABRAS CON SENTIDO QUE TIENEN AL MENOS UN VERBO. EJ: EL NIÑO JUEGA FUTBOL

CLASES DE ORACIONES

ENUNCIATIVAS

- AFIRMATIVAS

EJ: EDWIN SE TOMA LA SOPA

- NEGATIVAS → EJ:

CARLOS NO QUIERE LEVANTARSE



INTERROGATIVAS

- DIRECTAS: ¿QUE HORA ES?

- INDIRECTAS EJ: JUAN PREGUNTÓ QUE HORA ES

EXCLAMATIVAS

INDICAN SUPRESA RACION EJ: ¡NO

QUEDES AHI!

¡ADMITE

EXHORTATIVAS

INDICAN RUEGO-MANDATO
→ IMPERATIVAS EJ: NO CORRAS ALLI

DESIDERATIVAS

INDICAN DESSEO DE QUE OCURRA ALGO SIN PEDIRLO DIRECTAMENTE
EJ: QUE TENGAS UN FELIZ CUMPLEAÑOS

DUBITATIVAS

INDICAN DUDA DE QUE OCURRA ALGO EJ: SERÁ QUE MAÑANA LUEVE



3) Realizamos algunos ejemplos con los niños para que identifiquen los diferentes tipos de oración:

- ¡Qué bien me veo! _____ (exclamativa)

- Pedro necesito que vayas por el pan. _____(exhortativas)

- No tengo ganas de ir a la escuela. _____(desiderativa)

- Nunca vayas sola. _____(exhortativa)

- Los árboles son verdes. _____(enunciativa - afirmativa)

- ¡Estoy muy triste! _____(exclamativa)

- ¡Me saqué 100 en el examen! _____(exclamativa)

- será que llueve esta tarde_____ (dubitativa)

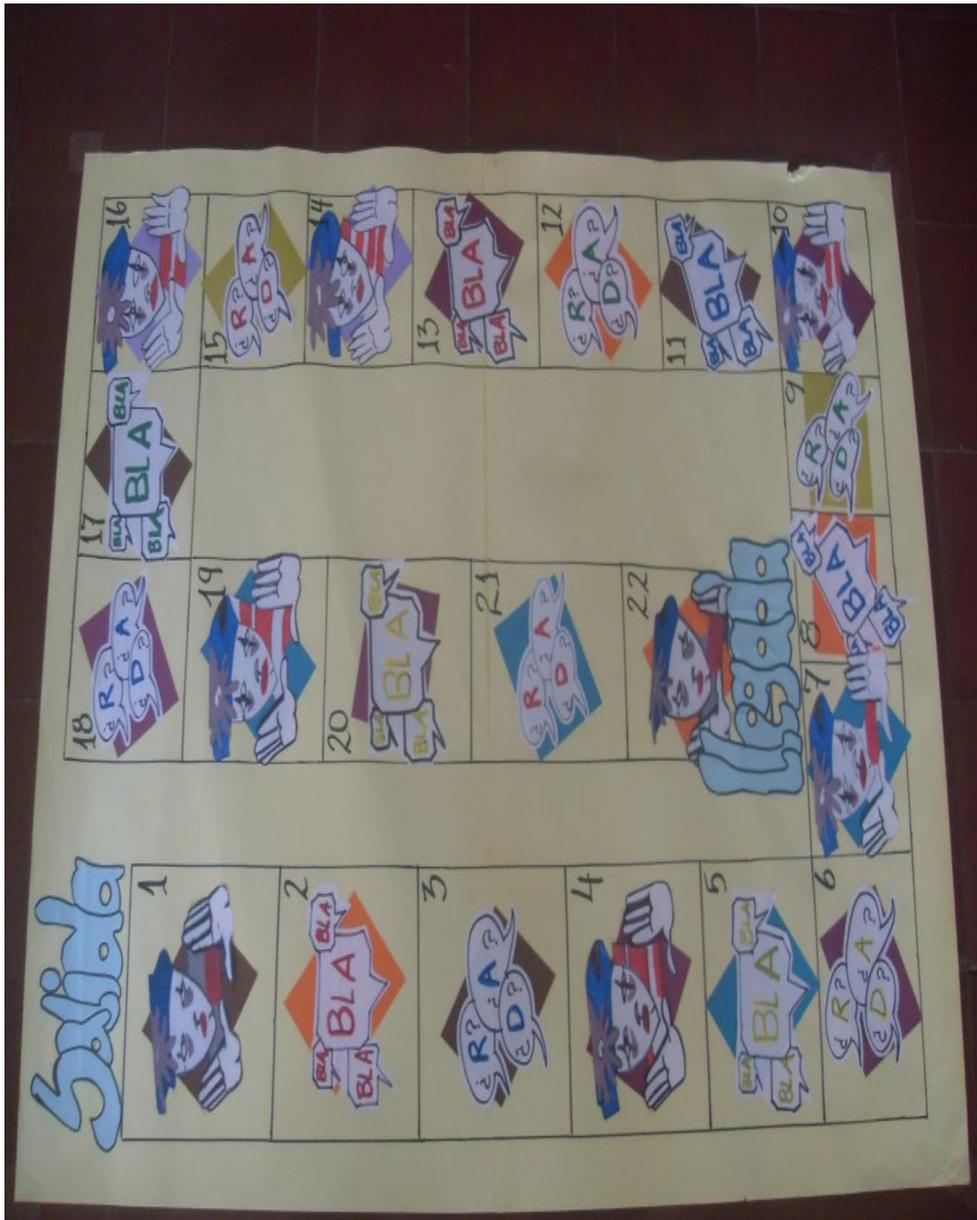
- ¡Que orgullo tan grande!_____ (exclamativa)

- Acaso resuelva el problema_____ (dubitativa)

- ¡Cuidado con el perro!_____ (exclamativa)

4) **actividad “juego de la oca”:**

Poner el tablero en el suelo y explicar cómo funciona el juego (tipo Oca): cada equipo tiene una ficha y debe lanzar el dado. Avanza por las casillas según el número que salga en el dado.



- Dividir la clase en tres grupos.



- a) Poner en tres montones las tarjetas que se van a utilizar para el juego dividiéndolas en: (MIMICA, ORACIONES CON EL VERBO QUE EMPIEZA, DI UNA ORACION)
- b) Coger una tarjeta del montón según la casilla en la que haya caído el dado. Las casillas según el dibujo son: (MIMICA, ORACIONES CON EL VERBO QUE EMPIEZA, DI UNA ORACION)
- Se debe hacer lo siguiente:
- c) Si el dado cae en la casilla MÍMICA, uno del equipo debe coger la tarjeta y no puede enseñarla a los demás. Con gestos debe representar las oraciones que aparecen

En las tarjetas. Los compañeros del mismo equipo dan las respuestas y forman la oración, luego deben decir a que tipo pertenecen. Si no aciertan, el rebote pasa al otro equipo. Si éste acierta, avanza 3 casillas.



- d) Si el dado cae en la casilla **ORACIONES CON EL VERBO QUE EMPIEZA POR...** los miembros del equipo deben decir en 15 segundos
Tres oraciones con un verbo que empiecen por la letra que decida el
Docente, los alumnos deben crear tres distintos tipos de oraciones con un mismo verbo. Si el equipo no consigue decir las tres oraciones, el rebote pasa al otro equipo, que conseguirá avanzar tres casillas si dice tres oraciones diferentes de las que ha dicho el otro equipo.

Ejemplo:

Verbo Jugar:

- ¡qué mal jugué hoy! EXCLAMATIVA
- Mi mama me dejara salir a jugar dubitativas
- ¿me dejas ir a jugar? interrogativa



T

e) Si el dado cae en la casilla DI UNA ORACION, los miembros del equipo deben decir una oración con las palabras de la tarjeta. Tienen veinte segundos para pensarla y decidir.

Si la frase es incorrecta, el rebote pasa al otro equipo que avanzará tres casillas si consigue decir la frase correcta.



e) ¡A jugar!





Materiales y recursos didácticos

- Recursos espaciales: utilizamos el aula de clase.
- Recursos humanos: yo la practicante y los alumnos.
- Recursos didácticos:
 - Tablero adjunto (cartulina, imágenes)
 - Tarjetas de dibujos recortadas para MÍMICA.
 - Tarjetas recortadas del material adjunto DI UNA ORACION.

- tarjetas recortadas para formar: LAS ORACIONES CON EL VERBO QUE EMPIEZA POR.
- Dados y fichas.

Procedimientos

- - Adquisición de vocabulario a partir de los ejemplos.
- - Identificación de los diferentes tipos de oración
- - Participación activa en las actividades realizadas en el aula de clase.

Evaluación

En esta sección los estudiantes estuvieron muy activos y muy participativos, en el juego participaron todos y en los ejemplos que se realizaron en el aula la participación fue de todos.

PRÁCTICA #4

Nombre: palabras aguda, graves, esdrújulas y sobreesdrújulas

Presentación: los niños deben saber que son palabras aguda, graves, esdrújulas y sobreesdrújulas

Propósito: a través del juego de la lotería acentuada incentivar al niño a que clasifique los diferentes tipos de palabras sean: agudas, graves, esdrújulas y sobreesdrújulas.

OBJETIVO:

Buscar que el alumno se interese y sepa clasificar los diferentes tipos de palabras agudas, graves, esdrújulas y sobreesdrújulas a través de diferentes actividades lúdicas.

Objetivos del juego:

- ✓ Enseñar al niño a clasificar correctamente las palabras acentuadas (aguda, grave, esdrújula y sobreesdrújula).
- ✓ Ayudar al aprendizaje de nuevas palabras enriqueciendo su vocabulario y conocimiento del idioma.
- ✓ Mejorar la ortografía al ver las palabras escritas.
- ✓ Estableces asociaciones y equivalencias entre las palabras.
- ✓ Desarrollar los vínculos sociales del niño (familia, amigos, etc.).
- ✓ Reforzar los conocimientos adquiridos en el colegio.

- ✓ Conocer y practicar el uso correcto del idioma castellano.

Actividad:

Lotería acentuada.

- 1) Pregunto a los alumnos que entienden por palabras agudas, graves, esdrújulas y sobreesdrújulas.
- 2) Explico los diferentes tipos de palabras agudas, graves, esdrújulas y sobreesdrújulas

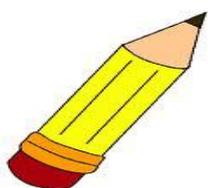
PALABRAS AGUDAS

Las palabras que llevan el acento en la última sílaba y cuando terminan en n, s y vocales.



PALABRAS GRAVES

Las palabras graves son aquellas donde el acento de intensidad (sílabas tónicas) se ubica en la penúltima sílaba. Las palabras graves se acentúan cuando terminan en cualquier consonante menos "n" o "s"



LÀPIZ

PALABRAS ESDRUJULAS

Son aquellas palabras en las que se carga la voz en la antepenúltima sílaba. Estas palabras siempre llevan tilde.

MÚSICA



PALABRAS SOBRESDRUJULAS

Son aquellas palabras en las que se carga la voz en la anterior a la antepenúltima sílaba. Estas palabras, al igual que las esdrújulas, siempre llevan tilde

cuéntame lo



3) Hacemos ejemplos para clasificar las diferentes palabras:

-cyclón_____

-ladrón_____

-centurión_____

-mintió_____



-partió_____

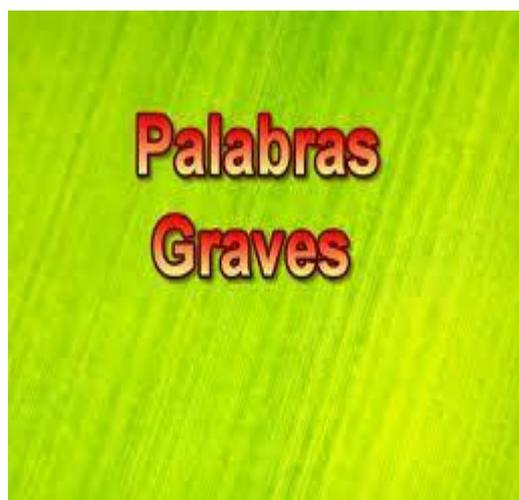
-melancolía

-pornografía

-burguesía

-dólar

-caligrafía



-teléfono

-esdrújula

-brújula

-página



-imágenes

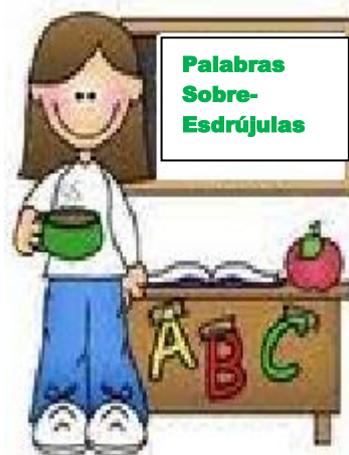
-arrebatádoselo

-fríamente

-devuélvemelo

-llévatelo

-quítaselo



Modo de jugar:

1. Se reparten los cartones entre participantes de 2 a 6 jugadores.
2. Cada jugador recibirá un grupo de fichas con el nombre de la clasificación de palabras acentuadas.
3. Un participante que hará de director del juego, saca de una bolsita, una ficha con el nombre de la clasificación de las palabras acentuadas, la lee en voz alta.
4. Los otros jugadores ubican en sus cartones, cual es la palabra escrita que corresponde a esa clasificación y coloca la ficha correspondiente.

5. Si la clasificación leída por el director del juego aparece más de una vez en el cartón del jugador, éste sólo podrá marcarlo una sola vez.
6. Gana el jugador que complete primero el cartón. Los demás participantes siguen jugando, para obtener el segundo, tercer y siguientes lugares.

Materiales y recursos didácticos

- Recursos espaciales: utilizamos el aula de clase.

- Recursos humanos: yo la practicante y los alumnos.

- Recursos didácticos:

- 6 cartones cada uno con 6 palabras con tilde.
- Fichas con el nombre de la clasificación de palabras (agudas, graves, Esdrújulas y sobreesdrújulas)

Grave	Grave	Grave
Grave	<i>Grave</i>	Grave

Grave	Grave	Grave
Grave	Aguda	Aguda
Aguda	Aguda	Aguda
Aguda	Aguda	Aguda
Aguda	Aguda	<i>Esdrújula</i>

<i>Esdrújula</i>	<i>Esdrújula</i>	<i>Esdrújula</i>
<i>Esdrújula</i>	<i>Esdrújula</i>	<i>Esdrújula</i>
<i>Esdrújula</i>	<i>Esdrújula</i>	<i>Esdrújula</i>
<i>Sobreesdrújula</i>	<i>Sobreesdrújula</i>	<i>Sobreesdrújula</i>
<i>Sobreesdrújula</i>	<i>Sobreesdrújula</i>	<i>Sobreesdrújula</i>
<i>Sobreesdrújula</i>	<i>Sobreesdrújula</i>	<i>Sobreesdrújula</i>

Procedimientos

- - Adquisición de vocabulario a partir de los ejemplos.
- - Identificación de los diferentes tipos de palabras
- - Participación activa en las actividades realizadas en el aula de clase.

Evaluación

Conclusión personal: ¡El niño que juega! ¡Aprende!

XIX. REFLEXION DEL PROCESO ACADEMICO

A partir de diferentes actividades didácticas se trabajó el gusto por la lectura con los niños y niñas de la Escuela Junín, transformando la concepción tradicionalista como hábito hacia la lectura. – el desarrollo de las diferentes actividades por el gusto por la lectura con los niños dio resultados positivos para ser utilizados en el aula de clase como dinámicas factibles a incluir o adecuar en el proceso inicial del hábito lector, de forma que faciliten un constante encuentro con textos escritos de forma espontánea y dinámica. - El juego compone una estrategia y una metodología fundamental para la animación a la lectura, en donde se crean espacios que inician la comprensión del mundo desarrollando habilidades útiles para el proceso lector. - La ejecución de este proyecto cumplió con su objetivo general que consistía en fomentar el gusto por la lectura dentro del aula de clase, sino que produjo un reciprocidad de prácticas, recursos y estrategias que engrandecieron la animación hacia la lectura de los niños., los comentarios previos, la lectura oral y la relectura son fuentes valiosas para que nosotros como futuros docentes comprendamos la naturaleza del proceso lector.

XX. HALLAZGOS

Al iniciar este proyecto de aula en mi práctica como futura docente pretendí que los niños supieran que se trataba del gusto por la lectura; en respuesta los estudiantes se desmotivaron, muchos incluso me hicieron saber que les daba pereza y que no deseaban hacerlo. A medida de que se llevaron los diferentes temas establecidos por el lineamiento curricular del área de español y guiándome a través del libro del que tenía que sacar los temas llevados en clase. Indague en los alumnos que tipos de libros o cuentos les gustaba más; al que ellos me respondieron: cuentos fantásticos, de miedo, de terror, de hadas, historietas, comics, superhéroes, fabulas y en los que en su contenido no se extendieran. En las sesiones siguientes lleve diferentes tipos de cuentos teniendo en cuenta los sugeridos por los niños y los relacionaba con el tema que nos correspondía. A los que los estudiantes reaccionaron muy interesados y motivados. En una clase nos correspondió comprensión de lectura, en la que elegí historietas de los Simpson y dispuse realizar un relato creado por los niños a partir de esta ilustración; los niños se tornaron muy interesados en que sus compañeritos escucharan sus relatos y una ambicionar leer ante sus compañeros sus propias historias.

Al tener definido uno o varios personajes, la mente se fuerza a tener que buscar una historia en la que encajen, de lo que pueden salir cosas muy locas. Además, el niño se identificará con el que haya elegido, lo que consigue utilizar para enseñarle a él las cosas que aprenderá su personaje. Otra variante es que el niño participe en la historia. En ese caso, estará muy atento, pero hay que ser muy hábil manejando las cualidades y defectos que se muestren durante la historia.

Personajes muy conocidos por los niños, como pueden ser los Simpson en este caso pueden ser muy útiles a la hora de crear un cuento creativo, ya que él los reconoce perfectamente y esto le motivara a un más a crear este relato.

Hallazgo 2

En otra actividad se identificó que las lecturas cortas como las fabulas y libros álbum llaman más la atención de los niños frente a lecturas de contenidos extensos y sin dibujos.



XXI. CONCLUSIONES

Con la formulación y práctica de este proyecto, se mostró que los niños se interesan más por la lectura, cuando se participan de manera directa y participan en la toma de decisiones en las actividades propuestas y el docente cumple la función instrumento y el rol de participación en el proceso motivador de lectura en los niños de la escuela Junín del grado tercero en que se lograron en su mayoría los resultados esperados.

Se debe tener en cuenta que para lograr el interés del niño en la lectura, se le debe dar protagonismo a sus intereses para lograr a partir de estrategias con actividades lúdicas, didácticas, y creativas acercar al niño al encuentro por el gusto de la lectura.

Finalmente cuando los niños tuvieron contacto con los diferentes materiales de las actividades dieron muestras de obtener una mejor disposición para realizar las actividades mucho más rápido y presentaron una actitud más positiva

AGRADECIMIENTOS

Primero a Dios por darme la paciencia y fortaleza. A mi esposo por su incondicionalidad, a mis hijos por ser el motor de mi vida. A mi familia por estar ahí. A todos los niños y niñas de la Escuela Junín que participaron de este proyecto y que siempre estuvieron la mejor de las disposiciones y un abrazo de bienvenida. A mi asesora de grado Mg. Lorena Obando por guiarme, alentarme, motivarme y ser una gran guía mis más sinceros agradecimientos en este proceso de formación.

22. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y WEB Grafía.

[1] Linuesa M. “El aprendizaje de la lectoescritura. Aspectos de su problemática y algunas perspectivas actuales”.

[2] Martha Isarra Córdova, Importancia De La Lectura: ¿por Qué Es Importante Leer?

Por domingo, 09 de septiembre del 2007 a las 02:31

[3]Secadas, F. y Rodríguez, T. «Aspectos psicológicos del aprendizaje de la lectura», en *Studia Pedagógica*, n.º 7, enero-junio (1981), pp. 35-53.

[4]Tokuhama, T. “La importancia el juego en el aprendizaje”. Universidad de Harvard

[5] Iglesias M. “Juegos lectores en educación inicial y preescolar”

[6] Plan nacional de Lectura 2008 MINISTERIO DE EDUCACION

[7] La profesora lola, con su **pedagogía de la Corridez** | Flickr - Photo...

www.flickr.com/photos/cinturondeltaxi/3975048084/

2 Oct. 2009 – La profesora lola, con su **pedagogía de la Corridez**.

[8] Corporación **Maestra Vida**, El Tambo – Popayán (Cauca).

[www.faae.org.co/html/resena/2008-vida.html?keepThis... –](http://www.faae.org.co/html/resena/2008-vida.html?keepThis...)