

LAS ACTIVIDADES LUDICO-PEDAGÓGICAS COMO HERRAMIENTA DEL
APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO EN LAS
INSTITUCIONES OFICIALES DE PAMPLONA N.S.

BARBARA SOLEDAD SUESCUN

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE EDUCACION
ESPECIALIZACION EN RECREACION COMUNITARIA
PAMPLONA
2019

FORTALECIMIENTO DE LA LECTOESCRITURA A TRAVÉS DE ACTIVIDADES
LUDICO-PEDAGÓGICAS EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE
LA ESCUELA NUEVA DEMOSTRATIVA ISER DE PAMPLONA N.S.

BARBARA SOLEDAD SUESCUN

Monografía presentada como requisito para optar al título de
Especialista en Recreación Comunitaria

Asesor:

YEFRY TARAZONA

Mgs. Ciencias de la Educación

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE EDUCACION
ESPECIALIZACION EN RECREACION COMUNITARIA
PAMPLONA
2019

Este título lo dedico principalmente a mi Dios Todopoderoso, por regalarme la vida, salud y los medios para cumplir y alcanzar un logro más en mi vida profesional.

A mi Familia, mi Hijo y especialmente a mi Padre por su gran e incondicional apoyo para seguir superándome y llegar a obtener este gran logro; así mismo a la memoria de mi Madre (q.e.p.d.) que siempre con sus consejos maternales nos animaba para seguir adelante perfeccionándonos en nuestra vida, como Profesionales.

Barbara

AGRADECIMIENTO

La autora del trabajo expresa su sincero agradecimiento

A DIOS TODOPODEROSO por darme la vida, salud y los medios para llegar a obtener esta gracia divina como profesional.

A la Universidad de Pamplona, al ofrecernos la posibilidad de perfeccionar nuestra profesión y mejoramiento para el trabajo con la comunidad educativa a través de la especialización en recreación comunitaria

A todas personas que de una u otra manera aportaron su grano de arena para la obtención de este título.

TABLA DE CONTENIDO

OBJETIVOS.....	9
OBJETIVO GENERAL.....	9
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	9
METODOLOGIA	10
INTRODUCCION.....	11
ANTECEDENTES.....	15
ANTECEDENTES INTERNACIONALES.....	15
ANTECEDENTES NACIONALES	15
POBLACION	18
MUESTRA	18
CRONOGRAMA GENERAL.....	19
CRONOGRAMA ESPECIFICO	21
RESULTADOS	22
DISCUSIÓN	28
CONCLUSIONES.....	30
RECOMENDACIONES.....	31
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	32
ANEXO.....	39

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Años de experiencia.....	22
Figura 2. Experiencia como titular del grado segundo de primaria	22
Figura 3. Conocimiento acerca de la Lúdica	23
Figura 4. La lúdica para usted es una actividad:.. ..	23
Figura 5. Dentro de la planeación institucional y preparación de clases, la lúdica... ..	24
Figura 6. En el Grado segundo se refuerza la lengua Castellana y la Matemática, usted. 25	
Figura 7. Asigne valor a las actividades ludico pedagógicas como herramienta en proceso lecto-escritor.....	26

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Cronograma General	19
Tabla 2. Cronograma específico	21
Tabla 3. Características y ejes principales de las teoría del aprendizajes aplicables a las actividades Lúdicas	29

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Recopilar información relevante acerca de la lúdica como herramienta del proceso enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de segundo grado de la básica primaria de planteles oficiales de Pamplona

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Consultar documentos, tesis, revistas, textos acerca de la lúdica, en el proceso lectoescritor confrontando los contenidos con los resultados encontrados.

Identificar el uso de la lúdica en el trabajo de los docentes de segundo primaria para fortalecer el proceso lectoescritor con la utilización de la variedad de herramientas que ella propone.

Poner en práctica los conocimientos adquiridos durante la especialización en busca de mejorar la calidad de vida de los estudiantes potenciando todos los talentos

METODOLOGIA

Para realizar esta monografía se ha utilizado la metodología, mixta que enfoque descriptivo definido este último por Sampieri, (2010)

La metodología bibliográfica se efectúan, normalmente, cuando el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado o que no ha sido abordado antes. Los estudios exploratorios nos sirven para aumentar el grado de familiaridad con fenómenos relativamente desconocidos, obtener información sobre la posibilidad de llevar a cabo una investigación más completa sobre un contexto particular de la vida real, investigar problemas del comportamiento humano que consideren cruciales los profesionales de determinada área, identificar conceptos o variables promisorias, establecer prioridades para investigaciones posteriores o sugerir afirmaciones (postulados) verificables.

Se considera que el tema de juego, recreación y tiempo libre es bastante amplio y se conoce desde siempre; sin embargo el concepto lúdico es relativamente nuevo cuando se le da al juego un fin, objetivo o meta didáctica o pedagógica que no sólo reporte el placer de la recreación sino ayude en la formación integral de quien la práctica.

La metodología también es “Descriptiva cualitativa porque busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de las personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis”, por cuanto toda la revisión se hace sobre la lúdica y las actividades lúdicas aplicadas al procesos enseñanza aprendizaje de la lectoescritura.

Es cuantitativa en la parte de investigación con los docentes acerca de la lúdica y su aplicación respecto a la lectoescritura, resultados que se presentan en gráficas y se analizan posteriormente para sacar conclusiones.

INTRODUCCION

Muchos autores e investigaciones han legado sus aportes de la razón de la lúdica unida al aprendizaje y en este caso especial, a la lecto-escritura, en el segundo grado de la básica primaria, se realiza con la intención de ofrecer información suficiente, útil y relevante que permita la interacción de los docentes, recreacionistas o personas que trabajen en estos grupos o quieran conocer acerca del tema.

La lúdica se constituye en una herramienta pedagógica fundamental para el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que motiva a niños y niñas, por realizarse a través de actividades organizadas, con un objetivo o una perspectiva clara de lo que se quiere lograr. Esta estrategia facilita la interacción en el aula, despierta la motivación, y propicia un aprendizaje significativo en los estudiantes, porque lo que se aprende a través del juego deja huellas imborrables y difícilmente se olvida.

Además, con la actividad lúdica pedagógica se favorece la socialización, el lenguaje, la comunicación, el pensamiento, la creatividad, para que niños y niñas puedan desarrollar sus habilidades lingüísticas y logren construir estructuras mentales, y la adquisición del lenguaje comprensivo y expresivo.

Siendo la recreación inherente al hombre en el uso del tiempo libre, del ocio, solo con el anhelo de divertirse y recrearse, mientras que las actividades lúdicas van mucho más allá.

Con la presente monografía se ha realizado una exploración bibliográfica través de la web, de trabajos y documentos acerca de la Lúdica, el proceso lecto escritor con el ánimo de ofrecer los aspectos relevantes de estos temas para poderlos confrontar con la aplicación que de estos hacen los docentes que se desempeñan este año 2019 como titulares del grado segundo de las instituciones oficiales de la ciudad de Pamplona

El proyecto da cumplimiento al artículo 21 de la ley general de educación sobre los objetivos de la básica que textualmente el inciso c y d, dice:

“ El desarrollo de las habilidades comunicativas básicas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en lengua castellana y también en la lengua materna, [... así como el fomento de la afición por la lectura;

d) El desarrollo de la capacidad para apreciar y utilizar la lengua como medio de expresión estética.

El grado segundo de la básica primaria es el grado en el cual el estudiante promovido de primero continúa su proceso de aprendizaje en busca del perfeccionamiento de las áreas básicas: Lengua Castellana y Matemáticas. En aún su corta edad de 6 a 7 años el estudiante es un pequeño amante del juego, del movimiento y la actividad. El docente de segundo deberá lograr que sus estudiantes lean de corrido y en forma comprensiva y mejore sus trazos escritos, de tal manera que puedan iniciar posteriormente el aprendizaje de las demás áreas, leyendo y escribiendo correctamente con miras a su promoción exitosa al grado tercero cuando deberá enfrentarse a sus primeras Pruebas Saber, sin embargo se observa que aún persisten dificultades para lograr este cometido en los estudiantes del grado segundo, dado que son niños y niñas de bajos recursos económicos, provenientes del Barrio vulnerables aspecto que influye negativamente en el estado de ánimo y condiciones socio económicas y por tanto dificultad en el aprendizaje, por la pérdida de interés, por las condiciones en que llegan a la Escuela.

Este enfoque motiva el trabajo por tener gran importancia para la utilización de las actividades lúdicas por parte del docente como hilo conductor para desarrollar el trabajo y el logro de los objetivos, con la seguridad que de esta forma hallará más atención, concentración y aprendizaje, que de la forma tradicional, que para superar estas dificultades en el aula de clases, los niños y niñas se limitan en repetir las planas, transcribir del tablero al cuaderno y leer en el texto escogido, mostrando poco interés frente a dichas actividades que se utilizan para estos procesos.

Es por ello, como lo afirma Waichman (2000) “ha sido imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar, dado que lo, lúdico, en palabras de Jiménez citado por, Bernard Shaw,¹ es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica; ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del

¹ BERNARD GEORGE. Las Actividades lúdicas. Disponible en la web en lapedagogiaylaludica.blogspot.com/p/conceptualizacion.html)

sentido de la vida y a la creatividad humana, ya que la lúdica es una dimensión transversal de toda la vida. (Jimenez, s.f)²

La mejor justificación de esta monografía podría descansar en las palabras de Froebel quien decía:

“escuela cuyo procedimiento es el juego, se necesita, su enseñanza descansa en el juego ordenado, metódico capaz de desarrollarse progresivamente”. Froebel

Bien lo sustenta George Bernard, al encontrar a través de la metodología experimental que en los entornos lúdicos (como la escuela), se potencia el aprendizaje, al considerar que: Aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos, es decir, potenciamos al 80% la capacidad de aprendizaje.

Dado que en la infancia el juego es parte propia de los estudiantes, pero no el juego por el juego, que es recreación, sino el juego como procesos lúdicos, que incluyen una serie de actitudes y de predisposiciones que fundamentan toda la corporalidad humana, pudiéndose afirmar que son procesos mentales, biológicos, espirituales, que actúan en el desarrollo humano.

Es así que estos procesos son productores de múltiples cascadas de moléculas de la emoción, que invaden toda nuestra corporalidad, produciendo una serie de afectaciones cuando interactuamos espontáneamente con otros, en cualquier tipo de actividad cotidiana que implique actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura, el arte, el descanso, la estética, el baile, el amor, el afecto, las ensoñaciones, la palabrería,³ en consecuencia los niños y niñas que aprenden a través de la lúdica, serán en un futuro personas capaces de desarrollar su creatividad y otras habilidades que no la tendrán aquellos que aprenden aislados de esta.

Vista así la lúdica como una de las mejores herramienta en el proceso aprendizaje, es necesario utilizar actividades lúdicas que ayuden al docente al logro de los objetivos y la superación de las dificultades que presentan los estudiantes frente al proceso lectoescritor.

² JIMENEZ, CARLOS. Ludica Colombia. Disponible En La Web. <http://www.ludicacolombia.com/index.html>.

³ Bernard George. apedagogiaylaludica.blogspot.com/p/conceptualizacion.html

La especialización en Recreación Comunitaria, permitió comprender mejor la necesidad e importancia de las actividades lúdicas y actuar a todo nivel y para todas las edades, pero ante todo utilizarla como herramienta en el proceso lectoescritor, con base en lo anotado en los párrafos anteriores, convirtiéndose en capacitadores sobre la lúdica, con el ejemplo de trabajo, de sus compañeros de labores, sacar a flote el niño que lleva dentro cada padre de familia, y hacer que los niños desarrollen el sentido de pertenencia y el gusto por el estudio. Así que es nuestro sentir el deseo porque la presente monografía, colabore en el mejoramiento del proceso educativo en los aspectos teóricos y las actividades que han diseñado distintas personas en tesis, revistas y la web.

Se aspira que este material, al igual que el consultado, siga ayudando al conocimiento, aporte y difusión de las actividades lúdicas como herramienta del proceso enseñanza aprendizaje.

Por ello se realiza la investigación a través de una encuesta, que además de explorar el conocimiento y aplicación de la lúdica, le permite a los docentes oficiales titulares del grado segundo, autoevaluarse y retroalimentarse sobre el tema

ANTECEDENTES

ANTECEDENTES INTERNACIONALES.

Restrepo Olga Liliana y Guizao Aneris y Berrio Dora autores del trabajo de grado titulado “Estrategias lúdico didácticas para el mejoramiento de la lectoescritura en la Institución Educativa Rita Maria Preciado de Santa Rita, 2008 explica las formas de encaminar a los estudiantes hacia el maravilloso mundo de la lectura y de la escritura mediante la creación de estrategias buscando cambiar la mentalidad de los niños hacia algo provechoso con el fin de mejorar el rendimiento académico y brindar un mejor desenvolvimiento en su vida cotidiana

Actividades lúdicas para fomentar la lectoescritura. Autor Basulato Marcela en colegio León Humberto Valenzuela García, de Maipú, Chile, septiembre 2010. Explica cómo se ha venido aplicándolas TICs en beneficio de los distintos estilos y formas de aprendizaje de los estudiantes incorporando en su proceso un canal nuevo que el docente debe integrar como un recurso didáctico más.

ANTECEDENTES NACIONALES

Estrategias Lúdicas para el Fortalecimiento de la Lecto – Escritura en las Niñas y Niños del Grado Tercero de la Institución Educativa Carlos Holguín Mallarino, Sede “Niño Jesús de Atocha” de La Ciudad de Cali. De Las Autoras Ana Cecilia Balanta Quintero, Enith Patricia Díaz Ramírez. Lucy González Torres⁴

Mediante la observación, las docentes autoras de esta investigación, identificaron que en el grado 3-2 de una Institución Educativa los niños presentaban falencias en la lectura y escritura, lo que se ha visto reflejado en los resultados de diferentes evaluaciones que se les hacen en distintas asignaturas, en las cuales obtienen

⁴ BALANTA QUINTERO Ana Cecilia, DÍAZ RAMÍREZ Enith Patricia. GONZÁLEZ TORRES Lucy.

Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la lecto – escritura en las niñas y niños del grado tercero de la institución educativa Carlos Holguín Mallarino, sede “niño jesús de atocha” de la ciudad de cali , Trabajo de Investigación Educativa presentado para optar al título de: Especialista en Pedagogía de la Lúdica de Ika Fundación Universitaria Los Libertadores Facultad De Educación Vicerrectoría De Educación Virtual Y A Distancia Especialización En Pedagogía De La Lúdica Cali – Valle Del Cauca 2015 Disponible en

<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/.../BalantaQuinteroAnaCecilia.pdf?...y>

bajo rendimiento académico por falta de una buena comprensión lectora. Por lo anterior, se planteó como objetivo fortalecer el proceso lecto-escritor en los niños y niñas del grado tercero de la Institución educativa

La metodología utilizada fue descriptiva, con el método IAP, Investigación Acción Participante, donde se escogieron 30 niños del Grado 3-2 de la Institución Educativa mencionada, a los cuales se les aplicó un taller para determinar su nivel de comprensión lectora, además de ello, se le hizo una encuesta a 5 docentes del área de Español, con el fin de determinar su método de enseñanza y las estrategias motivadoras para fortalecer la lectura y escritura en su clase. Los resultados encontrados: Los docentes utilizan diferentes estrategias para motivar la lectoescritura, como dictados, rimas, juegos, rondas, tienen en cuenta textos y otros libros para lectura, utilizan los recursos de la Institución, sin embargo la falla está en que no utilizan espacios diferentes del salón de clases para motivar la lectoescritura en los estudiantes.

Por parte de los estudiantes se encontraron graves falencias como que: solo el 17% identifica las vocales correctamente, el 33% identifica sílabas, el 57% confunde sonidos, en cuanto a la estructura gramatical solo el 10% tiene buen manejo de ésta, el 90% no, en escritura el 50% escribe pero omitiendo letras, del otro 50% el 23% no terminó el dictado y el 27% de ellos no lo realizó.

En la estrategia implementada todos los estudiantes estuvieron muy atentos, por la novedad del juego, dentro de la ruta del cuento, la estación con mayor acogida fue la 4 “represento mi historia construida”, fue amena y didáctica; finalmente se pueden observar en los anexos la producción textual que realizaron los niños

“La lúdica como estrategia pedagógica para los niños del grado primero”, Autor Medina González, Geraldine Y Vargas Rivera, Nathalie⁵. El proyecto de investigación se desarrolló basado en los aportes de teóricos, pedagogos e investigadores que permitieron reconocer la importancia de la lúdica en el proceso de enseñanza. Asimismo se desarrolla con niños y niñas de primero en el colegio Luis Pasteur el proyecto pedagógico de aula:

⁵ Medina González, Geraldine y Vargas Rivera, Nathalie. La lúdica como estrategia pedagógica para los niños del grado primero. Ibagué : Universidad del Tolima, 2014.<<http://repository.ut.edu.co/handle/001/1419>>

El tesoro del saber, compuesto por actividades lúdico-pedagógicas relacionadas con las figuras geométricas seleccionados de acuerdo a los intereses y necesidades de los niños y niñas; logrando la participación dinámica de los infantes, el fortalecimiento de su proceso de aprendizaje, una actitud positiva frente a la importancia del saber y, el amor por los aprender.

De igual manera se realizaron talleres de capacitación con los responsables de fortalecer el espíritu lúdico en los niños y niñas, a saber, docentes, madres y padres de familia, concientizándolos acerca de la importancia de la literatura infantil en el desarrollo integral de los niños y niñas.

Durante la implementación de la propuesta, docentes y padres pudieron observar la efectividad de ésta en el rendimiento académico, especialmente en los niños y niñas del grado primero en quienes se desarrolló el proyecto. Finalmente con la realización de este trabajo se pretende dar una mirada holística de lo que fue el proceso de análisis, desarrollo y puesta en marcha del proyecto, mostrando sus alcances, limitaciones y resultados obtenidos.

Torres, Gustavo Alberto, Acevedo Henao Jairo, Rengifo López, Jaqueline, Rojas, Luis Gerardo, Arias Maria del Carmen, Luna, Paola Andrea, Ariza Tilcia Marina. "Jugando con la lectura y escritura mejoramos nuestra visión del mundo". Quimbaya Quindío Colombia 2010.

Este proyecto nace como respuesta de las deficiencias que muestran los estudiantes de la I.E, Policarpa Salavarrieta en el manejo de las habilidades educativas: leer, hablar, escuchar y escribir. Busca mejorarlas estas competencias a través de la implementación de actividades lúdicas que implique el uso de las nuevas tecnologías de información y la comunicación TICS y pretende incentivar en los estudiantes de todos los grados el gusto por hablar y escribir en forma adecuada.

Está orientado principalmente al aprendizaje significativo con aplicación de las TICs tanto dentro como fuera del aula.

Posada González, Regis:⁶ “La lúdica como estrategia didáctica” Este trabajo desarrolla una revisión y estudio de la apropiación del término lúdica y su tratamiento como herramienta didáctica en los trabajos de grado de la Universidad Nacional de Colombia que se encontraban en la base del Sinab (Sistema Nacional de Bibliotecas) hasta el segundo semestre del 2011.

Se analizaron 10 trabajos de grado divididos en 5 grupos, según el área de conocimiento, y se realizó un abordaje metodológico cualitativo. En el proceso de recolección de datos se sistematizó por medio de una categoría principal: la lúdica, y se establecieron tres categorías secundarias: juego, relación lúdica- juego y relación lúdica proceso de enseñanza- aprendizaje, las cuales se conceptuaron para que actuaran como referentes para finalmente llegar a diversas conclusiones dentro de las cuales destaca la aplicabilidad de la lúdica en educación, como aglutinante por medio de la actitud lúdica y finalmente la realización de un manifiesto que expresa la mirada del autor.

Se encontró en los resultados que el uso del término lúdica en los trabajos de grado no conforman un grupo con coherencia teórica consolidada dada la profundidad del término y en relación con el uso del mismo que es superficial, con un abordaje instrumental en su manejo teórico y práctico. Siendo tomada la lúdica como un comodín, aplicable a diversas situaciones.,

POBLACION

Con el fin de ampliar el conocimiento sobre la aplicación de la lúdica en la educación oficial, se aplica una encuesta a uno de los docentes titulares del grado segundo de las escuelas públicas de Pamplona:

Escuelas: Cristo Rey, 4 de Julio, Galán, Santa Marta, Santa Cruz, Brighton, Presentación, Gabriela Mistral, La Salle, Normal Superior, Jardín Infantil Nacional, Escorial, para un total de 12 primarias y 21 grupos.

MUESTRA

Se aspiraba aplicar la encuesta a la totalidad de la población, sin embargo se encontró resistencia por parte de algunos rectores, por lo que se decidió aplicar el instrumento a todos los docentes de segundo primaria de las escuelas públicas.

La encuesta (Ver anexo A) Se aplicó a 11 docentes, que corresponde al 50% de la población

⁶ Posada González, Regis (2014) *La lúdica como estrategia didáctica*. Maestría thesis, Universidad Nacional de Colombia, trabajo de maestría, 2014

9. CRONOGRAMA GENERAL

Tabla 1. Cronograma General

ACTIVIDAD	MAR	ABR	MAY	JUN	JUL	AG
Actividad de sensibilización y diagnóstica con los estudiantes de 2°		2				
Diseño del plan de actividades	1-30					
1. Socialización de la práctica y presentación a Docente y Estudiantes	4	4				
2. Juego “Relación letra y palabra”. Lectura de cuentos cortos: La Rana Lupita. Mi caballo	5	5				
3. Ronda Infantil “La Granja de mi tío”	8	8				
4. la Caja de Sorpresa	9	9				
5. Memoria Colectiva	11	11				
6. Bingo de las letras	12	12				
7. Bingo de las letras. Nuevo Prospecto	22	22				
8. Bingo de las letras. Nuevo Prospecto	23	23				
9. Sopa de letras	26	26				
10. La casita de las letras	29	29				
11. Describo mis dibujos	30	30				
12. Juego “Tingo Tango”			2			
13. Asociación palabra-imagen			3			
14. Ordenar oraciones			6			
15. Completar frases y oraciones.			12			
16. Analogías			14			
17. Fábulas: La Libre y la tortuga El pastorcito mentiroso			16			
18 Lectura: La Planta			17			
19 Formando Conjuntos			19			
20 Socialización de la práctica en la sede			31			
SUSTENTACION de la practica					8	

ACTIVIDAD	MAR	ABR	MAY	JUN	JUL	AG
Diseño y aprobación de la Encuesta					11	
Aplicación de la encuesta					13-14	
Ajustes de la monografía al nuevo formato					11-20	
Tabulación y grafica de la encuesta					18	
Resultados, análisis, conclusiones y recomendaciones					19	
Entrega de la monografía para asesor y jurados					20	
Devolución de la monografía para correcciones sy sugerencias					5	
Entrega final a jurados					12	
Carta de aceptación por jurados y asesor					19	
Socialización de monografía					26	
Entrega de documentos para grado						2

CRONOGRAMA ESPECIFICO

Tabla 2. Cronograma específico

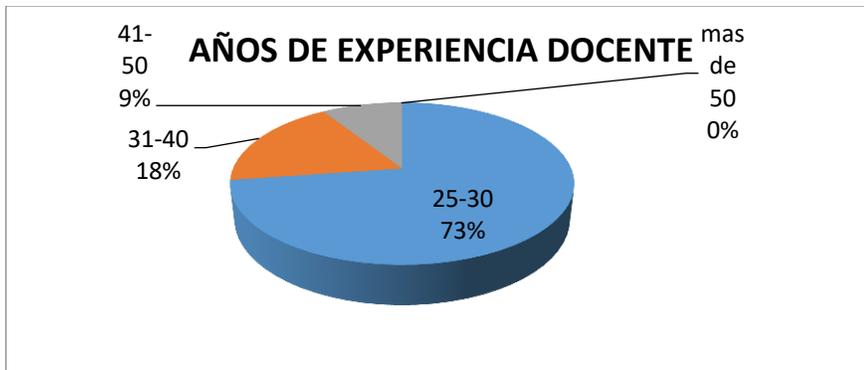
SESION	INTENCIONALIDAD
1. Socialización de la práctica y presentación a Docente y Estudiantes	Impulsar la actividad lúdico-pedagógica en la lectoescritura
2. Juego “Relación letra y palabra”. Lectura de cuentos cortos: La Rana Lupita Mi caballo	Hacer del estudiante un agente motivador en el proceso de aprendizaje.
3. Ronda Infantil “La Granja de mi tío”	Desarrollar atención y coordinación
4. la Caja de Sorpresa	Desarrollar asociación entre imagen y palabra
5. Memoria Colectiva	Ejercitar la memoria a través de la lectoescritura
6. Bingo de las letras	Desarrollar discriminación visual y auditiva
7. Bingo de las letras. Nuevo Prospecto	Desarrollar discriminación visual y auditiva
8. Bingo de las letras. Nuevo Prospecto	Desarrollar discriminación visual y auditiva
9. Sopa de letras	Proporcionar al niño la estimulación mental y visual
10. La casita de las letras	Contribuir al desarrollo de la lectoescritura y su comprensión
11. Describo mis dibujos	Introducir a los estudiantes en la descripciones con participación activa y divertida
12. Juego “Tingo Tango”	Construir relación imagen, palabras y letras
13. Asociación palabra-imagen	Incentivar la lectoescritura de manera divertida
14. Ordenar oraciones	Incentivar la lectoescritura de manera divertida
15. Completar frases y oraciones.	Incentivar la lectoescritura de manera divertida
16. Analogías	Comprensión lectora
17. Fábulas: La Libre y la tortuga El pastorcito mentiroso	Comprensión lectura
18 Lectura: La Planta	Desarrollar la expresión oral y escrita mediante imágenes para formar conceptos
19 Formando Conjuntos	Incentivar la lectoescritura de manera divertida
20 Socialización de la práctica en la sede	Dar a conocer el proceso y los resultados de la practica

Nota: ver fechas en el cronograma general.

RESULTADOS

Aplicada la encuesta a 11 docentes titulares del grado segundo de algunas sedes de básica primaria oficiales los resultados fueron:

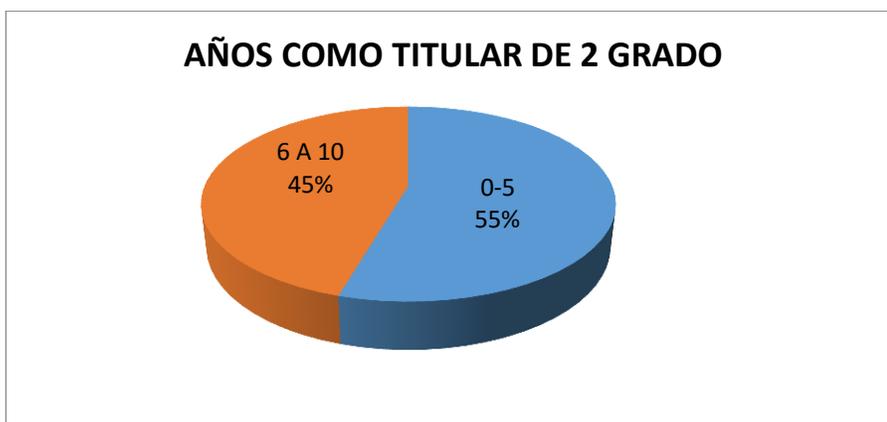
Figura 1. Años de experiencia



Fuente: La autora, 2019

La mayoría son docentes con experiencia entre 20 y 30 años de trabajo, es decir el 73%, por lo tanto son idóneas para responder la encuesta porque tienen seguramente el conocimiento y la práctica.

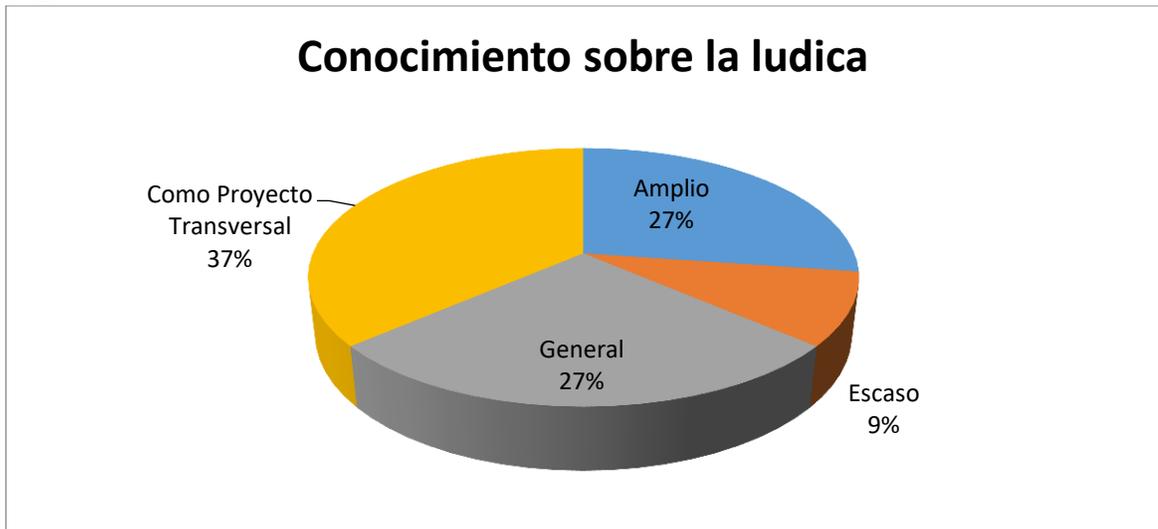
Figura 2. Experiencia como titular del grado segundo de primaria



Fuente: La autora, 2019

Las docentes además de tener larga experiencia, también la tienen como titulares del grado segundo, esto como garantía de la investigación.

Figura 3. Conocimiento acerca de la Lúdica



Fuente: La autora, 2019

El 37% de las docentes titulares de segundo desarrollan la lúdica como proyecto transversal, es positivo que la mayoría tiene un conocimiento amplio el 27% y es válido para quienes opinan que su conocimiento es general. A pesar que el 9% que manifiesta que es escaso, sí realiza actividades lúdicas.

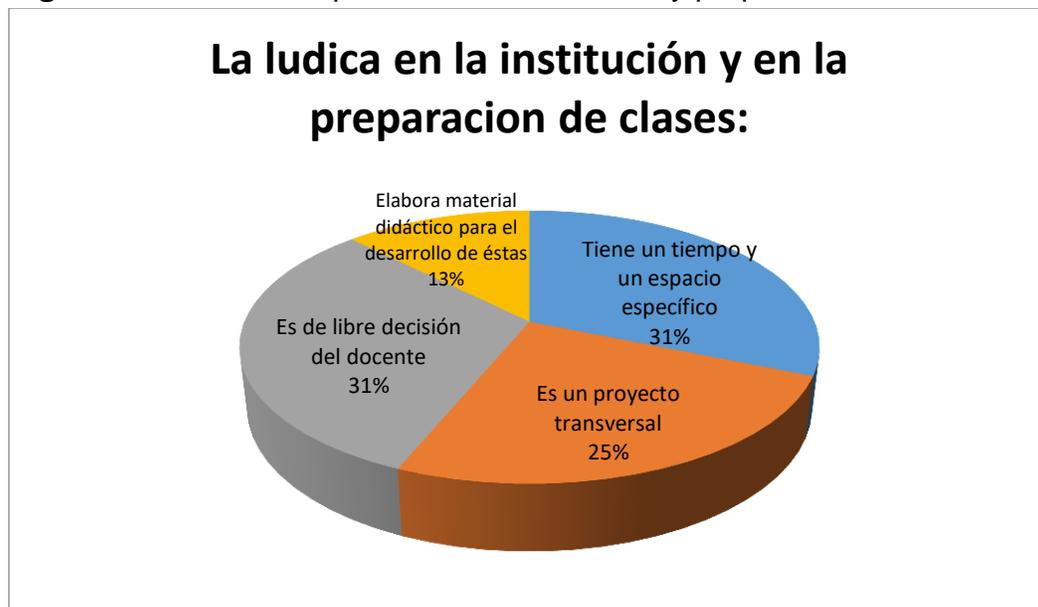
Figura 4. La lúdica para usted es una actividad:..



Fuente: La autora, 2019

Se puede deducir que para un poco más del 50% de los docentes toman la lúdica como una actividad con un plan y programa específico y juego para la enseñanza, igualmente válido del 9% de que es solo recreación, porque se sabe que la lúdica va mucho más allá del solo placer de recrearse, tiene un objetivo y un fin, es organizada y está inmersa en el ser humano.

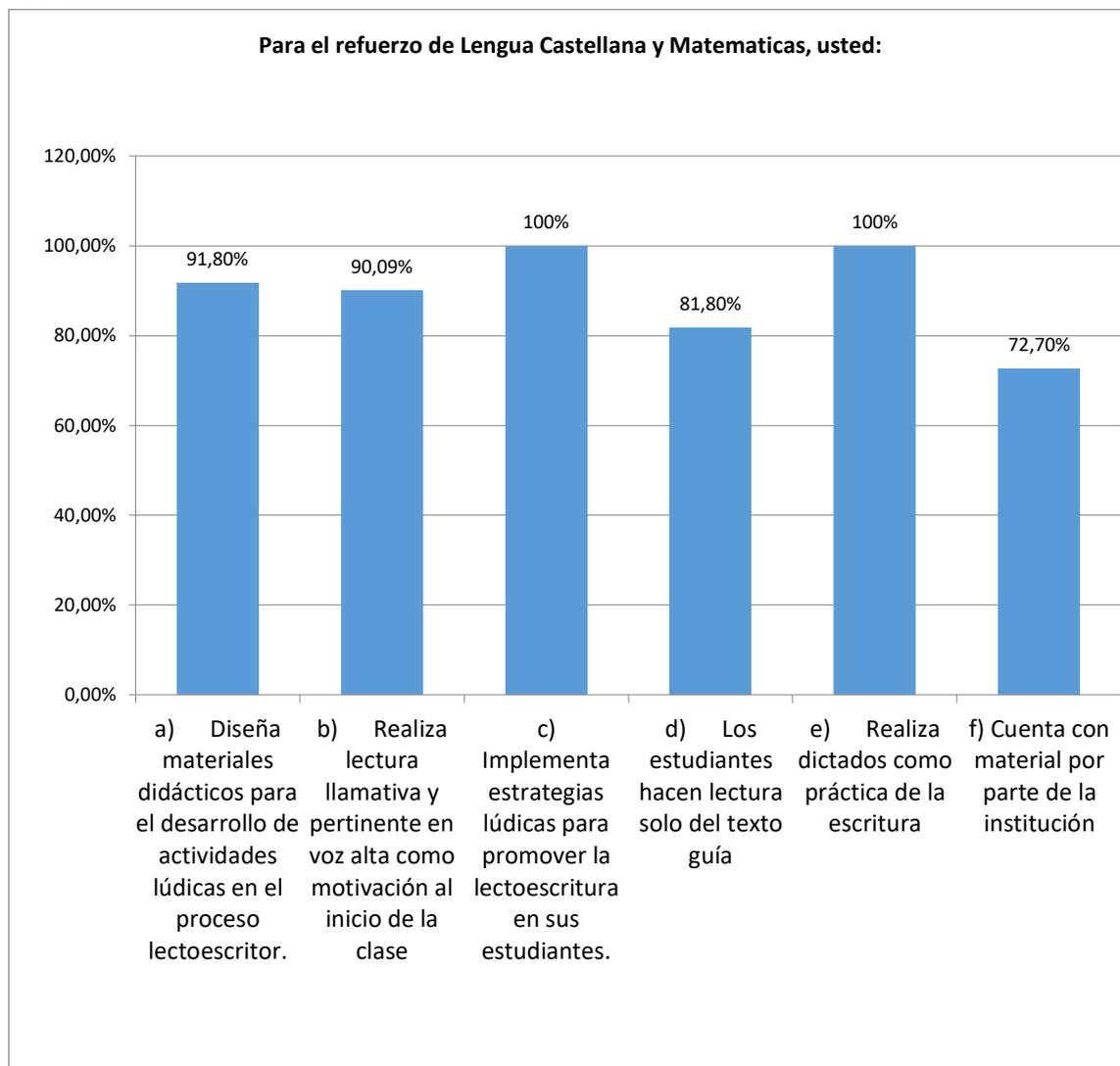
Figura 5. Dentro de la planeación institucional y preparación de clases, la lúdica...



Fuente: La autora, 2019

Sólo un 13% de las docentes elaboran material para el desarrollo de las actividades lúdicas, para el 31% , hacer actividades lúdicas es decisión del docente, mientras que para el otro 31% si disponen de tiempo y espacio específico para su realización, ya sean como herramienta del aprendizaje o como proyecto transversal. Esta disyuntiva obedece al enfoque institucional que hayan asumido las directrices del Ministerio de Educación.

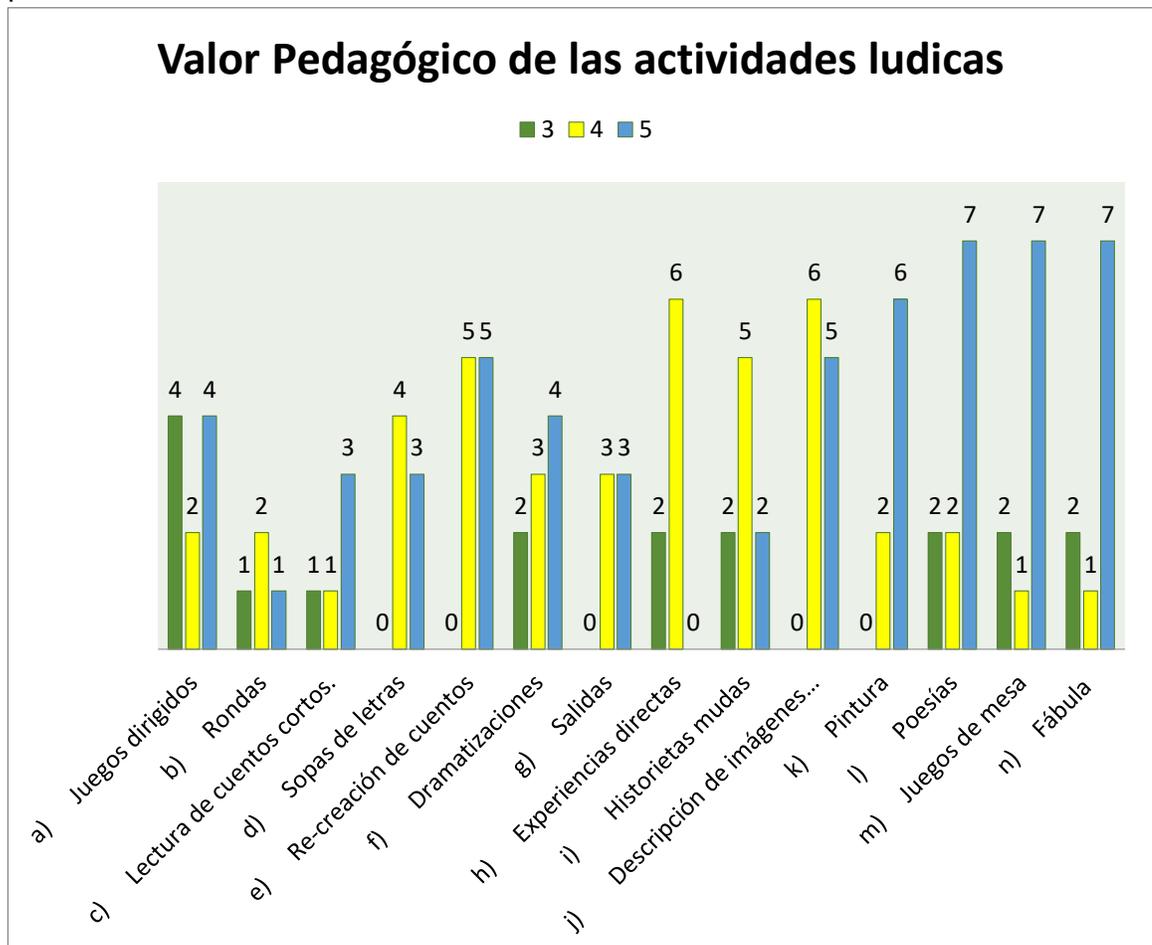
Figura 6. En el Grado segundo se refuerza la lengua Castellana y la Matemática, usted...



Fuente: La autora, 2019

Es alto el porcentaje de las opciones para el reforzamiento de las áreas básicas, congruente con la experiencia y el conocimiento que tienen sobre el tema. La institución no siempre les suministra el material por lo que lo deben diseñar y llevar de su cuenta.

Figura 7. Asigne valor a las actividades ludico pedagógicas como herramienta en proceso lecto-escritor



Fuente: La autora, 2019

Para la gráfica se tuvo en cuenta sólo las valoraciones entre 3 y 5 dado que 1 y 2 no fue tomado para las actividades propuestas. Como se observa en la figura 7 utilizan casi todas estas actividades. las poesías, los juegos de mesa y las fábulas tienen un mayor valor. Se puede deducir que las rondas y la lectura de cuentos cortos no la utilizar como actividad a pesar que las rondas son, propias de la edad de los niños, y la lectura les mejora la capacidad de escucha, la comprensión, se aumenta el vocabulario y algo nuevo aprenden cada día. Esta debería ser una actividad de rutina al inicio del día.

Las docentes aportaron su experiencia de otras actividades lúdicas utilizadas en su labor docente:

- 10 minutos de lectura antes de clase
- Recuento de cuentos leídos
- Rimas
- Trovas
- Adivinanzas
- Videos
- Juego de palabras y sílabas
- Fichas lúdicas
- .
- Participación en la Celebración de fiestas importantes
- Dramatizaciones
- Títeres
- Utilización de la Caja Mágica
- Juegos tradicionales
- Concursos
- Historietas mudas

Del mismo modo reconocen la importancia de la lúdica en el ser humano al anotar los siguientes aspectos en los que la lúdica influye positivamente para:

Ser feliz	El Buen comportamiento
Aprender diariamente	La interacción personal
Saber hacer	Asimilar los Valores humanos
Socializarse	Mantener la mente abierta
Obtener experiencias prácticas	La Participación activa
La Salud mental y física	En el hogar, en el trabajo
El Comportamiento en la vida social	Compartir, socializar y participar
Las Reunión familiar	Aumentar autoestima
Mejorar la atención y la escucha	El Pensamiento positivo
El Análisis e interpretación de textos.	La Buena salud
Recrearse	Mejorar la comprensión lectora

➤

DISCUSIÓN

La revisión bibliográfica acerca de las actividades lúdicas y el reforzamiento del aprendizaje en especial la lectoescritura unida a la puesta en marcha de las 20 sesiones de la práctica integral sobre el tema, son los mejores referentes para afirmar la efectividad de esta herramienta didáctica-pedagógica porque además está basada en las teorías de la Gestalt, Piaget, de Vygotsky, Ausubel, y Bruner que a través de la tabla 3 se recuerdan estos conceptos y su aplicación, observando que como docentes holísticos, se utilizan indistintamente en las actividades lúdicas que se deseen desarrollar.

En consecuencia, los resultados de la encuesta a los docentes que se desempeñan en el grado segundo, ponen en evidencia cómo la lúdica se ha ido posicionando dentro del sistema enseñanza-aprendizaje en el sector oficial, en concordancia con los trabajos y tesis con esta temática que a distinto nivel y contexto, se está convirtiendo en una herramienta válida para estar a tono con las nuevas generaciones, que nacen con el chip del activismo y de la tecnología, realidades que deben ser encaminadas desde el hogar y luego desde el pre-escolar y primeros años de colegio, que son los que forman los hábitos de vida: responsabilidad, cumplimiento, constancia en lo que hace, buenas relaciones interpersonales, respeto, comunicación y la lista sería interminable, pero que si se adquieren estos hábitos, se tendrán personas exitosas en cualquier ámbito, pues lo han hecho a través de actividades interesantes, pertinentes, agradables, descubriendo y desarrollando sus talentos y volviéndolos parte de su personalidad.

Aun cuando el personal docente tiene más de 25 años de experiencia, podría pensarse que son maestros tradicionales en su quehacer, pero se pudo comprobar que también es cierto que el sistema educativo y laboral, exige de ellos una constante y continua capacitación no solo para ascender en el escalafón, sino sobre todo cerrar la brecha generacional, actualizándose en nuevas metodologías, formas de comunicación y de aprendizaje.

Tabla 3. Características y ejes principales de las teoría del aprendizajes aplicables a las actividades Lúdicas

	Denominación de la teoría	Sujeto que aprende	Inteligencia	Rol docente	Aprendizaje	Términos específicos	Papel de los contenidos	Evaluación
Gestalt	Teoría de la reestructuración perceptual.	Responde a su entorno al ser motivado por una situación problemática.	Se basa en la percepción, la cual constituye una estructura dinámica (evoluciona).	Orientador de la conducta en base a relaciones que motivan al alumno a resolver situaciones problemáticas.	Por comprensión brusca, repentina de una totalidad ("insight", invisión o discernimiento).	Forma, figura, fondo, insight.	Herramientas para crear y resolver situaciones instrumentales (problemas).	Énfasis en la evaluación final, en la solución de los problemas.
Piaget	Constructivismo genético.	Epistémico-activo (está en constante proceso de desarrollo y adaptación).	Se desarrolla en etapas definidas según estructuras que constantemente incorporan nuevos conocimientos como elementos constitutivos.	Facilitador del aprendizaje, estimula a los alumnos sin forzar el aprendizaje, ya que conoce las leyes naturales del desarrollo psico-físico.	Construcción constante de nuevos conocimientos a partir de los previos a través de procesos de asimilación, acomodación y, consecuentemente, adaptación. Implica cambios cualitativos.	Estructura, esquema, función, asimilación, acomodación, adaptación..	Elementos que producen un desequilibrio cognitivo, frente al cual el sujeto debe encontrar la forma de adaptarse reestructurando sus conocimientos.	Evalúa los procesos por sobre los resultados.
Vygotsky	Teoría Socio-cultural.	No aislado, reconstruye el conocimiento en el plano interindividual y posteriormente en el plano intra-individual.	Se da como producto de la socialización del sujeto en el medio.	Mediador, es un experto que guía y mediatiza los saberes socioculturales.	Es el elemento formativo del desarrollo, ya que en él se da una interrelación con el contexto interpersonal y socio-cultural.	Mediación, mediador, zona de desarrollo próximo.	Son elementos de socialización en los que se basan las interacciones didácticas, mediadas por objetos (esp. el lenguaje) y sujetos (esp. el docente).	Se interesa en los procesos y productos, el nivel de desarrollo real del sujeto, la amplitud de la competencia cognitiva.
Ausubel	Teoría del aprendizaje significativo	Posee un conjunto de conceptos, ideas y saberes previos que son propios de la cultura en la que se desenvuelve.	Posibilidad de construir conocimientos y aptitudes sobre otros conocimientos previos.	Introduedor de los saberes significativos, que investiga acerca de los saberes previos y las motivaciones de sus alumnos.	Proceso cognitivo que tiene lugar cuando las personas interactúan con su entorno tratando de dar sentido al mundo que perciben.	Estructura cognitiva.	Posibilitadores del encadenamiento de los saberes nuevos con los previos por su significatividad.	Se focaliza en los cambios cualitativos, en las apropiaciones significativas que realizan los alumnos.
Bruner	Teoría cognitiva.	Epistémico social, inserto en una cultura, estructurado principalmente por el lenguaje.	Está en relación con las etapas del desarrollo piagetiano. Diferencia tres formas de conocer: ejecución, impresión o imagen y significado simbólico	Instructor, se encarga de elaborar estrategias que permitan a los alumnos desarrollar competencias sobre sus propios conocimientos.	Se da en los procesos de socialización, especialmente en la relación entre niños y adultos.	Andamiaje.	Elementos esenciales que se vinculan entre sí mediante organizaciones jerárquicas.	Se interesa por el estudio integral de los procesos cognoscitivos y los cambios que se originan.

Fuente: Penedo, Andrea Alejandra.⁷

⁷ PENEDO, Andrea Alejandra. Foro Educativo 2015. Disponible en <https://www.imageneseducativas.com/wp-content/uploads/2015/11/Cuadro-comparativo-de-las-teorias-de-aprendizaje.jpg>

CONCLUSIONES

El haber hecho esta revisión bibliográfica permitió cumplir con el objetivo propuesto, de recopilar información relevante acerca de la lúdica como herramienta valiosa en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de segundo grado de la Escuela Nueva Demostrativa del Instituto Superior de Educación Rural, "ISER".,

Se espera que al haber consultado en la web, documentos, tesis, revistas, informes sobre la lúdica, el proceso lectoescritor que facilite la elaboración de posteriores informes y trabajos escritos y que permitió hacer mucha claridad sobre el significado e importancia de la lúdica tanto para el ser humano en la adquisición y fortalecimiento de sus capacidades y habilidades, como herramienta, se diría, indispensable, para el logro de los aprendizajes en el ámbito educativo.

Las actividades lúdicas se convierten en reales y útiles herramientas para alcanzar conocimientos, superar dificultades en el proceso lectoescritor, o simplemente divertirse con un propósito. Es este el objetivo de la actividad lo que hace de la Lúdica diferente al simple juego o la simple recreación, que producen satisfacción en sí misma, sin embargo es claro que juego y actividad recreativa se pueden convertir en un momento dado en lúdica cuando se toman o asumen con un fin determinado, ya sea el desarrollo de las potencialidades del estudiante o buscar conocimiento en forma creativa, amena y participativa.

El haber realizado la encuesta para conocer el real estado de la lúdica en los docentes del sector oficial, se encontró con este hecho como muy positivo porque tiene conocimiento general o amplio sobre la lúdica, la aplican como proyecto transversal, utilizan mas de 30 actividades lúdicas en el refuerzo de lectoescritura y demás áreas en forma trasversal cumpliendo así con el tercer objetivo de ofrecer a los docentes de los primeros grados de primaria, actividades lúdicas como herramienta que les permita el desarrollo integralmente de sus estudiantes y el mejoramiento de su proceso lecto escritor.

Los conocimientos adquiridos durante la especialización en busca de mejorar la calidad de vida de los estudiantes potenciando todos los talentos a través del cuento, el teatro, la poesía, la lectura comprensiva, logrando el éxito escolar, la expresión corporal y de sus sentimientos se hizo evidente.

RECOMENDACIONES

Por lo anterior, es muy importante que se planifiquen las actividades de los juegos, con el fin de seleccionar aquellos que permitan el desarrollo continuo de habilidades comunicativas.

Para que los estudiantes creen y/o adapten adecuadamente los juegos, deben conocer con anterioridad las habilidades comunicativas y los objetivos que se desean alcanzar en cada una de las clases, para tenerlos en cuenta en la organización, estructuración y contenido de los juegos.

Emplear el juego, la lúdica, el arte, como una herramienta indispensable dentro de los programas educativos, abre un espacio donde aprenderemos a disfrutar del continuo interés que demuestran los niños por aprender y compartir su natural alegría, expresando una gran satisfacción cuando se les ofrecen tareas que estimulan su inteligencia, siempre y cuando el maestro tenga la capacidad de diferenciar y potencializar las diferentes habilidades físicas e intelectuales de sus estudiantes.

Es importante observar y analizar a los niños, para ofrecerles en el momento adecuado, una actividad lúdica, individual o grupal teniendo en cuenta el objetivo de la misma, los intereses y destrezas.

Durante estas actividades el maestro estará atento, observando que los niños estén a gusto y participando de manera cooperada con los demás compañeros. El éxito de las actividades lúdicas dependerá en gran medida de la claridad que el maestro tenga sobre lo que quiere construir a nivel de conocimientos con sus estudiantes pero sobre todo de la creatividad que esboce al escoger las actividades que implemente con sus estudiantes para hacer del conocimiento algo relevante y de verdadero significado para ellos.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

BERNARD GEORGE. Las Actividades lúdicas. Disponible en la web en [lapedagogiaylaludica.blogspot.com /p/conceptualizacion.html](http://lapedagogiaylaludica.blogspot.com/p/conceptualizacion.html))

BERNARD George. apedagogiaylaludica.blogspot.com/p/conceptualizacion.html

BALANTA QUINTERO Ana Cecilia, **DÍAZ RAMÍREZ** Enith Patricia. **GONZÁLEZ TORRES** Lucy. Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la lectoescritura en las niñas y niños del grado tercero de la institución educativa Carlos Holguín Mallarino, sede “niño Jesús de atocha” de la ciudad de Cali , Trabajo de Investigación Educativa presentado para optar al título de: Especialista en Pedagogía de la Lúdica de la Fundación Universitaria Los Libertadores Facultad De Educación Vicerrectoría De Educación Virtual Y A Distancia Especialización En Pedagogía De La Lúdica Cali – Valle Del Cauca 2015 Disponible en [https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/](https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/.BalantaQuinteroAnaCecilia.pdf?...y)

[./BalantaQuinteroAnaCecilia.pdf?...y](https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/.BalantaQuinteroAnaCecilia.pdf?...y)

JIMENEZ, CARLOS. Lúdica Colombia. Disponible En La Web. [http://www.ludicacolombia.com /index.html](http://www.ludicacolombia.com/index.html).

Medina González, Geraldine y Vargas Rivera, Nathalie. La lúdica como estrategia pedagógica para los niños del grado primero. Ibagué : Universidad del Tolima, 2014.<<http://repository.ut.edu.co/handle/001/1419>>

POSADA GONZÁLEZ, Regis (2014) *La lúdica como estrategia didáctica*. Maestría thesis, Universidad Nacional de Colombia, trabajo de maestría, 2014¹

PENEDO, Andrea Alejandra. Foro Educativo 2015. Disponible en <https://www.imageneseducativas.com/wp-content/uploads/2015/11/Cuadro-comparativo-de-las-teorías-de-aprendizaje.jpg>

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

CASSANY, Daniel. Construir la lectura. Barcelona: Paidós, 1999. P. 24.

COLOMER. Teresa (et,al). Enseñar a leer. Enseñar a comprender. Aurora, Barcelona 1997

DÍAZ MEJÍA Héctor Ángel. "El Desarrollo de la Función Lúdica en el Sujeto"

FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES. Caracterización del concepto de lúdica para el desarrollo de procesos de formación docente de la especialización en pedagogía de la recreación ecológica.
<http://www.funlibre.org/documentacion.html>

FULLEDA. blog.utp.edu.co/.../Lo-Ludico-Como-Componente-De-Lo-Pedagogico.pdf citando el Marco teórico de la investigación sobre la dimensión Lúdica del maestro en formación 2009. Autores: Esp. Jaime Hernán Echeverri Esp. José Gabriel Gómez

JIMÉNEZ VÉLEZ Carlos Alberto - lúdica, creatividad y desarrollo humano tomado del libro pedagogía de la creatividad y de lúdica cooperativa, editorial del magisterio – colección mesa redonda.

LÓPEZ DE CRUZ ÁNGELA. La ludicaenpreescolar.blogspot.com Didáctica especial para la educación parvularia - editorial Piedra Santa p. 39

MARTÍNEZ MENDOZA, Oswaldo, PH.D. la Lúdica Educativa. Trabajo de Grados de La Fundación Universitaria Juan de Castellanos, P.

OSPINA, Dora. Lenguaje cerebro. Universidad del Valle. Cali, 1993. P. 58 – 59.

PAREDES Jesús. En revista digital de deportes argentina

RESTREPO OQUENDO, Olga I. GIZAO CIFUENTES, Aneris p. BERRIO

RESTREPO, Dora A. Las Estrategias Lúdico-Didácticas como Fuente para El Mejoramiento de La Lectoescritura En Los Alumnos del Grado Tercero de La Institución Educativa Luis María Preciado de Santa Rita. Tesis de Grado para Optar por el Título de Licenciatura en Básica Primaria con énfasis en Lengua Castellana e Inglés.

VIGOTSKI. Desarrollo de los procesos psicológicos superiores. editorial crítica 1989, Pág. 141

VAN DIJK, Teun. A. La ciencia del texto. Ediciones Paidós, Barcelona 1983

ZÚÑIGA BENAVIDES, Guillermo. FUNLIBRE Seccional Nariño, V Congreso Nacional de Recreación, Coldeportes Caldas / Universidad de Caldas / FUNLIBRE 3 al 8 de Noviembre de 1998. Manizales, Caldas, Colombia

ANEXOS

ANEXO A. Modelo de encuesta
 UNIVERSIDAD E PAMPLONA
 ESPECIALIZACIÓN EN RECREACIÓN COMUNITARIA

Apreciada docente:

Respetuosamente solicito su colaboración para contestar la siguiente encuesta que busca conocer el grado de aplicación de la lúdica dentro del proceso enseñanza aprendizaje en lectoescritura en los grados segundo de la básica primaria de las instituciones oficiales de Pamplona.

La encuesta es anónima y gracias por su participación.

ITEM	0	1	2	3	4	5
1. El conocimiento que usted posee respecto a la lúdica es: (Marque las que corresponda) Amplio Escaso General Como proyecto transversal						
2. Para usted la lúdica es una actividad: a) Con un plan y programa específico b) Solo recreativa c) Inmersa en la vida del ser humano d) Como juego en el proceso enseñanza-aprendizaje e) Exclusiva de área de Lengua Castellana						
3. Dentro de la planeación institucional y preparación de clase, la lúdica: a) Tiene un tiempo y un espacio específico b) Es un proyecto transversal c) Es de libre decisión del docente d) Elabora material didáctico para el desarrollo de éstas						

4. Teniendo en cuenta que en el grado 2° se refuerza y mejoran las dos áreas básicas Matemática y Lengua castellana, usted: a) Diseña material didáctico para el desarrollo de actividades lúdicas en el proceso lectoescritor b) Realiza lectura llamativas y pertinente en voz alta como motivación al inicio de la clase c) Implementa estrategias lúdicas para promover la lectoescritura en sus estudiantes d) Los estudiantes hacen lectura solo del texto guía e) Realiza dictados como practica de la escritura f) Cuenta con materiales para el proceso lúdico pedagógico de parte de la Institución	1	2	3	4	5

ITEM	VALORACION						
	N°	0	1	2	3	4	5
Asigne valor a cada una de estas actividades lúdico-pedagógicas como herramienta en el proceso lectoescritor							
a) Juegos dirigidos	a						
b) Rondas	b						
c) Lectura de cuentos cortos.	c						
d) Sopas de letras	d						
e) Re-creación de cuentos	e						
f) Dramatizaciones	f						
g) Salidas	g						
h) Experiencias directas	h						
i) Historietas mudas	i						
j) Descripción de imágenes...	j						
k) Pintura	k						
l) Poesías	l						
m) Juegos de mesa	m						
n) Fábula	n						
Anote otras actividades lúdicas que usted realiza o conoce, para reforzar o mejorar el proceso lectoescritor de los estudiantes de 2 grado							
6. Anote por lo menos 3 aspectos del ser humano en los que influya positivamente la lúdica							

MUCHAS GRACIAS

Anexo 2. Evidencia fotográfica de las sesiones de las actividades lúdicas aplicadas en la escuela nueva demostrativa ISER



Juego del tingo-tango. Los estudiantes asocian el nombre del objeto que está en la imagen con la letra inicial de la palabra



Bingo: Encontrar las letras de la palabra que identifica la imagen. Colocarla al pie y cantar BINGO quien termine primero, GANA y le ayuda a los demás.



Se entrega a cada estudiante la casita de las letras, luego una letra y el estudiante debe escribir de distinta dirección, palabras que comiencen por la letra entregada.

Terminado el trabajo, leen las palabras en voz alta dando su significado o buscándolo en el diccionario.



Completar la oraciones con las palabras que falten teniendo en cuenta la imagen
Leer en voz alta
Copiar en el cuaderno.