

IMPLEMENTACIÓN DE UN CENTRO LÚDICO LITERARIO DE INTERÉS PARA
INCENTIVAR EL DESARROLLO DE LA LECTURA Y ESCRITURA EN LOS
ESTUDIANTES DE 504 DE LA INSTITUCIÓN SAN FRANCISCO IED

Sergio Andrés Salamanca Díaz
Jefersson Humberto Vanegas González

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA
LICENCIATURA EN RECREACIÓN Y TURISMO
BOGOTÁ D.C
2021

**IMPLEMENTACIÓN DE UN CENTRO LÚDICO LITERARIO DE INTERÉS
PARA INCENTIVAR EL DESARROLLO DE LA LECTURA Y ESCRITURA EN LOS
ESTUDIANTES DE 504 DE LA INSTITUCIÓN SAN FRANCISCO IED**

NOMBRE(S) INTEGRANTE(S)
Sergio Andrés Salamanca Díaz
Jefersson Humberto Vanegas González

Trabajo presentado para obtener el título de licenciados en Recreación y Turismo

ASESOR: *Luís David Garzón Chaves*

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA
LICENCIATURA EN RECREACIÓN Y TURISMO
BOGOTÁ D.C
2021

Agradecimiento:

Agradezco a todos los docentes que han sido parte del proceso, especialmente a la docente Martha Lucrecia Hernández cuya memoria estará plasmada en lo más alto de la eternidad, y al docente Luis David Chávez por su entrega y compromiso, posteriormente a mi familia y el gran aprendizaje que emanó sobre el valor de educar. Finalmente, agradezco a la institución que en tiempos de pandemia permitió el proyecto sincrónico por vía digital y presencial a priori a la pandemia y a sus estudiantes que en cada sesión se expresaron y participaron de manera activa.

Jefersson Humberto Vanegas González.

Primeramente, agradezco a cada docente que hizo parte de mi proceso profesional durante los 5 años de mi carrera, y por tener muy presente en cada clase el valor de educar, partiendo de allí, la elaboración de la presente tesis no hubiese sido posible sin las presentaciones del director de la misma, el Doctor Luis David Garzón Chávez y no puedo estar menos agradecido con el maestro Efraín Serna, quienes en todo instante estuvieron dispuestos a ofrecer su ayuda y su apoyo confiando el valor del proyecto a partir del origen de una idea que podría transformar la forma de educar.

Así mismo el agradecimiento al proyecto de investigación *De la crisis mundial de la educación a la crisis mundial del aprendizaje. 50 años de producción de discurso educacional de la Unesco (1968-2014)*, por acogerme y darme la oportunidad de desarrollar este ejercicio práctico e investigativo que nace del interés y el amor por realizar esta investigación, el relacionar directamente las situaciones y responsabilidades académicas en el proceso de la lecto-escritura en edades primarias para el proyecto de grado, brindándome las herramientas necesarias que aportaron sustancialmente a la construcción de esta investigación, así como también el acompañamiento semanal por medio de las reuniones investigativas grupales que realizaron enormes aportes para el estructuralismo de este ejercicio investigativo y aún más al aporte significativo de un Licenciado en Recreación y Turismo.

Al final, pero no por esto menos fundamental, quiero demostrar mi más profundo y personal reconocimiento a mi familia y núcleo fundamental por haberme dado las bases de una

educación de calidad durante todos los años de trabajo, lágrimas, emociones que permitieron formarme académicamente y primordialmente a cada integrante de mi familia que secundado económica, intelectual, emocional, ética y moralmente de una forma para la que no podré jamás descubrir las palabras adecuadas para dar gracias.

Sergio Andrés Salamanca Díaz.

Glosario:

1. **IED:** Institución de Educación Distrital
2. **ICFES:** Instituto Colombiano para la Evaluación de la Calidad de la Educación
3. **LEE:** Laboratorio de Economía de la educación
4. **EpC:** Enseñanza para la comprensión
5. **PEI:** Proyecto educativo Institucional
6. **PAS:** UPCZ Perdomo, Alborizadora y San Francisco
7. **OCDE:** *Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos*
8. **PISA:** Programme for International Student Assessment / Programa para la Evaluación internacional de los Estudiantes
9. **COVID 19:** Corona Virus Disease (enfermedad en inglés), mientras que el numero 19 representa el año en que surgió (el brote según informa la OMS Organización Mundial de la Salud 31 de diciembre de 2019)
10. **JM:** Jornada Mañana
11. **EGB:** escuela fiscal Gabriel García Moreno
12. **IAP:** Investigación Acción participación
13. **IDEP:** Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico
14. **PIRLS:** Progress in International Reading Literacy Study / Estudio Internacional de Progreso en Compresión Lectora
15. **SERCE:** Segundo Estudio Regional Comparativo y Explicativo, y pertenece a la categoría UNESCO
16. **UNESCO:** Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura
17. **TIC:** Tecnologías de la Información y la Comunicación
18. **JM:** Jornada Mañana

Índice de contenido

Agradecimiento:	1
Glosario:	3
INTRODUCCIÓN.....	10
Capítulo I.....	13
Marco Contextual	13
1.1 Planteamiento del problema.....	13
1.1.1 Pregunta problema	19
1.2 Hipótesis	19
1.3 Contexto geográfico.....	19
Capítulo II.....	22
Marco Formativo	22
2.1 Justificación	22
2.2 Objetivo general.....	23
2.2.1 Objetivo específico	23
2.3 Relevancia Práctica.....	24
2.4 Limitaciones del estudio	25
Capítulo III	26
Marco legal.....	26
3.1 Legislación educativa colombiana.....	26
Capítulo IV	29
Antecedentes del Problema	29
4.1 Internacionales	29
4.2 Nacionales.....	31
Capítulo V.....	35

Recreación y Escuela una alternativa educativa.....	35
5.1 Espacios Recreativos una visión alternativa	36
5.2 Lúdica	37
5.3 El juego para la vida y la vida para el juego	39
5.4 Desarrollo Cognitivo del juego	40
5.4.1 El juego y el niño	42
5.4.2 El juego y la felicidad	43
5.4.3 Clasificación de juego.....	45
Capítulo VI	49
Desarrollos conceptuales (la lectura y escritura una forma de vivir la vida).....	49
6.1 Leer una forma de vivir.....	49
6.2 Compresión lectora	51
6.3 Yo cuento con el cuento una forma de leer la vida.....	54
6.3.1 Escribir para sobrevivir.....	56
Capítulo VII.....	59
Herramientas pedagógicas	59
7.1 TIC una herramienta pedagógica hacia la lecto escritura	59
Capítulo VIII.....	61
Pedagogía de las emociones	61
8.1 concepciones de felicidad, miedo, diversión, liderazgo y motivación	61
Capítulo IX	67
Contextos próximos.....	67
9.1 Rol estudiante.....	67
9.2 Rol docente	68
9.3 Rol familia	70

Capítulo X.....	74
Marco Metodológico	74
10.1 Metodologías mixtas.....	74
10.1.1 Enfoque de investigación.....	76
10.1.2 Tipo de investigación.....	76
10.2 Técnicas	77
10.2.1 Grupos focales	77
10.2.2 La Encuesta.....	78
10.2.3 La Entrevista.....	80
10.3 Aspectos éticos del proyecto.....	80
10.4 El centro de interés una propuesta pedagógica	81
10.5 Planeación de actividades	82
10.5.1 Ruta de actividades y secuencia organizacional	84
10.5.2 Elementos utilizados propios para el proyecto	88
Capítulo XI.....	92
Resultados y conclusiones	92
11.1 Análisis de resultados y hallazgos (reflexiones de las sesiones)	92
11.2 Hallazgos.....	104
11.3 Conclusiones.....	107
Referencias	109
Anexos	120

Índice tablas

Tabla 1 Etapas de la teoría del desarrollo cognoscitivo de Piaget.....	40
Tabla 2 Ítems de necesidades	47
Tabla 3 Ruta de actividades y secuencia organizacional.....	84

Índice figuras

Figura 1 Encuesta realizada con los estudiantes de quinto grado.....	18
Figura 2 Diagrama de Ishikawa para evidenciar algunas de las causas y consecuencias evidenciadas dentro del proyecto	18
Figura 3 Porcentaje de los estudiantes de 504.....	21
Figura 4 Factores de la perspectiva psicolingüística	57
Figura 5 Fenomenología.....	75
Figura 6 Estructura de la ruta metodológica centros de interés.....	83
Figura 7 Poemas	88
Figura 8 (El rincón de los escritores.).....	88
Figura 9 Los extraños sucesos de San Francisco.....	89
Figura 10 El rincón de los escritores	89
Figura 11 Juego: Protegiendo a la Pachamama	90
Figura 12 Aplicación: Lecto-escritura San Francisco.	91
Figura 13 Encuesta de aprendizaje.	92
Figura 14 Introducción a la lecto-escritura.....	93
Figura 15 Focalización de interés	94
Figura 16 Ortografía San Francisco IED	95
Figura 17 satisfacción de aprendizaje en la plataforma de Pixton para comics	96
Figura 18 Satisfacción de aprendizaje en mi entorno familiar por medio de la escritura.	97
Figura 19 satisfacción de aprendizaje del ejercicio práctico de los hemisferios (neuro-sensitivos).	98
Figura 20 Implementación de las TIC.	99
Figura 21 Interés por temática en el proceso narrativo.....	100
Figura 22 Percepción de los profesores en la intervención	100
Figura 23 Respuesta emocional durante las intervenciones	101
Figura 24 Método interactivo	102
Figura 25 Evaluación.....	103
Figura 26 Percepción socialización	104

Índice de anexos

Anexo 1 Autorización para la intervención pedagógica.....	120
Anexo 2 Clase de desarrollo.....	121
Anexo 3 Teatro grupal	121
Anexo 4 Juego de roles literarios	122
Anexo 5 Centro lúdico literario	123
Anexo 6 Taller centros de interés	123
Anexo 7 Desarrollo de los comics desarrollado en Pixton.....	123
Anexo 8 Tareas de las descripciones y singularizaciones los lugares	125
Anexo 9 Desarrollo escrito de las actividades e historias	127
Anexo 10 Memorias de los estudiantes de San Francisco I.E.D.	129
Anexo 11 Actividad de lectura interactiva (enfoque del método diferencial).....	129
Anexo 12 Desarrollo de las TIC,	130
Anexo 13 Poemas expuestos	130
Anexo 14 Clase de percepción emocional.....	130
Anexo 15 video propuesta metodológica	130

INTRODUCCIÓN

Los antecedentes de este proyecto profesionalizador se remontan hacia el año 2019 con las prácticas pedagógicas del escenario posibilitador de la intervención en el colegio San Francisco IED. De esta intervención dio producto a varias discusiones internas dirigidas a un interés general por la lectura y escritura y cómo hacer que estos aspectos fueran más llamativos y atractivos para los estudiantes del grupo de 504; de acuerdo con lo anterior, nos remitimos a la recreación nuestro campo de estudio para intervenir por medio de la lúdica y el juego como factor determinante en el proyecto y así mismo, promover la lectura y escritura.

Este trabajo se desarrolló para optar al título de grado de Licenciados en Recreación y Turismo, con el objetivo principal de Implementar un centro lúdico literario de interés a partir de herramientas de juego como alternativa para incentivar el desarrollo de habilidades en la lecto-escritura en los estudiantes 504 JM del colegio San Francisco IED; del mismo modo, se construyeron tres productos finales, el primero un libro de relatos utilizando la modalidad interactiva de lectura (Este aspecto fundamental porque fue una de las iniciativas que se desarrolló, con el objetivo de que los estudiantes tuviesen diferentes visiones de lectura), el segundo elemento fue una recopilación de la memoria por parte de los estudiantes (allí se refleja los escritos que a través de sus sentimientos e historias construyeron) y finalmente un video de la ruta metodológica que se utilizó para la implementación.

Para el desarrollo de este trabajo se elaboró una serie de capítulos que abordaron la problemática, la propuesta y los resultados. Para el desarrollo del primer capítulo se abordó el problema que determinó la carecían de motivación al momento de leer y escribir en los estudiantes, determinados por los ejercicios desarrollados en clase: El primero se basó en realizar unos cuentos y leerlos en voz alta, de esta forma se determinó las óbices en primera instancia, para la segunda

parte se realizó una encuesta que arrojó que los estudiantes requerían apoyo en la lectura y escritura.

En el segundo capítulo se observará los objetivos propuestos para el desarrollo del proyecto, en los cuales fueron los ejes centrales de las composiciones, fundamentaciones y propósitos como una guía estructural.

El tercer apartado denominado marco legal, se observarán los planes nacionales y distritales de lectura y escritura propuestos por el gobierno para la mejora de estos componentes y las leyes tanto generales como específicas en torno al proyecto.

En el cuarto capítulo, observaremos el marco referencial que se tomaron en cuenta para el proyecto, el cual se dividió en internacionales y nacionales en aras de visualizar el panorama educativo referente a lectura y escritura; además, se tuvo en cuenta los proyectos que en la licenciatura en Recreación y Turismo se han realizado.

Para el quinto capítulo se tuvo en cuenta apartados desde las concepciones de la recreación y la incidencia pedagógica en el marco educativo teniendo como pilares estructurales: la lúdica como dimensión del ser y la relación con el juego. Para la lúdica, se tuvo en cuenta (I): la motivación permanente y el aprendizaje significativo en los estudiantes, (II) La lúdica como dimensión humana del ser y la relación con el juego como factores determinantes (III). En el sexto capítulo se ahondó acerca del desarrollo conceptual de la lectura, los cuentos y las formas escriturales en el marco educativo.

En el séptimo pasaje, se continuará con las herramientas que posibilitaron la intervención virtual alrededor de la crisis causada por la pandemia del Covid-19 y las mediaciones tecnológicas

de las TIC por medio de plataformas como Pixtón, Kahoot, Educaplay y Quizziz que permitieron el desarrollo de las sesiones y así mismo las actividades.

Para el octavo capítulo se abordó las emociones como factor incidente en el proceso lecto-escritor, principalmente se tomó en cuenta: La felicidad, el miedo y la motivación. En el noveno capítulo, se desarrolló los roles incidentes en la práctica educativa como: Rol docente, rol estudiante y rol familia actores en el marco pedagógico.

El décimo apartado se basó en la metodología en dos partes. La primera fue la fundamentación pedagógica de los centros de interés y los principios teóricos de María Eumelia Galeano. Para la segunda parte, se propuso la ruta de actividades que se llevaron alrededor del proyecto paso a paso y se determinó la modalidad interactiva de lectura, el método Lesmes y actividades desde la Recreación que se tomaron en cuenta para la intervención.

Finalmente, el apartado de resultados y hallazgos concluyeron que es necesario fomentar nuevas visiones educativas que, por medio de la mediación de la recreación con sus múltiples formas de inserción, provocaron espacios como el de la lecto-escritura que fuesen placenteros y que por medio del juego se catapultaran desarrollos creativos y asociativos como el lenguaje, los escritos y las actividades.

Capítulo I

Marco Contextual

1.1 Planteamiento del problema

“Los problemas no son problema si no existe solución, pero la solución es parte del problema, ¡pero qué rara conclusión! La conclusión es base del problema y reflexión, pero la conclusión no puede ser cerrada sino existe la definición, pero esta definición hace parte del problema que trata de significar el tema en composición. Pero esa composición se aísla del problema para entrar en contextualización y, sin embargo, esa contextualización desenlaza en una triste educación, pero que en Colombia también existen sujetos para cambiar preceptos en búsqueda de la emancipación.

Fuente: Autoría propia

En la Institución Educativa Distrital San Francisco se ha percibido falencias en los componentes de la Lecto-Escritura específicamente en el grado 504 de la jornada mañana. En dos actividades realizadas donde los educandos creaban historias o fragmentos se detectó que cuando los estudiantes leían en voz alta, presentaban dificultades en la fluidez de la lectura, este aspecto se contrastó con los patrones básicos del lenguaje que de 4-5° se sustenta en producir textos, leer textos descriptivos y narrativos, identificación de interlocutores, proceso ortográficos. entre otros; exactamente de los 36 participantes 23 que leyeron, presentaban problemas de fluidez al leer el fragmento que habían escrito; cuando se evaluó los escritos se identificó que de los 36 participantes 26 presentaban errores gramaticales (ortográficos, falta de signos de puntuación y uso de mayúsculas, principalmente) además, se realizó una encuesta a 36 estudiantes en donde el

28.6% (como se evidencia en la figura.1) señaló que requería un apoyo en el área de español el cual fue la asignatura que más percentil obtuvo junto a la asignatura de inglés. Dentro de la encuesta, también se consultó cuántas horas dedicaban a la acción de escribir y leer. Referente a la lectura el 53.3% mencionó que solo leían una hora o menos a la semana y con respecto a la escritura se les preguntó ¿con qué frecuencia escribían semanalmente fuera de tareas y/u ocupaciones?; obteniendo un 33.3% que escribían una hora o menos, el otro 33.3% señalaron que dibujaban.

Del mismo modo, la población está representada por niños y niñas de 10-12 años, por lo cual, se les preguntó ¿Cómo fue el proceso de aprendizaje en las lecturas desde las edades más tempranas? Así mismo, se halló que en su mayoría habían sido enseñados a leer desde la composición del método silábico y de aquí se tomaron varias percepciones para observar los problemas de comprensión lectora que son consecuencia de este método y otros causas como la falta de pausa y la ortografía. En cuanto al método se determinó, que, aunque es uno de los más usado no quiere decir que sea el más eficiente y que en su estructura tiene falencias, en lo que concierne, así lo afirma Escobar M. G. (2010) mencionando que “Esta problemática va acarreado desde años anteriores presentando ciertas causas como son las dificultades en el lenguaje, percepción de sonidos, escasas técnicas para la lectura, método silábico, las mismas que afectan en los niños la lectura lenta. Escasos hábitos en la lectura, baja comprensión lectora, escaso aprendizaje significativo.” (pg.16).

De acuerdo con lo anterior, se ha generado una gran preocupación. Cabe mencionar que analizando los promedios de las pruebas saber 3-5° teniendo en cuenta los años (2015-2016-2017) disminuyeron hacia la finalización de este último año especialmente en el área de lenguaje, es decir, se redujo 3 puntos con respecto a años pasados, puesto que pasó de 313 en percentiles a 310

para el año 2019, según el índice porcentual del ICFES, para el proyecto se analizó estos porcentajes para triangular el problema a macro escalas para identificar en contraste de evaluaciones de estado. De esta manera, no se ha podido aumentar de manera considerable en el área de español teniendo en cuenta los estándares básicos del lenguaje para la institución educativa, en donde suscita unos componentes básicos como creación de textos, lectura creativa (mito, leyenda, cuento) el cual posibilite la escritura del niño y así mismo realizar el aspecto narrativo de lectura comprensiva y contextualizada. De acuerdo con lo mencionado, se delimita la problemática en dos vías como lo es la lectura y la escritura.

Dicho lo anterior, Gamboa, S. (2016) quien fue partícipe de la implementación del proyecto curricular en la institución (San Francisco IED) hacia el año 2016, mencionó, una crítica frente al enfoque pedagógico de la institución “se ha podido observar durante el tiempo que se ha implementado, es que en su mayoría los docentes de la institución lo desconocen y otros utilizan únicamente términos afines con el EpC¹ sin tener conocimiento real de su significado y su incidencia dentro de la metodología del mismo” (pg. 17) y que a su misma vez, el PEI (Proyecto Educativo Institucional) resalta la importancia de una educación en contexto con la localidad (Construyo un proyecto de vida para el mejoramiento de mi localidad Ciudad Bolívar”. Pero que en la puesta de escena no se ha posibilitado; a su misma referencia, Gamboa, S. (2016) señala que “no se evidencian cambios significativos en el aprendizaje de los estudiantes” (pg. 17) siendo una gran preocupación para la localidad y para la educación. En conclusión, Gamez, I. C. (2012) en su texto “Estrategias de motivación hacia la lectura en estudiantes de Quinto Grado de una

¹ Abreviatura que señala la enseñanza para la comprensión, el cual es un enfoque educativo que conduce la educación en el contexto próximo.

Institución Educativa” señala que en las pruebas Pisa-2019 publicados por la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico (OCDE) concluyó que en América Latina existe debilidades en la comprensión lectora y componentes del lenguaje que repercute en el sistema educativo a nivel de Latinoamérica.

Finalmente, por medio de una entrevista que se le realizó al profesor Javier Cuesta (2020) docente de la institución señalada, mencionó la gran preocupación en el alto porcentaje de pérdida referente a dos asignaturas (Matemáticas-español). Él suscita que la problemática gira en torno a que estas dos disciplinas son algo lineales y que en muchos espacios no se ha posibilitado el desarrollo de alternativas lúdicas que permitan incentivar el pensamiento creativo en asignaturas. Añadió que, a su misma vez cerca del 30% de los 36 estudiantes (10.8) perdían la asignatura de español, el cual, corresponde la calificación de 1.0-2.9, el 54% (19.44) obtenían nivel básico que corresponde de 3.0-3.9 y el 16% obtenían nivel alto (5,16 estudiantes), para el proyecto de dictaminó que este precedente procedía de la falta de motivaciones para aumentar las notas, entregar las actividades; también aclaró que este nivel alto se debía a que el acompañamiento de los padres era frecuente, por ende, sobresalían con sus notas, pero que la intermitencia respecto a lecto-escritura era discontinua. Así mismo, el docente de la asignatura mencionó que no hay “cultura lectora” en el cual, se refleja en la escritura; de acuerdo con lo mencionado, resaltó que el hábito de la lectura potencia muchos factores al ser este componente como estructural al utilizarse el lenguaje para la vida diaria.

Además, se identificó que en las primeras etapas los procedimientos de los docentes en la enseñanza de la lecto-escritura se usó el método silábico (Propuesto por Federico Gedike- Samiel Heinicke) el cual refleja algunas desventajas al momento de la parte de la comprensión lectora; este método de aprendizaje presenta óbices al ser mecánico, lento y repetitivo para los educandos

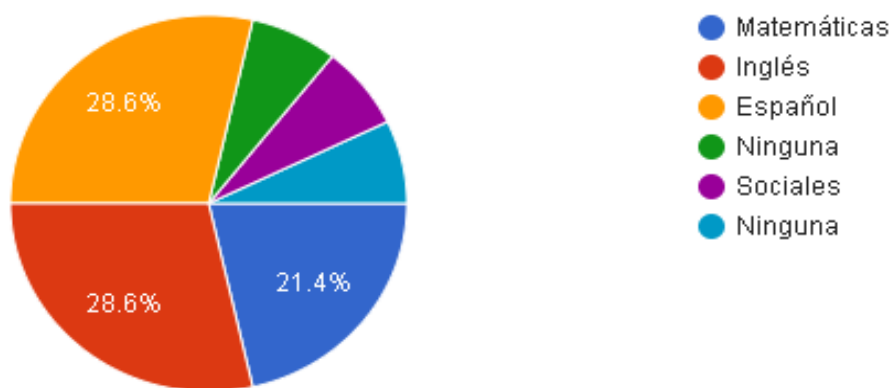
(algunas de las causas y consecuencias como se muestra en la figura 2). No obstante, este no es el único ítem causal, también se evidencia la carencia de acompañamiento y vinculación familiar, por estos componentes que indican en los desarrollos sociales; en suma, el componente familiar comprende matices formativos que conducirán a conductas futuras, en ejemplo, cuando un tutor familiar menciona al educando que la lectura lo hará más libre en términos de pensamientos, acciones, y que así mismo podrá expresarse a través de la escritura esas emociones reprimidas, el niño o niña canalizará más su accionar emocional al plasmarlos sobre algo (escritura).

Otro de los causales de la problemática abordada es el contraste a nivel de Colombia según con los registros del Plan Nacional de Gobierno señala el hecho de que los estudiantes de zonas urbanas leen cerca de 1.9 libros al año y 2.9 libros al año en los espacios urbanos, es decir, que la capacidad es muy baja de lectura y que se evidencia en fenómenos socioculturales.

Es de tal forma, que la señalada problemática se abordó desde la recreación que jugó una participación importante debido a que ésta fue el punto de partida para mediar una problemática a través de las dimensiones lúdicas y actividad asociada con el juego y la diversión, de acuerdo con lo anterior, existen grandes variedades de juego que se pueden desarrollar; pero no se trata de proponer juegos sino de implementar un circuito donde los estudiantes se incentiven a leer, escribir y así realizar una mirada alternativa y alterativa de estos dos componentes transversales en toda área del conocimiento. Además, se implementó las TICs como elemento mediador del desarrollo de las actividades, en segunda instancia se contribuyó recursos como textos interactivos que es una propuesta en el cual los estudiantes podrán dialogar, elegir e interactuar con el texto a través de la toma de decisiones alrededor de las historias propuestas. Para el proyecto se realizó un libro de 25 poemas y 4 historias escritas y propuestas desde el proyecto. Dicho lo anterior, se construyó

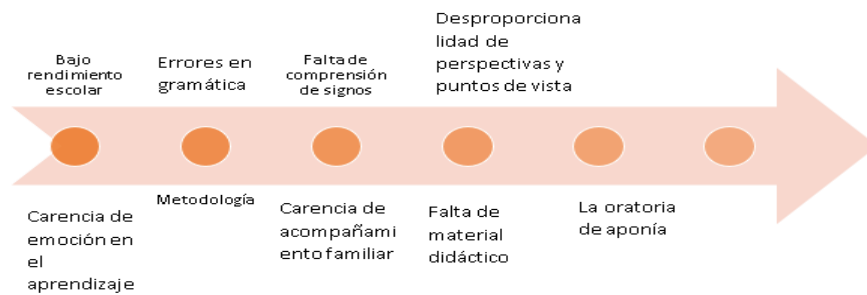
una guía metodológica para continuar con el ejercicio de implementación y puesta en práctica para docentes con un video que guiará el proceso.

Figura 1 Encuesta realizada con los estudiantes de quinto grado



Fuente: elaboración propia.

Figura 2 Diagrama de Ishikawa para evidenciar algunas de las causas y consecuencias evidenciadas dentro del proyecto



Fuente: Elaboración propia

1.1.1 Pregunta problema

¿De qué manera la implementación de un centro lúdico literario promueve la motivación de los estudiantes de 504?

1.2 Hipótesis

La hipótesis gira en torno a la transformación de la escuela desde el centro lúdico-literario de interés donde a los estudiantes se les posibilite el desarrollo y progresión en los componentes de la lecto-escritura, es decir, el centro lúdico va a incentivar la motivación de los estudiantes de 504.

1.3 Contexto geográfico

Ciudad Bolívar según el informe presentado por la Alcaldía mayor de Bogotá (2018), titulado *“Lectura de realidades y necesidades territorio PAS Perdomo, Arborizadora, San Francisco localidad 19 ciudad bolívar gestión social integral”* a primera vista se caracteriza por estar marcada por estigmatizaciones sociales de diversa índole.

Hoy, Ciudad Bolívar está marcada por altos índices de pobreza y marginalidad, exclusión e inseguridad, bajo la presencia en sectores específicos de la localidad de células armadas, como el rostro urbano del conflicto social y político colombiano.

“El 76 % de los hogares se situaba debajo de la línea de pobreza, el 25 % se encuentra en la indigencia. Los grupos poblaciones más pobres y en línea de miseria son los niños entre los 0 y 5 años y las mujeres entre los 15 y 49 años. El analfabetismo alcanza un 8 por ciento (el más alto de todo el Distrito Capital)” (pg. 9).

Dicho lo anterior, en la localidad de Ciudad Bolívar, barrio Altos de la Cruz se sitúa el colegio San Francisco IED que se remonta al año de 1989 hasta 2001 que se consideró como la primera etapa, ya en el segundo periodo se extiende del 2002 hasta la actualidad. Se inicia en 1988 cuando el alcalde mayor de Bogotá, doctor Andrés Pastrana Arango, declara la emergencia educativa para atender la problemática de cobertura académica del distrito capital y se crea el colegio San Francisco IED ubicado en la dinámica localidad 19, ciudad bolívar, al sur de Bogotá.

El colegio inicia labores educativas en marzo de 1989 bajo la dirección del licenciado Carlos Arturo Varela Rojas, que con su grupo de trabajo estructuraron el *“proyecto de mejoramiento en la calidad de vida para la comunidad en ciudad bolívar”*, estableciendo la vida y la libertad como los ejes axiológicos de la ciencia, la tecnología, y el arte como centros de desarrollo académico.

El colegio San Francisco IED tiene 3 sedes en la localidad de Ciudad Bolívar que se encuentran distribuidas de la siguiente manera:

1. En la dirección Calle 67 Sur #20d – 28 se encuentran ubicados preescolar, básica primaria, secundaria y media sede A,

2. En la dirección Calle 20b #70 a 27 sur donde se encuentra ubicada la básica primaria sede B y,

3. En la dirección en la carrera 20 a #67-65 sur donde se encuentran ubicados preescolar y básica primaria sede C.

De sede la sede A de la institución, se encuentra con el grupo con el cual se va a desarrolló la propuesta de intervención: son estudiantes del grado 504, cuyas edades oscilan de 9 a 11 años, este grupo hizo parte del proyecto: *implementación de estrategias lúdico-literarias de interés para el disfrute de la comprensión lectora y escritora en los estudiantes de 504 de la institución educativa San Francisco IED*”.

Figura 3 Porcentaje de los estudiantes de 504



Fuente: Elaboración propia.

Como se puede observar en la gráfica anterior, se evidencia que la población objeto para el proyecto, está conformada por 19 estudiantes niños representado el 53% de la población total, y 17 estudiantes niñas representando el 47% de la población total, para un total de 36 estudiantes.

Capítulo II

Marco Formativo

2.1 Justificación

En la Institución Educativa San Francisco, se ha propiciado un clima escolar desfavorable en términos del área de escritura (redacción, gramática, ortografía) como en la lectura (falta de emoción por leer, lectura en desfase, falta de comprensión lectora), resulta de especial interés conocer qué actividades y cómo la recreación hace parte de un proceso interdisciplinar para motivar y mejorar el proceso en la lecto-escritura, partiendo de la esencia del buen aprovechamiento del tiempo y el respectivo desarrollo en los procesos académicos tomando como enfoque la recreación educativa.

El presente proyecto profesionalizador surge a través de la necesidad de estudiar sistemáticamente la necesidad de una problemática en los estudiantes de 504, con el propósito de implementar un centro lúdico literario de interés a partir de herramientas de juego para incentivar el proceso escritural e indirectamente mejores hábitos e impulsar nuevas dinámicas en tres actores que integran la escuela los padres, los profesores y los estudiantes.

Además este proyecto tuvo una utilidad en términos de procedimientos que buscó propiciar elementos nuevos, por ende, en su gran mayoría las dinámicas que se usaron, se crearon para la intervención del proyecto, como el juego de mesa, los cuentos y dramatizaciones, las actividades diferenciales para manejar la coordinación y concentración y el plus del proyecto el cual fue repensarse la lectura a través de un modelo alternativo, el cual se basó en que los estudiantes tuviesen participación directa en el desarrollo y consecución de las historias teniendo

que elegir los caminos alrededor de los relatos que es un hito que en próximos proyectos se podrá evolucionar y desarrollar con más recursos.

En el proceso de la lecto-escritura hay una gran serie de investigaciones y proyectos; no obstante, desde este trabajo se elaboró a través de una visión disciplinar de la recreación y las iniciativas y proposiciones que se hicieron alrededor de la evaluación poblacional; así mismo, también se buscó ampliar la visión metodológica con el centro lúdico literario de interés que fue propuesto por Ovidio Decroly y en función de la implementación para este proyecto; esta metodología permite visibilizar los procesos individuales de los estudiantes, buscando una formación a partir de las necesidades e intereses que potenció la educación en contexto.

Finalmente, toda la construcción se observó en aras de la participación grupal cognoscente y que, a su misma vez, pudiese conseguir que aumentara su capacidad lectora y escritora pero que sobre todo fuese placentera para los educandos.

2.2 Objetivo general

- Implementar un centro lúdico literario de interés a partir de herramientas de juego como alternativa para incentivar el desarrollo de habilidades en la lecto-escritura en los estudiantes 504 JM del colegio San Francisco IED

2.2.1 Objetivo específico

- ❖ Realizar 24 sesiones de lectura (12 sesiones) y escritura (12 sesiones) a través del juego y lúdica para motivar el hábito de la lectura y escritura en los estudiantes de 504.

- ❖ Utilizar las plataformas Kahoot, Educaplay, Pixton y Quizizz, como una herramienta pedagógica digital para el fortalecimiento de la ortografía y la gramática en los estudiantes de 504.
- ❖ Recopilar las memorias escritas por parte de los estudiantes de 504 en forma de historias.
- ❖ Elaborar un libro de relatos (historias y poemas) aplicando el método de interacción para los estudiantes 504.
- ❖ Realizar un video como material de apoyo docente-familia donde se evidencie la ruta metodológica y las recomendaciones frente al componente de la lecto-escritura.

2.3 Relevancia Práctica

La relevancia práctica, se resume al momento de colocarlo en puesta en escena; es necesario generar proyectos que incentive a la lecto-escritura no como materia obligatoria sino como una herramienta que posibilite y permita expresar por diferentes medios emociones y sentimientos.

La escuela ha tenido un gran desarrollo, específicamente en Latinoamérica en términos de accesibilidad; no obstante, la problemática gira en torno a los procesos de alfabetización y desarrollo psicopedagógico. La lectura y la escritura son dos componentes transversales que emergen y convergen en la vida diaria, cabe señalar que son expresiones del lenguaje. Por ende, es necesario fomentar y potenciar factores que incidan al mejoramiento.

El aspecto más significativo de este trabajo son las herramientas que desde la licenciatura en Recreación se postularon para una intervención práctica teniendo en cuenta las problemáticas de la población. Estos instrumentos podrán ser usados en diferentes instituciones porque tienen un

enfoque pedagógico que estudiantes desarrollaron para continuar con la filosofía de la licenciatura y es el acto creativo.

Por otra, parte la población cognoscente y la institución se vieron beneficiados al momento de variar y proponer nuevas perspectivas educativas; además, el diseño metodológico propuesto se puede implementar en cualquier población, teniendo gran incidencia sociocultural.

2.4 Limitaciones del estudio

Existen algunas limitaciones en el estudio por su amplitud de métodos, enseñanzas y contrastes teniendo en cuenta el proyecto profesionalizador. Una de ellas e iniciando por las más amplias fue el lúgubre suceso de la pandemia por COVID-19 que incidió que el proyecto profesionalizador fuese disipado en grandes contrastes impidiendo aspectos como la presencialidad y directamente la observación continúa de los métodos, cabe señalar que a pesar, el proyecto tuvo consistencia pues desde su inicio en 2019, se dio continuidad con el proceso; desde otro factor de óbice también se generó la falta de contacto con algunos maestros de la institución para que el proyecto profesionalizador tuviese más acogida no solo en el grado seleccionado, sino que pudiese tener una gran gama de variedades en la mayor parte de la institución.

Otro de los elementos que giraron en torno a la problemática fueron los recursos monetarios y tecnológicos para del proyecto, puesto que muchos de los elementos ludo-pedagógicos que se utilizaron para la potenciación del componente lecto-escritor fueron escasos y aunque se contó con los intereses de la institución, no fue lo suficiente para cubrir los gastos.

Capítulo III

Marco legal

3.1 Legislación educativa colombiana

A continuación, se hace una mirada por las diferentes leyes de nuestra nación, las cuales están regidas por: el Plan Distrital de Desarrollo 2016-2020, y la Ley N° 115. Contemplando el plan de desarrollo tanto nacional como distrital en los procesos de lectura y escritura:

Es de vital importancia, abordar desde el origen del proyecto profesionalizador con el programa 15, del *Acuerdo 761* frente al Proyecto Distrital de Lectura, Escritura y Oralidad: "Leer para la vida" (2020). Que conforman y desarrollan habilidades de lectura, escritura y oralidad, que favorecen la comprensión lectora y conllevan al mejoramiento de los niveles de lecto-escritura, en las instituciones de educación básica y superior siendo la generación de innovación pedagógica que permitirá asegurar la mejor calidad educativa en tiempos de pandemia; y la entrada en condiciones de equidad a la lectura, la escritura, de los libros realizados por estudiantes y maestros/as por medio de herramientas tanto presenciales como virtuales, para motivar la utilización y apropiación de la lectura y la escritura como prácticas que atraviesan los espacios de la vida. Hablamos de evidenciar el sentido transformador de la lectura en la vida diaria, edificando un parentesco entre la lectura y los pobladores de Ciudad Bolívar; así mismo hacer de cada habitante un mediador en el proceso de lectura (creativa e interactiva).

Dicho lo anterior, nos permitió tener una transformación pedagógica frente al mejoramiento de la gestión educativa en el marco normativo, dándonos el preámbulo para entrar a abordar la *Ley 115 de febrero 8 de 1994*; más exactamente en la sección tercera de la educación

básica en Colombia que nos presenta a profundidad el *artículo 20*: con el objetivo general de mejorar el proceso de la educación básica.

En primera instancia, nos encontramos con el desarrollo de las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente; en segunda instancia, se fomenta el interés por el conocimiento y el desarrollo de actitudes hacia la práctica investigativa en jóvenes en edades entre los 9-12 años, fomentando el componente de la amplia visión educativa frente al espíritu creativo de la lecto escritura; dándonos el acercamiento al tercer apartado, de propiciar la formación social, ética, moral y demás valores del desarrollo humano en los múltiples campos interdisciplinarios.

Lo cual nos llevó a identificar la educación, cultura, recreación y la lúdica en ámbitos de proceso de enseñanza – aprendizaje para la equidad y la reconciliación en los sectores educativos, contribuyendo a la construcción de una Bogotá que se reencuentre y se reconcilie en el marco del postconflicto. Siendo la escuela la precursora de este gran paso para propiciar dicho reencuentro, es allí donde los niños, niñas y jóvenes pueden crear nuevos sueños y narrativas partiendo de las sesiones de lecto - escritura que aportan a la construcción de un nuevo capítulo de la historia de la ciudad y del país.

Dicho lo anterior, a través de la cultura lectora, la recreación y la lúdica, los ciudadanos en general son capaces de expresarse, de encontrarse, de tratar sus diferencias, de reconciliarse y de vivir en paz, a través de acciones construidas colectivamente desde los saberes, intereses, condiciones y necesidades de las distintas comunidades, lo que fortalece el tejido social.

Abarcando dicha mención anteriormente, el Plan Distrital de Lectura y Escritura, busca reunir a distintos actores públicos y privados en torno a los objetivos: como primera instancia, es desarrollar las capacidades y el gusto por la lectura desde la primera infancia y a lo largo de toda la vida, en segunda parte, es fortalecer la comprensión lectora e incentivar la creación de otros espacios de acceso a la cultura escrita, y generar conocimiento, investigación y diálogo en torno a las prácticas de lectura y escritura en Bogotá.

Se fortalecerán y cualificarán los programas de lectura y escritura, mientras se trabaja de manera continua en la formación de maestros/as y otros mediadores, que promuevan el desarrollo y fortalecimiento de un sistema articulado con la comunidad y que sirva a toda la ciudad, y se integrarán sus servicios y programas a un entorno amplio de conocimiento, cultura, creación y participación que los acerquen a la vida y a los intereses de las personas y las comunidades que las usan. Mientras se fortalece la infraestructura tecnológica escolar para ampliar el alcance de los contenidos temáticos, creativos, frente a la accesibilidad, mientras que se promueva el desarrollo de competencias para el uso provechoso del entorno digital, siendo los maestros/as más idóneos para el proceso de enseñanza y educación de los estudiantes de las instituciones educativas básicas y superiores.

Finalmente, se fomentará la investigación por medio de las innovaciones pedagógicas y del juego como principal filtro de conocimiento, con el fin de medir la gestión y el impacto del plan de lectura y escritura, profundizando en el conocimiento que tienen los educandos acerca de las prácticas de la lectura y la escritura en la sociedad actual.

Capítulo IV

Antecedentes del Problema

4.1 Internacionales

Este proyecto profesionalizador se realizó con la intención de tener una amplia visión y perspectiva frente a los componentes del lenguaje. En simbiosis, con los factores implícitos de la lecto-escritura, (López D. E., 2013) en su proyecto de doctorado (*La lectura de textos multimodales en el contexto de proyectos de aprendizaje en la Escuela Primaria*) basó su objetivo en –“Caracterizar algunas de las prácticas de lectura que se realizan en las aulas de educación primaria en el marco de los proyectos de aprendizaje y su relación con la comprensión lectora y la construcción del conocimiento de los estudiantes en la escuela mexicana”.

En el preámbulo del proceso, a través de este proyecto identifica las debilidades y fortalezas del proceso que enmarca una serie de circunstancias implícitas y el valor agregado de intervenir a través de propuestas innovadoras que permitan un proceso más adecuado teniendo en cuenta la edad. En concordancia, se utilizó una metodología de Investigación, acción, participativa para el respectivo hallazgo de análisis de resultados, el cual usó varias fases como: fase exploratoria, fase observación, fase de análisis, fase-propuesta y así mismo, concluyó que entre más sesiones de discusión los estudiantes socializaban un gran porcentaje de diferentes temas; también se encontró que los estudiantes se apropiaban más a cerca de diferentes temáticas, pero que sin embargo, es necesario tener sesiones de solo motivación de la lectura para que los estudiantes fuesen construyendo y así mismo aplicando la lectura diaria y participativa en diferentes contextos.

Continuando con la misma línea, Lynch, W. E. y López. A. R. (2018) en su proyecto “Técnica de lectura rápida en la comprensión lectora de quinto grado subnivel medio. Taller de lectura rápida” propone: Analizar la trascendencia de la técnica de lectura rápida en el discernimiento lector, crítico y comprensivo en los estudiantes del 5to año de Educación Básica del subnivel medio de la Unidad Educativa “Richard Burgos Suarez” a través de un estudio bibliográfico, de una investigación de campo y análisis estadístico para preparar un taller de lectura rápida.

Así mismo, comprende y emprende un camino en el proceso de la lecto-escritura que permita desarrollar procesos progresivos en los educandos; en contraste, la metodología postulada fue la investigación descriptiva, observación de grupo de estudiantes, práctica docente e investigación bibliográfica. Juntando estas metodologías se determinó que el proceso de lectura se debe fomentar desde casa y que, además, que se puede reducir los tiempos de lectura y aumentar la comprensión direccional, se debe propiciar espacios lúdicos que permitan motivar al estudiante.

Con relación a la motivación y hacia la incentivación de la lecto-escritura el proyecto de la Universidad (Cornejo Plaza & Cuzco Cumbe, 2017) con su ponencia de: “Influencia de la lectura crítica en la calidad del aprendizaje significativo en los estudiantes de quinto grado de educación general básica de la escuela fiscal” plantea el objetivo de aumentar su capacidad argumentativa y potenciar el pensamiento crítico. Así mismo, la metodología utilizada fue implementar un enfoque mixto o multimodal, es decir, combinó las dos escuelas de investigación (cualitativo-cuantitativo) para intervenir en la implementación, finalmente, los resultados de la investigación arrojaron que a través que la población sujeto de la investigación a medida que aumentaba su lectura, correlacionalmente aumentó su capacidad argumentativa y cognitiva, además, por el falsacionismo también aumentó su capacidad de distinguir esquemas lingüísticos

y detectar falacias e incoherencias al momento del discurso; como segunda fase de resultados más de ½ de la población opinó su deseo de continuar leyendo y reconocer que la lectura es un elemento fundamental en la vida diaria.

Referente a la cotidianidad expuesta en los párrafos anteriores, el libro de (Gordon,1986) por el cual se titula “Maestros Eficaz y Técnicamente preparados” deja entrever, una serie de argumentos e ideas para poder utilizarlas en las clases y cómo fomentar los hábitos como la lectura y escritura. Dentro del propósito general fue capacitar a los docentes por cerca 45 horas impartidas en 10 semanas para implementar y complementar sugerencias que posibiliten un mejor desarrollo educativo. En este texto encontraremos una psicología moderna mediante un programa de investigación para la preparación de posibles situaciones; con este texto, ayudará y contribuirá al momento de la aplicación y metodología.

4.2 Nacionales

Desde Colombia, también se ha ido implementado talleres y proyectos en la lecto escritura debido a que estos dos procesos son fundamentales para la educación; en la Licenciatura en Recreación y turismo se han elaborado trabajos entorno a la lectoescritura. Para Bernal (2019) elaboró una sistematización de experiencias alrededor de talleres de lectura y desarrollos creativos en el barrio las Cruces de Bogotá que se enfocó en reconocer las construcciones colectivas y de tal forma, incentivar a nuevas prácticas recreativas especialmente en el área de lectura los días sábado y domingo.

Con respecto, a los centros de interés Rincón, G. A. (2016). Con el proyecto: “*Los centros de interés, con la participación de la familia como estrategia pedagógica de animación a la lectura en los niños de transición de la IED Tom Adams sede B jornada tarde de Bogotá*”, de la

Universidad Libre; el cual nos sugiere una metodología para implementar en el aula y es la promoción de la animación a la lectura por medio de los centros de interés con niños de transición y con la participación de sus familias. Parte del diagnóstico realizado en la IED Tom Adams, sede B Jornada tarde (Localidad Kennedy de Bogotá) donde se evidenció que los padres de los niños y niñas del grado transición mostraban poco interés por el proceso lector-escritor y no le encontraban un sentido a la adquisición y manejo de la lectura; en definitiva, se elaboró el plan de acción, que permitió aprovechar y recuperar los espacios que ofrece el aula de clase en “Centros de Interés”, con el fin de favorecer la animación a la lectura en los niños y niñas de transición.

En definitiva, este proyecto de Lecto-Escritura determinó, que los estudiantes en ambientes alfabetizados (la escuela), enriquecidos a través de los cuentos infantiles, avanzan en el conocimiento de las letras, y producen textos con apoyo del Convenio Interadministrativo IDEP – Universidad Nacional de Colombia para asesorar la ejecución de nueve experiencias pedagógicas innovadoras en la enseñanza y aprendizaje de la lectura y la escritura 2008 – 2009. De esta forma, la lectura y la escritura cobraron sentido y un uso comunicativo real la básica primaria.

Continuando con los rastros de la investigación nacional nos encontramos con García, F. y Pascuas, S. (2014) en su texto *“Lecto – escritura estrategia para un mejor desempeño del conocimiento escolar”*; de la universidad del Tolima, cuyo objetivo general fue identificar las causas que dificultan el proceso lecto – escritor en los estudiantes de 5° grado de Educación Básica Primaria de la Institución Educativa Jesús María Aguirre Charry, para generar una propuesta que permita a docentes de esta institución educativa, animar la lectura y escritura en sus educandos.

Entrados en contexto, los niños/as inician un proceso de descubrimiento de sus aprendizajes en la adquisición de la lecto – escritura como lo señala García, F. y Pascuas, S.

(2014). “Se ven en la afanosa tarea de escribir y leer sin un verdadero significado, lo cual no conlleva a la buena escritura y lectura comprensiva, ya que esta última les permite desarrollar competencias en sus pensamientos lógicos comunicativos.” De tal forma, el docente interviene en las estrategias óptimas para el proceso de aprendizaje por medio de actividades ludo-recreativas de interés para los estudiantes, con la propuesta metodológica de motivar a través de herramientas y metodologías significativas del mejoramiento de la lectura y la escritura, dirigida ésta a los docentes para ser puesta en práctica con sus estudiantes.

Haciendo una simbiosis con las anteriores tesis nos encontramos con Salamanca, P. O. (2016). Y su tesis de “los fortalecimientos de los procesos de lectura y escritura a través del método ecléctico en los estudiantes de grado segundo, aula inclusiva, del Colegio Villamar, sede A jornada tarde” de la Universidad Libre.

Donde la presente investigación permitió identificar las dificultades que presentaron los estudiantes de grado segundo, en relación con la lectura y la escritura, las cuales se observaron en varios aspectos como la decodificación de los signos gráficos, lectura de combinaciones, reconocimiento de sonido y grafema, omisiones de letras, sílabas, palabras, sustituciones, inversiones de letras; que permiten los procesos grafo-motrices de la lectura y la escritura. Esta problemática es muy importante ya que al observar los estudios internacionales como PIRLS, PISA y SERCE, que evalúan aspectos del desempeño de los estudiantes como lectores y escritores, se ve un panorama poco favorable para el país.

Razón suficiente por la cual se plantea el desarrollo de una propuesta didáctica basada en el método ecléctico el cual consiste en permitir el logro de objetivos más amplios en la enseñanza de la lectura, por lo tanto, la tendencia ecléctica que presenta un intento para vencer las limitaciones de los métodos especializados da grandes esperanzas, para alcanzar mayores niveles

de lecto-escritura. Mediante la elección de aspectos de suma importancia de los distintos métodos y de procedimientos pedagógicos y técnicas adecuadas, puede organizarse un programa de enseñanza de la lecto-escritura que permita el desarrollo de todas las capacidades de niños, niñas y personas adultas, que son indispensables para hacer frente a las necesidades.

Se puede observar dentro de las conclusiones de la tesis, que una de las problemáticas centrales detectadas estaba en la habilidad de la memoria motora, la articulación y el vocabulario, aspectos que son sustanciales no sólo en la adquisición de la lecto-escritura como herramienta de uso para descifrar los textos en términos de su decodificación, sino para entender más allá de los mismos como base de la comprensión. Así, en la presente investigación diagnóstica los procesos de lectura y escritura que se contemplaron en las principales problemáticas para abordar sus correspondientes soluciones de la propuesta de estrategia pedagógica.

De manera semejante, Martínez (2015) en su justificación resalta que “Es necesario recuperar la motivación por la lectura y el texto escrito” (pg.03), el mismo Martínez menciona que “la lectura abre muchas posibilidades”(pg. 03), también desde lo mencionado, se encuentran una serie de óbices que (Rojas, Sánchez;2011) enmarcan como preocupación que gira en torno en la escritura, los cuales se evidencian errores como “palabras mal utilizadas, mala ortografía, baja producción de contenido, dificultad en la construcción de párrafos organizados, errores de puntuación, desinterés en la elaboración de textos” (pg.10) sin embargo, esto también pasa por la falta de incentivación intrínseca y extrínseca en los educandos. El novelista británico Arnold Bennet (citando en Bornasal, 2010) expresó que “no puede haber conocimiento sin emoción” (pg.2), en efecto, Melgarejo, G. D. (2014) define “Las emociones que un estudiante experimenta en su vida escolar influyen en su proceso de aprendizaje en cualquier área del conocimiento”.

Capítulo V

Recreación y Escuela una alternativa educativa

En principio, para abordar la recreación es necesario definirla desde sus conceptos y visiones propuesto por el documento maestro de la licenciatura en Recreación y Turismo (2012) abordando “La recreación como instrumento didáctico especialmente útil para instituciones formales de la educación en las que se estimula y favorece el juego” (pg. 35), dicho lo anterior, la recreación aparece como un factor de medio o fin para sustentar los procesos pedagógicos; del mismo modo, estos procesos poseen una serie de mediaciones que a partir de escenarios posibilita la alteridad y la alternatividad por medio del juego principalmente.

Para el fundamento de este trabajo, la recreación jugó un importante papel en convergencia de dos aspectos principales como la lectura y escritura, dichos componentes giran en torno a la motivación para realizar una actividad. En el documento maestro sugerido por la licenciatura recompone que “la recreación se considera también un tipo de educación recreativa por medio de la cual los saberes a enseñar (Matemáticas, Lingüística) se presentan de manera diferente y divertida” (pg. 35).

Por otra parte, la recreación juega un papel importante, el cual, permite escenarios que antes parecían monotéticos y rudimentarios, ahora pasan a hacer sofisticados y atractivos. Ante este suceso, la escuela se ha configurado del modo del desarrollo social y cultural, dicho lo anterior, para Christianne Gomes (2014) “La recreación y el ocio constituyen necesidades humanas de las prácticas sociales, por lo cual se convierten en derechos sociales. La recreación, como derecho social, se ha preocupado por el bienestar social y la calidad de vida de las personas, considerando su relación con la vida saludable; nutrición, acceso a bienes, a servicios y a espacios culturales y sociales.”

Entre tanto, la recreación conforma una visión alternativa de posibilidades y experiencias significativas en el marco educativo y sobre todo motivador para el ejercicio pedagógico; de acuerdo con lo anterior, Para Laguna (2018) señala que “Escuelas abiertas y actividades recreativas culturales” predominan en modelos tradicionales, uniformes y estandarizados en la actualidad.

5.1 Espacios Recreativos una visión alternativa

Para el desarrollo educativo, la recreación se diferencia de otras disciplinas por su intencionalidad. Para este proyecto se promovió a través de la lectura y escritura desde nuevas modalidades de enseñanza y aprendizaje desde el juego y la lúdica y con valor de motivación que pudiese ser relacionada, comprendida y decodificada.

En el mismo contexto, Caisa Gavilema (2014) en su trabajo de investigación manifiesta que la “Recreación Educativa se entiende como el sector en el que la recreación se incorpora en el proceso de enseñanza, dándole a éste una nueva dimensión, como metodología de educación (pedagogía lúdica) o por constituirse en un proceso liberador que simultáneamente educa para el tiempo libre” (pg.12), así mismo, Cabezas (2019) Menciona que “La Recreación Educativa es una herramienta la cual se puede introducir en el proceso de enseñanza-aprendizaje haciéndole a las clases más satisfactorias, dinámicas, participativas y que el estudiantado se involucre de forma voluntaria y no tenga ese contexto de ser obligada las clases” (pg.13); de acuerdo con lo anterior, la recreación aparece desde iniciativas de la educación con base en el placer.

Dicho lo anterior, se abre una cuantía de posibilidades para transmitir un conocimiento, pero esto no solo se basa en este punto, sino que va más allá de aprender saberes que en determinadas ocasiones pasa por lo más somero. Sino que reactiva la condición humana del sentir

enfocado desde la emoción, el placer visto desde la satisfacción y el conocimiento tomado desde quehacer humano como proceso emancipador.

Para el proceso educativo, los aprendizajes no solo pasan desde lo cognitivo, sino que desde la recreación conecta lo sensitivo y lo comunicativo; en efecto, los seres humanos somos una fuente diversa del lenguaje que enmarcan una serie de perspectivas en torno al desarrollo humano, pero este desarrollo pasa también por dimensiones sociales que la recreación agrupa como lenguajes que por medio del juego interactúa.

En referencia, la recreación posee otro apartado importante, el cual es el componente social que por medio de las relaciones de interacción enriquecen los aprendizajes. Para el lenguaje, el juego actúa como mediador de espacios de comunicación, activación corporal y oral; es decir, cuando un niño que se encuentra en determinado espacio-tiempo y mediado en el juego comparte sus aventuras, estrategias, ventajas y desventajas con otro de sus compañeros enriquece el lenguaje verbal a través de su emoción y continúa el proceso de aprendizaje, en consecuencia, para el niño es significativo porque tiene un rol principal.

5.2 Lúdica

Para Jiménez, C. A. (2008) señala que:

La lúdica debe de ser comprendida como experiencia cultural y no solamente ligada al juego. Ahora bien, las experiencias lúdicas son dimensiones transversales que atraviesan toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica.

De acuerdo con lo mencionado, ahora se habla de estados lúdicos como composición del desarrollo humano; en efecto, la lúdica es una composición más compleja porque se desenlaza en

el hecho de las emociones alrededor de una acción que puede ser el juego, la danza, arte, entre otros.

En este proyecto se mediatizó la lúdica como componente esencial debido a que la propuesta responde a efectuar estímulos que permitieron cambiar conductas alrededor de comportamientos no solo adentro de la institución sino también afuera.

En efecto, la lúdica se ha catapultado desde uno de los aspectos progresivos al enmarcar un referente como un estado diferente o alternativo al cotidiano, es decir, cuando al niño se le presentan situaciones habituales como las tareas o textos largos, es muy difícil que el estudiante alcance el estado lúdico para que lleve una motivación intrínseca; por lo tanto, cuando el estudiante se le presentó herramientas nuevas, el niño/a captó y reconoció algo que para los estudiantes era ignoto y que ahora es llamativo e interesante y que en su mismo desarrollo de la actividad va a poder realizar un acercamiento al estado lúdico.

Del mismo modo, la motivación y perplejidad se convierte en dos conceptos básicos de la lúdica y que son expresados a través del juego, de acuerdo con lo anterior, cuando un maestro/a explica un tema e interacciona continuamente con los estudiantes incentivará a que los estudiantes gocen de la explicación y emanen el sentido de la duda.²

Cuando se emprende el camino de enseñanza-aprendizaje referente a la lengua española tiene muchas complejidades al momento de enseñarla porque tiene significaciones de acuerdo con

² Illich en su texto y obra de la sociedad descolarizada propone unos mecanismos como la perplejidad con el objetivo de sembrar duda e inquietud al estudiante para que así pueda aprender.

las diferentes culturas³ lo considerablemente importante es enseñar el valor de la palabra⁴ que cultiva el hecho de una connotación sincrética pero que a su misma vez enriquecedora; de acuerdo con lo mencionado, el valor de la palabra se cosecha a través de significaciones y éstas se construyen a partir de algo esencial como el juego y la lúdica, desde este enfoque y en edades tempranas el juego se convierte en lo más serio para la niñez, en edades un poco más avanzadas se convierte en una herramienta muy útil para salir de la cotidianidad; del mismo modo, promover estados lúdicos en la lengua a través de los juegos que subyace en una herramienta fundamental para expresar sus emociones y sentimientos, que su conversación sea más acertada, que tenga una gran variedad de vocablo, que construya una sociedad a partir de razonamientos alternativos y así mismo sembrar el sentido de reconocer al otro sujeto como cognoscente dentro de sus diferencias.

En conclusión, pasamos una gran porción del tiempo en el aula, por ende, es necesario la lúdica como aspectos ontológicos de todo ser humano, así como lo indica Romero, E. (2001). “La lúdica en la institución escolar es una necesidad y requisito indispensable, desde las perspectivas pedagógicas que pretenden una formación y un desarrollo humano, armónico, equilibrado y sostenible” (pg.73).

5.3 El juego para la vida y la vida para el juego

Los elementos pedagógicos interactúan en base a la mediación de juego, que para este proyecto se pretendió implementar a través de herramientas lúdicas el incentivo para el disfrute

³ Usualmente el término cultura hace referencia en plural, debido a que no se puede mono culturalizar a la sociedad; respecto a ello, se tiende a derivar que son muchos colectivos culturales y que cada uno hay que decodificarlo y codificarlo.

⁴ Savater en su texto del valor de educar menciona la importancia del papel acompañamiento familiar palabra, por medio del valor de educar. Las enseñanzas implícitas como el papel de la familia en la formación del estudiante.

de la lectura y escritura por medio de la gamificación el cual Pineda, A. (2014) la define citando a Li, Dong, Untch, & Chasteen, (2013) como "la aplicación de los elementos de los juegos dentro de procesos y servicios ya existentes con el fin de comprometer y motivar" (Pg. 21), cabe señalar, la importancia de la inmersión del juego en la escuela como un componente anexo; al respecto, Thió de Pol, C. (2007) señala que el juego es “una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego” (Pg. 128). En efecto, el centro de lúdico literario de interés potenció el desarrollo cognitivo y físico como posibilitador de habilidades y enfoques del desarrollo personal y social en el marco educativo y diferencial en el proyecto o cualquier área de inmersión.

5.4 Desarrollo Cognitivo del juego

Pérez Olvera, M. y Meece, J. (2006) en su publicación titulada el *Desarrollo de los adolescentes IV procesos cognitivos. Antología de lecturas*, trae a colación las etapas de Jean Piaget dejándonos entrever unas etapas de desarrollo físico y cognitivo a través los estadios, en concordancia, da una aproximación hacia los procesos formativos exactamente en edades de 9-12 años que es la población seleccionada para la implementación. A continuación, se reflejará en la siguiente tabla:

Tabla 1 Etapas de la teoría del desarrollo cognoscitivo de Piaget

Etapas	Edad	Característica
Sensoriomotora El niño activo	Del nacimiento a los 2 años.	Los niños aprenden la conducta propositiva, el pensamiento orientado a medios y fines, la permanencia de los objetos.
Preoperacionales El niño intuitivo	De los 2 a los 7 años.	El niño puede usar símbolos y palabras para pensar.

		Solución intuitiva de los problemas, pero el pensamiento está limitado por la rigidez, la centralización y el egocentrismo.
Operaciones Concretas El niño práctico	De los 7 a 11 años.	El niño aprende las operaciones lógicas de seriación, de clasificación y de conservación. El pensamiento está ligado a los fenómenos y objetos del mundo real.
Operaciones formales El niño reflexivo	De 11 a 12 años y en adelante.	El niño aprende sistemas abstractos del pensamiento que le permite usar la lógica proposicional, el razonamiento científico y el racionamiento proporcional.

Fuente: Olvera & Meece (2006) Desarrollo de los adolescentes IV procesos cognitivos.

Antología de lecturas (Pg. 195-223).

La organización de Piaget se relacionó por esquemas en las cuales se define como acciones o comportamientos físicos y operaciones cognitivas; de acuerdo con Piaget los dos principios básicos que propone es la organización, es decir, el niño empieza a relacionar y realizar esquemas mentales donde existen unos patrones que empiezan a predeterminar acciones reiterativas (hábito de leer y escribir), por otro lado, existe la adaptación, el cual el niño desarrolló un proceso adaptativo u operacional del proceso relacional con el entorno (asimilación-acomodación) cuyo objetivo, es contextualizarlo en el desarrollo de la lecto-escritura que permitirá un aprendizaje esquematizado en términos organizativos Pérez Olvera, M. y Meece, J. (2006). vitalizan la importancia de una estructura cognitiva que permita un mejor entendimiento señalando “el aprendizaje debidamente organizado favorece el desarrollo mental y pone en marcha varios procesos evolutivos que serían imposibles sin él” (pg. 223).

Continuando con lo mencionado, desde la perspectiva social y no individual que se tomó en el párrafo anterior, Vygotsky plantea que el contexto cultural es muy significativo, es decir, la cultura influye en gran medida con los aspectos del niño/a. Así mismo, Pérez Olvera, M. y Meece, J. (2006) citando Lev Vygotsky menciona que “los sistemas lógicos, las normas y convenciones sociales, los conceptos teóricos, los mapas, los géneros literarios” (pg. 228). Que según Vygotsky posee toda cultura.

5.4.1 El juego y el niño

En el texto *homo Ludens* escrito por Huizinga propone que el ser humano posee un espíritu de juego es decir que nace jugando; en efecto, según la percepción de Huizinga señala que el juego antecede al ser humano, debido a que los animales ya jugaban antes de la aparición del hombre.

Así mismo, el juego, aunque tenga su finalidad en su misma actividad también se considera como una herramienta pedagógica hacia los estados lúdicos. A lo señalado, Ruiz, M. (2017) expresa “por su parte y como forma de un proceso de análisis de documentos señala el hecho que todo lo que se propone a través del juego les resulta más fácil de aprender porque este tiene un carácter motivado” (pg. 32) en el centro lúdico literario se fomentó a través de herramientas de juego los conceptos de la lecto-escritura en la formación de roles; en resumen, actividades como el juego del rey dice, la descripción a través del juego, el desarrollo motor de los aprendizajes de la lectura compone los enfoques diferenciales en el juego como mediador.

El juego en la educación es determinante al momento de generar emociones, del mismo modo, es lo que transmite la necesidad de la escuela como lo señala Huilca, R. (2019). “La relevancia social surge partiendo de actividades lúdicas y estratégicas, con el fin de que los estudiantes logren un aprendizaje significativo y duradero, permitiéndoles desarrollar la creatividad, expresión corporal, sentimientos y emociones” (pg. 07) es decir, el juego estimula

emociones y desde allí es donde yace el conocimiento y a su misma vez la fundamentación de los intereses, debido a que cuando un estudiante se centra en sus facultades que emergen un hito pedagógico y el más alto objetivo en la educación desde la perspectiva de Bloom, el cual es la creación.

5.4.2 El juego y la felicidad

La felicidad es al parecer algo polisémico al momento de definirlo, habitualmente las personas señalan el hecho de sentirse “felices”, sin embargo, al momento semántico de la palabra es complejo colocarle una definición; al respecto la Real Academia de la Lengua define la felicidad como:

1. “Estado del ánimo que se complace en la posesión de un bien.
2. Satisfacción, gusto, contento.
3. Suerte feliz”.

Continuando con la misma línea, Alarcón, R. (2006) inspirado en el hedonista Epicuro⁵ y Aristóteles señala que “la felicidad como un estado afectivo de satisfacción plena que experimenta subjetivamente el individuo en posesión de un bien anhelado” (pg. 101) es de tal forma, que el ser humano ha ido en búsqueda de la felicidad desde sus diferentes peripecias.

Uno de esos métodos ha sido el juego porque permite la flexibilidad, emergiendo en el mundo y hacia la visión de otras posibilidades de los estados lúdicos que posibilitan llegar a una *ataraxia*⁶ o emanar esas emociones que son controvertidas por la cotidianidad.

⁵ Epicuro (341 a. C. Isla de Samos, Grecia – 270 a. C. Atenas, Grecia) fue uno de los pioneros de la escuela hedonista que fundamentó su pensamiento en el placer.

⁶ Proviene de la filosofía Hedonista donde se encontraba en un espacio de tranquilidad y de interiorización de total ausencia de lúgubre placer y miedos.

A través de las anteriores definiciones de felicidad y por medio de actividades como el juego se logra realizar una simbiosis de fundamentos y mecanismo para lograr el disfrute que hace parte de las dos corrientes (felicidad y juego) que interactúan y florecen entre ellas directamente en el proyecto; cabe señalar, que no se garantiza la felicidad, pero desde el proyecto se toma la importancia de “sentirse felices” en los estudiantes. Partiendo de estas premisas, en el proceso lecto-escritor se da una circunstancia y es que en los métodos usados son monotéticos por parte de algunos docentes que no incentivan a conocer el “maravilloso mundo de las palabras” en efecto, Melgarejo, G. D. (2014) dice que “es común ver en un salón de clase a estudiantes interesados y animados, pero también es normal encontrar estudiantes aburridos y estresados”(pg. 08); en resumen, se pretendió que los estudiantes lleven una participación continua y que ellos mismo conlleven el ritmo de aprendizaje, evitando la experiencia pasiva que se definen por su poca participación e interacción como se da en el aula de clases donde los estudiantes escuchan por cerca de 2 horas al docente.

En gran medida, cuando se realiza diferentes actividades se está más cerca la oportunidad de que los estudiantes le encuentren más significado a la asignatura y así mismo se vaya potenciando en gran medida. En ejemplo, cuando el niño posee ambientes temáticos llamativos generará una mayor atención frente a los colores y matices, así mismo, cuando las dinámicas sean sui generis al momento de presentarlas.

Dicho lo anterior, Moccia, S. (2016) señala que “el ser humano ha tendido siempre a perseguir la felicidad como una meta o un fin, como un estado de bienestar ideal y permanente al que llegar” (pg. 143) en síntesis, los seres humanos buscamos ambientes y emociones placenteras en su gran mayoría, pero que en contraste, la lectura y escritura se ha visto como un caudal vertiginoso como se expresa en el enunciado de Salazar, S; y Ponce, D. (1999) “parece evidente

el poco interés que despiertan los libros en nuestros adolescentes y jóvenes, la mayoría de ellos asocia la lectura al aburrimiento y al castigo, y se entrega a esta actividad más por obligación que por voluntad propia” (pg. 3) en reflexión, lo que contrapone de la felicidad son sentimientos reprimidos o la atonía y carencia de las emociones al momento de leer o escribir.

Es así, que el juego se concibe como el mediador de emociones que emana riquezas culturales, interacción social, fundamentación epistémica dentro de muchos universos a través del juego y aunque, el mismo fin del juego se fundamente en sí mismo, tiene ciertas bifurcaciones en términos de alteridades⁷ para potenciarse hacia enfoques humanísticos.

5.4.3 Clasificación de juego

Teniendo en cuenta la actividad de juego, señalada en los anteriores párrafos coincide en la misma naturaleza de la niñez y es que a su vez el juego es una actividad inherente en el ser, para Huizinga, J. (1938) en su texto del *Homo Ludens* lo define como “acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de un límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorios, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañado de tensión y alegría y de conciencia”, dentro de estos componentes mencionados existen una clasificación de juego, tal como lo propone Callois (1958) *Agón* (competencia) *alea* (*Azar*), *ilinx* (Vértigo) y *Mimicry* (mímica).

De esta forma, en el proyecto profesionalizador se efectuó para la intervención e interacción educativa juegos de dinámica de *Mimicry*, que señala principalmente una combinación que desarrollaron actividad como dramatización de historias, generación de vínculos

⁷ La alteridad para el documento maestro de Recreación y Turismo señala la alteridad como el hecho de alternar realidades que se ha interpuesto.

de personajes, personificación de personajes -*Agón* (Se utilizó la herramienta Educaplay, Kahoot, y Quizizz que son plataformas de competencias pero que a través de la pregunta se incentiva el conocimiento y la perplejidad); de acuerdo con lo anterior, el juego es una mediación positiva al momento de fomentar la lecto-escritura que cultiva en el ser y en el quehacer. Es así que el juego, trata de generar herramientas interactivas que no solo se centren en el juego en sí mismo, sino que, puedan intervenir con socializaciones que el juego propicie.

Al respecto, Arias, C. A. et al. (2014) señala que "el juego es el motor, la actividad central del proceso de desarrollo del niño, es social, generado por su deseo de conocer lo nuevo del mundo que lo rodea, de comunicarse con otros niños, de participar en la vida de los adultos" (Pg. 42). En la misma línea estos juegos conllevan a dimensiones lúdicas, por medio de las cuales, los niños se integran, aprenden conocimientos emancipadores desde su contexto próximo de su interés, valores y formas de expresarse con sus compañeros de grupo escolar, desarrolla en competencias básicas de lectura y escritura a través de herramientas de juego; es decir, cuando el juego empieza a tomar significaciones en los estudiantes empieza a tener un símbolo distinto que con el método tradicional y esta distinción predetermina una realidad del niño que va entendiendo la significación del juego, adherido a su naturaleza de juego y su entorno es más visible en cuanto observa el conocimiento más representativo gracias al juego.

Para Manrique, A. (2010). sostiene le hecho que

Jugar manifiesta la vitalidad del ser, representa simbólicamente la vida interior del hombre, la forma en que las conexiones irracionales son inevitables como animales, aunque estas, al igual que el componente lúdico del juego varíen con cada época, con el pasar del tiempo, con el surgimiento de intereses como especie y con el aprovechamiento de la tercera premisa del juego: la dualidad (pg. 20).

Es decir, el juego representa algo significativo en la ontología humana, en resumen, representando algo biológico y de carácter natural el jugar que dentro de las satisfacciones sociales e individuales permitieron ir encaminado hacia los estados lúdicos que tratan de desarrollar catarsis⁸ referente a ciertas necesidades. Al respecto, existe una serie de necesidades que propone Max Neef, M. (2013).

Tabla 2 Ítems de necesidades

Ocio	Curiosidades, receptivas, imaginación, despreocupación, humor, tranquilidad.	Juegos, espectáculos, fiestas, calma.	Divagar, Abstraerse, soñar, añorar, fantasear, relajarse, divertirse, jugar.	Privacidad, intimidad, espacios de encuentro, tiempo libre, ambientes, paisajes.
Creación	Pasión, voluntad, intuición, imaginación, audacia, autonomía, inventiva.	Habilidades, destrezas, método, trabajo.	Trabajar, inventar, idear, construir, diseñar.	Ámbito de producción, talleres, ateneos, espacios de expresión, libertad.
Identidad	Pertenencia, coherencia, diferencias, autoestima.	Símbolos, lenguaje, hábitos, costumbres, grupos de referencia, valores, normas, roles, memoria histórica, trabajo.	Comprometerse, integrarse, definirse, conocerse, reconocerse, crecer.	Entorno de la cotidianeidad, ámbitos de pertenencia.

Fuente: (Adaptado) Max Neef, M. (2013). *Desarrollo a escala humana* Repositorio de la Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco.

⁸Término usado por Aristóteles para hacer referencia a la purificación de sentimientos.

En esta escala se evidencia tres componentes básicos el cual es el ocio, la creación y la identidad que son transversales al juego, puesto el niño/a construye a partir del juego, la creación a través de los componentes recreativos del juego y el ocio. En estas líneas el que más influye es la lúdica, a lo que respecta, Sánchez, L; Jurado, L, & Simões, M. D. (2013). Fundamentan el hecho de la “ludicidad, que es inherente a la condición humana.” (pg. 34) que implica el ocio como una experiencia satisfactoria que el juego como actividad puede generar.

Capítulo VI

Desarrollos conceptuales (la lectura y escritura una forma de vivir la vida)

6.1 Leer una forma de vivir

La lectura es uno de los componentes esenciales para la vida diaria y es vinculada con los factores educativos a lo largo de los contextos, para este proyecto la lectura se define en la relación del ser humano y las letras teniendo como consecuencia una serie de expresiones del que escribe e interpretaciones para aquél que lee, en este sentido la lectura se convierte en una forma de alfabetización como lo señala Freire en su texto “El alfabetizando ya está motivado para no sólo buscar el mecanismo de la composición de nuevas palabras, sino también para escribir su pensamiento” (pg 16). Dicho lo anterior, la lectura abre una serie de posibilidades en torno a la comprensión de lo que nos rodea, desde los poemas que nos llenan de emoción es sus pasajes y nos hace galopar en tierras del sentimiento, hasta los relatos más pintorescos del drama y el terror.

De esta forma, la lectura ha sido uno de los componentes de desarrollo más avanzados para el ser humano que le ha permitido descifrar códigos como los matemáticos y los físicos, si se dirige a las ciencias exactas o al sentimiento si se sitúa desde lo intersubjetivo, en efecto, el mundo de la aventura se aproxima a todas las posibilidades particulares de población. En los niños se ha tratado de cultivar ese sentido mágico de la lectura pero éste paraje no solo pasa por un método o modelo de enseñanza, es necesario vislumbrar que la niñez está asociado con el juego desde sus primeras etapas y que su paso a la academia genera transformaciones como la relación con otros niños, los principios propedéuticos de la enseñanza, desarrollos motrices, ejercicios de motricidad fina y delgada, entre otros.

De acuerdo con lo anterior, es necesario tener en cuenta un componte que conecte la niñez con los relatos y no solo debe pasar por un proceso mecanicista sino por aspectos como la emoción

o la motivación, por el contrario se ha visualizado que la lectura descrita en los anteriores párrafos como una aventura termina siendo solo un aspecto correctivo hacia una conducta, Salazar (1999) señala que “Parece evidente el poco interés que despiertan los libros en nuestros adolescentes y jóvenes, la mayoría de ellos asocia la lectura al aburrimiento y al castigo, y se entrega a esta actividad más por obligación que por voluntad propia” (pg.02).

Entre tanto, para la niñez es más abismal el cambio de pasar con juguetes todo el día con los padres, a estar en un salón con niños y desarrollando diferentes actividades. Para el caso de la lectura es necesario iniciar un proceso desde edades tempranas para despertar el interés con dramatizaciones teatrales, modalidades interactivas que fue la aplicada en este proyecto, temas de interés de los estudiantes, asociaciones continuas con el juego.

Sin embargo, este proceso no pasa solo por la academia, es necesario vincularse al familiar primer intermediario de aprendizaje-enseñanza, cuando desde pequeños se incentiva la lectura como un premio y un hábito, los niños apreciarán más su valor porque procede de una cultura como posibilitador del desarrollo imaginario y alteridades de los relatos. Sin embargo, la lectura no solo pasa por modos tradicionales de lectura sino también hay una serie de alternativas como el método Lesmes.

El Método Lesmes es una secuencia metodológica para los componentes de lectura y escritura que tiene como propósito general

“alcanzar la coordinación, la grafomotricidad, la psicomotricidad y la ubicación espacial, preparando al estudiante para la escritura y la lectura” Sepúlveda, L. M. (2020). (pg.23). Acto seguido, este método, aunque no se usó en su mayor esplendor, sí se utilizó herramientas como la lectura por medio de imágenes que fue el aspecto contributivo para este proyecto; por ende, los

estudiantes se les colocaba gráficos y se les pedía que hiciera su mayor abstracción de lo observado y así mismo realizar una descripción general de la historia.

En conclusión, la lectura es un campo abierto de escenarios posibilitadores que enmarcan un hito educativo, pero que es necesario en los niños asociarse con el juego, desarrollar temáticas de los gustos y relacionarlo con el contexto próximo que para este proyecto fue fundamental en la construcción de textos, es decir, se realizaron escritos que tenían un espacio como Ciudad Bolívar que tiene unas particularidades como se resaltó en los apartados anteriores, de esta forma, los estudiantes se sentirán identificados con el lugar donde habitan y una significación en los relatos.

6.2 Comprensión lectora

La comprensión lectora es básicamente la codificación y decodificación del texto; sin embargo, presenta muchos inconvenientes en los estudiantes, al respecto, Gutiérrez, C. y Salmerón, H. (2012) mencionan que “evidencias empíricas indican que los estudiantes expertos en comprensión lectora suelen usar de manera flexible estrategias de comprensión, mientras que aquellos con dificultades de comprensión lectora usan escasas estrategias de comprensión” además, que en ocasiones el método de lectura también tiene incidencia al momento de comprender un texto; trayendo a colación a Ortiz, J. E. (2014) en su conferencia titulada “*Así se enseña a leer Jorge Eliecer Gómez – y yo soy muy inteligente.*” señaló que el método tradicional o silábico⁹ tienen imprecisiones al momento de comprender el texto por su sentido monotético que

⁹ El método silábico es uno los procedimientos más usados para la enseñanza de la lectura y la escritura, que, aunque tiene componentes básicos de asimilación; sin embargo, posee deficiencias en factores como la comprensión lectora, debido a que la mente concentrada en la entonación de las palabras pierde el sentido de contexto del marco referencial del cual se está hablando

usa al juntar las sílabas, también explica, que secuencialmente es un método muy lento y sin contexto alguno porque el niño o niña no le encuentra un significado potencial; por la misma línea, Pabón, A. (2017) citando a Castelli (1997) fundamenta el hecho de que “los problemas de lectura deben abordarse desde las primeras etapas de la escolaridad, involucrando a docentes, quienes han de llevar a cabo todo el proceso de reformación con su trabajo diario”. (pg. 58)

Los efectos causales de una mala lectura se verán reflejado en el crecimiento del estudiante por el cual, es más difícil corregir errores y así mismo tendrán falencias en sus procesos más adelante; sin embargo, hay procesos que se puede emplear para tener buenos resultados en la comprensión lectora y así mismo en la lecto-escritura, tales como, los que se observarán detenidamente y que se usaron para este proyecto, que en consecuencia son sugerencias:

- El primer paso es elegir un texto del tema y agrado de las personas es recomendable para iniciar con el hábito de lectura.
- Organizar el tiempo en que se va disponer la lectura.
- Evaluar la información antes y después de la lectura.
- Tener una libreta o alrededor del texto e ir resaltando los aspectos más importantes.
- La motivación puede ser múltiple; sin embargo, el más importante es la motivación intrínseca y los fundamentos que se tiene para continuar con el proceso emancipador.
- Siempre observar las áreas de potenciación, es decir, cada texto está ligado a un desarrollo que subyace a una disciplina o tema en específico.
- Siempre después de cada página hacer un pequeño resumen mental de la lectura.
- Antes, durante y después tener un refrigerio para permanecer activo.
- Otro de las propuestas de la implementación del centro lúdico literario fue generar textos e ir leyendo de manera pausada con acompañamiento de música que hará más entretenida las sesiones con música de intensidad que genere pánico, miedo, amor, tensión, misterio y comedia.

Para tener una lectura más específica con sus partes de los textos que generalmente se usa una estructura similar, es necesario saber que existe tres modelos de decodificación y comprensión de lectura: ascendentes, descendentes e interactivos (Adams, 1982; Maldonado, 1990); Los modelos ascendentes (abajo-arriba) se basan el método de procesamiento unidireccional (Guzmán, 1997. pg. 19) así mismo, el segundo aspecto descendente al contrario de los ascendentes (arriba-abajo) en los cuales los componentes superiores son relevantes en la significación, un claro ejemplo son los títulos en los cuales en ocasiones resume la parte del texto y de la comprensión y finalmente el interactivo, Guzmán, R. (1997) citando a (Adams, 1982; Rumelhart, 1977; Stanovich, 1980) es la combinación de los componentes ascendentes y descendentes en los cuales los relaciona y agrupa para una mayor y mejor comprensión; de acuerdo con lo mencionado, se realiza con el objetivo de que el lector tenga en cuenta las macro estructuras alrededor de un texto y cuando se envíe un trabajo en particular pueda establecer más fácil las ideas principales y específicas.

Finalmente, estos componentes contribuirán al momento del proceso final el cual es la lecto escritura y así mismo configurar de manera progresiva el desarrollo de la metacognición¹⁰ empleándolas en un texto.

Teniendo en cuenta lo anterior, desde el proyecto profesionalizador se pretendió sugerir cimientos basados en dos métodos el cual es el método Lesmes¹¹ y el método Decroly que son los centros de interés ya mencionados en apartados anteriores, a partir de estas combinaciones, en

¹⁰ La metacognición es el lugar donde se plantea y se cuestiona tanto el aprendizaje como el conocimiento desde la parte biológica y cognitiva y cuál de los procesos aumenta el nivel de aprendizaje desde sus métodos, es decir, suele ignorarse.

¹¹ El método Lesmes consiste en que el niño aprenda a leer y a escribir por medio de gráficas.

edades tempranas o educación básica es ideal emplear este método, hasta 3 de primaria, en 4 de primaria es el grado en el cual se refuerza estos dos elementos¹² y en 5 de primaria se desarrolla la metodología propuesta enfocada en una lectura interactiva en el cual se suscite la actividad continua de la niñez¹³.

6.3 Yo cuento con el cuento una forma de leer la vida

“En cuentos inimaginables llenos de miedo y de experiencia que fecunda en el espíritu un centenar de arena de posibilidades. En la existencia plena del ser, una nube oscura niebla el resplandecer, pero con historias ecuánimes que humanan hasta el amanecer. El cuento sacia de alimento el alma hasta el anochecer. El regocijo imperante de historia, escritos con puño y letra nos muestra un universo de formas y matices, desde tiempos de epopeya hasta los cien años de soledad. Les contaré un cuento de una triste realidad, pero que sujetos como nosotros haremos el esfuerzo por cambiar”.

fuentes (autoría propia)

El cuento es una de las herramientas pedagógicas más significativas porque permite el abordaje y el acercamiento a nuevos horizontes, Iglesia, J. (2008) señala que “el cuento refuerza la capacidad de imaginar. Cuando se está escuchando un cuento, el niño/a desarrolla una condición protagonista al hacer de intérprete e intermediario y receptor” (pg. 1). Así mismo, Iglesia afirma que el cuento es una herramienta pedagógica que potencia los procesos de enseñanza-aprendizaje.

¹² Este enfoque fue obtenido a través del trivium el cual era basado en la enseñanza de la gramática, la retórica y la dialéctica.

¹³ Los estudiantes, generalmente tomarán dos niveles de lectura continuo es aquello en los que el cerebro logra concentrarse para comprender y entender el texto y discontinua que se dispersa en su lectura.

En efecto, el cuento es una herramienta con una gran variedad de riqueza, puesto que en su mismo contenido posee sintaxis, gramática, sílabas, entonación, personajes, comunicación y uno de los factores más importantes imaginación, por ende, León, L. M. (2014) señala “el cuento como herramienta pedagógica para potencializar los procesos de lecto-escritura en niños y niñas” (pg. 26).

Estos procesos suscitan y enmarcan algunas de las ventajas que tiene el cuento como lo señala Cárdenas, Y. (2009) las “habilidades comunicativas básicas (leer, escribir, escuchar, hablar), como el desarrollo de habilidades de pensamiento (clasificar, comparar y contrastar, inducir-deducir y tomar decisiones)” (Pg. 7) en efecto, el cuento contribuye con el desarrollo psicolingüístico y el fortalecimiento lecto-escritor. Desde los rapsodas¹⁴ o los escribanos¹⁵ de la antigua Grecia y las tradiciones orales se fueron fundamentando a través de los escritos; sin embargo, es necesario utilizar estas herramientas propuestas desde la familia, por ende, se recomienda incentivar desde casa que es el proceso de fortalecimiento en este proyecto. Al respecto, Jiménez, M. L. (2014) citando a Walberg & Paik, 2002 demuestra que “estudios realizados en EE.UU, Australia, Canadá, Inglaterra y otros países que muestran que el ambiente familiar influye poderosamente en el aprendizaje dentro y fuera de las escuelas” (pg. 34) es decir, que es necesario la influencia familiar del hábito de lectura tal como lo señala Jiménez, M. L. (2014) también justifica el pasado estudio mencionando que el “indagar el tipo de cuentos infantiles que facilitan un aprendizaje armónico e incluir la participación de la familia” (pg. 155).

¹⁴ Se conoce a los rapsodas como los primeros en interpretar los textos de Homero.

¹⁵ Eran los encargados legalmente o autorizadas por la máxima autoridad para expresar y escribir relatos.

6.3.1 Escribir para sobrevivir

“En una silla y un papel con un buen café y un pastel, con una pluma y un tintero riego mis dramas e historias con algo de suspenso. Escribo de noche y de día, Escribo con lluvia o con sol Escribo párrafos largos y cortos. Escribo desahuciado y en regocijo. Escribo por amor o desilusión. Escribo en prosa o verso. Escribo por el éxtasis de fantasías y Escribo un sinfin de poesías”

Fuente: Autoría propia

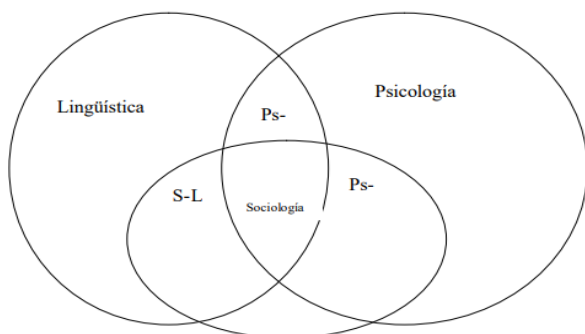
“Escribir es resistir” – Mendoza, M. (2017)

Con respecto a la escritura, es una de las composiciones elementales del lenguaje, puesto que éste al originarse desde los primeros procesos genéticos de transmisión de información se da génesis para el desarrollo neurolingüístico-natural, es decir, que los procesos anteriores se inician con el habla de las personas cercanas (núcleo familiar, en una gran mayoría de casos).

De acuerdo con el anterior párrafo, sintetiza que la escritura es una perspectiva psicolingüística: también conocida como psicología del lenguaje, que lleva a cabo a partir de circunstancias de su desarrollo neuronal y la relación con el entorno, que posibilita este binomio de la psicología y la lingüística¹⁶ principalmente. A continuación, observaremos una gráfica descriptiva de cómo se compone el factor de la perspectiva psicolingüística:

¹⁶ La psicolingüística es la rama encargada que tiene como objetivo investigar e indagar la adquisición del lenguaje.

Figura 4 Factores de la perspectiva psicolingüística



Fuente: Frías, X. (2002). INTRODUCCIÓN A LA PSICOLINGÜÍSTICA. *Ianua. Revista Philologica Romanica*. (pg. 11)

Dentro de este modelo se encuentra dos enfoques (secuenciales, continuos) (Gutiérrez, R. y Díez, A. 2015).

En consecuencia, (Ehri,1986; Frith, 1985) “los modelos secuenciales expresan que niños y niñas pasan por estadios diferentes en el aprendizaje de la escritura” (pg. 47); en sus primeras etapas se basan en el conocimiento de las letras y en el desarrollo fonológico, es decir, que los niños poseen una conciencia fonológica para guardar sonidos y formas como la entonación y la acentuación de la escucha, la cual es su principal esencia en etapas tempranas.

Para el segundo caso Gutiérrez, R. y Díez, A. (2015) señalan que tenemos los modelos continuos, el cual menciona que para términos de la lectura, existen diferentes dinámicas para potenciar este aspecto, cabe señalar de la importancia del conocimiento de las letras, lo cual es muy relevante para que los estudiantes puedan llevar a cabo su proceso de escritura y su complemento ortográfico; estos aspectos se adhieren a un proceso de enriquecimiento del lenguaje desde sus formas primarias hasta enfoques de complejidad en edad de 9-12 años para este proyecto.

En la segunda perspectiva presentamos el aspecto socio histórico-cultural¹⁷ de acuerdo con lo resaltado, esta perspectiva tiene su fundamentación en aspectos evolutivos-históricos de cómo se ha concentrado el aprendizaje a través de los tiempos y sus métodos de enseñanza. En su misma línea Gutiérrez, R. y Díez, A. (2015) (pg. 47) citando a Ricca (2012), propone tres grandes momentos para esta teoría, para los cuales son:

- La escritura presilábica: Enfatiza en las palabras que no requieren una diferenciación gráfica, es decir, se fundamenta en la escucha.
- La escritura silábica: Los elementos de las sílabas representa una significación al momento de escribir y a su misma vez en la cantidad de sílabas escritas.
- La escritura alfabética: Existe una relación entre los fonemas y las letras sin tener en cuenta mucho la ortografía en edades tempranas.

En el marco del proyecto se ahonda en estas tres perspectivas de acuerdo con el análisis poblacional, sin embargo, se direcciona hacia caminos alternativos en los procesos de intervención que parte desde fundamentos que en consecuencia han realizado con procesos de 1-5° y se fortalecen estos componentes con la significación de estas tres estructuras propuestas.

¹⁷ Uno de los énfasis que promovió Vygotsky es la influencia socio-cultural en el desarrollo humano y su contraste con la historia.

Capítulo VII

Herramientas pedagógicas

7.1 TIC una herramienta pedagógica hacia la lecto escritura

El exponencial desarrollo del conocimiento de la sociedad ha abierto un campo avanzado con gran accesibilidad para la población, presentado las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) es la clave de desarrollos sin precedentes en el mundo contemporáneo. De hecho, es parte fundamental del proyecto de la implementación de las aplicaciones interactivas y los grandes cuentos de creación e innovación para la sociedad y la cultura, es por esta razón el compromiso y propósito con la educación y el aprendizaje. Tal vez el más importante de los aspectos es que estamos tratando con una nueva generación de aprendices que no tenían acceso a la nueva tecnología, pero han nacido con ellos y que se enfrentan a la información de diferentes postulados a las anteriores generaciones.

Con respecto de lo anterior, la mediación tecnológica para la implementación del proyecto profesionalizador fue elegir una plataforma tecnológica en este caso, se usó Google calendar, para intervenir en las sesiones sincrónicas guiadas como fundamento de las TIC'S en tiempos de pandemia; también se usaron plataformas como Pixton la cual es una página para crear historietas, Kahoot para desenvolver preguntas interactivas y Quizizz como factor de interacción constante; estas y otras plataformas que formularon e incentivaron los procesos de la lecto-escritura. Sin embargo, estas estrategias no son posibilitadoras a profundidad; es decir, en Colombia para desarrollar a plenitud las TIC, es necesario que haya buena conexión al sistema de internet, en segunda instancia es necesario recordar el contexto próximo de los estudiantes que tienen acceso limitado y herramientas como celular o el computador.

Estos procesos a priori se catapultan específicamente por la emergencia sanitaria provocada por el COVID-19 y los óbices que se presentaron en el modelo educativo. Los resultados de esta educación no han sido los esperados, en la institución, aunque se mantuvo el aspecto de la deserción, el proceso de aprendizaje-enseñanza se ha visto obstruido y esto son los nuevos desafíos que apunta las TIC, a las líneas educativas y cómo mediar la socialización permanente que era fuente de conocimiento directamente con los compañeros; no obstante, dentro del proyecto se intentó fortalecer las relaciones entre estudiantes y profesores por medio de las tecnologías.

Funcionalmente, para poder conllevar la situación mencionada, es necesario continuar con el horizonte y las nuevas apuestas en la educación como lo es la “pedagogía crítica”.

En resumen, las principales funcionalidades para destacar las TIC en el proceso de lectura y escritura en la institución educativa están relacionadas con:

- Alfabetización digital de los alumnos (planta docente... y familias...)
- Capacitación personal (profesores, alumnos...): Acceso a la información, comunicación, gestión y proceso de datos.
- Gestión en secretaría, biblioteca para el acceso a la información e incentivar la creatividad.
- Uso didáctico para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Comunicación con las familias y con el entorno.
- Relación entre alumno – conocimiento – docente.

Capítulo VIII

Pedagogía de las emociones

8.1 concepciones de felicidad, miedo, diversión, liderazgo y motivación

Dentro del proceso educativo, se ha tendido a privilegiar los puntos cognitivos por arriba de los emocionales; no obstante, sí se pretende conseguir el desarrollo integral del educando por medio de la pedagogía siendo el docente fiel fuente y guiador al conocimiento, se debe tener la sensibilización de la educación emocional en los estudiantes de la institución educativa.

Para lograr integrar los puntos emocionales en el proceso educativo se propuso caracterizar en qué consisten los sentimientos, cómo desde estas nace la enseñanza emocional, qué papel juega las emociones, y que está cumpliendo con el compromiso académico de docentes.

Paralelamente, se debería tener en cuenta el papel del maestro y cómo los sentimientos tanto propios como de los estudiantes, tienen que ser tomadas presente en su acto pedagógico; finalmente se consideró la interacción entre emociones y estilos de aprendizaje.¹⁸

Los procesos de aprendizaje son procesos radicalmente complicados en razón de ser el resultado de diversas razones que se articulan en un solo sentido (emoción). No obstante, estas razones son básicamente de 2 directivas: cognitivo y emocional. Pese a esto, el modelo educativo imperante, generalmente tiende a desconocer o reducir los puntos emocionales y en el tamaño que el educando sube dentro del mismo, éstos son cada vez menos tomados en cuenta. Sin embargo, como consecuencia de la revolución educativa generada desde el surgimiento del constructivismo

¹⁸ Las emociones predisponen a los individuos a una respuesta organizada en calidad de valoración primaria (Bisquerra, 2001).

y el efecto de la teoría de las inteligencias diversas, se ha abierto un nuevo debate en la pedagogía que incluye el papel de los sentimientos como uno de los puntos primordiales a ser considerados en la formación integral del educando.¹⁹

Durante las 24 sesiones de clase, hubo un hallazgo importante en 12 de las sesiones practicadas con los estudiantes de 504 JM donde los temas a tratar fueron las cartografías, las historias de aventura, romance, terror, comedia, acción, drama, etc; donde se involucraron las emociones en el ámbito escolar que nos permitieron facilitar el uso de estrategias de innovación pedagógica del aprendizaje, para la elaboración y organización del material lúdico y el pensamiento creativo del educando, donde el interés y la motivación fueron esenciales para el proceso de la enseñanza y armonización de las sesiones para la participación activa de los estudiantes, permitiéndonos dar a conocer las emociones y/o estado de ánimo, que nos facilita el uso de estrategias de aprendizaje en el área de la lecto-escritura.

Como es propio en las ciencias sociales, conceptualizar constructos teóricos con los cuales laborar no es un trabajo simple, y los sentimientos no escapan a este dilema. Nadie pone en duda que todos los humanos experimentamos el diario vivir.

Por consiguiente, el acto educativo solo es viable debido a la existencia de sus 2 de los tres actores primordiales, los educandos, los educadores y el aula. Para los profesores es de suma importancia tener en cuenta como los segundos influyen sobre los sentimientos y las emociones

¹⁹ esta contestación puede llegar a ser controlada como producto de una enseñanza emocional, lo cual significa poder ejercer control sobre el comportamiento que se declara, sin embargo, no sobre el sentimiento en sí misma, pues los sentimientos son involuntarios, en tanto las conductas son el producto de las elecciones tomadas por la persona.

de los educandos, en un entorno cultural específico (el aula), que es en última instancia el sitio donde se define lo cual asumimos como emociones y sentimientos.

Desde el enfoque del proyecto profesionalizador junto a los maestros de la Institución Educativa Distrital San Francisco se precisó toda su atención educativa en el mejoramiento de los servicios a la mano de la pedagogía para así lograr conseguir la atención, y despertar el interés a partir de las actividades realizadas en las sesiones, donde se evidenció que las actividades propuestas para las sesiones fueron eficientes al momento de catalizar la felicidad por el aprendizaje y perdiendo el miedo al momento de dar a conocer lo aprendido en la sesiones con las plataformas de Kahoot, Educaplay, Pixton y Quizziz.

Los profesores de la Institución Educativa Distrital San Francisco pudieron conseguir niveles de motivación en sus estudiantes, conociendo realmente bien la motivación de las dinámicas previstas, enseñando no sólo con teoría sino además con ejemplos, respetando a los estudiantes, frente a sus capacidades para solucionar los inconvenientes que surjan, incentivando la colaboración, haciendo un trabajo en mecanismos de optimización, enseñando por medio de cuestiones y utilizando el diálogo.

La educación de las emociones es vital para fomentar la motivación en las personas como lo dice Carceller, A. (2011) por ende, la enseñanza se ha catapultado como un enorme ítem en la formación de los sentimientos de los humanos visualizando que es muy importante en el proceso académico de las instituciones y de los profesores en el entorno colombiano.

Los sentimientos y las emociones formaron parte importante en la formación de la identidad educativa, sin embargo, no solo abarca una perspectiva, sino en el desarrollo de todos nosotros mismos para saber actuar en la sociedad que nos circunda. La enseñanza emocional, y con ello, la pedagogía de los sentimientos es elemental para el proceso de aprendizaje, más que

nada, para una enseñanza en valores y el desarrollo de las capacidades cognitivas. Igualmente, la pedagogía emocional otorga un confort psíquico que potencia la función de obtener una grande resolución frente a inconvenientes individuales o colectivos.²⁰

En la práctica del desarrollo emocional lo afirma Carceller, A. (2011) que muchos centros escolares están más ocupados en desarrollar algunos aspectos educativos evadiendo otros puntos del progreso cognitivo. “A nivel emocional, casi no trabajan en las aulas porque lo único que les importa es acabar el libro de texto. A veces trabajan la autoestima o la resolución de conflictos cuando ha habido un problema de convivencia”. A pesar de ello, la pedagogía emocional es crucial para el desarrollo educativo como señala la maestra Iris Carceller (2011), “la pedagogía emocional es la encargada de formar en las competencias emocionales, es decir, nos ayuda a analizar e intervenir sobre los factores emocionales y los procesos afectivos involucrados en los procesos educativos”.

Adentrándonos en las emociones, cuando el estudiante siente miedo experimenta una emoción interesante puesto que es una situación sui generis; sin embargo, cuando el estudiante interactúa al ser pasivo y por el método impartido coacciona las aventuras que pueda vivir a través de la lectura y de la escritura.

Sabemos que las emociones constituyen un factor importante al momento de explicar o interpretar el comportamiento humano. El papel de las emociones en las acciones humanas: “las emociones influyen grandemente para regular la actividad y la conducta del sujeto. Solamente

²⁰Los elementos epistemológicos que influyen a la hora de aprender-enseñar. Las emociones influyen grandemente para regular la actividad y la conducta del sujeto. Solamente aquellos fines hacia los cuales el sujeto tiene una actitud emocional positiva pueden motivar una actividad creadora.

aquellos fines hacia los cuales el sujeto tiene una actitud emocional positiva pueden motivar una actividad creadora”

Esto nos llevó a reflexión pragmática de las emociones y en la educación de las mismas en lo que Ibáñez, N. (2002) dio hincapié para descubrir si las emociones definen el espacio de acciones posibles de realización, entonces las emociones constituyen el aspecto de mayor relevancia para facilitar los aprendizajes en la educación emocional de manera positivas, que permitirán la realización de acciones favorables para el aprendizaje. En el caso de la interacción en el aula, las emociones que fundan las acciones de los estudiantes serían determinantes para el curso que sigue su aprendizaje, al favorecer o limitar acciones de una cierta clase según sea la emoción que las sustente.²¹

Por ello, entendemos que la pedagogía emocional es un factor de desarrollo personal pleno, ya que abarca tanto el desarrollo intelectual como el afectivo-emocional. Este proceso de desarrollo empieza desde la niñez y se continúa en la madurez. Es un proceso donde, en primer lugar, se asientan unos cimientos, que, en segundo lugar, poco a poco van edificando la formación de personas capaces de desenvolverse en la sociedad. Por ende, la maestra de primaria Iris Carceller (2011) expresa que “la educación de las emociones tiene importantes consecuencias en el desarrollo educativo”. De ahí, que sea clave la interacción del profesor con sus alumnos. En la mayoría de los procesos cognitivos dentro de las aulas los estudiantes son más receptivos en función de su relación con el profesorado.

²¹ El contexto interaccional en el aula –la interacción profesor-alumno/alumno-alumno, constituye un modo de relación que tiene importantes consecuencias para la formación de los estudiantes, tanto en lo personal como en lo académico.

Para Carrillo, M; et al. (2009) citando a Ausubel dice que:

Uno de los principales exponentes de la pedagogía constructivista, los aprendizajes significativos son aquellos que se integran a la estructura cognitiva del sujeto que aprende; junto a las emociones en la educación; para que esto suceda se determinan unos mínimos requeridos tanto en el objeto a aprender como en el sujeto que aprende (pg. 24).

El tema de las emociones tiene implicaciones directas con el rendimiento académico del estudiante, pero es cuestión en la academia del docente motivarlo, a lo cual Herrera, I. (2010) justifica que “los estudiantes tienen la posibilidad de estar motivados por sí mismos, si no lo permanecen, le corresponde al maestro y maestra la labor de motivarlo.” Esta doble separación del problema de la motivación se estima sustancialmente: primero hablamos de la motivación del rendimiento y después, de la motivación del aprendizaje. Se piensan motivados en cuanto al rendimiento esos estudiantes que el pedagogo/a explica como asiduos, aplicados y ambiciosos. La motivación del aprendizaje es fundamental una vez que los estudiantes permanecen poco motivados espontáneamente y el instructor ha de intentar motivarlos con medidas apropiadas, como por ejemplo historias, dinámicas e ilustraciones.

Capítulo IX

Contextos próximos

9.1 Rol estudiante

En tanto al rol docente como el mediador entre los aprendices y el conocimiento, es aquí donde al ser un profesional de la enseñanza debemos guiar y acompañar el proceso de aprendizaje problematizando la realidad de la lecto-escritura, siendo fundamental el lenguaje como principal fuente del pensamiento y precursor de las ideas del ser humano, y satisfacer las necesidades de comunicar y dar a entenderse ante la sociedad.

De modo que Sánchez, C. (2009) afirma que “el proceso de comunicación es la actividad más influyente en la conducta del ser humano” (Pg. 1) debido a la importancia que más sobresale en el campo académico que es la enseñanza del lenguaje en la primera infancia, ya que toda enseñanza escolar se ofrece mediante la praxis del arte del mismo lenguaje porque allí está la clave del proceso lecto-escritor donde se promueven los conocimientos (aula) a través del modelo educativo debido a que los docentes deben familiarizarse a través de sus teorías y metodologías de la lecto-escritura con el propósito que el estudiante sean su fiel fuente de atracción de pensamiento.

Desde el enfoque de la didáctica magna, entendemos al niño desde el papel de la educación como nuestro centro y esencia del sentí-pensar, al estudiante como sujeto cognoscente caracterizándolo individualmente en contexto escolar que hace diferente a cada sujeto del proceso de formación académica, con interés particulares e incluso con sus capacidades de interrogantes inefables en el papel de formación para llegar a la satisfacción del proceso lecto-escritor.

Esto permite dar un panorama amplio de cómo el educando actuará, frente a las diferentes alternativas educativas planteadas por el docente y así mismo ejercer un rol participativo en las

dinámicas planteadas, de una manera reflexiva (intrínseca-extrínseca), crítica, constructiva y significativa para ampliar su conocimiento, poniendo sobre tela de juicio sus esquemas de acción y participación en este proceso de lecto-escritura para mejorar los estándares de calidad en el sujeto, para un bienestar de su formación académica.

En relación con lo anterior, se puede tener desde una perspectiva del conocimiento, en el que el estudiante interactúa con el medio, y así podrán en práctica sus conocimientos siendo la exploración y el descubrimiento por este proceso de identificación de la lectura y escritura, contando con un extenso conocimiento (previo), del cual el docente debe partir para que todo estudiante tenga un aprendizaje significativo.

Como se manifestó en otras oportunidades, en toda situación didáctica pueden entrar el juego como mediador entre el docente, el estudiante y el conocimiento dando diversos tipos de interacción para la construcción del proceso lecto-escritor. Un punto y desde el cual partimos es desde el área de alfabetización, estas intervenciones diferirán de acuerdo al nivel en que se encuentren los niños dentro del proceso constructivo del sistema de escritura, y también de la biografía escolar (por ejemplo, en la sala de quinto fue necesario conocer cómo los niños fueron progresando y qué dificultades tuvieron en los años anteriores); teniendo en cuenta la educación no formal de los saberes que traen del hogar.

9.2 Rol docente

La Unesco junto con la doctora Poggi, M. (2013) menciona con sus diferencias y matices,

Los sistemas educativos latinoamericanos están alcanzando ciertos objetivos vinculados con la expansión cuantitativa y deben, al mismo tiempo, realizar mayores esfuerzos para asumir los desafíos pendientes: el acceso efectivo al conocimiento sistemático y complejo por parte de los

y las estudiantes la revisión de los vínculos entre la enseñanza y el aprendizaje, el respeto y la promoción de la diversidad (pg. 15).

Para enfrentar estos desafíos, los docentes son actores claves, y el apoyo a su desarrollo profesional se plantea como un tópico central de las políticas educativas. Los docentes continúan estando en el centro de la escena de las políticas y, por ende, en las agendas de política educativa de América Latina.

El proceso de lecto-escritura es vital en este acompañamiento del rol estudiante, cuyo accionar está amparado en el principio del estado Docente y en el de la libertad de enseñanza. En consecuencia, el resultado puede ser una yuxtaposición poco articulada del constructivismo con frente a los procesos de enseñanza - aprendizaje.

Además del importante efecto motivador y movilizador que tiene el papel de la docencia y que continúa en incidencia en estos tiempos de la educación colombiana. Se acentúa la dificultad de los niños y docentes para transitar el sistema educativo, se constató que no se estaban aprovechando al máximo las disponibilidades de equipos técnicos que actúan en diferentes instituciones y que se corrían ciertos riesgos en términos de la contribución de la educación a la unidad nacional. La toma de conciencia respecto de esos efectos no previstos y la demanda de recibir colaboración para participar del papel administrativo y asignación de los recursos educativos de transformación curricular e innovación pedagógica, desde aquellos espacios con más dificultades de la lecto-escritura para promoverlo, se ve la necesidad de contar con elementos curriculares comunes en todo el país.

Los contenidos básicos comunes deberían ser socialmente significativos, en términos de su contribución para mejorar la calidad de vida del conjunto de la población. La búsqueda de la significatividad de los contenidos se orientó e incorporó, con la mínima afectación del personal,

social y cultural, los contenidos necesarios para atender las demandas presentes y futuras asociadas a la revolución tecnológica y también aquello del pasado que la comunidad atesorará como valioso y representativo de su identidad.

Para el rol docente fue necesario considerar algunos aspectos como la capacitación continua de elementos pedagógicos, garantías en la aplicación de los materiales, la innovación e investigación promovida por la institución y las macro estructuras para el desarrollo de las TIC. A continuación, se mencionará algunos aspectos a tener en cuenta para el proceso de la enseñanza aprendizaje de la educación en general:

- El docente deberá capacitar durante todo el año.
- El docente deberá promover investigaciones en torno del área del conocimiento.
- El plan metodológico y curricular deberá plantearse a partir de las necesidades educativas y así mismo formar desarrollos innovadores y creativos con los estudiantes.
- Para la intervención con la población se determinará reglas y complementos bidireccionales de acuerdos de clase.
- Para los efectos de las dinámicas de las clases de deberán buscar componentes de juego como práctica educativa.

9.3 Rol familia

La familia ha sido uno de los componentes esenciales de las sociedades que han conformado las primeras pautas pedagógicas e influyentes con respecto a la educación, referente a una gran cantidad de variables así lo señala Gayo, M (2013) basándose en los fundamentos de Pierre Bourdieu al señalar que “los jóvenes ocupan posiciones subordinadas en el campo social y

son recipientes de una cultura heredada desde sus familias y contextos sociales de origen” (pg. 141) desde estos enfoques las familias son un factor fundamental en los hábitos.²²

En la última década, el gran óbice que se ha diversificado con problemas fundamentales en la lecto-escritura que comúnmente se asocia a los métodos de enseñanza, a los ambientes escolares, a la falta de motivación del estudiante; no obstante, se evade un terreno que antecede a este tipo de problemáticas, así como lo señala Melgarejo, G. D. (2014) citando a Soler-Espiauba (2009).

La actividad comunicativa de los usuarios o alumnos no sólo se ve afectada por sus conocimientos, su comprensión y sus destrezas, sino también por factores individuales relacionados con su personalidad y caracterizados por las actitudes, las motivaciones, los valores, las creencias, los estilos cognitivos y los tipos de personalidad que contribuyen a su identidad personal y que comprenden: Las actitudes, las motivaciones, las creencias, los estilos cognitivos, los valores y los valores de personalidad, por ejemplo: introversión y extraversión, espontaneidad y autocontrol, miedo y vergüenza, seguridad en sí mismo y falta de seguridad, autoestima y falta de autoestima. (Soler-Espiauba, 2009, pg. 820) (pg. 21).

De acuerdo con lo mencionado, estos factores incidentes en el proceso de la lecto-escritura y sus diferentes consecuencias negativas pueden proceder en un ambiente familiar inadecuado en

²² Pierre Bourdieu en la teoría de los capitales, suscita que el hábito hace que determine los capitales, culturales, sociales, económicos para mantener la línea hegemónica de los poderes o clases dominantes; este enfoque señala que para mantener el poder el *habitus* debe mantenerse para lo cual más tarde nombraría como violencia simbólica.

referencia con el hábito de lectura. Así mismo, se procede los problemas familiares que se generan alrededor de ellos, al respecto Contreras, G. A. (2018) suscita el hecho que:

Es indispensable que para que se goce de un clima familiar, los integrantes del mismo puedan disfrutar al máximo con el estudiante, aclarando que no es la cantidad sino la calidad de tiempo que se les dedica lo que atribuye valor a la relación (pg. 25).

En resumen, los criterios problemáticos son variados al momento de generar estímulos que puedan resultar en un proceso como la lecto-escritura. Cuando el estudiante que lee continuamente, es porque éste observa la lectura como premio y no un castigo y la escritura como una forma de expresar sus emociones, tendrá otra perspectiva de este enfoque, en efecto, cuando a los niños se les hace ver la lectura y la escritura como un aspecto negativo, el niño o la niña emprenderá un proceso cognitivo de evadir lo que tenga que ver con libros, es entonces, que cuando el niño tiene un comportamiento aceptable se le dota del celular u artefactos tecnológicos para premiar estos comportamientos y no de un libro para que se aventure en ellos, es decir, que la aprehensión y conducta del niño/a hacia la lecto-escritura se observará hacia la formación de su núcleo próximo de sus actividades.

En concordancia, la escuela y la familia deben llevar procesos adjuntos tal como lo menciona Cabrera, M. (2009) “la educación es una tarea compartida entre padres y educadores cuyo objetivo es la formación integral del niño y la niña. La línea de acción debe llevarse a cabo de manera conjunta” (pg. 01).

Es entonces, que la familia y la escuela deben generar hábitos atractivos e influyentes que permita al estudiante estimular e incentivar procesos de la lecto-escritura como aprendizajes transversales donde se posibilite la alteridad y que los educandos puedan visualizar diferentes enfoques de atracción y no de obligación. Suele pasar que para el educando es más atractivo otros

artefactos como el celular que le brinda diferentes posibilidades, sin embargo, el círculo próximo es decir los familiares deben empeñar un papel en situar la lectura y la escritura como aspecto importante, divertido, lúdico e interactivo que permitan un ambiente propicio para el aprendizaje.

Para este proyecto, el rol familia jugó un elemento importante, tanto en la guía de los procesos de actividades sugeridas, como la impulsadora de los componentes pedagógicos, de tal forma, el rol familia compone una tensión que fue positiva alrededor del proyecto, es decir, contribuyó en las actividades propuesta y así mismo la asociación de los precedentes educativos; en efecto, cuando se tiene un vínculo constante de la familia, los procesos son distintos debido a que el estudiante siente que está acompañado y que su guía está para colaborar en necesidad de ayuda y lo más relevante su asociación y contribución al ejercicio.

Para este proyecto se detectó un rol que, aunque fuese familiar no estaba dentro de las perspectivas conjeturales; este agente, es la mascota, que evocó una serie de elementos sentimentales en los estudiantes. Un animal desde las concepciones de los estudiantes hace parte del núcleo familiar y es un agente casi tan importante como el vínculo familiar de una persona. En las sesiones de clase, fue primordial asociar y que en su gran mayoría los estudiantes debido a que tenían mascotas, se asociaron de una manera simbiótica y sinérgica que afloró los procesos de las actividades pro su acercamiento sentimental.

Capítulo X

Marco Metodológico

10.1 Metodologías mixtas

Respecto a los aspectos metodológicos, en la entrevista María Eumelia Galeano propone una metodología cualitativa desde 4 enfoques. El primero de ellos es la lógica de diseños cualitativos, aplicación del enfoque cualitativo, aspectos éticos de la investigación cualitativa y finalmente, la calidad de la investigación cualitativa; de acuerdo con lo mencionado, se estructura un proyecto guiado hacia la proyección social.

Desde el primer enfoque (lógica de los diseños cualitativos) se basa en trabajar de acuerdo con las cualidades de los seres humanos, su interdisciplinariedad, teniendo en cuenta que la lecto escritura es un factor transversal y estructural de todo de la formación en toda el área de las ciencias, saberes y disciplinas.

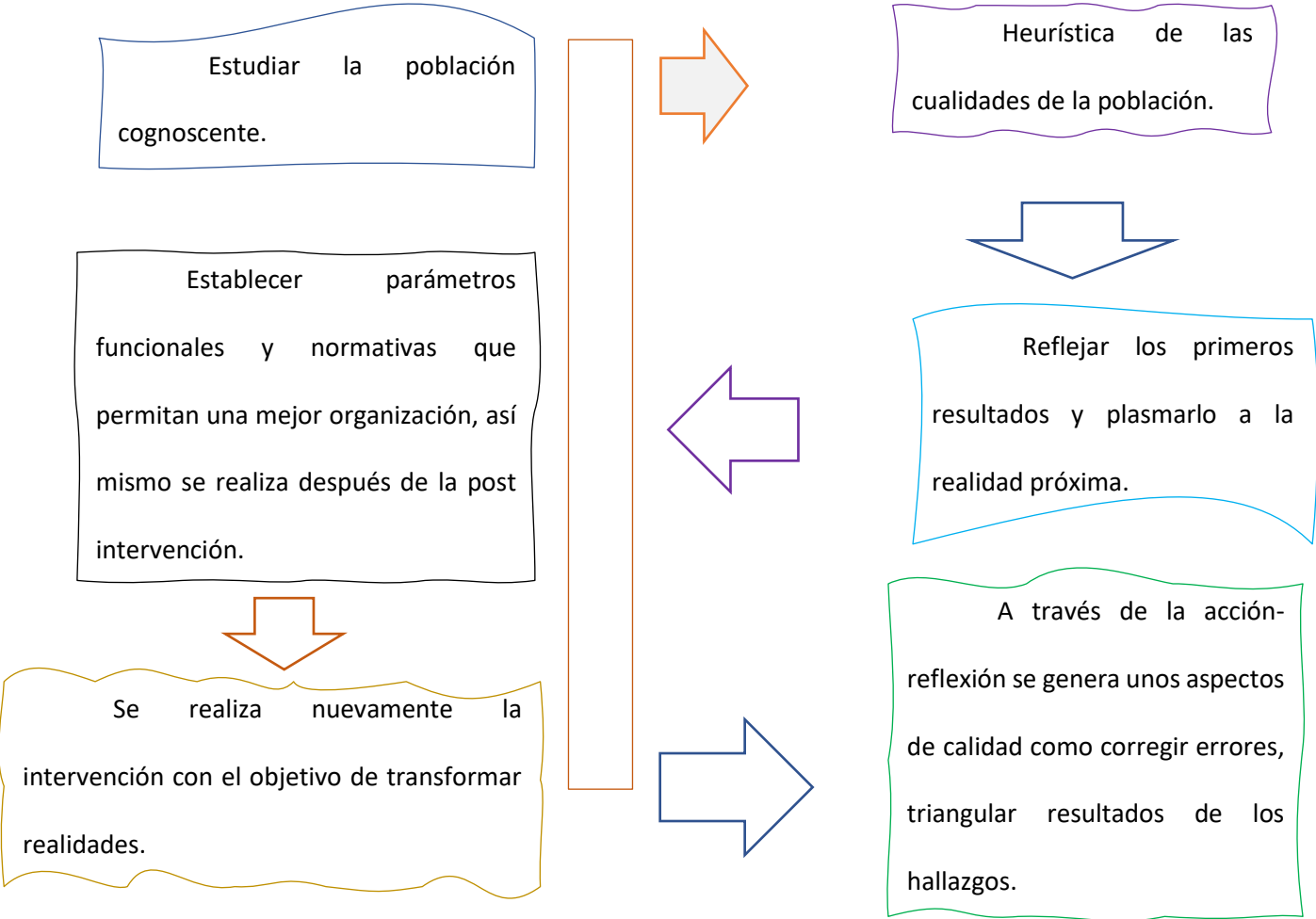
En el segundo componente, encontramos la aplicación del enfoque hermenéutico-holístico comprendido de muchas formas o perspectivas desde las concepciones de Max Weber y Durkheim. En la intervención social que se desarrolló en el colegio San Francisco IED la aproximación fenomenológica ayudó a contemplar diferentes escenarios que permitieron visibilizar diferentes realidades. De acuerdo con lo mencionado, en estas herramientas se usaron métodos como la etnografía social para el proceso diagnóstico y la IAP como enfoque de metodología que se usó.

En un tercer momento, los aspectos éticos fundamentan los códigos de toda intervención, en el cual los actores deben llevar una reciprocidad dialógica con el objetivo de converger hacia las proyecciones sociales, en este caso cuando se interviene en una comunidad de estudiantes. En

este ítem se implementó normativas que posibilitaron el desarrollo académico; así como el consentimiento informado, de confidencialidad y anonimato, retorno social como lo 4 artefactos que se entregaron en el colegio para continuar con la progresión social.

Finalmente, se usaron los criterios de calidad del cual se base en posturas emergentes, es decir que el proyecto pueda dirigirse a otras poblaciones, en el segundo aspecto es la flexibilidad, es decir, que en el método del centro lúdico-literario de interés estará sometido a ideas, sugerencias y posibles críticas que contribuyan con el proceso de intervención; en conclusión y culminando con lo planteado con Galeano (2004) es la intersubjetividad en la cual pueda proponer una serie de planteamientos para cada situación y población sui-géneris.

Figura 5 Fenomenología



Fuente: elaboración propia

10.1.1 Enfoque de investigación

La presente investigación se realizó desde una perspectiva cualitativa con el enfoque de IAP, de tal manera, que el seleccionado método se centró en comprender a fondo el significado para los estudiantes de 504 de la Institución Educativa Distrital San Francisco IED en los procesos de la lecto-escritura.

En la perspectiva cualitativa existe interés por comprender y analizar a los sujetos dentro de sus contextos y/o mundos de vida y para ello se indaga por las representaciones e imaginarios que los estudiantes tienen de sí mismos, sus grupos, sus maestros, su entorno, su vida cotidiana y su quehacer.²³ De igual manera, se utilizó y sustentó como aproximación metodológica de los grupos de discusión o los enfoques pragmáticos, es decir, como método entendido no solo como los pasos y secuencias instrumentales para la recolección de la información dándole la primicia al valor práctico de cada temática sobre cualquier otro valor inmerso, sino en un sentido amplio que incluye la aproximación teórica y epistemológica.

10.1.2 Tipo de investigación

Lo que desarrolla la investigación cualitativa es una interconexión de términos, conceptos, presupuestos buscando incluir tradiciones asociadas a la fenomenología, el interaccionismo simbólico, la hermenéutica, la semiótica, el posestructuralismo, la escuela crítica y la sociología comprensiva. El enfoque cualitativo de la investigación social aborda realidades subjetivas e

²³ Galeano M. Estrategias de investigación social cualitativa: El, giro en la mirada. Medellín: La carreta; 2004.

intersubjetivas como objetos legítimos del aprendizaje. Apunta a la comprensión de la realidad, como resultado de un proceso histórico de construcción a partir de las lógicas de sus actores.

10.2 Técnicas

A continuación, se observará una serie de técnicas que contribuyeron a lo largo del proyecto profesionalizador: como los grupos focales, las entrevistas y las encuestas.

10.2.1 Grupos focales

Para Galeano (2004) esta investigación se utiliza para la recolección de información del grupo focal, el cual se define como “una técnica de investigación que permite recolectar información a través de la interacción que desarrolla un grupo en torno a un tema determinado por el investigador” (pg. 70).

Es básicamente una técnica interactiva grupal de recolección de información en base a los temas seleccionados por el grupo investigador buscando así la comprensión detallada de las múltiples y diversas lógicas y perspectivas de los actores sociales involucrados.

Observación participante: Es una estrategia de recolección de información caracterizada por interacciones sociales profundas entre investigador e investigado, que ocurren en el ambiente propio de éstos.

Estos grupos focales para el proyecto se determinaron a partir de una serie de concepciones del proyecto, es decir, hubo discusiones alrededor de las 24 sesiones con los docentes de área y con los propios estudiantes dado que fueron los protagonistas principales. El objetivo principal fue realizar una mirada dinamizadora de los procesos propuestos y de alternativas de aprendizaje.

10.2.2 La Encuesta

La encuesta es una de las herramientas más usadas en investigación por su profundidad al momento de debatir una temática, al respecto, Casas Anguita J, et al. (2003) define “la técnica de encuesta es ampliamente utilizada como procedimiento de investigación, ya que permite obtener y elaborar datos de modo rápido y eficaz” (pg. 143) además, en los procesos etarios se fundamentan con diferentes perspectivas, debido a los diferentes escenarios, por ende, López, H. (1998) señala que “la encuesta se ha convertido en una herramienta fundamental para el estudio de las relaciones sociales” (pg. 01).

Usualmente cuando se utilizan instrumentos como la encuesta se refiere a reunir cierta cantidad de perspectivas de un grupo focal o una población, así mismo, para observar las tendencias de un tipo de sociedad.

El propósito de las encuestas trata sobre el objetivo o la aplicación que se dará a los resultados; en efecto, esto permitirá una mayor mirada de causa-efecto y de acción-reflexión (praxis auténtica) ²⁴. De acuerdo con lo mencionado, la encuesta es una combinación de las dos clases de investigación tanto cualitativa como cuantitativa que nos permite hallar y clarificar ciertos datos y hallazgos.

Las fases de la encuesta definen el objeto de estudio que enmarca la temática y las preguntas frecuentes del ¿Qué datos se quieren obtener? ¿Acerca de qué perspectivas se quiere

²⁴ La praxis auténtica se encuentra dentro de los métodos de Paulo Freire en su obra de la Pedagogía del Oprimido en el cual equivale a una acción-reflexión para cualquier aspecto que se desarrolle, también menciona que el hecho de las acciones presentadas no son objeto del *statu quo* de la situación, sino que no debe transgredir individuo alguno.

saber? ¿Cuál es el objetivo de la investigación? ¿Cuál va ser la muestra poblacional? ¿Qué posibles preguntas se va a desarrollar? ¿Qué posibles escenarios se desarrollan a priori y a posteriori de realizar la encuesta? Estas preguntas realizarán la aproximación de la investigación. La segunda fase parte de las conjeturas y fundamentaciones que continúan la fase de estructuración y aplicación de la encuesta, es decir, la fase postulación de las preguntas convergen en dos tipos (preguntas cerradas y abiertas) estas preguntas deben tener la mayor precisión posible en cuanto a sacar el mayor provecho de la pregunta, posteriormente es necesario observar la población cognoscente y delimitarlas por edad, gustos, profesión si es necesario. Esto permitirá que sea más específica.

Posteriormente, de la aplicación la encuesta debe desarrollar una tabulación y hermenéutica de las preguntas que son de modo abierto, esto se realiza para agrupar los datos y en su fase final realizar las comparaciones y conclusiones del estudio.

Para este proyecto se realizaron 5 encuestas, la primera fue una mediación diagnóstica que posibilitó el escenario del problema y la pregunta; la segunda respondió a las causas y efectos que traerían los procesos contextuales alrededor de la problemática de la lecto escritura; la tercera obedeció a un proceso indagatorio de los gustos y preferencias de los estudiantes para abordar y direccionar los talleres; la cuarta sugirió una serie de elementos por parte de los estudiantes con respecto a las emociones educativas, las conclusiones, los aportes y posibles sugerencias en torno al proyecto, y finalmente la quinta fijó una serie de rutas que parte de los fundamentos teóricos de la mayéutica y es que a través de la pregunta los estudiantes adquieren conocimientos o incertidumbres en el proceso de aprendizaje.

10.2.3 La Entrevista

Torres, I. M. y Salazar, F. (1998) señalaron que “la entrevista es el instrumento más importante de la investigación, junto con la construcción del cuestionario” (pg. 13) cuando se realiza una entrevista se puede recolectar información cualitativa y cuantitativa que puede ser reproducida una y otra vez; desde este enfoque la entrevista permite a través de la oralidad expresar puntos de vista que posibilita indagar a cerca de un tema.

existen dos tipos de encuestas: las que proporcionan información amplia de carácter estratégico y las que proporcionan información de carácter específico o táctico. Las primeras son de carácter exploratorio; en sí mismas no proponen una conclusión. Las segundas son de carácter concluyente y los resultados proponen una conclusión.

Por otra parte, para el proyecto se realizaron 3 entrevistas, la primera fue la interacción con el docente de área que expresó una serie de causas de la carencia de motivación en los estudiantes por leer y escribir, allí se abordó una serie de discusiones y posibles estrategias antes de la intervención y cómo el juego determinaría una variable de conducta; para la segunda entrevista, se consultó una voz general como lo es el rector de la institución que sugirió una perspectiva más global desde su campo disciplinar y su perspectiva organizacional, para la última entrevista, se consultó con un experto de los posibles escenarios de la motivación estudiantil desde el enfoque sociológico.

10.3 Aspectos éticos del proyecto

Los aspectos éticos de nuestro proyecto realizado en el colegio San Francisco IED debió hacerse de acuerdo a tres principios éticos básicos: Respeto a las personas como principios axiológicos con relación de los/as alumnos y alumnas (maestro - estudiante); en segundo aspecto

fueron los acuerdos alrededor de las dinámicas de clase, por último, el desarrollo de las sesiones se guiaron a través de los coordinadores del proyecto pero la participación de las dinámicas de las sesiones se llevaron por parte de los estudiantes.

De la misma forma, se tuvo en consideración los postulados del imperativo categórico de Kant que permitió ser un referente procedimental y autosuficiente, capaz de regir el comportamiento humano en todas sus manifestaciones.

De tal forma, el imperativo categórico nos permitió que actuáramos según nuestras capacidades adquiridas a lo largo de la vida profesional y que podamos optar y/o regir como leyes universales.

Así mismo, para el proyecto profesionalizador fue de vital importancia tener en cuenta el tratamiento de los datos, la postulación de las nuevas ideas, la interacción con la población cognoscente e incluso el trato entre maestro y estudiante; es debido a que la ética nos permite tener unos principios comunes en la sociedad posmoderna y nos hace formar sujetos con derechos y deberes concibiendo la posibilidad de cambiar o transformar las realidades educativas presentes mediante la acción del pedagogo (el *poder ser*).

10.4 El centro de interés una propuesta pedagógica

El centro interés es una propuesta pedagógica de Ovidio Decroly para formular nuevas prácticas educativas por medio de tres fases generales: La observación que se basa en la fase diagnóstica de los estudiantes respecto a los gustos y preferencias, para la segunda fase denominada expresión, se define por la capacidad de expresar los sentimientos y para la última fase nombrada asociación: se delimita por trabajar de acuerdo con las capacidades y habilidades de la población.

Dicho lo anterior, los centros de interés no se guían de currículo formal, sino que elabora sus actividades de acuerdo con las necesidades, respecto a lo anterior, (Buyse, 1908) refiriéndose al centro de interés expresa que se abordan temáticas como “Poemas, lecturas, cuentos y conversaciones eran actividades siempre relacionadas con el «centro de interés» correspondiente y pensadas para estimular la acción personal del alumno” (pp. 44-54). Por otra parte, los centros de interés rompieron con los esquemas preestablecidos del modelo tradicional.

Para este proyecto, el centro de interés se utilizó como herramienta sistemática para guiar el proceso en torno a los componentes de la lecto-escritura partiendo de temáticas que sugirieron los estudiantes y que fueron abordados, de esta manera lo que se buscó fue motivar y realizar un proceso de asociación en base a las temáticas, gustos e intereses.

10.5 Planeación de actividades

A continuación fueron construidas herramientas autónomas que posibilitaron nuevos escenarios e iniciativas como los libros interactivos; es decir, en ocasiones las opiniones recogidas por parte de los estudiantes fue señalar que se cansaban de la vista o les daba sueño al momento de leer, por ende, los libros interactivos podrán realizarse y desarrollarse factiblemente, permitiendo que el estudiante al momento de leer pueda decidir en la historia, tomar decisiones para que los personajes tengan personalidad a lo que se postuló como el juego de leer, a su misma vez, en la toma de decisiones como ejercer la escritura o elegir personajes e ir encontrándose con historias anexas.

Dentro de estos enfoques, la interacción del relato, los juegos a priori de cada actividad y la participación del estudiante tendrá como objetivo que el estudiante encuentre en la lecto-escritura un juego. De acuerdo con lo mencionado, dentro de los postulados se generaron textos

que podrán elegir personajes e interactuar con sus compañeras/os al momento de leer y compartir aventuras.

Adicionalmente, en este apartado se utilizó un libro de cerca de 30 poemas²⁵ escritos para el proyecto y para transmitir lo que es el sentimiento por escribir y sobre todo por expresar emociones reprimidas a cerca del todo y dramatizarlos; esta iniciativa parte de recrear eventos, sucesos, palabras y situaciones, teniendo en cuenta la expresión corporal del estudiante que de acuerdo con la observación siente miedo al público y así mismo expresarse; por ende, los siguientes talleres fueron pensados para recoger la información textual de todos los autores citados y colocarlos en práctica.

Figura 6 Estructura de la ruta metodológica centros de interés



Fuente: Elaboración propia

²⁵ Este libro se denominó el rincón de los poetas y es una serie de poemas inspirados en los sentimientos del ser humano.

10.5.1 Ruta de actividades y secuencia organizacional

FASE 1-2-3 FUNDAMENTACIÓN ESCRITURA-LECTURA

Tabla 3 Ruta de actividades y secuencia organizacional.

ACTIVIDADES FUNDAMENTACIÓN ESCRITURA	DESCRIPCIÓN	OBJETIVO
Presentación & generalidades	Se desarrollará las actividades de presentación, la metodología, los objetivos planteados.	Dar a conocer a cerca del proyecto e intervención que se desarrolló en 24 sesiones.
Rompe hielos	Se plantearon los escenarios de prender las cámaras y realizar la dinámica del “rey manda”, cuya actividad se basó en traer objetos de la casa.	Esta actividad posibilita algo de descontrol, es decir, permitirá que los estudiantes tengan interacción y confianza para poder iniciar de manera adecuada.
Proyecciones iniciales	Escribir con la mano dominante y contraria la mayor cantidad de palabras durante 1 minuto.	Esto permitirá la reacción rápida de palabras que el estudiante tiene por retentiva y así mismo, fomentar el proceso de concentración con la mano contraria por su desarrollo motor.
Describe tu contexto	El estudiante describirá los lugares más cercanos, como la puerta de la casa, la sala o el comedor (se les pedía a los estudiantes máxima particularidad y detalle).	Generar una conciencia en detalle y observación por medio, de la escritura que enfocada en el contexto próximo fue ideal.
Mediación de la APP	Esta app se compone de una serie de preguntas básicas ortografía y los estudiantes respondían de acuerdo con los conocimientos.	El objetivo fue identificar errores comunes y específicos de los estudiantes especialmente con el uso de la (s,c,z) (h) entre otras.

Utilización de educaplay	Esta página permitió crear mapas conceptuales, guías, enlaces.	Fomentar el uso visual de las palabras, su gramática indirecta y la percepción de los estudiantes.
Utilización de Kahoot y Quizizz	Estas páginas se describieron preguntas, acerca de cómo se escribían correctamente palabras de composición simple y compuesta (método del falsacionismo).	Dinamizar las sesiones es adecuada en el ámbito digital y contribuye a la socialización (esta dinámica fue la que mejor atrajo a los estudiantes).
Perplejidad y desarrollo (Fundamento retórico)	En esta etapa los temas de interés de cada estudiante se socializaron, teniendo una serie de preguntas, es decir, se realizaba una mesa de diálogo con temas de interés y se conversaba sesiones completas.	La educación debe promover la perplejidad, la duda e incertidumbre porque a través de este ámbito el estudiante se interesa por conocer; cabe resaltar, que para escribir se debe tener algo de que hablar.
Realización de poemas	Los estudiantes desarrollaron los primeros bosquejos por medio de los poemas según la temática seleccionada.	El expresar sentimientos emana una riqueza ontológica que promueve la educación del sentí-pensar expresado en el marco teórico.
Sesión de drama	Los profesores a cargo del proyecto realizaron una historia de terror y con sonidos relataron el fragmento.	La búsqueda de alternativas que puedan fomentar otras perspectivas de lectura y escritura son valiosas, este ejercicio también se basó en las emociones.
Sesión de Drama	Los estudiantes narraban sus historias que escribieron con efectos especiales.	El objetivo básico fue que los estudiantes tuviesen una participación del 60%-65% durante las sesiones, esto medido a través del tiempo de interacción.
Memorización de Palabras	La actividad consiste en que los estudiantes se aprendan nuevas palabras durante las semanas del proyecto, exactamente cinco palabras nuevas.	Enriquecer el vocabulario a partir del neologismo.

DESARROLLO DE LA LECTURA		
ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	OBJETIVO
Conexión de palabras	La conexión de palabras se centra en que los estudiantes mencionaban una palabra y formaban una oración y le pasaban el juego de palabras al otro estudiante.	Tiene el objetivo de entrelazar las palabras y formar oraciones para posibilitar el dinamismo en clase.
Invento de palabras	Los estudiantes creaban palabras y así mismo las leían y le daban un significado a esa palabra.	Posibilitar otros escenarios de estructuras epistemológicas establecidas.
Yo leo con el cuento	Observar por internet cualquier tipo de cuento que fuese del interés y así mismo leerlo en clase con un pequeño fragmento.	Fomentar el tiempo de lectura en el aula virtual y en las casas como uso adecuado del tiempo.
Lectura Lesmes	A los estudiantes se les colocó una serie de imágenes e iban leyendo a través de su abstracción la cual, fue dinámica y envolvente.	Fortalecer la capacidad de lectura a través de la lectura a través de imágenes.
Lectura por elección	Esta actividad fue la parte central e innovadora del proyecto donde primero se seleccionó un cuento de terror que en la encuesta realizada fue el tema más atractivo, posteriormente en el cuento se utilizó la participación activa y decisión por parte de los estudiantes, es decir, los estudiantes a medida que leían podían seleccionar lo que ocurría con la historia, es decir, una misma historia puede llevar a diferentes desenlaces.	Fomentar las nuevas visiones de lectura y juego (donde el estudiante se le permite ir paso a paso con diferente camino de un mismo texto).
Método reverso	Es un método propuesto que los estudiantes leen de manera descendente y mencionan lo que	Visibilizar otros escenarios que correspondan a una manera distinta de ver

	entendieron, es decir, leer desde final hacia el principio.	la lectura y de poderla entender.
Método organizativo	El método organizativo es acerca de los componentes tales como Subrayar, identificar palabras clave, identificar desde el título la importancia de la temática.	Organizar cognitivamente una estructura que contribuya al fomento de sugerencias para una mejor comprensión lectora.
Sesiones de lectura	Se determinó la frecuencia de la lectura, es decir, se miraba el ritmo de la lectura y se contrastaba con música para que con los estudiantes pudiesen reflexionar acerca del ritmo de la lectura.	Fortalecer la lectura de manera pausada (cabe señalar que uno de los problemas fue leer de manera pausada, teniendo en cuenta los signos de puntuación).
Sesiones de perplejidad	Se realizaba un centro de interés, de acuerdo con el tema elegido por los estudiantes (dicho enfoque se hablaba de historias de terror, historias de amor, experiencias del pasado, fenómenos extraños).	Asumir unos roles de juego con el objetivo de adentrarnos en el tema y la capacidad comunicativa en los estudiantes.
Conclusiones	Estas sesiones se registraron las reflexiones de los estudiantes a lo largo del proceso, comentarios de los diferentes ejercicios y actividades.	Triangular los procesos de opiniones acerca del proyecto y evidenciar su motivación.

10.5.2 Elementos utilizados propios para el proyecto

Los poemas fueron escritos para este proyecto (Se desarrollaron cerca de 25 poemas temáticos)

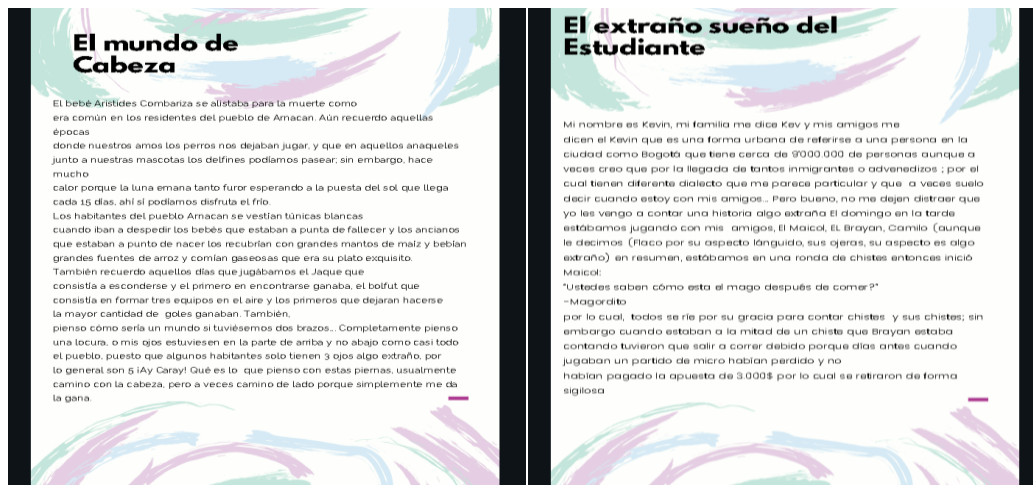
Figura 7 Poemas



Fuente: Elaboración propia

Se desarrollaron 5 historias de terror, amor, suspenso; el cual, fue los géneros de mejor selección por parte de los estudiantes.

Figura 8 (El rincón de los escritores.)



Fuente: Elaboración propia

A continuación, se observará el método aplicado de interacción de los estudiantes; en resumen, los estudiantes a la medida que van leyendo van eligiendo qué ocurre con la historia posibilitando diferentes escenarios de un mismo relato, este es un método simple de incentivación, el método compuesto pasa por un funcionamiento con las TIC, sonidos y pequeñas tareas que va realizando el estudiante a la medida que va leyendo.

Figura 9 Los extraños sucesos de San Francisco

LOS EXTRAÑOS SUCCESOS EN SAN FRANCISCO

A) Felipe le Santana para defender a su amigo
 B) Lola la profesora y los regaña para colocarse un castigo
 C) Se pelean fuercemente y terminan en coordinación

Respuesta correcta: A

Gracias a San intervino con un golpe a la mandíbula de Juli-
 ana Sánchez, los amigos de Catalina y Angélica reaccionan violentamente en contra de Santa al rasguetarlo, minutos después la
 policía se presentó con el consentimiento de las tropelinas (atropello) por los dos
 niños de los estudiantes. Posteriormente, Andrés le manifestó lo
 sucedido al resto, directamente lo mandó y él se dispuso a con-
 tinuar el conducto regular.

Principio: Punto B

La profesora al escuchar tanto ruido de ruidos, los llama
 corriendo y los llama para que vean que los niños se comportan
 de un discurso violento de insultar a Santa su comportamiento
 y las buenas prácticas.

Plantamiento: I

De repente cuando el director veía la situación, llamó a los
 implicados y cuando estaban hablando y a la profesora con la
 respuesta. Santa se intrinsecamente (en su interior) se prometió
 que cuando el director lo ayudara a salir de esa situación un
 mejor mañana.

Felipe y Santana desde siempre se preparan en equipo para una
 partida de free-fire un juego muy común, habían de años
 cuando se dirigían al colegio. En primera hora de clase los
 correspondientes, matemáticas y posterior a la hora y en la clase
 de Educación física tenían un partido muy competitivo, jugaban
 contra los de su mismo nivel, por lo que ellos eran los 700.
 De tal manera que los dos equipos se preparaban y se
 preparaban para jugar el partido de fútbol, cuando se inició
 a la clase de situación física y los dos equipos estaban prepara-
 dos al colegio, se dirigió de fútbol los dos equipos y a los minutos, los
 algunos jugadores fueron por el ambiente de juego, el
 marcador fue 0-0, después del juego, Santana y Felipe hablaban
 de los errores que habían cometido.

Después de eso, las niñas se divertían con chistes graciosos y
 cuando las series que habían visto de repente, Felipe tras
 girarse al momento de irse (había) para irse al calmán
 y Julian Sánchez que se encontraba fuera de él se empezó a de-
 rribar y los (profesores) y los alumnos de se que él se movió
 un momento por el sonido que había a que Felipe le respondía
 los minutos, en el momento cuando que:

Fuente: Elaboración propia

Figura 10 El rincón de los escritores

llegaba, se dirigió al mismo "de modo que" definitiva, un árbol
 para nada no obstante, su búsqueda fue por un momento, y él
 avisó a su alrededor, posteriormente se dirigió al patio B a buscarlo
 porque quien estaría con sus amigos. Fue así, que con el sonido del
 grito y una actitud furibunda llegó y le preguntó a Santana:

Juliana Sánchez "¿Diga, ¿usted ha visto a Felipe? ¿Por un
 traperero y no lo encuentro?"

Santana le respondió

RESPUESTA A: "Si lo vi ayer"

RESPUESTA B: "No lo he visto"

Respuesta C: "¿Como lo ves? no lo tendré cuando se ponga a
 con sus amigos todo el tiempo, de seguro debe estar en el patio"

que se había ido Santana. Posteriormente, Juliana continuó con su
 búsqueda y cuando volvió a mencionar que no aparecía

Catalina señaló: "Debe estar jugando a su jueguito de free-fire y de
 seguro te dejó hablando a ti solo"

El amigo Santana desmintió la afirmación "¿Qué te pasa? Si él no
 trajo el celular"

Valentina optó por decir "¿Y qué... le diré a la coordinadora que
 le digan que él no lo tiene? ¿me quiso ayudar, quién sabe dónde
 estará ahora?"

Felipe le dijo (¿Acaso eres jugona? No ves que nos echan del colegio
 ¿llegamos a decir algo... Angélica asintió con la cabeza y señaló
 "De cebezon tiene razón, es mejor ir a buscarlo"

Los cuatro chicos fueron y buscaron a Felipe, mientras
 tanto, Angélica inició a contar una historia que su her-
 mana le había contado cuando culminó sus estudios y que
 alguna vez le contó.

"Mi hermano me dijo alguna vez que era las 7 de la no-
 che cuando unos chicos intentaron meterse al colegio
 para robar las paredes y colarse detrás de ellas. Esa
 noche fue terrible, la noche más oscura del colegio y donde
 la luna al parecer no quería ver los sucesos de esa noche,
 la noche era cada vez más fría e impenetrable, se decía que
 en el baño del patio A donde no se usaba, hace muchos
 años porque no le hacían mantenimiento y que se había
 perdido las llaves, por ende, siempre había permanecido
 cerrado "supuestamente". Los que habían ingresado era
 a chicos y que uno de los chicos cuando ingresó al baño
 escuchó voces en las tuberías y que el muchacho había de-
 aparecido junto a sus tres amigos, lo extraño es que las

Fuente: Elaboración propia

La siguiente imagen destaca un juego mesa que se realizó para incentivar el desarrollo de las habilidades a priori del proceso en la lecto-escritura, se recomienda que para cada actividad de enseñanza-aprendizaje se realice un juego; este juego, se basa en una dinámica de fundamentación y socialización; debido a que los factores de la lecto-escritura se debe fomentar desde su sentido natural, es decir, por medio de la comunicación e interacción.

Figura 11 Juego: Protegiendo a la Pachamama

Fuente: Elaboración propia.

Las siguientes imágenes son de la aplicación que se realizó para hallar errores continuos que los estudiantes tenían al momento de la ortografía exactamente, y en la segunda fase, el desarrollo de comprensión lectora.

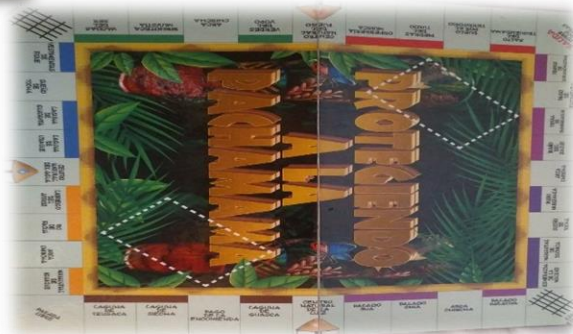
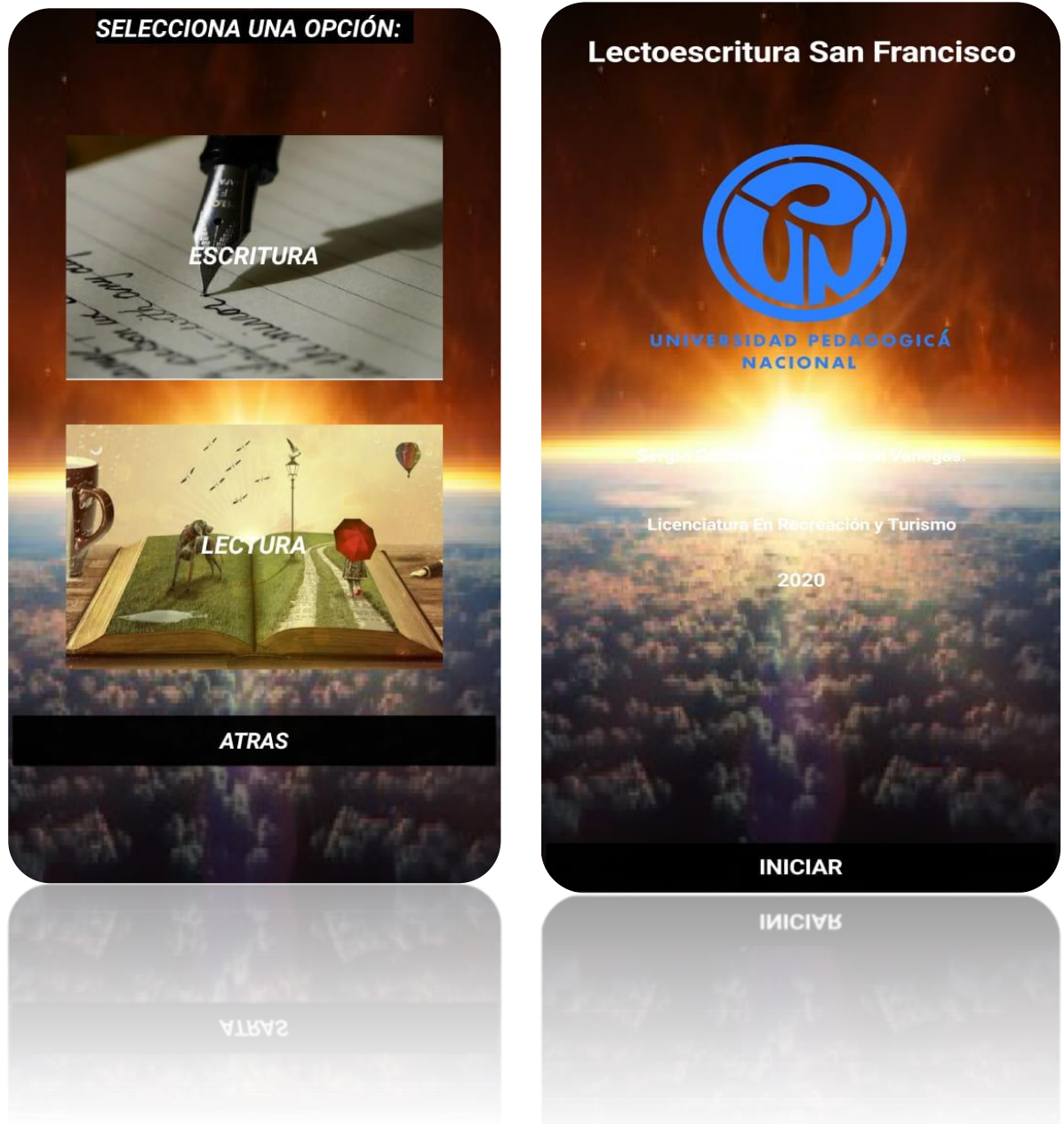


Figura 12 Aplicación: Lecto-escritura San Francisco.



Fuente: Elaboración propia

Capítulo XI

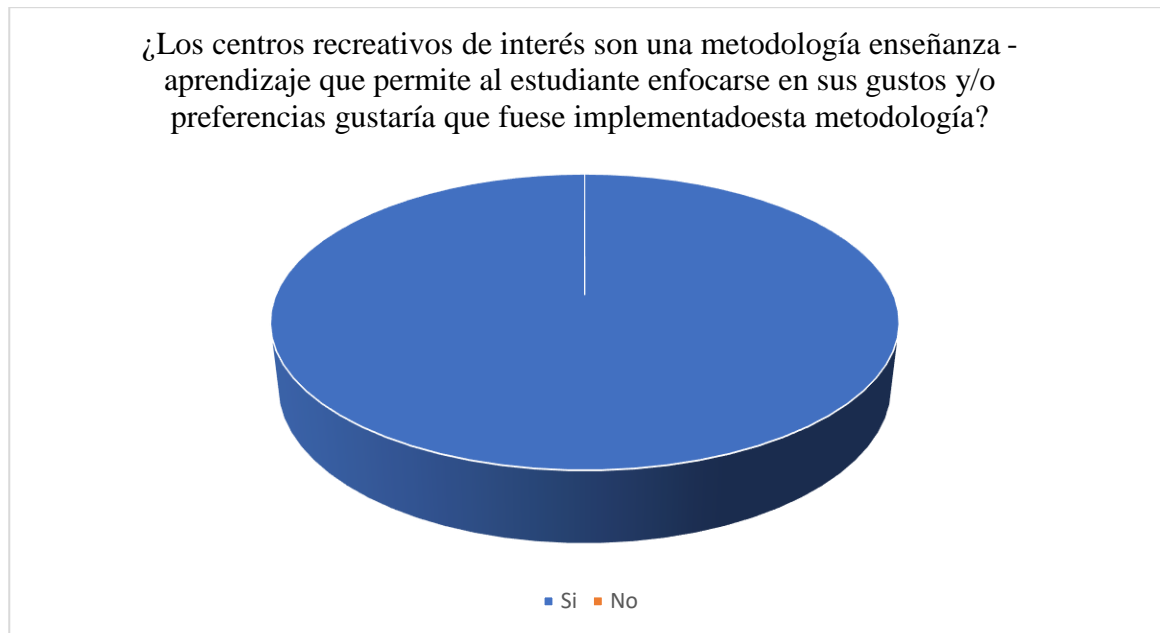
Resultados y conclusiones

11.1 Análisis de resultados y hallazgos (reflexiones de las sesiones)

En este apartado se observará resultados y hallazgos puestos en escena desde las estrategias didácticas e interdisciplinarias que promovieron el proceso de la lecto-escritura a partir de 24 sesiones dispuestas según la organización y coordinación con el colegio.

El hito que prevaleció en este proyecto fue transformar conductas y posibilitar otros escenarios de lectura y escritura que se fomentaban a través de forma clásica, no quiere decir, que el método sea inadecuado, pero se optó por estimular el pensamiento creativo a través de otros caminos. Cuando se dio el inicio del proyecto se suscitó una pregunta, a la que los estudiantes se les preguntó acerca de implementar un método alternativo a la lectura-escritura a través del juego, y así mismo se realizó una encuesta. Dicha encuesta arrojó los siguientes resultados:

Figura 13 Encuesta de aprendizaje.



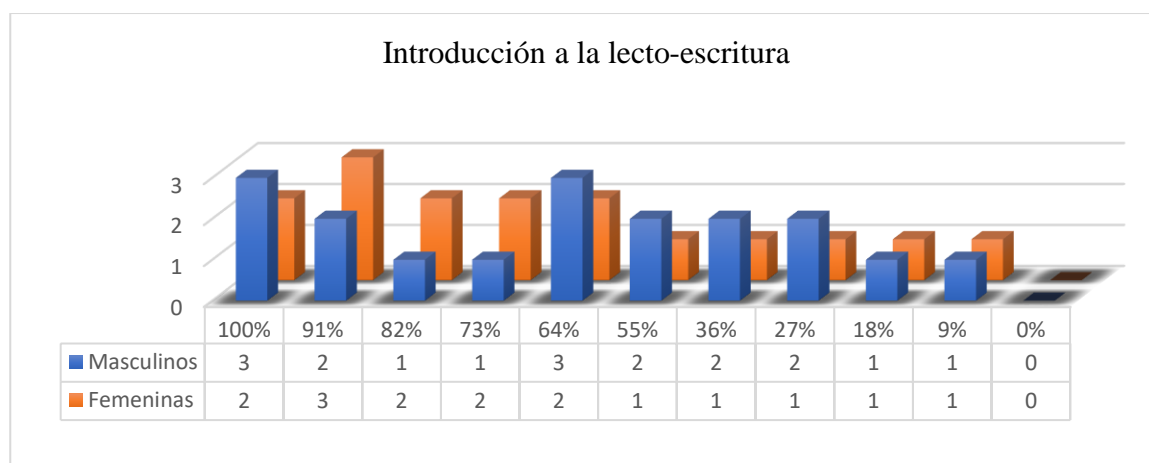
Fuente: Elaboración propia en el marco de la intervención del proyecto.

Sin embargo, estos resultados fueron medidos primero que no tuviesen una presión educativa, es decir, que el espacio no se tomara de manera obligatoria sino que se tomara de forma voluntaria, el segundo aspecto fue la motivación para participar en el proyecto y así mismo se decidió los horarios y quiénes iban a participar; es necesario resaltar, que cuando se tuvo la reunión fue primordial realizar dinámicas para que los estudiantes tuviesen la intención de participar; el otro escenario es que los estudiantes aunque ya tenían un espacio denominado (lecto-escritura) no tuviese influencia en la nota, sino que fuese un proyecto conexo pero diferente.

Introducción a la lecto escritura:

Las dificultades con respecto al uso de letras como “s”, “c” y “z” que se determinó a través de dos aspectos generales: el uso de la aplicación que identificó el uso inadecuado y además a través del diálogo perceptivo de las sesiones de conversación. Además, fue uno de los puntos predominantes que a través de Kahoot, se profundizó por medio de una palabra como lo es “decisión”, “escisión”, “fusión”, “profesionalización”, “disciplina” y “socialización”; en el introito de las clases, los estudiantes manifestaban su confusión frente al uso de estas 3 letras.

Figura 14 Introducción a la lecto-escritura



Nota. comparación porcentual en la dimensión del uso de las letras “s”, “c” y “z” en el proceso de lecto-escritura. *Fuente:* Elaboración propia

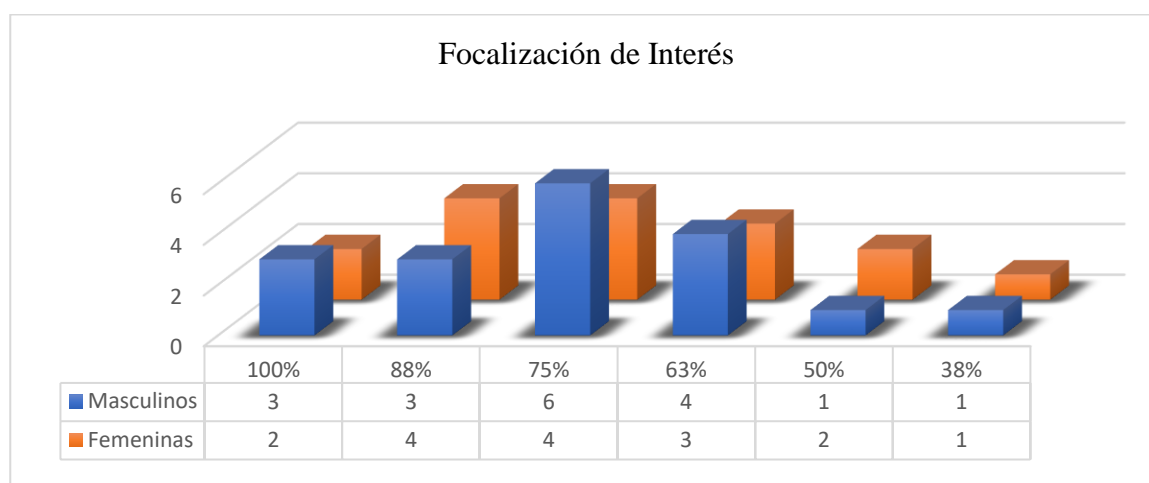
Los resultados arrojados señalaron que el nivel del uso de las letras “s”, “c” y “z” en ambos casos (niños y niñas) fue igual en función de 4 sesiones realizadas; cabe señalar que a priori del desarrollo de las encuestas a los estudiantes, se había tenido una práctica en la misma aplicación y en el componente teórico.

En los niveles de menor acierto se potenció a través de una segunda fase de aclaración y profundización de los errores gramaticales más frecuentes por los estudiantes.

Focalización de interés:

La intencionalidad de la interacción en el juego de Quizizz fue observar los conocimientos generales de algunos textos como lo son “La metamorfosis - Kafka”, “Los 12 cuentos peregrinos - Gabriel García Márquez”, “100 años de soledad- Gabriel García Márquez” con el objetivo de analizar su influencia cultural y cuáles de estos texto habían oído nombrar, no necesariamente leerlos, sino haber escuchado en algún momento de su vidas, para hacer la aproximación teórica por medio de la plataforma Quizizz.

Figura 15 Focalización de interés



Fuente: Elaboración propia

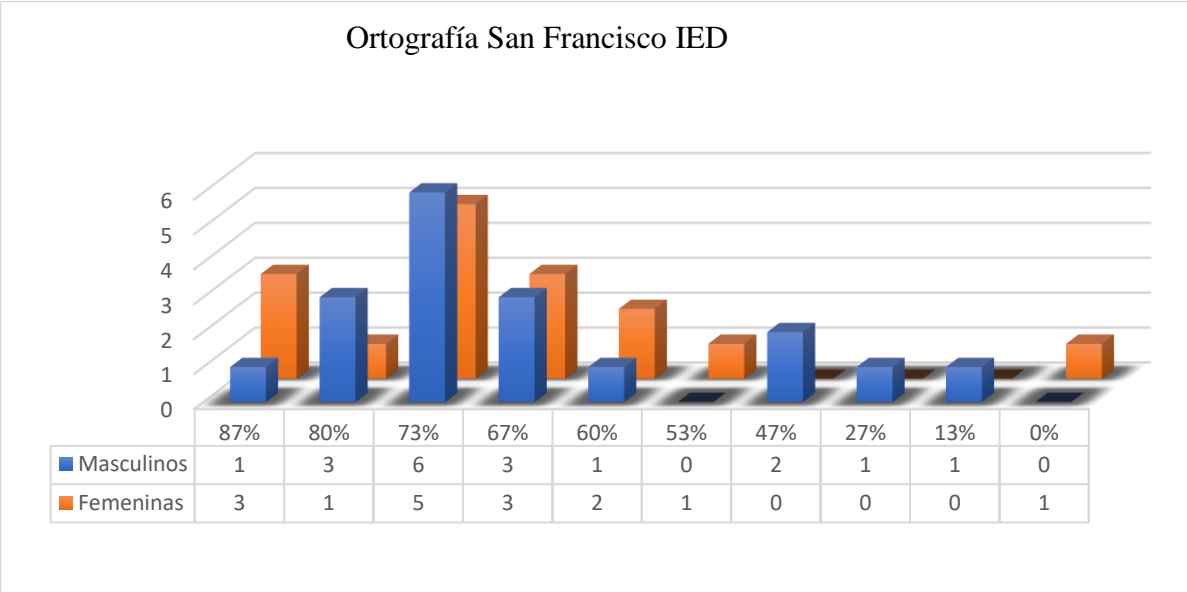
Los resultados arrojados, señalaron que solo conocían textos sugeridos por la institución y que solo 5 de los estudiantes, habían leído o escuchado de los textos expuestos anteriormente.

En su gran mayoría los estudiantes expresaron que estos textos no eran del interés por su temática y abordaje; así mismo, se pronunciaron que para los estudiantes era más atractivo, las temáticas sugeridas por ellos mismo y no impartidas por la institución.

Ortografía San Francisco IED:

Las dificultades con respecto al uso de letras como “v”, “h” y “b” fue uno de los puntos predominantes que a través de Educaplay, se profundizó por medio de una palabra como lo es “aversión”, “hacer”, “heterogéneo”, “hallazgo”, “habilidad”; en el introito de las clases, los estudiantes manifestaban su confusión frente al uso de estas 3 letras.

Figura 16 Ortografía San Francisco IED



Nota. comparación porcentual en la dimensión del uso de las letras “v”, “h” y “b” en el proceso de lecto-escritura. *Fuente:* Elaboración propia

Los resultados arrojados, señalaron que el nivel del uso de las letras “v”, “h” y “b” tanto en los estudiantes (niños y niñas) se evidenció un aumento gradual en el uso de las letras mencionadas, en función de 6 sesiones realizadas; cabe señalar que a priori del desarrollo de las

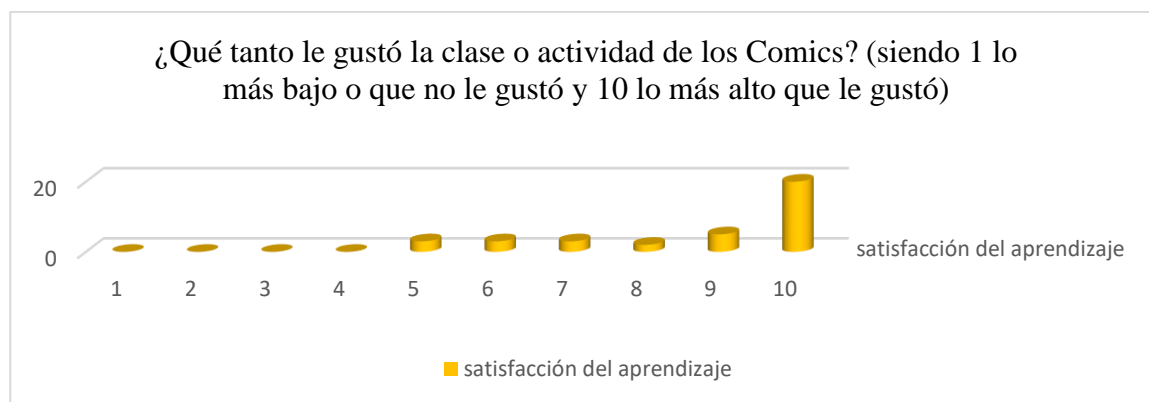
encuestas a los estudiantes, nos expresaron la confusión que existía en los diferentes casos de contextualización y comprensión teórica.

De acuerdo con lo anterior, se decidió realizar un juego de palabras para fortalecer y dar el respectivo acompañamiento pedagógico para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Que consistía en enfrentarse con otros compañeros con palabras que empezaran con las letras “v”, “h” y “b” por un lapso de 7 segundos, los estudiantes que no acertaban, o pasaban el tiempo límite, debían aumentar a 2 palabras con cada letra, para así mejorar su léxico y aprendizaje ortográfico.

Sesión 7 y 8 introducción, proceso de enseñanza y aprendizaje de la plataforma Pixton:

La plataforma Pixton es herramienta pedagógica para realizar comics; de este modo se propuso con el objetivo de que los estudiantes resaltaran sus intereses contando una historia que tuviese inicio, nudo y desenlace, para poder guiarlos al centro de interés de la lecto-escritura.

Figura 17 satisfacción de aprendizaje en la plataforma de Pixton para comics



Fuente: Elaboración propia en el desarrollo de la evaluación de los métodos aplicados y respondido por parte de los estudiantes.

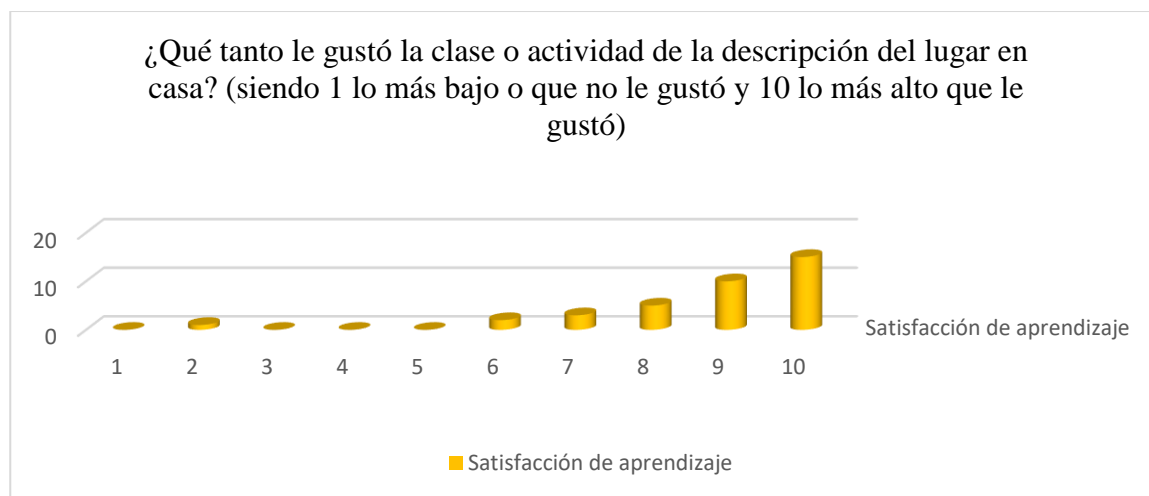
Los resultados arrojados señalaron el nivel de satisfacción frente a la plataforma y la incorporación de las temáticas de interés de cada estudiante.

Dicha actividad enmarcó un suceso indirecto expresado en las sesiones posteriores y fue el resaltar algunas emociones que sentían a través de la virtualidad y especialmente la esperanza a la vuelta de la presencialidad. Cabe señalar, que los estudiantes tuvieron la flexibilidad de presentarlos en el cuaderno de lecto-escritura para aquellos que se les imposibilitaba acceder a la plataforma.

Sesión 9 y 10 conociendo mi entorno, por medio de la escritura:

En estas sesiones escriturales, se les mencionó a los estudiantes describir un área específica del entorno en los que ellos se encontraban, esto permitió interactuar y conocer los espacios donde confluían. Este ejercicio fomentó la singularidad y el detalle al momento de escribir lo que percibían e ignoraban antes de la actividad.

Figura 18 Satisfacción de aprendizaje en mi entorno familiar por medio de la escritura.



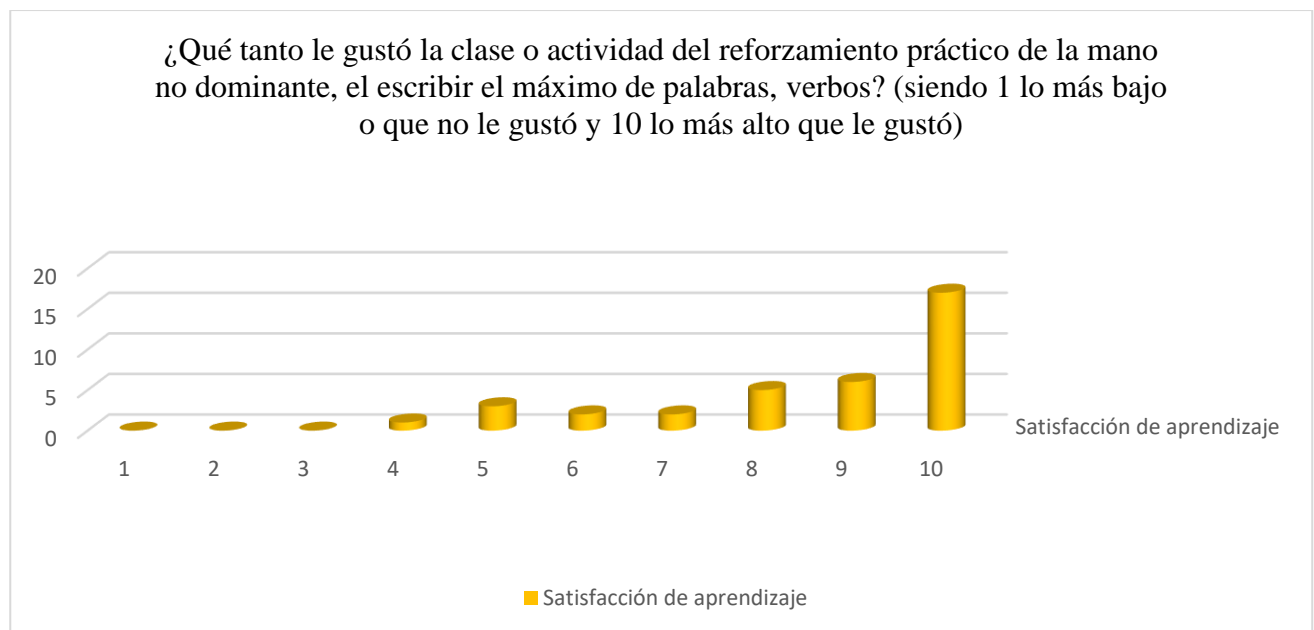
Fuente: Elaboración propia

Las reacciones a esta actividad fueron favorables debido a que señalaron que su proceso escritural fue realizado en contexto y de una manera alternativa, de los procesos que ellos ya habían realizado.

Sesión 11 y 12 concentración:

Uno de los cuestionamientos que se tenía antes del trabajo eran ¿cómo aumentar el nivel de concentración en los estudiantes?, por ende, se propuso realizar una actividad en la cual los estudiantes describían aspectos particulares acerca de ellos (gustos, comidas, bebidas, deportes, libros etc.) con la mano no dominante.

Figura 19 satisfacción de aprendizaje del ejercicio práctico de los hemisferios (neuro-sensitivos).



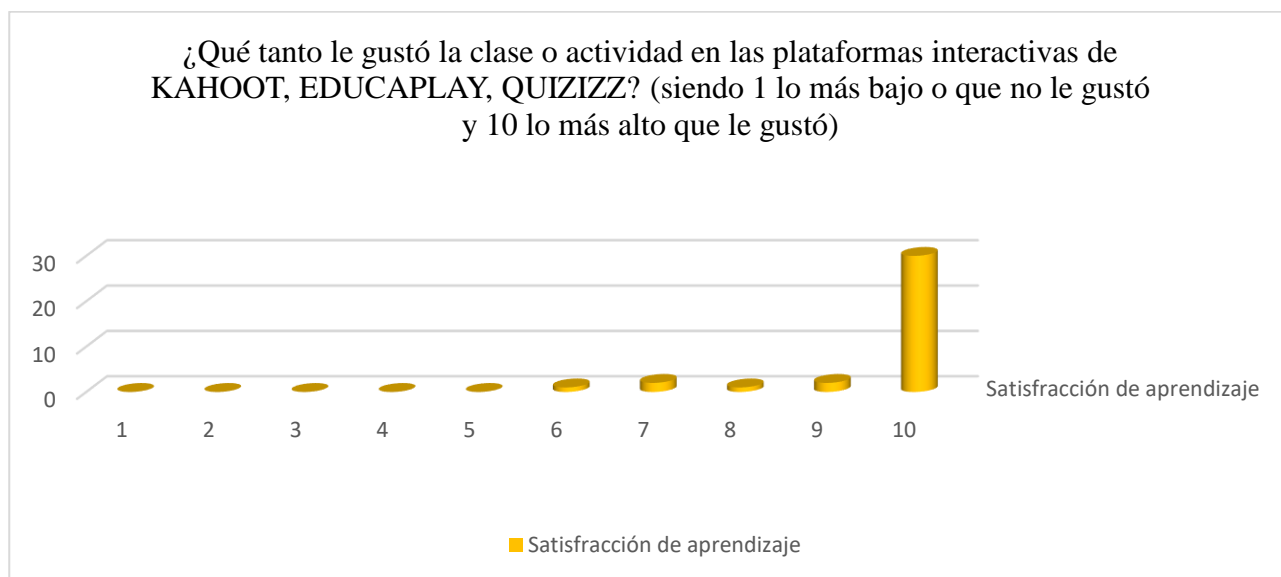
Fuente: Elaboración propia

Dentro de los hallazgos encontrados los estudiantes expresaron que su capacidad de atención aumentó con respecto a los mismos ejercicios que se hacían con la mano dominante, debido a que ejercían mayor complejidad y su visualización estética en comparación con la mano dominante; como es necesario resaltar que esta hipótesis se efectúa de manera empírica.

Sesión 13 - 16 implementación de las TIC:

En estas 3 sesiones se evaluó el proceso desarrollado por medio de las plataformas como mediación del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Figura 20 Implementación de las TIC.



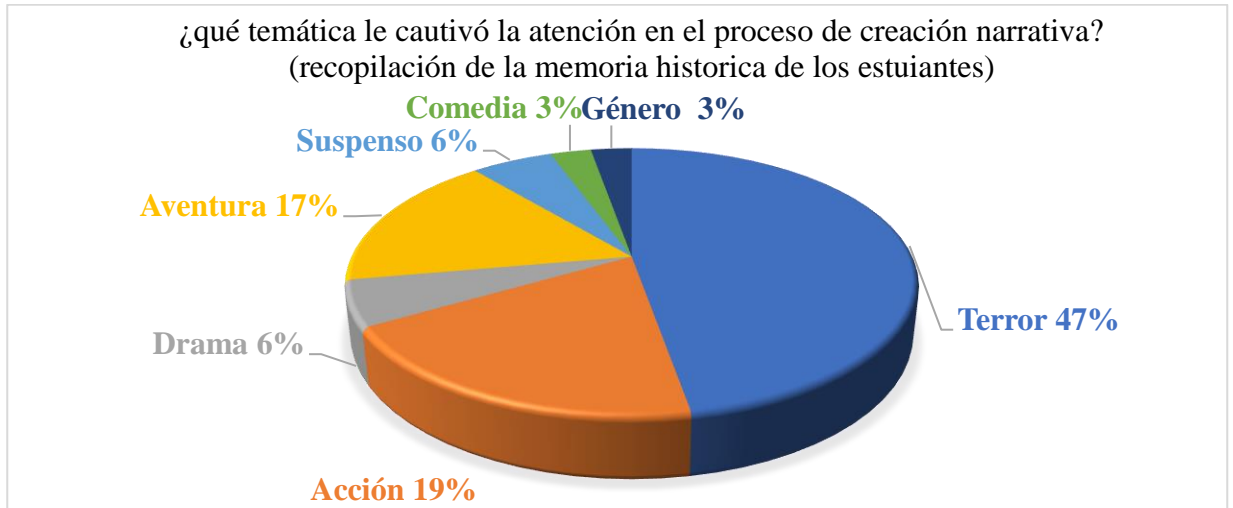
Fuente: Elaboración Propia

Dentro de las conclusiones se determinó que fue el conjunto de actividades con más acogida por parte de los estudiantes, por su sincrónica interacción, su nivel de aprendizaje, su concentración y su alto grado de diversión (lúdica) para el estudiante.

Sesión 17

Esta temática que se ejerció, es un hito dentro del desarrollo de la implementación, debido a que es necesario ahondar en temáticas del interés, y que a su misma vez se le presentó anteriormente con una dramatización de historia de terror; de acuerdo con lo anterior, se generaron conversaciones de experiencias y hechos ocurridos que incentivaron el proceso.

Figura 21 Interés por temática en el proceso narrativo



Fuente: Elaboración propia

En el introito de la versación, se determinó que el género literario el terror, fue el más llamativo, también cabe señalar, que el factor pudo haber influido a través de la historia presentada y que cautivó el interés por los estudiantes; en consecuencia, el 60% de las historias fueron de terror cuando así mismo, se recopiló.

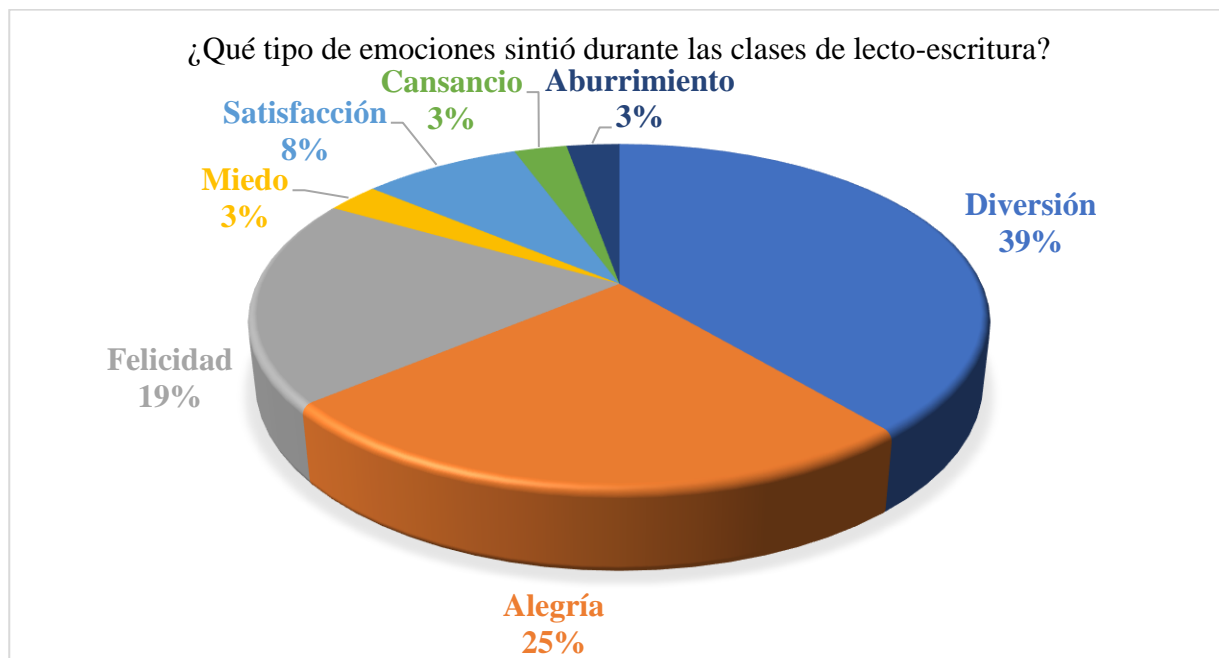
Figura 22 Percepción de los profesores en la intervención



Fuente: elaboración propia

En este ejercicio fue una heteroevaluación de las percepciones de los estudiantes, cuyo reflejó señalaron que el proyecto tuvo una acertada acogida.

Figura 23 Respuesta emocional durante las intervenciones



Fuente: Elaboración propia

En los apartados anteriores se postuló las emociones como un aspecto relevante en el proyecto, por ende, a través de emojis los estudiantes elegían su sentimiento o emoción en referencia a cómo se sentían en las clases, a lo cual el resultado fue meritorio y placentero, porque en su gran mayoría expresaron su satisfacción. Es necesario enmarcar, que aquellos que no se sintieron cómodos con la intervención se realizó un análisis determinando que la virtualidad les causaba fatiga tanto física como mental por el modelo educativo.

A continuación, se observará el método de innovación (figura 25) que usó para el proyecto que fue sacado obtenido de películas como Black Mirror; en efecto, basa su método en la elección del que está visualizando la película, en concordancia este método fue aplicado en la lectura

especialmente y es un componente que en el futuro puede surgir innovación e investigación. Del mismo modo, cuando se le presentó a los estudiantes mostraron un interés mayor en comparación a cuando se le presentaban un texto que comúnmente se sitúa. En los componentes esenciales una historia puede conllevar a diferentes desenlaces.

En relación con lo mencionado, esta actividad se dividió en dos, la segunda parte fue una historia de juego de roles que interactuaban de forma participativa de acuerdo a su rol; en conclusión, fue uno de los apartes más importantes y fundamentales. En sincronía, los resultados fueron relevantes, por una parte, porque el método fue acogido de manera adecuada y en segunda instancia cuando se contrastó los personajes, la historia, y los desenlaces se obtuvo que más del 65% de los estudiantes tuvo un resultado mayor a 4.0 de 5.0, es decir, que ninguno de los estudiantes perdió el examen realizado, cuyas preguntas fue acerca de la historia, complementos y directrices de las temáticas de la historia abordada.

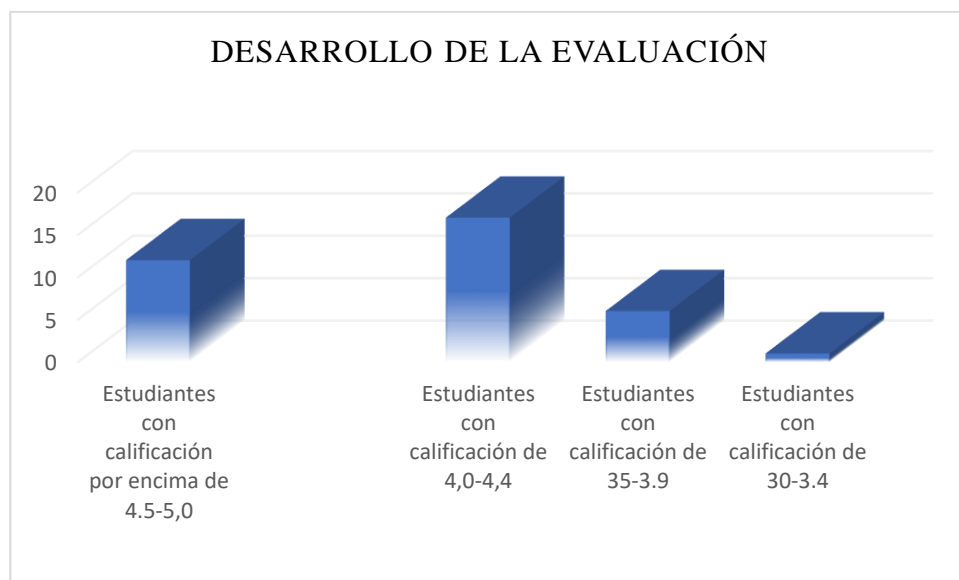
Figura 24 Método interactivo



Fuente: Autoría propia

En el siguiente gráfico se realizó una evaluación por medio de la plataforma Quizizz, sin que se mencionará que se realizaría una evaluación; es decir, se hizo pasar por una actividad propuesta para la sesión; este hecho se comprobó que los estudiantes cuando se les propuso solo realizar la actividad por diversión lo tomaron con una finalidad distinta, pero con resultados más elevados que cuando se les suscitó en anteriores sesiones de evaluación. Esto comprueba que los términos están asociados a conectores deductivos-perceptivos que el cerebro maneja alrededor de la palabra. Así mismo, ocurrió cuando se presentó la dramatización la cual, se les mencionó que no era tarea, sino que se iba realizar un cine virtual. Estos conceptos varían de acuerdo con la expresión, teniendo en cuenta que los aspectos buscaban la misma finalidad, evaluar.

Figura 25 Evaluación

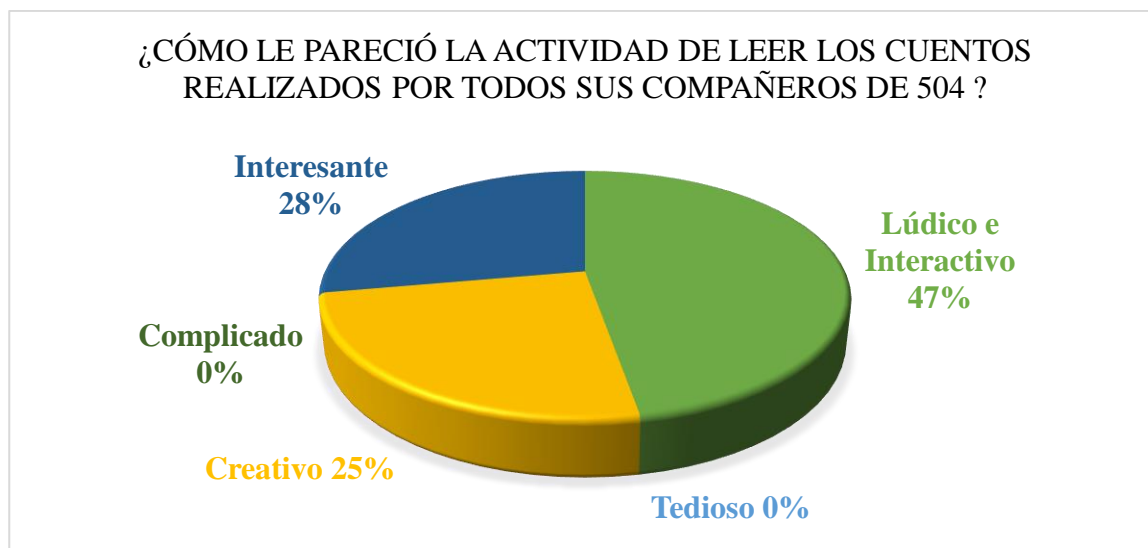


Fuente: Autoría propia

En estos componentes se propuso preguntas de ortografía y lectura especialmente, en el tema de la ortografía se decodificó el uso de la “h, c, z, s” y las tildes, en la lectura se preguntó

fragmentos que ellos habían escrito y que se socializó en clase; la frecuencia de segundos fue de 0.30 segundos por cada pregunta, es decir, lectura y respuesta rápida.

Figura 26 Percepción socialización



Fuente: Autoría propia

Para la siguiente imagen fue el suceso final y culminación, el cual los estudiantes crearon una historia que posteriormente se recopilaron, estas sesiones finales, los estudiantes narraban sus historias; este proceso agrupó todos los aspectos tanto de la lectura, y la escritura en su forma gramatical, literaria, de creación de personajes, de imaginación y creatividad en los desenlaces que fue el enfoque que más prevaleció al momento de fomentar este proceso. Al respecto, los estudiantes respondieron respecto a su referencia.

11.2 Hallazgos

Para las primeras sesiones que se implementó la plataforma Pixton para desarrollar una historieta, aquí se reflejaría los gustos y preferencias de los estudiantes; se evidenció que gran parte de los estudiantes escogieron historias con amigos y familiares que les había ocurrido y por otra parte se evidenció lo que les molestaba y disgustaba referente a los alimentos, películas y actitudes como la falta de respeto.

Sesión 3-4

Para continuar la fase de observación, se determinó que cuando se les pedía a los estudiantes que contestarían preguntas con la mano contraria aumentó su nivel de atención referente a la mano dominante, esto debido a que los estudiantes lo tomaban como un reto y la capacidad de desafío, tanto en cumplir con el tiempo propuesto y responde la mayor cantidad de preguntas posibles.

Sesión 4-6

Cuando se desarrolló el concurso de intercambio de palabras donde los estudiantes se les mencionaba una letra y a través de esa letra tenían que generar palabras para el fomento de la ortografía, se identificó que los estudiantes llegaron hasta la ronda 5 del concurso, también se halló el acompañamiento de la familia para que el estudiante pasara de ronda y llegase hasta la gran final.

Sesión 6-8

Para el desarrollo de la escritura se planteó que los estudiantes caracterizaran un espacio de su casa y lo particularizara de tal modo que estuviese el más mínimo detalle con ambas manos (dominante-no dominante. Indirectamente, este ejercicio con la mano no dominante provocó que los estudiantes al no estar cómodos se sintieran presionados a escribir con la mano contraria y no desarrollaron la actividad como con la mano predominante.

El segundo hallazgo es la asociación de la descripción de lugares concurridos, es decir, cuando la familia se centraba en espacios como la cocina o los cuartos donde estaba frecuentados, los estudiantes tendían a describir ese lugar junto a sus familiares.

Sesión 9-11

Para la actividad del rey manda, a los estudiantes se les mencionaba traer objetos de la casa y vincularlos con oraciones escriturales y al final se les preguntaba la secuencia de lo requerido por el rey, de esta forma, la participación aumentó en mayor porcentaje y el 67% de los estudiantes recordaron la secuencia completa, dicho aspecto se identificó a través de los 13 comentarios y las participaciones tanto por medio del micrófono, como las escrituras en el chat.

Sesión 12

Para el centro de interés, se propuso que los estudiantes realizaran relatos de producción textual, el 63% de los estudiantes se guiaron por el género de terror, además, se identificó que los estudiantes que utilizaron modalidades tecnológicas por medio de plataformas de (Word) cometieron menos errores con respecto a los estudiantes que habían escrito en su cuaderno, esto debido a que el sistema contribuye para minimizar el margen de error en los escritos.

Sesión 13

Fue necesario hacer un conversatorio de temáticas, se identificó que los estudiantes se motivaron más al hablar de sus experiencias, aventuras y películas que habían visto, aunque hubo mucho desorden porque la mayoría quería participar.

Sesión 14-17

Para el centro lúdico se implementó el método Lesmes que trata de leer por medio de imágenes y abstraer las situaciones observadas, de la primera a la tercera sesión se identificó dificultad; sin embargo, se logró que en su mayoría los estudiantes reconocieran otro tipo de modalidades de lectura, para la cuarta sesión, los estudiantes ya no se animaron con la misma frecuencia que las primeras sesiones. Posteriormente de aplicar el método los estudiantes mejoraran la fluidez y la pusa entre enunciados (aún se desconocen las razones)

Sesión 18

Para esta sesión se realizó una lectura de ambiente, es decir, se narraba a través de una lectura pausada, pero con sonidos que iban en convergencia de la historia que logró cautivar en un mayor rango, identificado a través de las opiniones de los estudiantes.

Sesión 19-22

Para el proyecto se implementó una modalidad alternativa de lectura, en los cuales, los estudiantes decidían las rutas de las historias, se encontró que fue atractivo por la mayoría de los estudiantes, también se halló que este método presentaba confusión para los estudiantes y algunos manifestaron que nos les había gustado el final. También, se determinó que 8 de los estudiantes habían elegido la opción A de la historia, 4 hubo confusión y tomaron los caminos revueltos por falta de explicación antes de la actividad, 5 eligieron la opción B 6 la opción C y finalmente 3 estudiantes leyeron completamente las historias; sin embargo, también hubo estudiantes que no participaron

Sesión 23-24

Para culminar con los procesos, en cada sesión se les sugirió unas lecturas en torno a las temáticas, en su gran mayoría leyeron los textos temáticos, otro porcentaje no lo leyeron completo y una menor cuantía no leyeron el texto, cabe señalar que hubo mayor interés cuando las temáticas eran abordadas desde intereses de los estudiantes.

11.3 Conclusiones

La propuesta de implementar un centro lúdico interés fue más que exitoso y no por sus resultados que en esencia se pueden llegar a partir de otros métodos, sino por las experiencias lúdicas que los estudiantes experimentaron por la vía virtual. El sentido más amplio y diáfano de la educación va más allá de realizar trabajos o cumplir logros, el sentido profundo es causar emociones de extenso y consonante espectro, de evocar y palpar emociones.

Con la aplicación de las unidades colectivas y de juego se logró enriquecer los procesos de la lecto-escritura en los estudiantes de 504, si bien estos dos elementos corresponden al área de español desde la licenciatura en Recreación y su propuesta metodológica catapultó un hito importante interdisciplinar que contribuye a otra visión de escuela y métodos para el proceso de enseñanza aprendizaje.

A su misma vez, el valor de educar es quizá de los más amplios y complejos de las actividades humanas porque no solo incentiva a transformar mentes, sino que también almas incesantes de emancipaciones que a partir de los aspectos de interés.

Quizá este proyecto no solo se quedará en una intervención, sino que surgieron potenciales ideas como desarrollar un juego de mesa 3D para que los estudiantes se diviertan y conozca acerca de la cultura muisca y que a su misma vez esté acompañando de un texto que enriquezca su proceso, además con la firme intención de innovación. Desde el proyecto surgió una idea de jugar con la lectura, es decir, que los estudiantes puedan estar leyendo y desarrollar misiones cooperativas a través de textos; cabe señalar, que el uso de las TIC puede fomentar nuevas visiones de la lectura y escritura en los niños que en su vinculación con la tecnología hay que realizar un lazo conector.

Finalmente, hubo muchas actividades que no incentivaron de una manera esperada, pero el hecho fundamental de traer diferentes actividades, animaron a los estudiantes en la mayoría de las sesiones, debido a que era necesario que los estudiantes realicen un trabajo práctico; cuando se trata de solo escuchar dentro de su naturaleza, se ejercen tensiones y provoca otros causes, al estar activos y participativos en las clases, fueron más dinámicas y el aprendizaje más significativo.

Referencias

- Acuerdo N° 761. Propiedad de la secretaría jurídica distrital de la Alcaldía mayor de Bogotá D.C., Concejo de Bogotá D.C., 11 de junio de 2020.
- Alarcón, R. (2006). Desarrollo de una Escala Factorial para Medir la Felicidad. *Interamerican Journal of Psychology*, vol. 40, núm. 1, 2006, pp. 99-106. Sociedad Interamericana de Psicología Austin, Organismo.
- Alcívar, D. A., (2013). *TwitéELE “La lecto-escritura y su incidencia en el rendimiento escolar de los estudiantes del quinto grado del centro de educación básica “Pedro ouguer” de la Parroquia Yaruquí, cantón quito, provincia de pichincha”*. [Trabajo de grado, pregrado para obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación, MENCIÓN: EDUCACIÓN BÁSICA]. UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO.
- (Arias, C. A. et al. 2014). Influencia del juego como pilar de la educación en el desarrollo del lenguaje oral y escrito por medio de los juegos de mesa. *revista iberoamericana de psicología: ciencia y tecnología*. pp. 39–48. corporación universitaria iberoamericana, Bogotá, Colombia. <https://reviberopsicologia.ibero.edu.co/article/view/rip.7104/445>
- Arroyo, C. (1998, 05 de marzo). Lengua es la asignatura que menos gusta a los alumnos, y ciencias naturales la que más. *EL PAIS*. https://elpais.com/diario/1998/03/06/sociedad/889138803_850215.html
- Bernal, M. (2019). *TwitéELE “Sistematización de experiencias de recreación como mediación creativa en el barrio las Cruces de febrero a junio de 2019”*. [Trabajo de grado, pregrado para obtención del Título de Licenciada en Recreación]. Universidad Pedagógica Nacional.
- Bitzer, L. (1968). The rhetorical situation. *Philosophy and Rhetoric*, 1, january. 1-15.
- Bornasal, R. (2010). What do students feel in school and how do we measure them? Examining the psychometric properties of the S-AEQ-F. The University of Hong Kong. Available at: http://works.bepress.com/ronnel_king/5.
- (Britton, J. et al. 1975). The development of writing abilites, 11-18. London: Macmillan.
- Buyse, O. (1908): *Méthodes Américaines d’Éducation générale et technique*. Charleroi, Musée Provincial de l’Enseignement Technique.

- Cabrera, M. (2009). La importancia de la colaboración familia-escuela en la educación. *Revista innovación y experiencias educativas*. 1-8.
- Cabezas, M. (2019). *TwitéELE “Recreación Educativa y el Aprendizaje por Descubrimiento en la Educación Física en Niños”*. [Trabajo de grado, para obtención del Título de Licenciado en Cultura Física mención Docencia en Cultura Física]. Universidad Central de Ecuador.
- Cano, G. C., (2018). *TwitéELE: “el cuento como herramienta pedagógica para la estimulación de la capacidad inventiva y pensamiento divergente en estudiantes de quinto grado del municipio de Soacha”* [Trabajo de grado, pregrado en licenciatura en educación básica con énfasis en humanidades y lengua castellana]. Corporación Universitaria Minuto de Dios.
- Carceller, A. (2011, 29 de abril). La educación de las emociones. *Los ojos de hitapia*. <https://losojosdehitapia.com.es/educacion/la-educacion-de-las-emociones-es-vital-para-fomentar-la-motivacion-en-las-personas/>
- Cárdenas, Y. (2009). *TwitéELE: “el cuento como herramienta pedagógica para explorar problemáticas psicosocioafectivas, y desarrollar habilidades comunicativas y de pensamiento en niños de 5 grado de primaria”* [Trabajo de grado, a la obtención del Título de especialización en pedagogía para el desarrollo del aprendizaje autónomo]. Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD.
- Carrillo, M; et al. La motivación y el aprendizaje alteridad. *Revista de Educación*, vol. 4, núm. 2, julio-diciembre, 2009, pp. 20-32 Universidad Politécnica Salesiana Cuenca, Ecuador.
- (Casas Anguita J, et al. 2003). Investigación La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I). *revista de investigación Aten Primaria*. 527-538. <http://www.unidaddocentemfyclaspalmas.org.es/resources/9+Aten+Primaria+2003.+La+Encuesta+I.+Cuestionario+y+Estadistica.pdf>
- Castañeda, A. y Ortega, J. (2001). estudios de lingüística. *estudios de lingüística departamento de filología española, lingüística general y teoría de la literatura universidad de alicante tendencias y líneas de investigación en adquisición de segundas lenguas. ed. quinta impresión, S. L.* 1-84. Universidad de Alicante.
- Chomsky, N. (1957). *Syntactic Structure* (1.^a ed.). Mouton & Co.

- Chuquimarca, E. (2017). *TwitéELE: El juego en el desarrollo del componente de relaciones lógico matemático en los niños de primer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "LICEO MATOVELLE"*. [Trabajo de grado, para obtener el título de Licenciada en Ciencias de la Educación]. UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR.
- Contreras, G. A. (2018). *TwitéELE: "Factores que inciden en el bajo rendimiento académico de los estudiantes del grado sexto en la IED Campo Alegre, del municipio de El Rosal."* [Trabajo de grado, Maestría en Educación]. Universidad de los Andes.
- Cornejo, N. K. y Cuzco, G. I. (2017). *TwitéELE: "influencia de la lectura crítica en la calidad del aprendizaje significativo en los estudiantes de quinto grado de educación general básica de la escuela fiscal "Gabriel García Moreno. Zona 6, distrito 01d03, provincia del azuay, canton santa isabel parroquia abdón calderón recinto cercaloma, periodo: 2015-2016.diseño de una guía didáctica de lectura crítica con enfoque de destrezas con criterio de desempeño."* [Trabajo de grado, a la obtención del Título de licenciadas en ciencias de la educación mención: educación primaria]. UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL.
- Dewey, J. (1998). *Democracia y Educación*. Madrid: Ediciones Morata, S.L.
- Duarte, G. (2014). *TwitéELE: "Influencia de las estrategias pedagógicas en las emociones académicas que afectan negativamente el desarrollo de habilidades de comprensión de lectura y análisis literario en una lengua extranjera."* [Trabajo de grado para obtener el título de maestría en educación]. Universidad de los Andes.
- Durkheim, E. (1990). *Educación y Pedagogía: ensayos y controversia* . Bogotá : ICFES Universidad Pedagógica Nacional.
- Ehri, L. C. (1986). Sources of difficulty in learning to spell and read. En M. L. Wolraich y D. Routh (eds.). *Advances in developmental and behavioral pediatrics* (pg. 121-195). Greenwich, CT: JAI Press.
- Escobar M. G. (2010). *TwitéELE: "La lectura silábica y su incidencia en el aprendizaje significativo en los niños (as) de cuarto año de educación básica de la Escuela Fiscal mixta "Mercedes de Jesús Molina" de la Provincia de Orellana, Cantón La Joya de los Sachas, Parroquia Enokanqui, Recinto El Progreso en el periodo diciembre 2009 a febrero del 2010"*. [Trabajo de grado, a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación]. UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO.

- Espinel, M. D. (2020). *TwitéELE: “La enseñanza de la lectura y la escritura basada en juegos tradicionales en quinto grado de básica primaria desde un modelo de gestión escolar en una institución educativa de carácter privado del municipio de Bucaramanga.”* [Trabajo de grado, para obtener el título de Maestría en Educación]. Universidad Autónoma de Bucaramanga.
- Flower, L. y Hayes, J. R. (1981). *Textos en contexto 1. Los procesos de lectura y escritura. Asociación Internacional de lectura. Buenos Aires, Argentina.*
- Foucault, M. (2010). *Vigilar y Casitigar.* Gallimard, París: Siglo veintiuno editores.
- Freire, P. (2005). *Pedagogía del Oprimido.* Ciudad de México: Siglo veintiuno.
- Frías, X. (2002). Introducción a la Psicolingüística. *Ianua. Revista Philologica Romanica.* Pg. 11.).
- Gaiser, M. (2011). Apuntes sobre teorías lingüísticas, sus postulados gramaticales y su impacto en la enseñanza. *Didáctica. Lengua y literatura Departamento de letras-IASeD.* Vol. 23. 87-114.
- Galeano M. *Estrategias de investigación social cualitativa: El giro en la mirada.* Medellín: La carreta; 2004.
- Galeano, M. E. (2004). “diseño de proyectos de la investigación cualitativa”. *Revista TEORÍA Y PRAXIS INVESTIGATIVA.* Vol. 2. No. 2. Pg. 78 – 79.
- Galvis, Álvaro William Santiago. Gramática y gramáticas: entre el formalismo y el funcionalismo. *Revista Folios,* núm. 33, enero-junio, 2011, pg. 107-116 Universidad Pedagógica Nacional Bogotá, Colombia. <https://www.redalyc.org/pdf/3459/345932036008.pdf>.
- Gamboa, S. (2016). *TwitéELE: “Diseño, implantación y resultados de una propuesta de enseñanza fundamentada desde el enfoque de la enseñanza para la comprensión para potenciar el aprendizaje del tópico generativo “cambios de estado de la materia” en los estudiantes 502 jornada tarde del colegio San Francisco IED”.* [Trabajo de grado para optar al título de especialización en pedagogía]. Universidad Pedagógica Nacional.
- Gámez, I. C. (2012). “Estrategias de motivación hacia la lectura en estudiantes de Quinto Grado de una Institución Educativa” *Herramienta didáctica para la utilización de los estudiantes en la valoración de la sostenibilidad de proyectos arquitectónicos...* Vol. 10, No. 2, Julio-diciembre de 2012, 83-91.

- García, F. y Pascuas, S. (2014). *TwitéELE: “lecto – escritura estrategia para un mejor desempeño del conocimiento escolar”*. [Trabajo de grado, maestría en Educación]. Universidad del Tolima.
- Gayo, M. (2013). La teoría del capital cultural y la participación cultural de los jóvenes. el caso chileno como ejemplo. *Última Década*. núm. 38, julio, 2013, pg. 141-171. Centro de Estudios Sociales Valparaíso, Chile. <https://www.redalyc.org/pdf/195/19528518007.pdf>
- Gomes, C. (2014). El ocio y la recreación en las sociedades latinoamericanas actuales. *Polis (Santiago)*, 13(37), 363-384. <https://doi.org/10.4067/s0718-65682014000100020>. https://ddd.uab.cat/pub/quapsi/quapsi_a2020v22n3/quapsi_a2020v22n3p1550.pdf
- Gràcia, M., Galván-Bovaira, M. J., & Sánchez-Cano, M. (2017). Análisis de las líneas de investigación y actuación en la enseñanza y el aprendizaje del lenguaje oral en contexto escolar. *Revista Española de Lingüística Aplicada/Spanish Journal of Applied Linguistics*, 30(1), 188-209.
- Gutiérrez, C. y Salmerón, H. (2012). Estrategias de comprensión lectora: enseñanza y evaluación en educación primaria. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*. Vol. 16. N°. 1. 184 – 202. <https://www.redalyc.org/pdf/567/56724377011.pdf>
- Gutiérrez, R. y Díez, A. (2015). Aprendizaje de la escritura y habilidades de conciencia fonológica en las primeras edades. *Bordón Revista de Pedagogía*. Vol. 67. Número, 4. 43 – 59. [Dialnet-AprendizajeDeLaEscrituraYHabilidadesDeConcienciaFo-5220033.pdf](https://www.dialnet.org/urn/dialnet-AprendizajeDeLaEscrituraYHabilidadesDeConcienciaFo-5220033.pdf)
- Gutiérrez, C; Salmerón, H. Estrategias de comprensión lectora: enseñanza y evaluación en educación primaria. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, vol. 16, núm. 1, 2012, pg. 183-202 Universidad de Granada, España.
- Guzmán, R. (1997). *TwitéELE: “Métodos de lectura y acceso al léxico.”* [Trabajo de grado, para optar el título de doctor en psicología educativa]. Universidad de la laguna.
- Herrera, I. (2010). “LA MOTIVACIÓN EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE”. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*. N°.9. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7327.pdf>
- Huilca, R. (2019). *TwitéELE “Juegos en el aprendizaje significativo guía de juegos didácticos”*. [Trabajo de grado, pregrado para obtención del Título de Licenciada en Educación Primaria]. Universidad de Guayaquil.
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens*. (9.ª ed.). EDITORA PERSPECTIVA LTDA.

- Ibáñez, N. (2002). Las emociones en el aula. *Estudios Pedagógicos* N°28. https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052002000100002#13
- Iglesia, J. (2008). Los cuentos motores como herramienta pedagógica para la educación infantil y primaria. *icono 14, Revista de comunicación y tecnologías emergentes*. vol. 6, núm. 1, enero junio, 2008, pg. 1-15. <https://www.redalyc.org/pdf/5525/552556592006.pdf>
- Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior. [ICFES]. (2018). RESULTADOS NACIONALES SABER 3°, 5° Y 9°. 2012 – 2017. Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior. [ICFES]. <https://www2.icfes.gov.co/documents/20143/1627438/Resultado%20nacionales%20saber%20359%20-%202012%20al%202017%20-%202018.pdf>.
- Jiménez, C. A. (2008). Cerebros creativo y lúdico. *Revista lúdica colombiana*. 30 de agosto 2008. No. 32-21 Pereira, Risaralda – Colombia. <https://ludicacolombia.com/cerebro-creativo-y-ludico/>
- Jiménez, M. L. (2014). El cuento infantil: facilitador de pensamiento desde una experiencia pedagógica. *Revista Praxis & Saber*. Vol. 5. N°10., pg. 151-170. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. <http://www.scielo.org.co/pdf/prasa/v5n10/v5n10a09.pdf>
- Laguna, G. V. (2018). *TwitéELE “ESTE TRABAJO SE ENMARCA EN EL PROYECTO FONDECYT N° 11160330 “CAMBIO EN LAS POLÍTICAS HACIA LA INFANCIA Y ADOLESCENCIA EN CHILE. ANÁLISIS DE LOS MARCOS INTERPRETATIVOS DE INSTITUCIONES Y ACTORES RELACIONADOS”*. [Trabajo de grado, para obtención del Título de magister en gestión y políticas públicas]. UNIVERSIDAD DE CHILE.
- León, L. M. (2014). *TwitéELE: “El Cuento como Herramienta Pedagógica para Potencializar los Procesos de Lectoescritura en Niños y Niñas con Discapacidad Visual”* [Trabajo de grado, a la obtención del Título de Licenciada en Pedagogía Infantil]. Universidad de la Sabana.
- Leontaridi, E. Ruiz Morales, M. Peramos Solert, N. (2008). Aprender no es un juego... ¿o sí?: el componente lúdico en la práctica de la destreza escrita en la clase de ELE. En E. Leontaridi, M. Ruiz Morales y N. Peramos Solert (comps.), *Jornadas de formación del profesorado en la enseñanza del ELE 2/L y la literatura española contemporánea*. (pg. 153-164). Editorial de la Universidad de Sofía “San Clemente de Ojrid”.

Ley n° 115. El congreso de la república de Colombia, 8 de febrero de 1994.

Licenciatura en Recreación y Turismo. (2012). “Documento elaborado por el equipo de profesores de la licenciatura en Recreación para efectos de la renovación del registro calificado”. Universidad Pedagógica Nacional.

Liceo Freire. (2014, 3 de septiembre). *Así se enseña a leer*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=dzrGF9xYymI>

(Lima, F. et al. 2014). Hablando de la Observación Participante en la investigación cualitativa en el proceso salud-enfermedad. *Scielo*. vol.23 n.1-2. http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1132-12962014000100016&lng=en&nrm=iso&tlng=en

López, D. E. (2013). *La lectura de los textos en el contexto de proyectos de aprendizaje de la Escuela Primaria*. Barcelona: Tesis doctoral.

López, H. (1998). La metodología de encuesta. GALINDO CACERES, L. J. (coord.) *Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación*. México: Logman. 1998 pg.33-73. https://biblioteca.marco.edu.mx/files/metodologia_encuestas.pdf

Los capítulos que el profesor señale de I. Bosque y V. Demonte, *Gramática Descriptiva de la Lengua Española*, Madrid, Espasa 1999.

Lynch, W. E. y López. A. R. (2018). *TwitéELE: “Técnica de lectura rápida en la comprensión lectora del quinto grado subnivel medio. taller de lectura rápida”*. [Trabajo de grado, a la obtención del Título de licenciadas en ciencias de la educación mención: educación primaria]. UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL.

Manrique, A. (2010). *TwitéELE: “ALEA Análisis teórico de los juegos de azar como construcción cultural.”* [Trabajo de grado para optar por el título de comunicadora social con énfasis en comunicación organizacional]. Pontificia Universidad Javeriana.

Martínez, J. C. (2015). “Proyecto de aula – institucional de lecto escritura “mi cuento es el cuento”.” *Departamento de humanidades Magangué – bolívar*. Institución educativa comunal de Versalles. Enero de 2015.

Max Neef, M. (2013). *Desarrollo a escala humana*. [Diapositiva de PowerPoint No. 9]. Repositorio de la Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco.

<https://es.slideshare.net/cesarvicenteherrera/desarrollo-a-escala-humana-manfred-max-nneef>

- Medina, E. (2019). Análisis: en 2019, Bogotá registra el menor número de homicidios en la década. *Bogotá gov, así vamos-rendición de cuentas de homicidios en Bogotá*. <https://bogota.gov.co/asi-vamos/rendicion-de-cuentas/homicidios-en-bogota-en-2019>
- Melgarejo, G. D. (2014). *TwitéELE: “Influencia de las estrategias pedagógicas en las emociones académicas que afectan negativamente el desarrollo de habilidades de comprensión de lectura de análisis literario en la lengua extranjera.”* [Trabajo de grado para obtener el título Maestría en educación]. Universidad de los Andes.
- Moccia, S. (2016). Felicidad en el trabajo. *Papeles del Psicólogo*, vol. 37, núm. 2, mayo-agosto, 2016, pg. 143-151. Consejo General de Colegios Oficiales de Psicólogos. Madrid, España <https://www.redalyc.org/pdf/778/77846055007.pdf>
- Ortiz, J. E. (Jhon Edison Ortiz Rapalino). (2017, 27 de abril). *Así se enseña a leer Jorge Eliecer Gómez – y yo soy muy inteligente*. [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=jv9qpZaijKQ&t=35s&ab_channel=JhonEdinsonOrtizRapalino
- Pabón, A. (2017). *Estrategias lúdico pedagógicas para fortalecer la comprensión lectora del área de ciencias naturales y educación. ambiental del grado quinto de primaria, en la Institución Educativa Anna Vitiello de los patios*. [Trabajo de grado, para obtener el título de Maestría en Educación]. Universidad Autónoma de Bucaramanga. https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/2386/2017_Tesis_Pabon_Carrillo_Audelina.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Pérez Olvera, M. y Meece, J. (2006). *Desarrollo de los adolescentes IV procesos cognitivos. Antología de lecturas*. Hacienda México No. 308. Fracc. Haciendas de Aguascalientes, 20133 Aguascalientes, Ags.
- Pineda, A. (2014). *TwitéELE: “Modelo Tecno-Pedagógico basado en Ludificación y Programación Competitiva para el diseño de cursos de programación.”* [Trabajo de grado, maestría en Ingeniería de Sistemas e Informática]. Universidad Nacional de Colombia.
- Pinzón, M. D. (2020). *La enseñanza de la lectura y la escritura basada en juegos tradicionales en quinto grado de básica primaria desde un modelo de gestión escolar en una institución*

educativa de carácter privado del municipio de Bucaramanga. Bucaramanga: universidad autónoma de bucaramanga .

Poggi, M. (2013). *políticas docentes Formación, trabajo y desarrollo profesional*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (UNESCO). 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Instituto Internacional de Planeamiento de la Educación IIPE-Unesco, 2013.

Plan Distrital de Desarrollo 2016-2020 Bogotá Mejor para Todos, Alcaldía Mayor de Bogotá Secretaría Distrital de Planeación, 2016, tomo 1 y 2.

Real Academia Española: *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., [versión 23.4 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [19 de octubre, 2020].

Redacción educación. (2020, 19 de octubre). Preocupante panorama de los resultados de las pruebas saber 11. *EL TIEMPO*. <https://www.eltiempo.com/vida/educacion/icfes-resultados-de-las-pruebas-saber-11-en-colombia-543493>

Rincón, G. A. (2016). *TwitéELE: “Los centros de interés, con la participación de la familia como estrategia pedagógica de animación a la lectura en los niños de transición de la IED Tom Adams sede B jornada tarde de Bogotá”*. [Trabajo de grado, maestría en Ciencias de la Educación con énfasis en Gestión]. Universidad Libre.

Rivera Castro, F. (2004). El imperativo categórico en la fundamentación de la metafísica de las costumbres. *Revista Digital Universitaria*. Vol. 5. No. 11. 1-6. http://www.revista.unam.mx/vol.5/num11/art81/dic_art81.pdf

Rojas, Y. & Sánchez, A. L. (2011). *TwitéELE: “Desarrollo de la motivación intrínseca para el mejoramiento de la competencia comunicativa (lecto-escritura) en el cuento como texto...”* [Trabajo de grado para obtener el título de profesional de Licenciadas en Educación Básica con énfasis en humanidades e idiomas]. Universidad Libre.

Romero, E. (2001). *TwitéELE: “La Lúdica, un espacio metodológico en la enseñanza de la lengua.”* [Trabajo de grado para obtener el título de profesional de lingüística y literatura]. Universidad de la Sabana.

- Ruiz, M. (2017). *TwitéELE: “El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil.”* [trabajo de grado para obtener el título de maestría en educación infantil]. Universidad de Cantabria.
- Salamanca, P. O. (2016). *TwitéELE: “Fortalecimiento de los procesos de lectura y escritura a través del método ecléctico en los estudiantes de grado segundo, aula inclusiva, del colegio Villamar, sede a, jornada tarde.”* [Trabajo de grado, maestría en Ciencias de la Educación con énfasis en Psicología Educativa]. Universidad Libre.
- Salazar, S; Ponce, D. (1999). Hábitos de lectura. *Biblios*. núm. 2, 1999 Julio Santillán Aldana, ed. Lima, Perú. <https://www.redalyc.org/pdf/161/16100203.pdf>
- Sánchez, C. (2009). La importancia de la lectoescritura en educación infantil. *Revista digital innovación y experiencias educativas*, 1- 10.
- Sánchez, C. M. (2009). *La importancia de la lectoescritura en educación infantil*. Publicado por revista digital, innovación y experiencias educativas N° 45.
- Sánchez, L; Jurado, L, & Simões, M. D. (2013). Después del trabajo ¿qué significado tiene el ocio, el tiempo libre y la salud? *paradigma*. vol. xxxiv, N° 1, junio de 2013 / 31 – 51.
- Sepúlveda, L. M. (2020). *TwitéELE “Mejoramiento Del Proceso Lectoescritor Mediante El Método Lesmes”*. [Trabajo de grado, para obtención del Título de Licenciada En español Y Lenguas Extranjeras]. Universidad Pedagógica Nacional
- Solé, J. (2015). *El giro copernicano en la filosofía* . Buenos Aires: EMSE EDAPP S.L.
- (Thió de Pol, C. et al. 2007). *Planificar la etapa de 0-6 compromiso de sus agentes y práctica cotidiana*. (1.^a ed.). Biblioteca de infantil 21 GRAÓ.
- Torres, I. M. y Salazar, F. (1998). Métodos de recolección de datos para una investigación. *Boletín Electrónico Facultad de Ingeniería - Universidad Rafael Landívar*. No. 03 (13), 1-21. <http://148.202.167.116:8080/jspui/bitstream/123456789/2817/1/M%c3%a9todos%20de%20recolecci%c3%b3n%20de%20datos%20para%20una%20investigaci%c3%b3n.pdf>
- Zuleta, E. (1995). educación y democracia: un campo de combate . En E. Zuleta, *educación y democracia: un campo de combate*.

Anexos

Anexo 1 Autorización para la intervención pedagógica

Bogotá, 02 de febrero de 2021



Certificado de autorización para la intervención pedagógica

¡Cordial saludo!

Por medio de la presente, se realiza la autorización a los estudiantes **Jefersson Humberto Vanegas González** identificado con **CC 1014293577 de Bogotá** con el **número de contacto 3046425047** y **correo institucional jhvanegasg@upn.edu.co** y el estudiante **Sergio Andrés Salamanca Díaz** identificado con **CC 1015477585 de Bogotá** con el **número de contacto 3014455774** y **correo institucional sasalamancad@upn.edu.co** pertenecientes a la Licenciatura en Recreación y Turismo para realizar la intervención del proyecto profesionalizador de grado denominado “Implementación pedagógica por medio del juego en los centros recreo-literarios para la mejora en los componente de la lecto-escritura” en el colegio San Francisco IED ubicado en la localidad 19 Ciudad Bolívar ; dicho proyecto, se tomará evidencia audiovisual con el objetivo de enriquecer el proyecto y evidenciar dinámicas que puedan tenerse en cuenta dentro de la Institución para la mejora de la misma.

En conclusión, se realiza la autorización de la intervención pedagógica de parte del colegio para con los estudiantes y se solicita que toda intervención con estudiantes del colegio debe contar con el consentimiento informado de los representantes legales de los niños, para participar en el desarrollo del proyecto.

Nombre: CESAR ALBERTO LÓPEZ MALAGON

CC: 79.252.690

Cargo: Rector del colegio San Francisco IED

Anexo 2 Clase de desarrollo

Clase de desarrollo antes de la emergencia Sanitaria provocada por el COVID, juego e interacción en el desarrollo del rompehielos



Anexo 3 Teatro grupal

Dinámicas participativas de teatro grupal cuya participación se centró en una obra teatral escrita por parte de los estudiantes y guiada por el profesor Jefersson H. González.



Anexo 4 Juego de roles literarios

Dinámicas participativas de juego de roles literarios cuya participación se centró en la obra literaria 100 años de soledad – Gabriel García Márquez y guiada por el profesor Sergio A. Salamanca.



Anexo 5 Centro lúdico literario

Identificación y creación del centro lúdico literario de interés por medio de la actividad “Salva el mundo con tu conocimiento” el cual basado con la experiencia literaria de los estudiantes logramos realizar el proceso de enseñanza – aprendizaje de la literatura de interés de los estudiantes.

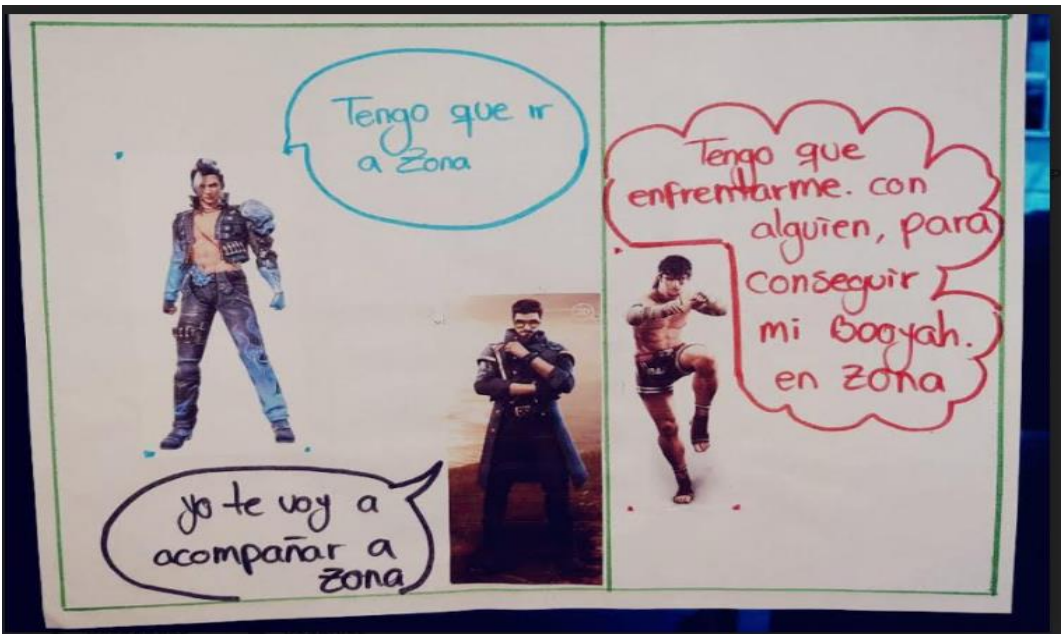


Anexo 6 Taller centros de interés

Taller centros de interés, en los cuales los estudiantes dibujaban y ejercían su participación con la escritura de las emociones y dibujos representativos.

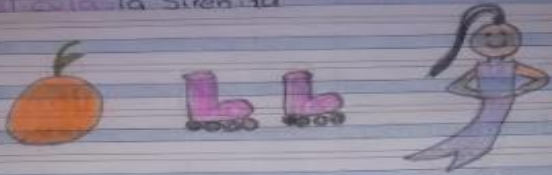


Anexo 7 Desarrollo de los comics desarrollado en Pixton



Anexo 8 Tareas de las descripciones y singularizaciones los lugares

1. *esta mandarina
2. *deporte patinaje
3. *esta la sirena da



4.
5.
6.
7.

8. *Como mandarina todas las mañanas al
9. desayuno
10. *hago deporte en patinaje todos los
11. días
12. *la sirena sale del mar todos los días
13. *la sirena quiere estar en patinaje pero
14. no puede y para no aburrirse come
15. mandarina

Mi Sala: hay un juego
de muebles de
color verde, los
cojines son color
rojo, a la esquina
hay una pecera
con dos peces
llamados bailarinas
cinco peces
pequeños, tres matas, un
perro coker llamado Dante,
a la esquina esta la



MIS COSAS FAVORITAS SON :

Mi color favorito es : **ROJO**

Mi comida favorita es : **la pasta con salsa**

Mi película favorita es : **ZOMBIS 2**

Mi deporte favorito es : **Patinaje**

Mi fruta favorita es : **Fresa**

Mi programa favorito es : **viñetas**

OPCION

En mis tiempos libres me gusta hacer mi deporte favorito que es patinar en el parque, mientras que como heido de fresas luego llego a la casa y como mi pasta favorita.

Anexo 9 Desarrollo escrito de las actividades e historias

1.La princesa zombie

Era una noche alrededor de las 11 P.M. aproximadamente, cuando de repente escuché un sonido raro ... me asomé por la ventana y grité con todas mis fuerzas porque era una princesa zombie quien estaba a puertas de llegar a mi dormitorio mientras que estaba escalando la casa para meterse a mi cuarto por medio de la ventana...

Llego al cuarto la princesa zombie, en ese momento yo abrí la puerta del cuarto y corrí, corrí, y corrí hasta el parque y ahí estaba la princesa siguiéndome los pasos, le dije ¿qué quieres de mí? ...!!!

Ella me dijo: ¡¡¡quiero tu juventud ...!!!

Yo le dije: ¿por qué la quieres? Si tú eres muy bonita princesa zombie "

Y le pregunté: ¿por qué causas moriste, quien te hizo esto?

A lo cual respondió la princesa zombie: yo morí porque un señor me mato, porque prefería tener la custodia de mi hijo y él no me quería a mí; pero es una historia muy larga para contártela en tan poco tiempo, para ello podemos ser amigas si tú lo deseas claro está.

Yo lo pensé, pero acepté y me acerqué abrazarla, y en ese preciso momento ella comenzó a comerse mi cerebro y me volvió una estudiante zombie



14.La vida

A un joven le dijeron que su madre había sufrido un paro cardiaco, el joven esa misma noche tomo un autobús y se sentó adelante del anciano, luego de las 2:00 pm se montaron dos personas y el anciano dijo que el joven le había robado la billetera, el anciano dijo que se bajara con él en la próxima parada y el joven procedió y el anciano le dijo que el salvo sus vidas por que las dos personas que se subieron no tenían piernas, eran fantasmas.

Dos días después encontraron el autobús con el tanque lleno de sangre.

El joven no volvió a salir a la ciudad, la madre del joven quedo en silla de ruedas, la madre falleció de otro paro cardiaco en la casa que murió la madre del joven.

Dicen que aún el fantasma de la madre sigue esperando a su hijo, un grupo de lo paranormal fue a investigar y al parecer la madre aún espera a su hijo, quedo grabado mientras el equipo investigaba.

LA LEYENDA DE LAS TRES PASCUALAS.



LA LEYENDA DE LAS TRES PASCUALAS CUENTA LA LEYENDA QUE EN EL LAGO DE LAS TRES PASCUALAS HABITARON 3 HERMOSAS HERMANAS LAVANDERAS DE APELLIDO PASCUALA, TODOS LOS DÍAS SE DIRIGÍAN AL LAGO A LAVAR ROPA A LA ESPERA DE UN AMADO HASTA QUE UN DÍA LLEGÓ UN JOVEN MUY APUESTO DE OJOS VERDES IGUAL AL LAGO, LAS TRES HERMANAS SE ENCANTARON POR EL. EL JOVEN CON EL TIEMPO LAS ENAMORÓ A LAS TRES Y UN DÍA LAS INVITO A JUNTAS A UNA CITA EN EL LAGO, TODAS LAS TRES HERMANAS SE PREPARARON PARA LA NOCHE, PERO AL LLEGAR AL LUGAR SE ENCONTRARON LAS TRES CON EL JOVEN, LAS HABIAN ENGAÑADO, ENAMORADO Y JUGADO CON LAS TRES HERMANAS, ESTAS NO PUDIERON CON TANTO Y SE LANZARON JUNTAS AL LAGO AHOGANDOSE. DESDE ENTONCES DICEN QUE SUS ESPÍRITUS SE APARECEN EN EL LAGO Y ATRAEN A LOS JÓVENES PARA AHOGARLOS EN VENGANZA AL JOVEN QUE LAS ENGAÑÓ, TAMBIÉN CUENTAN QUE LA ÚNICA MANERA DE ESPANTARLAS ES RESISTIRSE A SU BELLEZA, Y LLAMARLAS POS SU NOMBRE “PASCUALA, PASCUALA, PASCUALA”

18. Esta es mi historia

Un día 3 niños estaban jugando en un pastel, ellos iban comiendo frutas del piso como: manzanas, peras, guayabas etc; lo que ellos no sabían era que el piso estaba lleno de gusanos venenosos ellos seguían comiendo normal las frutas en la hora de la noche.

Ya se estaban acostando para dormir hasta que un niño se empezó a rascar el cuello y se le empezó a brotar todo el cuerpo los niños se preguntaban ¿por qué le había pasado eso solo a él y a ellos no? pues un gusano había votado veneno en una guayaba lo cual esa guayaba se la había comido el niño.

Toco llevar el niño al hospital el niño estaba muy mal, él dijo: Leo yo creo que fue una fruta dañada.

Gabriel: yo creo que eres alérgico al pasto.

Santiago: yo creo que un bicho me picó.

El doctor Juan: no chicos nada de eso fue.

Santiago: entonces que fue.

Doctor Juan: En el transcurso que estaba comiendo guayaba había un veneno muy fuerte de un gusano venenoso.

Leo: ¿Qué podemos hacer entonces?

Gabriel: Sí doctor

Doctor Juan: Pues esperar a sacar todo el veneno, y eso dura por ahí 2 días; en fin... ya todo paso.

19. Antes de esta pandemia.

Antes de esta pandemia todo era diferente, resulta que íbamos a nuestro colegio, jugamos con nuestros amigos, pasábamos tiempo con mis compañeros, etc.

Como yo y mi familia no somos de acá, de la ciudad de Bogotá, sólo yo.

Pues actualmente si vamos al pueblo con nuestros abuelitos, tíos, primos, y nos reuníamos en navidad y pues ahora no se puede por culpa de la pandemia.

Yo me pregunto ¿Por qué una enfermedad se metió en el año 2020?, pues ahora no podemos salir y, hablamos mediante las video llamadas, y ahora las clases son virtuales. También llevamos un año de pandemia ya, y no podemos salir al parque, tenemos que utilizar tapabocas. Así que todo sea por nuestras Salud. Y que mi Dios nos cuide y nos bendiga a todos.

Anexo 10 Memorias de los estudiantes de San Francisco I.E.D.

Este fue el desarrollo de las actividades los estudiantes por medio de las historias y la recopilación de las memorias del centro lúdico literario de interés para el disfrute de la Lecto-escritura de los estudiantes de la Institución Educativa Distrital San Francisco I.E.D.

https://read.bookcreator.com/wsCKk0KaAJQGEaZcLf52sRZ8fs22/3tEg9tRwTFC_coY

[EcqeXFO](#)

Anexo 11 Actividad de lectura interactiva (enfoque del método diferencial)



LOS EXTRAÑOS SUCESOS EN SAN FRANCISCO

A) Se mete Santana para defender a su amigo
B) Llega la profesora y les regaña para colocarles un castigo
C) Se pelean bruscamente y terminan en coordinación

Planteamiento A

Cuando Santa interviene con un golpe a la mandíbula de Juliana Sánchez, sus amigas Catalina y Angélica reaccionan violentamente en contra de Santa al rasguñarlo; minutos después la algarabía (ruido constante) de las tropelías (atropello) por los dos bandos de estudiantes, posteriormente, Andrés le manifestó lo sucedido al rector directamente lo sucedido y él se dispuso a continuar el conato regular.

Planteamiento B

La profesora al escuchar tanto ruido de discusiones, les llama seriamente la atención para que recapiten por sus errores, y les da un discurso extendido de una hora acerca del comportamiento y las buenas prácticas.

Planteamiento C











De repente cuando el director decidía la situación, sentó a los implicados los cuales estaban ansiosos y asustados por oír la respuesta. Santana intrínsecamente (en su interior) se prometía así mismo que si Diosito lo ayudaba a salir de esta se portaría de mejor manera...

Felipe y Santana fieles amigos de pequeños empezaban el día con una partida de free-fire un juego muy común, hablaban de skin cuando se dirigían al colegio. Las primeras horas de clase les correspondía matemáticas y posteriormente inglés y en la clase de Educación física tenían un partido muy competitivo, jugaban contra los de 801 un duro rival, puesto que ellos eran de 702. De tal manera, llevaron los hotines, la pantaloneta y los petos, se preparaban para jugar el partido de fútbol, cuando se dio inicio a la clase de educación física y los dos equipos estaban preparados; el cotejo (partido de fútbol) fue muy reñido y disputado, con algunos intercambios propinados por el ambiente de juego; el marcador fue 3-3. Después del juego, Santana y Felipe hablaron de los errores que habían cometido.

Mientras tanto, las niñas se divertían con chistes graciosos y comentando las series que habían visto; de repente, Felipe transgredió al momento de regocijo (disfrutó) para quitarle el caimán a Juliana Sánchez quien iracunda (llena de ira) le empezó a decir enfemismos (groserías), y en cuestiones de segundo se escuchó un algarabía por el salón 702 debido a que Felipe le respondía a los insultos. En el altercado sucedió que:

Anexo 12 Desarrollo de las TIC,

a través del método mayéutico se promovió el enfoque de aprendizaje a través de la perplejidad.

1	 87%	—	13 443	⋮
2	 87%	—	12 236	⋮
3	 80%	—	12 146	⋮
4	 87%	—	12 106	⋮
5	 87%	1	11 786	⋮
6	 80%	—	11 216	⋮
7	 73%	—	11 165	⋮
8	 73%	—	10 951	⋮
9	 80%	—	10 602	⋮
10	 73%	—	10 569	⋮

Anexo 13 Poemas expuestos

<https://youtu.be/UdU1M60GB-g>

Anexo 14 Clase de percepción emocional

Clase de percepción emocional a través de la relatividad de Albert Einstein y expresada por medio del dibujo de los estudiantes. <https://youtu.be/SYUs7gnxjEw>

Anexo 15 video propuesta metodológica

Video de la propuesta metodológica para el centro lúdico literario de interés donde podrás evidenciar aspectos como lo son:

Observación de diagnóstico, relación entre el juego y el niño, asimilación (Futuros contextos), desconfiguración, activación, rol familia y hábitos, lúdica de la lecto – escritura.

<https://youtu.be/a6WVQoNnN9M>