

JUEGO, APRENDO Y COMPRENDO



Juego, aprendo y comprendo: Prácticas educativas en el Ciclo 2 de la Básica Primaria

Deisy Niño Jaimes

Lina Marcela Caro Martínez

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Facultad de Educación

Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Humanidades y Lengua Castellana

Bogotá, 2020

JUEGO, APRENDO Y COMPRENDO

Juego, aprendo y comprendo: Prácticas educativas en el Ciclo 2 de la Básica Primaria

Deisy Niño Jaimes

Lina Marcela Caro Martínez

Asesor:

Eusebio Lozano Herrera

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Facultad de Educación

Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Humanidades y Lengua Castellana

Bogotá, 2020

Dedicatoria

Este trabajo se lo dedicamos a nuestras familias, las cuales nos apoyaron en este proceso desde el momento que decidimos embarcarnos en esta vivencia, que día a día nos fue dejando enseñanzas.

Cada practica educativa dejo huella en nuestras vidas, nos mostros realidades, circunstancias, aprendizajes diferentes y un sin fin de experiencias que nos ratificaron una vez más que escogimos el mejor camino ser docentes.

Agradecimientos

Agradecemos en primera instancia a DIOS que nos encamino en el quehacer docente, a los niños de cada institución a donde llegamos como estudiantes de Lic. Humanidades y Lengua Castellana.

Yo Deisy Niño agradezco de todo corazón a mi hija que durante este proceso tuvo la paciencia de esperar a su mamá y ser comprensiva ante la ausencia de algunos días y noches que tuve que estar metida de cuerpo y alma en mi carrera. No puedo dejar de lado a mi compañera de fórmula Lina Caro, por su apoyo, por haberme seguido en este proyecto y porque sé que, aunque se nos presentaron muchos inconvenientes en el camino, siempre estuviste hay sin desfallecer mil gracias.

Yo Lina Caro agradezco a mis papás por ser esa motivación para seguir adelante con este proyecto, Mi mamá por su contaste apoyo a mi papá que a pesar de que no está siempre que nos sentimos agotadas y queríamos desertar le pedía mucha fuerza y sabiduría para poder continuar, además de aquellas personas que nos apoyaron y nos guiaron durante este proceso a mi compañera de tesis Deisy porque a pesar que las dificultades que fueron grandes de tantos sacrificios de tiempo al no poder compartir con nuestras familias logramos finalizar esta gran etapa en verdad que gracias por estar ahí con migo.

*Resumen Analítico Educativo RAE***1. Autores**

Deisy Jacqueline Niño Jaimes, Lina Marcela Caro Martínez

2. Director del Proyecto

Eusebio Lozano

3. Título del Proyecto

Jugando, Aprendo y Comprendo; práctica educativa en el ciclo 2 de la básica primaria

4. Palabras Clave

Juego, socio- afectivo, innovación. Inclusión, plan lector.

5. Resumen del Proyecto

La intención de este proyecto de investigación es buscar métodos de transformación hacia la educación, Ya que se busca un aprendizaje significativo en los niños y niñas puesto que no solo se busca formar individuos para ámbitos laborales sino ciudadanos que generen un gran impacto en la sociedad. Es por esto que como futuros docentes, buscamos herramientas que nos aporten un valor distintivo. Por tal motivo este proyecto se articula en un proceso de observación donde se identifica una insistencia por el desarrollo de actividades propias de la educación tradicional dentro del plan lector de la básica primaria del ciclo 2.

A saber, Una de las prácticas cotidianas de los niños, y a la cual tienen derecho, evidentemente es el juego. Sin embargo, no se le da gran relevancia, ya que se tiene pensado para otros tipos de escenarios, es decir, se comprende este como un elemento distractor para el proceso de enseñanza aprendizaje, tanto que en clase lo censuramos y los niños deben seguir protocolos e instrucciones estrictas que limitan su disposición a crear, recrear, imaginar, fantasear, mejor dicho; jugar.

Este es el punto de partida para la construcción teórica del presente trabajo de exploración. Este alimenta y fortalece nuestro proceso investigativo hacia la inclusión del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje, particularmente en el plan lector y proyecto Píleo, para esto se ha considerado como metodología de investigación el carácter exploratorio con un enfoque cualitativo, así, se busca tener ese primer acercamiento a una construcción de un plan lector mediante una propuesta de aprendizaje basado en el juego ABJ.

Como instrumento empleado para la propuesta de esta metodología se propone el diseño y elaboración de una cartilla que resulte como alternativa para el docente, aunque su intención principal radica en el aprovechamiento

puntual de los niños y niña que desarrollaran las actividades allí empleadas y mediante esto se tendrá in primer acercamiento a una propuesta para trasformar el plan lector de la básica primaria del ciclo 2.

6. Grupo y Línea de Investigación en la que está inscrita

Innovación Educativa. Didácticas Específicas.

7. Objetivo General

Diseñar una estrategia de innovación educativa a través del aprendizaje basado en el juego (ABJ) con el fin de fortalecer la comprensión lectora y con ella los vínculos socio afectivos de los niños y niñas de la básica primaria del ciclo 2.

8. Problemática: Antecedentes y pregunta de investigación

Esta investigación surgió de una práctica docente en el segundo periodo del año 2018, en un colegio distrital de la localidad de Suba, donde se evidenciaron algunas falencias en el plan lector de dicho colegio, el plan lector sigue siendo practica dada desde la educación tradicional, dejando de un lado el aprendizaje significativo para los niños y niñas. De esta etapa de observación surge la siguiente pregunta investigativa:

¿Cómo fortalecer la comprensión lectora y los vínculos socio afectivos de los niños de la básica primaria del ciclo dos mediante el aprendizaje basado en el juego?

9. Referentes conceptuales

Los referentes conceptuales implementados dentro de este proyecto de investigación son Para Freud en su teoría del juego dice que constituye una forma de expresión de los niños y niñas, otra de los autores que realiza una construcción del juego también encontramos a Angélica Sático ella nos dice que se debe transformar la capacidad de percibir la realidad desde una mirada creativa ya que el juego permite estas construcciones.

Otra de las categorías implementadas dentro de esta investigación y uno de los autores que son sustenta la innovación educativa es María Acaso mediante su propuesta de transformaciones educativas.

Por últimos encontramos el plan lector para Solé una de las teóricas de esta categoría ella nos dice que leer es un proceso de interacción entre el lector y el texto donde el lector intenta satisfacer los objetivos de su lectura.

10. Metodología

El proyecto plantea una investigación exploratoria con un enfoque cualitativo porque se trabaja por medio de la observación, analizando los comportamientos tanto del docente como de los niños y niñas, mediante la observación se llega a un acercamiento del cómo se está llevando a cabo el plan lector en la básica primaria del ciclo 2, así, analizar las circunstancias tratadas allí, los tiempos destinados para a clase, además de las actividades y su desarrollo y si responden a las necesidades de los niños y niñas y el cómo se centra solo en cumplir con lo fundamental mas no en los aprendizajes significados.

Los estudios exploratorios se efectúan, normalmente, cuando el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado o que no ha sido abordado antes. Es decir, cuando la revisión de la literatura reveló que únicamente hay guías no investigadas e ideas vagamente relacionadas con el problema de estudio. (Hernández, Fernández & Baptista, 1997)

Con base a la cita anterior desde la investigación exploratoria consiste en indagar o resaltar aquellos temas sobre los que se ha indagado, para así tener un panorama general, por esta razón, mediante nuestro proyecto de investigación ese indaga sobre aquellas investigaciones que han surgido anterior mente frente al plan lector, al juego dentro de los escenarios académicos y así tener un primer acercamiento la construcción de un plan lector con una propuesta de ABJ aprendizaje basado en el juego. Adicionalmente se evidencia que efectivamente se habla mucho del aprendizaje basado en el juego pero desde los documentos oficiales no se encuentra una propuesta puntual acerca de la implementación en el juego.

Tomando como eje central nuestra investigación exploratoria lo que se busca es tener ese primer acercamiento donde se emplea la estrategia pedagógica *aprendizaje basado en el juego ABJ*, en este caso el juego entra a tener un papel importante, puesto que mediante este se busca que sea un instrumento dentro de las aulas de clase, por esto se espera emplear dentro del plan lector adicionalmente el juego permite la construcción de los aspectos socio afectivo ya que hay una interacción entre los niños y niña además del docente que representa un papel fundamental con base en esto se busca que sea un aprendizaje más significativo en la básica primaria ciclo 2.

Este proyecto conto con tres fases una de observación, la segunda de investigación y la fase producción, en esta última se elaboró un instrumento final que consta de una cartilla, donde se encuentra la definición de juego, aprendizaje y una serie de actividades para los niños y una guía de actividades para los docentes, se busca que este instrumento ayude a docentes y a niños a involucrar el juego dentro del aula.

11. Recomendaciones y Prospectiva

La intención de este proceso de investigación es que para los futuros investigadores esta propuesta de proyecto les permita dar un mejor acercamiento acerca de la implementación de aprendizaje basado en el juego dentro de los escenarios del plan lector.

12. Conclusiones

Teniendo en cuenta el proceso que se llevó a cabo dentro de este proyecto se puede concluir que el juego entra en las posibilidades de ser un método pedagógico para fortalecer las construcciones académicas y que mejor que involucrarlas entre los procesos la relevantes en la educación como es el plan lector donde los niños y niña desarrollan sus procesos de lectura y escritura.

Partiendo de esto el juego permite la construcción tanto de lo académico como lo socio afectivo y que mientras que juegas aprendes e interactuaras con otros y eso forma las relaciones interpersonales. ahí los niños y niñas van a obtener una mejor comunicación asertiva hacia los demás y esto incrementaría la participación de todos los niños y niñas en las aulas de clase y que a estas edades a ellos les justa jugar y aumentar sus vínculos sociales.

En este proyecto de investigación se logra comprobar que *el aprendizaje basado en el juego ABJ* tiene una gran influencia para el desarrollo de todas las habilidades emocionales y sociales. Con todo

lo anterior se puede afirmar que el juego puede ser una estrategia pedagógica fundamental en los procesos de aprendizaje requeridos en los niños y niñas.

Se busca con este proyecto experimentar la efectividad de esta iniciativa si desde lo observado pudimos dar una posible solución mediante la construcción teórica donde justifica el juego como una herramienta de aprendizaje y si este se puede incluir dentro de los estándares académicos del plan lector de la básica primaria del ciclo 2 mediante la implementación de la cartilla que sea innovadora y que aporte a la solución de esa problemática identificada.

13. Referentes bibliográficos

- **Aldeas infantiles SOS.** La recreación como derecho fundamental de los niños y las niñas. (2020). Recuperado de <https://www.aldeasinfantiles.org.co/noticias/2014/la-recreacion-como-derecho-fundamental>
- Andreu, M. García, G. (N.D) *Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico*. Recuperado de: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf
- Acaso. M. (2013). Reduvolution. Bogotá, Colombia
- Asociación internacional del juego, (2013, 31 de mayo). Artículo 31 de la CND: el derecho de los niños al descanso, el esparcimiento, el juego, la recreación y la participación en la cultura y las artes. Revista Rayuela. Recuperado de <http://revistarayuela.ednica.org.mx/author/asociaci%C3%B3n-internacional-del-juego>
- Andrau.M, y García, M. *Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: El juego didáctico*. 1 congreso internacional de español para fines específicos. Valencia, España. Recuperado el 2º de febrero de 2020
- *Banco Interamericano de Desarrollo. (2018). Aprendamos todos a leer. Banco Interamericano de Desarrollo.*

- Echezarra, A., & Schwable, M. (2019). *Programmed for international student assessment (Pisa) results from Pisa 2018*. Oecd.org. recuperado https://www.oecd.org/pisa/publications/PISA2018_CN_COL_ESP.p
- Fantinni, V... (2017). Emilia Ferreiro y Ana Teberosky, Los Sistemas de escritura en el desarrollo del niño academic.org Recuperado de <https://www.aacademica.org/000-067/173.pdf>
- Fundación Dondé, (2016, 30 de marzo). Derechos fundamentales de los niños [web log post]. Recuperado de <https://www.dondeempenos.com.mx/blog/10-derechos-fundamentales-de-los-ninos> derechos de los niños y niñas
- García, Álzate, Melo.J y Sarmiento, J. (2014). Evaluación del plan lector del colegio Hernando Duran Dussan Bogotá, Colombia, con el fin de analizar las actividades entorno a la lectura. Recuperado el 16 de marzo de 2020: <http://hdl.handle.net/10656/2919>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (1997). *Metodología de la investigación*. Uv.mx. recuperado de: https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/Metodologia-de-la-Investigaci%C3%83%C2%B3n_Sampieri.pdf.
- Lozano. Eusebio, (2019) Jugar Aprendiendo en el CAI Albert Einstein. Universidad Minuto de Dios, Bogotá, Colombia.
- Marchant, T. Micelic, N. y Álamos, P. (2013, agosto). Impacto de los niños de un programa de desarrollo socio-emocional en dos colegios vulnerables de Chile. Revista Ibero Americana de Evaluación Educativa. Recuperado de https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/661811/RIEE_6_2_11.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ministerio de Cultura (2017 6 de julio). Maguared, cultura y primera infancia en la red. El juego un derecho de todos los niños. Bogotá. Maguared. Recuperado de <https://maguared.gov.co/editorial-el-juego-derecho/>

- Ministerio de educación (1998). *lineamientos curriculares Lengua castellana*. Recuperado de: https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-89869_archivo_pdf8.pdf.
- Ministerio de educación (2011). *La educación es de todos*. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional. Recuperado de <https://www.mineduacion.gov.co/portal/micrositios-preescolar-basica-y-media/Plan-Nacional-de-Lectura-y-Escritura-PNLE>
- Minerva, C. (2002). *El juego una estrategia importante*. Educare. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Ruiz. Gutiérrez. Martha (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. universidad de Cantabria, España. Recuperado el 15 de abril de 2020:<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1>
- Rios.Quilez, Mireia. (2013). El Juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de la educación infantil. Recuperado el 20 de septiembre de 2019: https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sático, A. (2015). *CREANIÑOS*. Crea niños ciudadanía creativa. Recuperado de:http://www.creamundos.net/creaninos/creaninos/Angelica_Satiro.html
- Secretaria de educación de Bogotá (2017). Red académica: Bogotá, Colombia: recuperado de <https://www.redacademica.edu.co/node/35>
- Tecnicatura en gestión universitaria. (N.D) *¿para que se lee?* Ecptgu.eco.catedras.unc.edu.ar Recuperado de: <http://ecptgu.eco.catedras.unc.edu.ar/unidad-3/que-es-leer/para-que-se-lee/>
- Tolchinsky, L. (2007). *Usar la lengua en la escuela*. Rieoei.org. recuperado de:

<https://rieoei.org/historico/documentos/rie46a02.pdf>

- Tonucci.F(2016, 14 de agosto). La ciudad de los niños. Recuperado de <http://educacionpalencia.es/6198-2/>

TABLA DE CONTENIDO

1.INTRODUCCIÓN.....	14
2.Resumen.....	16
3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	19
3.1 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN.....	23
3.2 OBJETIVO GENERAL.....	23
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	23
4.JUSTIFICACIÓN.....	24
4.1 DELIMITACIÓN DEL ESTUDIO.....	26
5. MARCO TEÓRICO.....	27
5.1Antecedentes.....	27
5.2 Aprendizaje Basado en el Juego y los vínculos socio afectivos.....	32
5.3 Innovación.....	35
5.4 Plan Lector.....	37
5.5 MARCO LEGAL.....	40
6. METODOLOGIA.....	45
6.1 Tipo de instigación.....	45
6.2 Instrumentos.....	46
6.3 Fases del proyecto.....	50
6.4 Grafica metodológica.....	52
7. CONCLUSIONES.....	53
8. ANEXOS.....	54
9. BIBLIOGRAFÍA.....	55

1. Introducción

El plan lector de los colegios de la básica primaria en el ciclo dos, resulta muy importante ya que desde allí se forma a los estudiantes en los procesos de lectura y escritura, que serán una base conceptual para la construcción de sus saberes, la finalidad del plan lector es que los estudiantes salgan con competencias lectoras y además de hábitos de lectura. sin embargo, el proceso de enseñanza aprendizaje de estas dos importantes habilidades cognitivas no comprende el aprendizaje significativo de los niños y niñas, es por esto que cuando se presenta una falencia dentro de su enseñanza y su aprendizaje se genera una ruptura causante del desánimo y desaliento entre el interés del saber y sus espacios académicos. Es necesario tener en cuenta que, a esta edad, donde se desenvuelven los estudiantes, ellos están construyendo su personalidad, pero también sus contextos, el desarrollo de su mundo posible, las relaciones personales e interpersonales dadas en su relación con los demás niños, sus familias en la institución educativa y con sus docentes y directivos docentes.

Teniendo en cuenta la relevancia de los procesos de lectura y escritura en la escuela es importante establecer una clara la relación entre el plan lector y las construcciones interpersonales entre los mismos niños y niñas junto con sus docentes, además de la incorporación de las familias para llegar a una evidente edificación de saberes a partir del dialogo, de la conversación y del reconocimiento del otro como ser sujeto de derechos y de opiniones.

JUEGO, APRENDO Y COMPRENDO

Como respuesta a esta incertidumbre en los proyectos de lectura, escritura y oralidad Píleo, de algunas instituciones educativas del ciclo dos de educación básica primaria se propone como estrategia articuladora del plan lector el aprendizaje basado en el juego ABJ para fortalecer estos dos aspectos importantes en la formación de los niños y niñas de la básica primaria del ciclo 2. Esta pretensión nos lleva al cuestionamiento esencial para el desarrollo de este trabajo ¿Cómo fortalecer la comprensión lectora y los vínculos socio-afectivos de los niños de la básica primaria del ciclo dos mediante el aprendizaje basado en el juego ABJ?

Así, se parte de la definición de la real academia quién lo define como ... *Acción y efecto de jugar, el cual se hace por entrenamiento o diversión y puede estar sometido a reglas donde en algunos casos se gana o se pierde (2014)*. se converge en el hecho de considerar el juego como Acción y resultado, ambos fundamentales en los seres humanos es por esto que cuando los niños y niñas están jugando también están desarrollando habilidades de aprendizaje, además el juego permite el interés, la motivación y el deseo de participación en una actividad de clase, en este caso en el plan lector, ya que genera un estímulo emocional que trasciende de los simples contenidos académicos.

Por lo anterior esta investigación pretende que los docentes accedan a la posibilidad de reflexión acerca del ABJ como estrategia de enseñanza aprendizaje, a través de esta nueva herramienta didáctica se permita evidenciar el juego como mecanismo fundamental a la formación de los niños y niñas ya que a esta edad los niños juegan y adquieren muchos aprendizajes. producto de esta reflexión se lleva a cabo el diseño de una cartilla de plan lector para el ciclo 2 de educación básica primaria en el cual se toma como fundamento el ABJ y, consecuentemente, el fortalecimiento de los vínculos socio-afectivos para los niños y niñas que puedan acceder a este material.

2. Resumen

Desde hace mucho tiempo se han buscado métodos de transformación hacia la educación, Ya que se busca un aprendizaje significativo en los niños y niñas puesto que no solo se busca formar individuos para ámbitos laborales sino ciudadanos que generen un gran impacto en la sociedad. Es por esto que, como futuros docentes, buscamos herramientas que nos aporten un valor distintivo. Por tal motivo este proyecto se articula en un proceso de observación donde se identifica una insistencia por el desarrollo de actividades propias de la educación tradicional dentro del plan lector de la básica primaria del ciclo 2.

A saber, Una de las prácticas cotidianas de los niños, y a la cual tienen derecho, evidentemente es el juego. Sin embargo, no se le da gran relevancia, ya que se tiene pensado para otros tipos de escenarios, es decir, se comprende este como un elemento distractor para el proceso de enseñanza aprendizaje, tanto que en clase lo censuramos y los niños deben seguir protocolos e instrucciones estrictas que limitan su disposición a crear, recrear, imaginar, fantasear, mejor dicho; jugar.

Este es el punto de partida para la construcción teórica del presente trabajo de exploración. Este alimenta y fortalece nuestro proceso investigativo hacia la inclusión del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje, particularmente en el plan lector y proyecto Píleo, para esto se ha considerado como metodología de investigación el carácter exploratorio con un enfoque cualitativo, así, se busca tener ese primer acercamiento a una construcción de un plan lector mediante una propuesta de aprendizaje basado en el juego ABJ.

JUEGO, APRENDO Y COMPRENDO

Como instrumento empleado para la propuesta de esta metodología se propone el diseño y elaboración de una cartilla que resulte como alternativa para el docente, aunque su intención principal radica en el aprovechamiento puntual de los niños y niñas que desarrollaran las actividades allí empleadas y mediante esto se tendrá in primer acercamiento a una propuesta para transformar el plan lector de la básica primaria del ciclo 2.

PALABRAS CLAVES: Juego, socio- afectivo, innovación. Inclusion, plan lector.

Abstract

For a very long time, mankind has searched methods of transformation for the education, because it seeks a meaningful learning in children, that is, not only to train individuals in order to work, but citizens that make a great impact in the society, is for this reason, as a future teachers, we look for tools that provides us a distinctive value, so, this project was based on an observation process where it was identified several shortcomings, inside the reading plan of the elementary school of the second cycle.

One of the practices that are found in it, but which has no relevance, is the game, because this one is thought for another kind of situations, less for the learning process, based on this, it was done a theoretical construction who feed our investigated process lead to the inclusion of the game in these process, for this, the methodology used in this project is from exploratory character, with a qualitative focus, it is going to be gotten whit the elaboration of a reading plan, through a proposal of the “LBG” learning based on the game.

The instrument used in this methodology was the elaboration of a notebook, this one looks for being used like a tool for the teacher, but the main actors are children who develop the activities that are written on it, so it is hoped a first contact to a proposal in order to transform the reading plan in the elementary school of the second cycle.

KEY WORDS: Game, socio- affective, innovation. inclusion, reading plan

3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

La educación definida como un proceso de socialización de los individuos en una comunidad o cultura ha venido siendo transformada durante los últimos siglos. Siendo así que la percepción que tienen los estudiantes frente a sus docentes y educadores, así como el desarrollo tecnológico y las relaciones de poder dentro de un salón de clases, también se ha transformado, así es que las formas de lectura y escritura significativas para los estudiantes se hallan en medios diferentes al mismo texto impreso. a la vez que se consolidan otros escenarios que se han conservado inamovibles en el tiempo como las metodologías, didácticas y formas de enseñar.

Con base a la observación desde la intervención pedagógica como practicantes de la Licenciatura en Humanidades y Lengua Castellana en segundo semestre del año 2018, en la básica primaria es evidente que el trabajo alrededor del proyecto plan lector está estipulado para todas las instituciones desde el grado primero a quinto particularmente en el ciclo 2 puesto que tienen unos parámetros establecidos para dicho proyecto, este implica una serie de actividades para toda la semana, así los días lunes los estudiantes leen un párrafo de una revista, periódico o internet y deben resumirlo en una frase en el cuaderno de plan lector. Los martes los niños inventan una frase con quince palabras, dadas previamente por un adulto, bien sea su profesor o su acudiente, a partir de ellas construye mínimo cinco frases utilizando tres palabras por frase. Los días jueves debe realizar un dictado de un párrafo en un tiempo estipulado de 10 minutos cronometrados y registrar el número de palabras escritas. Los días viernes Escriben un párrafo de lo más importante que hizo en la semana. Y asignar le un título. Estas actividades son desarrolladas desde la casa, las actividades que ejecutan en el aula son dirigidas por el docente muchas de estas actividades con un tiempo de ejecución o desarrollo muy corto, siendo este priorizado por actividades mecánicas

JUEGO, APRENDO Y COMPRENDO

y repetitivas, por ejemplo, ellos leen un cuento y resaltan personajes principales y un resumen junto a un dibujo alusivo de lo que entendieron.

Esto evidencia como las estrategias didácticas propuestas en el plan lector de la institución observada sigue siendo un plan basado en la educación tradicional. Con ello se quiere decir, que los estudiantes siguen basándose en la lectura intrascendental de un cuento, sin llegar a hacer propuestas innovadoras, fantásticas o creativas más allá de realizar un dibujo alusivo a lo que entendieron, podríamos afirmar que la única metodología propuesta se soporta en la clase magistral, donde el rol principal es el del docente, como autoridad máxima del aula de clase, quien enseña a través de libros de texto y ejercicios de memoria repetitivos. esta escuela está centrada en la palabra escrita, es decir es logocéntrica y magistrocentrica, con un tipo de conocimiento limitado, en otras palabras, toda la información, el saber y el conocimiento ya está escrito y, simplemente, la labor del docente es transmitir tal cual como está en los textos y así los estudiantes tendrán que memorizarla. Siendo así, los estudiantes no pueden reflexionar o cuestionar las actividades que están desarrollando, ni mucho menos el saber expuesto, pues de antemano ya está dado.

En consecuencia, el plan lector que se está desarrollando en la básica primaria no otorga la debida importancia a las competencias lectoras en la realización de ejercicios académicos más significativos, que contemplen otros modelos pedagógicos o estrategias didácticas centradas en los niños, pautocentricas. más cuando la propuesta de las actividades es limitada por el tiempo, 20 minutos para la ejecución, y el espacio es controlado rigurosamente por el educador. Si el estudiante se mueve o tarda en entregar la actividad se le llama la atención y no se le hace una corrección de dichas actividades realizadas así que los estudiantes no son corregidos en el momento de realizar las actividades, sino simplemente se recoge el cuaderno y la profesora

JUEGO, APRENDO Y COMPRENDO

después determina la nota que le corresponda a cada estudiante. Sin la correspondiente retroalimentación y construcción dialógica del saber.

Es importante aclarar que estas son observaciones realizadas en la práctica pedagógica de las investigadoras, lo que permite exponer algunos hallazgos en el desarrollo del plan lector y el proyecto Píleo, así también es pertinente mencionar otros aspectos que se salen del alcance de los maestros. consecuentemente y, a partir de dicha observación, se evidencia que uno de los factores en los cuales radica la propuesta tradicional de enseñanza de la lectura y la escritura es el número de estudiantes, ya que el curso es aproximadamente de 45 estudiantes, esto limita la acción en el tiempo del quehacer docente, no es posible una retroalimentación y corrección individual de las falencias que presentan los estudiantes al momento de la realización de las actividades. Adicionalmente; es un proyecto donde no hay una interacción o participación del estudiante con la lectura, no es dinámica ni atractiva.

Otro hallazgo de la observación nos permite señalar que los estudiantes no desarrollan su proceso creativo o investigativo, al no interactuar con el texto, ni permitir el diálogo de saberes con otros textos ni con las visiones de mundo de los compañeros, docente e incluso familia.

Esta situación que limita las conversaciones se refleja en su proceso socio afectivo, ya que el niño al no familiarizarse con estos vínculos propios de su edad, tan importantes para su desarrollo socio afectivo, ya que es en este estadio del desarrollo cuando el niño empieza a relacionarse con sus compañeros, a interactuar con el mundo exterior a su entorno familiar y a reconocer a los otros en sus juegos. es por esto que los estudiantes deben formar su proceso socio afectivo de la mano con su proceso académico y sobre todo desde la lectura.

JUEGO, APRENDO Y COMPRENDO

Partiendo de lo anterior el rol del docente es un factor importante en esta formación educativa, ya que el lleva los procesos de lectura y escritura al aula, es a él a quien han sido confiados históricamente, juntos la escuela y a el docente, sin embargo, sin evadir las responsabilidades de cada quien, es en el hogar donde se fortalecen estas propuestas de enseñanza aprendizaje, es decir, que la familia también tendrá un rol importante en la formación lector-escritural de los niños y niñas del segundo ciclo en la educación básica. de esta manera cobra relevancia una propuesta paidocentricas e interactiva que vincule a la comunidad educativa en el desarrollo de estos dos procesos tan importantes para la construcción humana del conocimiento, más que tenga en cuenta el principio articulador del juego en los niños como derecho fundamental.

Aclarada la participación de toda la comunidad educativa, es importante mencionar que la mayoría de los estudiantes, emprenden su proceso de aprendizaje con, generalmente, escasos conocimientos aprendidos en el colegio. esto a partir de la premisa que el niño en sus primeros años aprende a leer y después lee para aprender, así, esta situación ha perjudicado el cumplimiento de los objetivos educativos durante sus procesos académicos, puesto que al no comprender lo que lee, experimente frustraciones y sus funciones ejecutivas se concentran en la decodificación más que en la comprensión de los textos que leerá en su formación académica, esto, por supuesto genera desmotivación y desinterés de los estudiantes en el desarrollo de sus actividades escolares.

Por lo expuesto, en este contexto es necesario implementar la práctica del aprendizaje basado en el juego ya que por medio de este se construye el aspecto socio afectivo en los estudiantes y A su vez su construcción académica frente al plan lector.

Por tal motivo, es importante llevar a cabalidad la propuesta del aprendizaje basado en el juego ya que mediante esta propuesta los docentes contarán con mejores herramientas de enseñanza y además los niños y niñas reforzaran su aspecto socio afectivo y así se convierten en aspectos fundamentales y esenciales para su vida, finalmente se logre una transformación en el aula.

3.1 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN.

¿Cómo fortalecer la comprensión lectora y los vínculos socio afectivos de los niños de la básica primaria del ciclo dos mediante el aprendizaje basado en el juego?

3.2 OBJETIVO GENERAL.

Diseñar una estrategia de innovación educativa a través del aprendizaje basado en el juego (ABJ) con el fin de fortalecer la comprensión lectora y con ella los vínculos socio afectivos de los niños y niñas de la básica primaria del ciclo 2.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

1. Involucrar el juego como un instrumento esencial en las dinámicas educativas. Y así a través del juego y el plan lector se busca fortalecer los vínculos socio afectivos.
2. Crear una estrategia innovadora que aporte al plan lector, pero además que se optimicen los tiempos y los espacios que se brindan para el desarrollo de las actividades.
3. Integrar una cartilla educativa como instrumento desarrollador en los procesos de aprendizaje y así fomentar un aprendizaje significativo.

4.JUSTIFICACIÓN.

El presente proyecto tiene como propósito brindarles a los docentes una nueva didáctica frente al plan lector que está estipulado en la básica primaria del ciclo dos, y así aportar nuevos hábitos frente la comprensión lectora, como herramienta facilitadora de los procesos de enseñanza de lectura y escritura. Así, los estudiantes no solo se reforzarán estos aspectos académicos, sino que, además de esto, se pretende que mediante el aprendizaje basado en el juego ABJ, en algo se logre una disrupción con la educación tradicional, de tal manera que sea una estrategia a vincular en los procesos de aprendizaje, reflexionado sobre el papel que se están desarrollando en las aulas de clase con nuestros niños y niñas. en consecuencia, Y mediante la práctica, se evidencien áreas de oportunidad dentro del aula de clase con lo relacionado a los procesos de lectura y de escritura en los estudiantes.

Con base en lo anterior en el ciclo dos de la básica primaria se evidencian unas problemáticas generales que llegan a ser causales de algunas falencias y preocupaciones que presentan los niños y niñas, como lo son su contexto social, familiar en donde ellos se ven afectados en sus procesos de formación. Este proyecto se realiza con el fin de intervenir en el diseño del plan lector, de la básica primaria del ciclo 2 con la intención de transformar las capacidades socio afectivas de los estudiantes. partiendo de esto debemos conocer en qué contexto se encuentran los estudiantes, es decir su cotidianidad, sus placeres, intereses pasiones, así como sus saberes, actividades preferidas y habilidades específicas.

Esto se refiere puntualmente a las competencias de saber, ser y saber hacer de esta manera se busca un diferenciador en el plan lector, rompiendo con el esquema tradicional. Además de proponer el ABJ como enfoque didáctico ya que a esta edad es donde se desenvuelven los estudiantes del ciclo 2 de la educación básica primaria, no solo desarrollando su personalidad, sino vinculando su relación con el entorno. Así el juego es uno de los mecanismos que permite conocer al otro e interactuar con ellos, así los estudiantes aprenden en este ambiente didáctico y divertido, además que refuerzan sus vínculos socio afectivos y se forman niños y niñas reflexivos y críticos, lo que permite contar con nuevas herramientas didáctico-pedagógicas más significativas para el aprendizaje de los niños y niñas.

4.1 DELIMITACIÓN DEL ESTUDIO.

La zona donde se realizó la intervención se encuentra ubicada en la localidad 11 de suba, esta localidad se encuentra ubicada en el noroccidente de Bogotá. Se destaca por sus zonas verdes, sobre todo en los cerros de Suba y La Conejera, aunque tiene una vasta zona residencial, mezclada con industrias, comercio y servicios. se puede decir que es una de las localidades más poblada con más de un millón de habitantes. adicional es una localidad que se encuentra subdividida por estratos, actualmente existen aproximadamente 31 colegios distritales en la localidad 11 de Suba aquí se evidencia la presencia de más colegios distritales puesto que los estratos que más predominan son estrato 1,2 y 3 donde llegan todos estos estudiantes la mayoría de colegios están divididas por sedes donde una sede es de primaria y la segunda sede es de bachillerato existen otros colegio que en una sola sede tienen mezclado primaria con bachillerato muchos de estos colegios son respaldados por la entidad del Sena donde ellos en los últimos grados de bachillerato reciben una introducción a la educación superior así cuando ellos culminen muchos de estos se vinculan a estos programas o les sirva para su formación en diversas universidades es por esto que es importante que desde temprana edad ellos tengan buen vinculo tanto con la lectura como la escritura.

5. MARCO TEÓRICO.

5.1 Antecedentes.

Para el desarrollo de la presente sistematización se tomaron proyectos de investigación de gran relevancia caracterizados por evidenciar la importancia del juego en las aulas de clase, los siguientes referentes de investigación, están divididos de la siguiente manera: de acuerdo a las tesis de grado de comprensión de lectura y de escritura para fortalecimiento socio afectivo de los niños y niñas. En los repositorios de las siguientes universidades: Corporación Universitaria Minuto de Dios, universidad del Tolima, universidad de Chile Donde se toma en cuenta varios datos importantes respecto a las habilidades a trabajar. con las estrategias de comprensión lectora y de escritura por medio del aprendizaje basado en el juego mediante la creación de espacios donde se entre en contacto con los aspectos socio afectivos a través sus diferentes entornos de las identidades.

A continuación, se destacan tres estados del arte de los investigados que se consideran de mayor pertinencia dentro de este proceso.

En primer lugar, está la investigación de maestría, *jugar aprendiendo en el Caí Albert Einstein: una propuesta de educación disruptiva desde la periferia elaborado por el magister Eusebio Lozano. E. (2019)*

La finalidad de este proyecto de investigación está enfocada en la innovación educativa mediante el método ABJ y así, involucra tanto docentes como padres de familia. muestra que el aprendizaje se puede relacionar con el juego ya que los niños y niñas necesitan de estos espacios tanto educativos como de recreación. Puesto que muchos de estos niños ven como segundo hogar el colegio.

JUEGO, APRENDO Y COMPRENDO

Esta propuesta se fundamenta en los espacios donde se desenvuelven estos niños y niñas involucrando a los padres de familia como primeros educadores, en segunda instancia la labor que desempeñan los docentes y la transformación didáctica y pedagógica de las prácticas educativas que se vienen empleando. el juego ese propone como uno de los métodos que se busca implementar en las aulas de clase puesto que el este permite que los niños y niñas no solo crezcan es su espacio de recreación, sino que además se vea que mediante la oportunidad de jugar y aprender a la vez así mejoran tanto su entorno académico como social.

A partir de lo anterior, podemos observar en la tesis de Lozano (2019) de la universidad UNIMINUTO, la importancia que tiene darle un enfoque diferencial a la fundación CAI Albert Einstein desde las aulas habitadas se centra en identificar las necesidades que presenta la población que asiste a la fundación y la manera en cómo puede tener un ítem diferenciador que permita el buen aprendizaje y desarrollo de los niños y niñas, realizando con ellos un trabajo distinto de gran ayuda para la población que asiste a su institución.

Con base a lo anterior se busca fortalecer las emociones socio afectivas de niños y niñas de dicha institución, teniendo en cuenta que la escuela permite el desarrollo de las habilidades cognitivas como sociales, es evidente que las relaciones interpersonales hacen que las personas crezcan en el ámbito social, percibiendo que cada ser de una comunidad es diferente y cada una actúa y aprende de manera distinta.

En segundo lugar, se muestra la tesis el *aprendizaje de valores a través del juego cooperativo para fortalecer la convivencia escolar en los estudiantes del grado kínder del jardín infantil*

JUEGO, APRENDO Y COMPRENDO

barquito de papel Elaborado por maría Camila Flórez, Castañeda Daniela Velasco Escalante, Estefany Segura Castro de la licenciatura de pedagogía infantil (2016)

El objetivo de este trabajo de grado es mostrar la importancia de los valores dentro del aula de clase ya que este contribuye en su formación de los niños y niñas además uno de los métodos empleados para resaltar los valores es mediante el juego ya que este se busca que los profesores los utilicen como herramienta de aprendizaje y a su vez esto permite la construcción de sus vínculos socio afectivos ya que el juego permite la interacción con el otro y así se mejora la convivencia escolar.

Para sustentar la pertinencia y efectividad de la estrategia pedagógica propuesta en este proyecto es establecer una solución a la problemática evidencia para esto se toman como referencia aportes teóricos de diversos autores que han realizado minuciosos estudios sobre los juegos cooperativos y su relación con el efecto positivo que causan en las relaciones sociales y en aprendizaje de los valores.

Con base en lo anterior buscan resaltar la importancia y el papel fundamental que desempeñan los juegos cooperativos como promotores de la convivencia pacífica entre los niños y niñas que interactúan constantemente en un mismo espacio para esto la metodología empleada en este proyecto parte desde un proceso de investigación se dio desde la observación participativa desde allí sacaron una serie de análisis de cómo era el comportamiento de los niños dentro de estos espacios cotidianos los instrumentos empleados dentro de esta investigación fue por medio de una serie de entrevistas tanto docentes y a todas las directivas de dicha institución al finalizar recopilaron todos los datos concluyeron que en la implementación se logró generar una propuesta factible para toda la comunidad educativa, los juegos implementados tuvieron gran acogida y efectivamente mejoraron la convivencia en los niños y niñas.

La iniciativa de este proyecto retroalimenta nuestro proceso de investigación puesto que desde allí se implementa el juego en los espacios de aulas de clase para el crecimiento de los aspectos socio afectivos de los niños y niña involucrando a los padres de familia y los docentes como primeros formadores.

El siguiente trabajo de grado es *los juegos de mesa como motivación para la lectura y escritura en los niños y niñas del grado segundo de la institución educativa pio (2017)*.

La finalidad de este proyecto de grado es resaltar los niveles de comprensión lectora ya que los niños de dicho lugar presentaban falencias en sus procesos de lectura busca mostrar los hábitos que tienen los niños tanto en la casa como en la escuela ya que es en este nivel de escolaridad donde se realizó la intervención fue en el grado 3, dichos procesos comienzan a tener un significado más complejo, donde el niño luego de aprender a leer y escribir debe empezar a manejar las competencias en dichos temas, comprender, analizar, y argumentar, las cuales se convierten en herramientas fundamentales en la adquisición del aprendizaje.

La metodología empleada en este proceso investigativo es cualitativa y que desde allí buscan analizar las causas y efectos de la situación estudiada las cuales les permitieron llegar a conclusiones más claras y concretas, basadas en las experiencias. Esta investigación formativa se realizará en el departamento de la Unión Antioquia después de realizar su investigación ejecutaron a su proceso de aplicabilidad mediante grupo de niños y niñas del grado tercero de primaria del Centro Educativo con el fin de aplicar un programa de hábitos lectores, en donde se pretende sensibilizar a los niños en sus malas costumbres, con el fin de mejorar sus Prácticas en la lectura y la escritura, comenzando por la concientización de rutinas.

JUEGO, APRENDO Y COMPRENDO

Por último, se logró concluir mediante el trabajo investigativo que los juegos cooperativos ayudan a fortalecer lazos de amistad mediante la interacción y la cooperación, además, es importante tener en cuenta las necesidades de cada estudiante.

Soportadas en la discusión suscitada por el estado del arte en cuanto a los antecedentes se puede determinar que la iniciativa de este proyecto alimenta nuestro proceso investigativo ya que involucran estrategias para mejorar los hábitos de lectura y escritura tanto en las aulas de clase como en las casas, es por eso importante que los estudiantes desarrollen buenos hábitos de lectura por esto nuestro proyecto busca tocar el plan lector para así generar un diferenciador y un aprendizaje significativo.

En los repositorios antes mencionados se encuentra en gran parte la importancia de innovar en la educación, dando una nueva significación al aprendizaje y las maneras aprender en el aula. Es de suma importancia ver que las últimas investigaciones e investigadores se centran en encontrar nuevos métodos que ayuden a la escuela a salir de lo tradicional y dar un vuelco total al método de enseñanza. han sido temas de estudio constante en diversidad de los contenidos. Más aún, si hablamos del aprendizaje ya que desde allí se forman las primeras bases para que los niños y niñas tengan un mayor desempeño no solo en las aulas de clase sino en sus relaciones interpersonales.

“El desarrollo socioemocional de los estudiantes no solo constituye un bien en sí mismo, sino que también ha demostrado efectos positivos en indicadores académicos” Asociación internacional del juego, (2013). Consecuentemente se puede concluir que un niño o niña con un aspecto socio afectivo óptimo, tiene mejor desempeño académico y es más interactivo con el mundo que lo rodea, en este proceso la escuela juega un papel importante ayudando a que las emociones de los niños se han favorables dentro de su entorno escolar ya ellos pasan la mayoría del tiempo en el

JUEGO, APRENDO Y COMPRENDO

plantel educativo. Esto por esto que si se refuerza lo emocional y se vincula el juego como una herramienta en las aulas esto contribuye a la formación tanto académica como emocional.

5.2 Aprendizaje Basado en el Juego y los vínculos socio afectivos.

Al hablar de juego hay que partir que siempre ha estado vinculado con los espacios académicos, pero desde un enfoque distinto ya que muchos de estos espacios donde se plasmaba el juego era especialmente en la hora del descanso o en muchas ocasiones la famosa hora libre donde podía ser dirigida por algún docente o en ocasiones semi-dirigidos sin ningún control específico, cuando hablamos de todos estos puntos importantes de como el juego ha estado ligado a la educación durante mucho tiempo es porque vista como el método distractor y esparcimiento

Como se ha evidenciado en los últimos años la educación se ha venido transformando, dándole gran importancia a la educación en el primer ciclo en el cual se encuentran niños y niñas en edad de seis a ocho años, estas edades normalmente coinciden con los primeros cursos de la escuela primaria.

Las últimas investigaciones se han enfocado en el aprendizaje basado en el juego, dándole un enfoque al aprendizaje activo desde las aulas, de esta manera se quieren transformar las experiencias vividas en el entorno escolar, logrando el fortalecimiento del aprendizaje desde la innovación educativa, para otorgar herramientas que constituyan un ambiente apropiado para el desarrollo cognitivo y socio afectivo de los niños y niñas. Teniendo en cuenta que en la etapa inicial los niños fortalecen desde la escuela sus vínculos afectivos y aprenden a conocerse a ellos mismos y a los demás como habitantes de una misma sociedad, donde se comparte la gran mayoría del tiempo con personas que se van volviendo importantes en sus vidas, desde sus compañeros de clase hasta los profesores que los acompañan en el proceso educativo.

La intervención del plan lector de la básica primaria tiene como finalidad facilitar nuevas herramientas que hagan de estas actividades un fortalecimiento de lectura y escritura de los niños y niñas del ciclo 2 que garanticen el bienestar socio afectivo y fomentar de esta manera el aprendizaje basado en el juego teniendo en cuenta que el juego ha posicionado a través de la historia. fue en la época antigua cuando se empezó a construir en concepto de juego, asociándolo a los distintos ámbitos de la vida. Unos de los primeros filósofos como platón y Aristóteles consideraron que el juego era una actividad complementaria que ayudaba a la formación del carácter y personalidad del individuo. Para Freud en su teoría del juego dice que constituye una forma de expresión de los niños y niñas, esta teoría ha sido investigada desde diversos enfoques y disciplinas puesto que el juego es una actividad que va muy ligada por el ser humano ya que el niño tiende a jugar prácticamente sin estímulo alguno, lo cual es considerado para expresar las necesidades y satisfacerlas liberando emocionales reprimidas, donde los niño y niña puedan expresarse libremente de esta manera podemos decir que los juegos promueven el desarrollo de estrategias cognitivas potencian el pensamiento lógico. Desarrollan hábitos de razonamiento y enseñan a pensar críticamente, por ello, dentro del aula es necesario reconocer el juego como estrategia clave que fortalecen los procesos básicos de aprendizaje en los niños y niñas; entender el juego como ese espacio de aprendizaje armonioso. Y como una de las primeras experiencias que ayudan al individuo a socializarse.

Se puede decir que fomentar el juego como actividad institucional ayuda fortalecer los procesos de enseñanza facilitando recursos que ayuden a la formación cognitiva y creativa de los niños y niñas y de esta manera que vean en el juego una manera de contar historias y lograr recrear el

JUEGO, APRENDO Y COMPRENDO

contexto en el que habitan, sin dejar a un lado las experiencias, la familia y las relaciones socio afectivas que se fortalecen al interactuar con el otro.

Cuando se juega, se da la vida, se trasciende, se va más allá en la significación del mundo hecha por los niños, quienes, maravillados y sorprendidos por el reconocimiento, por sus emociones y por el solo hecho de ser felices asumen diferentes roles de liderazgo, resiliencia. Disciplina.

Solidaridad, quizás lo más importante, de empoderamiento de un mundo, qué ahora es de ellos
(Lozano. E. marzo.2019)

También es importante mencionar que el juego hace parte de la vida diaria de los niños y niñas.

Cuando asumen un juego de roles hacen que su creatividad sea espontanea enriqueciendo su gramática para comunicarse entre ellos y construir historias diferentes es por esto que con la implementación del ABJ en el plan lector de la básica primaria del ciclo 2 se facilitaran espacios de interés donde los niños y niñas tengan una participación activa y logren crear su propio ambiente de aprendizaje.

Para Angélica Sátiro (2015) hay que transformar la capacidad de percibir la realidad desde una mirada creativa, teniendo la capacidad de mirar desde distintas perspectivas y formas sin miedo a cometer errores y sin perder la capacidad de maravillarnos. En este caso el juego juega un papel importante dentro del aula, el juego ayuda a los niños a imaginar, crear, seguir reglas, buscar opciones para ganar, socializar y en esta parte es importante destacar que para los niños cuando se trata de juego es mas facil tener cercania con niños que aun no conocen, los niños tiene el gran valor de involucrar nuevos integrantes cuando estan jugando sin conocerlos. Esto hace los niños persiban un mundo muy diferente al de los adultos en su etapa de niñez, sin embargo esto se pierde en cuanto van creciendo y se deja de fomentar el juego como parte de su vida diaria.

JUEGO, APRENDO Y COMPRENDO

Los niños aprenden mucho más jugando que estudiando, haciendo que mirando. El juego que hacen solos sin el control de los adultos es la forma cultural más alta que toca un niño. Tonucci.F(2016)

Es posible decir que el juego es la herramienta más poderosa que tiene un niño para descubrir, crear, construir e inventar un mundo diferente, por esto es que incluir el juego en el aula de clase sin olvidar que es esencia de los niños jugar y se va perdiendo con la autoridad y las reglas absurdas que son colocadas por los adultos olvidando ese mundo mágico que abre la imaginación a lo diferente e innovador. Es en el aula de clase donde se debe seguir inculcando ese derecho al juego que con el paso del tiempo se va volviendo privilegio para algunos niños.

5.3 Innovación.

Desde la antigüedad el mayor auge lo tubo la escuela tradicional y aun en nuestro tiempo muchos de los parámetros de esta escuela permanecen inamovibles, como lo es portar uniforme, la organización del salón de clase, hasta la manera de dar la cátedra, como dice Acaso María (2013) en su libro Reduolution, la manera de dictar clase es tradicional desde la escuela hasta la universidad ya que los alumnos siempre están al frente del docente, solo recogen datos que le brinda el profesor para después vomitarlos en un examen, esto es a lo que María Acaso llamo practicas bulímicas. Donde la obsesión por la certificación y lo académico han convertido los procesos de aprendizaje en verdaderos simulacros, transformando la producción de conocimientos en representaciones vacías donde realmente nadie enseña ni nadie aprende lo cual reproduce acciones perversas (Acaso. M. pág. 11). Es así como se ve la importancia de innovar en el ámbito educativo y llevar nuevas estrategias de aprendizaje al aula donde se evidencie un trabajo en equipo, donde el docente no sea siempre el portador del conocimiento y el alumno el carente del mismo. Permitiendo que cada uno desde su rol de nuevas ideas y participe de manera

JUEGO, APRENDO Y COMPRENDO

activa dentro del aula y de esta manera comenzar a explorar nuevas ideas de aprendizaje dentro del aula.

La manera de innovar en el plan lector de la básica primaria del ciclo 2, como se evidencia en los antecedentes, consiste en romper con esas estructuras de una clase de enfoque tradicional, ya que, aún se mantienen muchos factores del mismo, por tal motivo es importante darle un vuelco a este espacio convirtiéndolo de manera innovadora desde el ABJ en un ambiente de aprendizaje conjunto, que logre involucrar a todos los niños y niñas obteniendo una participación e involucración de todos los agentes sin perder el objetivo de dicho espacio.

Es importante que desde la innovación educativa se brinden herramientas que logren dar un concepto a la educación, sobre todo en el primer ciclo que es donde se evidencia que los niños se enamoran y se entregan más a la escuela y a los nuevos aprendizajes, todo lo que se haga en esta etapa es importante ya que marca el aprendizaje de niños y niñas y no solo el aprendizaje sino el amor por aprender y descubrir algo diferente cada día sin dejar de un lado su gusto de ir a la escuela, “sin que estudiar se vuelva en un sistema de solo tomar apuntes, memorizar, vomitar y olvidar. Dentro de este rol bulímico tan perverso y tan eficaz para embotar los sentidos y desarrollar lo opuesto a las pasiones por el aprendizaje.” (Acaso, M. pág.30). De esta manera es evidente que la educación necesita cambios drásticos y evolutivos.

Los profesores juegan el papel más importante cuando de innovar se trata, ya que estos son los encargados de llevar al aula las nuevas apuestas educativas que ayuden al desarrollo de nuevas prácticas de interés y socialización para los niños y niñas. Y para esto es de suma importancia que el Aprendizaje basado en el juego (ABJ) sea considerado como innovador, incluir estrategias basadas en el juego dentro del aula hace que sea una alternativa educativa innovadora para los docentes, donde es necesario que con herramientas adecuadas se comience a

JUEGO, APRENDO Y COMPRENDO

transformar el Proyecto Educativo Institucional (PEI) de los colegios, para darle un vuelco a la manera de enseñar.

5.4 Plan Lector.

Para comprender un poco más comenzaremos con una definición de que es leer, para Solé (1987) leer es un proceso de interacción entre el lector y el texto donde el lector intenta satisfacer los objetivos de su lectura. Esto da a entender que siempre que se lee sea lo que se quiera leer bien sea un cuento, un artículo de periódico, las noticias, en fin, el lector siempre lo hace en busca de algo que necesita saber o comprender y lo llevara a una interpretación diferente, ya que el lector llega a una interpretación propia bien sea por sus conocimientos previos o intereses.

Pero, a veces sucede todo lo contrario se lee sin un objetivo claro o como sucede la mayoría de los casos en las instituciones educativas en los niños y jóvenes de dichas instituciones, se lee solo por obligación, perdiendo el interés por la lectura. Esto ha llevado a las instituciones educativas y al mismo gobierno colombiano a intervenir de una manera más concreta en cuanto a lo que se refiere al plan lector.

Ya que se pudo evidenciar por los resultados de las pruebas PISA del 2018 las cuales se realizan cada 4 años, que Colombia tuvo una leve desmejora en cuanto a lectura, ya que se obtuvieron 412 puntos un rendimiento menor a la media de la OCDE y al resultado del 2015, sin embargo, se destaca que estos resultados fueron mejores que la primera vez que se participó en estas pruebas en el 2006.

Con esto se puede detectar que es necesario para Colombia ejercer un plan lector con énfasis claros y que le apuesten a todo la población Colombia por que en el documento entregado por la OCDE se encuentra que el factor socioeconómico también influyo en los resultados, se debería

JUEGO, APRENDO Y COMPREENDO

garantizar por todos los medios el Plan Nacional de Lectura y Escritura PNLE del ministerio de educación que busca llevar la lectura a todos los colegios públicos de Colombia intentando mejorar los niveles de escritura y lectura a través de las bibliotecas públicas y los proyectos que se han forjado de esto como leer es mi cuento.

Según el informe de las pruebas PISA es necesario darle importancia a la lectura ya que el nivel de lectura que se tiene en Colombia es uno de los más bajos comparado con los 37 países que hacen parte de esta organización y los 97 que participaron en las pruebas para el año 2018.

Es evidente que se necesita de un replanteamiento de la lectura en Colombia y realizar estrategias que lleven a los niños y jóvenes a enamorarse de la lectura, que elijan leer por convicción propia, para esto es necesario cambiar el chip de que leer es solo de la cátedra de la lengua castellana y empezara involucrar la importancia de la lectura en todos las cátedras de los colegios y no solo inculcar el habito de la lectura desde el colegio si no que en el ámbito familiar, que este sea un referente de crianza para individuos más críticos y con capacidades de defender sus objetivos e ideales para que se involucren de manera activa en la sociedad, otorgando herramientas a los niños en edades tempranas para que logren un desarrollo autónomo de la lectura sin necesidad de tener un moderador o docente que este inculcando un plan lector desde el aula de clase.

Para Emilia Ferreiro la lectura es una habilidad básica de comunicación para las personas. Por lo tanto, abre las puertas a un mundo mágico de conocimiento, aprendizaje, comprensión y desarrollo. Fantinni. V... (2017). Se puede decir que la lectura es un mundo cambiante dentro de cada individuo el cual requiere de un estímulo desde y orientación ya que no es un conocimiento innato y necesita ser guiado o inculcado desde edades tempranas, como lo dice Emilia Ferreiro la lectura abre las puertas a un mundo mágico de conocimiento, si se ve desde esta perspectiva es

JUEGO, APRENDO Y COMPRENDO

muy importante hacer ver la lectura desde un contexto de diversión y aprendizaje para que se fortalezca ese vínculo entre el texto y el lector.

La lectura es el vínculo que se le puede brindar a un niño con la esperanza de que este encuentre en cada lectura un conector emocional que lo haga recordar cada momento vivido, el fomento de la lectura está en manos de todos, y es necesario decir que la importancia de sembrar y cultivar este hábito desde edades tempranas hará que los niños y jóvenes del futuro tengan un pensar diferente de su contexto, les ayude a indagar y sobre todo a no quedarse con una sola versión.

“La lectura son los ojos al mundo de lo desconocido y la maravilla de lo escrito”

5.5 MARCO LEGAL.

Dentro del proceso legal donde se desarrolla este proyecto existen una serie de organismos que la fundamentan uno de estos es en el documentó de los derechos del niño

El artículo 31 de la Convención de los Derechos del Niño (CDN) reconoce el derecho de la niñez al descanso, al esparcimiento, al juego, las actividades recreativas y a la plena y libre participación en la vida cultural y de las artes. Asociación internacional del juego, (2013)

Con base en el siguiente artículo se establece la importancia del juego dentro de la formación de los niños y niñas ya que el juego es uno de los principios transversales puesto que atraviesa distintas dimensiones en el contexto infantil. Mediante el juego se construyen lazos afectivos, se adquieren habilidades para la formación hacia la vida, entre muchas otras bondades.

Además, el juego se encuentra desde que son bebés, las interacciones del niño con sus padres o cuidadores están cargadas de un espíritu lúdico que poco a poco se va transformando en la medida en que los niños crecen y comienzan a emplear su cuerpo e imaginación de manera más activa hasta que son ellos quienes crean sus propios juegos. En este sentido, el juego se convierte en una herramienta importante para que los niños establezcan su relación con el mundo.

“ayudar a los niños a que se recreen permite que no estén metidos en cosas malas como la droga. Esta es una manera para lograr un país en paz” (Yatzary ,2014)

JUEGO, APRENDO Y COMPRENDO

Es importante que los adultos entiendan que la recreación permite que los niños desarrollemos nuestra capacidad intelectual y recreativa, todos los menores de edad tienen derecho a que se recreen porque es la manera en que podemos compartir con otras personas De acuerdo con *Lilia Orbes, directora de Aldeas Infantiles SOS,*

“el juego es importante en la niñez porque desarrolla su capacidad. A través del juego exploran, aprenden a ser sociables, por esta razón es importante que los niños y niñas en los espacios en los que interactúan tengan momentos para jugar, para recrearse, para participar y para aprender del otro”. Asociación internacional del juego, (2013)

Con base en lo anterior es importante involucrar el juego dentro de los espacios académicos ya existe, pero solo como el tiempo libre o el descanso que es muy corto el tiempo de resto está dividido en sus responsabilidades y allí permanecen la mayoría del tiempo, pero si se trabajara en las aulas de clase los dos aspectos como el juego y lo educativo esto garantizará una educación significativa.

Es importante destacar que dentro de las leyes nombradas anteriormente debe contribuir a cada una de las dimensiones de una forma agradable y significativa para cada uno dejando huella y garantizando un proceso de enseñanza-aprendizaje.

Otro de los organismos que juega un papel importante y este ya se centra más hacia los espacios netamente académicos son los *Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA)*, son el conjunto de

JUEGO, APRENDO Y COMPRENDO

aprendizajes estructurantes que construyen las niñas y los niños a través de las interacciones que establecen con el mundo y por medio de experiencias y ambientes pedagógicos en los que está presente el juego, las expresiones artísticas, la exploración del medio y la literatura.

Partiendo de lo anterior las niñas y los niños construyen su identidad en relación con los otros; que son comunicadores activos de sus ideas, sentimientos y emociones y que disfrutan aprender y explorar el mundo para comprenderlo y construirlo, los DBA proponen diversas maneras de vivir estos propósitos, según el contexto y la cultura a la que ellos y ellas pertenecen lo cual propone los DBA como marco para establecer acuerdos sociales frente a los aprendizajes y habilidades que la educación inicial promueve lo que redunda en la construcción colectiva de un mejor país.

Otros de los organismos que es de gran relevancia dentro de este proyecto de investigación es desde el 2011 el ministerio de Educación junto al de cultura comenzaron a desarrollar el proyecto educativo Plan Nacional de Lectura y Escritura PNLE, el cual busca el diseño y ejecución de acciones para fomentar el desarrollo de las competencias comunicativas en la educación inicial, básica y media a través del fortalecimiento de la escuela y la familia en la formación de lectores y escritores.

(Plan Nacional de Lectura y Escritura (PNLE) - Ministerio de Educación Nacional de Colombia, 2020)

Por lo tanto, es necesario decir que el plan lector no es solo una iniciativa que busca que los niños y niñas en sus diferentes etapas escolares adquieran un hábito de lectura, si no que esto les ayude a transformar su manera de ver el mundo que los rodea desde la cátedra.

JUEGO, APRENDO Y COMPRENDO

Con ello y no menos importante también busca que los padres estén presentes en cada actividad y se hagan partícipes de lo que los niños aprenden en la escuela, fomentar la lectura y la escritura no es solo un proceso que se vincula en el colegio sino también en los hogares.

Brindando diferentes alternativas y procesos de educación que fomentan la lectura y la escritura en la vida cotidiana de los estudiantes generándoles expectativas diferentes y llamativas para lograr que día a día el plan lector en cada colegio sea tan indispensable como la cátedra de matemáticas o español.

El ministerio de educación busca lograr lo anteriormente mencionado con cinco líneas estratégicas que son: *producción editorial, materiales de lectura y escritura* El Plan Nacional de Lectura y Escritura busca que niñas, niños, adolescentes y jóvenes del país cuenten con libros y materiales de lectura de calidad que les ayuden a fortalecer sus procesos de aprendizaje y a mejorar sus competencias comunicativas.

Fortalecimiento de la escuela y de la biblioteca escolar, esta línea intenta brindar asistencia técnica a las Secretarías de Educación y a los establecimientos educativos para que impulsen dinámicas innovadoras y se conviertan en el semillero de las presentes y futuras generaciones de lectores y escritores.

Formación de mediadores lectura y escritura, esta línea tiene como objetivo, formar a los docentes, padres de familia y estudiantes para que se conviertan en mediadores que contribuyan a mejorar las prácticas de lectura y escritura que están presentes en su entorno escolar y familiar.

Movilidad, Leer y escribir va más allá de la escuela y de la biblioteca, debe ser una prioridad de la sociedad y un compromiso de todos. Por ello, el Plan Nacional de Lectura y Escritura adelanta diferentes actividades de comunicación y movilización que reflejan, en distintos escenarios, la

JUEGO, APRENDO Y COMPRENDO

importancia de la lectura y la escritura en la vida cotidiana, en la construcción del conocimiento, en el intercambio de la información, pero, sobre todo, en la formación de lectores y escritores.

Seguimiento y evaluación, este componente desarrolla las actividades propias del monitoreo, seguimiento y evaluación para rendir cuentas a la sociedad sobre las acciones adelantadas.

("Plan Nacional de Lectura y Escritura (PNLE) - Ministerio de Educación Nacional de Colombia", 2020)

De lo anterior podemos deducir que el PNL está desarrollado con estrategias que le permitan a toda la sociedad estudiantil involucrarse en la lectura y la escritura, de una manera activa, aunque este proyecto fue realizado a nivel nacional, con el fin de que en todos los colegios este proyecto fuera de interés y de gran participación para todos.

Se puede concluir que el objetivo principal de este plan se ha disipado a lo largo del tiempo ya que no se ha visto un gran cambio ni el interés por parte de las instituciones educativas a continuar con el piloto de manera voluntaria, para obtener mejores resultados.

Teniendo en cuenta lo anterior es de suma importancia encontrar un método que logre despertar el interés por este plan y re-evaluar los métodos para que se no se pierda el interés y la intención del mismo, teniendo en cuenta las variables sociales, económicas y territoriales de las diferentes instituciones.

Por lo tanto, se busca con nuestro proyecto brindar una expectativa del plan lector desde el ABJ, aportando un ítem diferenciador que involucre un nuevo método y se retome el plan lector en las diferentes instituciones de manera innovadora y de fácil acceso para todos.

6. METODOLOGIA.

6.1 Tipo de instigación.

El proyecto plantea una investigación exploratoria con un enfoque cualitativo porque se trabaja por medio de la observación, analizando los comportamientos tanto del docente como de los niños y niñas, mediante la observación se llega a un acercamiento del cómo se está llevando a cabo el plan lector en la básica primaria del ciclo 2, así, analizar las circunstancias tratadas allí, los tiempos destinados para a clase, además de las actividades y su desarrollo y si responden a las necesidades de los niños y niñas y el cómo se centra solo en cumplir con lo fundamental mas no en los aprendizajes significados.

Los estudios exploratorios se efectúan, normalmente, cuando el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado o que no ha sido abordado antes. Es decir, cuando la revisión de la literatura reveló que únicamente hay guías no investigadas e ideas vagamente relacionadas con el problema de estudio. (Hernández, Fernández & Baptista, 1997)

Con base a la cita anterior desde la investigación exploratoria consiste en indagar o resaltar aquellos temas sobre los que se ha indagad, para así tener un panorama general, por esta razón, mediante nuestro proyecto de investigación ese indaga sobre aquellas investigaciones que han surgido anterior mente frente al plan lector, al juego dentro de los escenarios académicos y así tener un primer acercamiento la construcción de un plan lector con una propuesta de ABJ aprendizaje basado en el juego. Adicionalmente se evidencia que efectivamente se habla mucho del aprendizaje basado en el juego pero

JUEGO, APRENDO Y COMPRENDO

desde los documentos oficiales no se encuentra una propuesta puntual acerca de la implementación en el juego.

Tomando como eje central nuestra investigación exploratoria lo que se busca es tener ese primer acercamiento donde se emplea la estrategia pedagógica *aprendizaje basado en el juego ABJ*, en este caso el juego entra a tener un papel importante, puesto que mediante este se busca que sea un instrumentó dentro de las aulas de clase, por esto se espera emplear dentro del plan lector adicionalmente el jugo permite la construcción de los aspectos socio afectivo ya que hay una interacción entre los niños y niña además del docente que representa un papel fundamental con base en esto se busca que sea un aprendizaje más significativo en la básica primaria ciclo 2.

6.2 Instrumentos.

Observación: Este proyecto se basó en la observación desde allí se analizó todo lo relacionado del plan lector actividades, tiempos, hasta los ambientes de aprendizaje al obtener toda esta información. Se parte a dar una propuesta, de allí nace la propuesta de una cartilla denominada PILEO SI LEO se caracteriza por ser un instrumento para el docente, pero enfocada directamente a que cada niño y niña la desarrolle que se encontrara en esta cartilla una serie de actividades que van enfocada directamente al aprendizaje basado en el juego ABJ pero que alimentan el plan lector que es donde se busca mediante esta cartilla entra a retroalimentar este proceso de lectura y escritura.

Cartilla: Cartilla: Esta cartilla está dividida en tres momentos una son las introducciones una dirigida al docente en la cual consiste darle una visión general de la intencionalidad de la cartilla además de los conceptos de juego y como este se vincula a lo socio afectivo como siguiente

JUEGO, APRENDO Y COMPRENDO

introducción se encontrará una ilustración en donde los niños podrán encontrar una serie de palabras que definen el propósito de este en un lenguaje muchas más simple y llamativo para ellos,

Como segunda parte de la cartilla se encontrará con la creación libre la intención de esta creación libre es que los estudiantes puedan desarrollar actividades creativas y aun así adquiriendo conocimiento como primera actividad está plasmada una actividad que se titula "crea tu propia historia" en que consiste que cada estudiante plasme allí bien sea un cuento o un poema que sea originales de ellos esto les permitirá a que ellos recreen posibles cuentos al gusto de ellos después la finalidad es que el docente lo revise y se empiece a pautar la cohesión y la coherencia que tiene cada texto. Como siguiente de las actividades plasmadas allí tenemos "expresa lo mejor de cada película" En la cartilla encontrarán las imágenes de tres películas infantiles reconocidas que son LA ERA DE HIELO ,EL REY LEON y SHEREK estas películas juegan unos papeles muy emotivos en que consiste la actividad ellos deberán escribir lo más importante que sintieron al ver dichas películas para esto se les pedirá que sea mediante la creación de mapas mentales separando los sentimientos de felicidad, tristeza o los que no les gustó de la película esto con que finalidad de que ellos recreen esas películas obtengan un momento en el cual puedan compartir emociones con sus compañeros de clase. Por último, en la creación libre se encontrará un acróstico ellos en la cartilla encontrarán una breve definición de lo que significa y un ejemplo de este y así ellos después le crearán uno a su mejor amigo la finalidad es que ellos evidencien que existen otro tipo de creación de textos.

Dentro del segundo apartado de la cartilla encontraremos una serie de actividades relacionadas con el juego desde allí se busca que ellos evidencien que existen maneras de aprender divertidamente la primera actividad que ellos encontrarán allí una serie de tarjetas en ellas

JUEGO, APRENDO Y COMPREENDO

encontraran una serie de imágenes como castillo, animales ,príncipe entre otros en que consiste actividad en que ellos deberán escoger mínimo cuatro tarjetas y después de tenerlas deberán realizar la creación de un cuento esto en que los ayuda a salir de la creación de los mismos cuentos que ya se conocen la idea es que manejen un mismo orden pero con algo diferenciador.

La segunda actividad se titula ´´HORA DE ACTUAR´´ en esta actividad ellos deberán buscar todo lo que casi no utilizan como un sombrero, guantes, collares, cinturones, chalecos, zapatos. Cualquier ropa será el perfecto disfrazarse también pueden ayudar si tienen un set de maquillaje para caracterizar unos bigotes, una cicatriz o unos labiales. Para esto la actividad se desarrollará de la siguiente manera El moderador leerá un cuento y con los materiales recolectados se disfrazarán y recrearán el cuento antes escuchado entre todos. Esta actividad fomentara el trabajo en grupo, para ayudarse entre todos y conseguir un resultado.

La tercera actividad se titula ´´ENSALADA DE POEMAS ´´ para esta actividad se les solicita a los niños que con ayuda de sus padres escojan un poema el cual llevaran a clase impreso o escrito, lo colocaran en una caja previamente decorada y luego el moderador ira sacando de la caja cada poema el cual leerá en voz alta hasta la mitad luego pedirá a la persona que llevo el poema a que continúe con la lectura y así sucesivamente hasta terminar con todos los poemas. Luego entre todos dirán cuál fue el poema más repetido y el que más les gusto.

La cuarta actividad se titula ´´ENCONTRANDO EL PERSONAJE´´ lo que se busca es desarrollar la atención de cada uno de ellos. El docente se encargará de ir colocando pista de los personajes de una historia leída previamente por todos, puede escoger un sitio amplio como el patio de juegos, el juego consiste en colocar papelitos con las cualidades de los personajes principales de la historia y entre todos empezaran a buscarlos y se agruparan dependiendo de qué

JUEGO, APRENDO Y COMPRENDO

calidades tiene el personaje construirlo. Esta actividad pretende ser colaborativa y así se les brindara un espacio diferente de aprendizaje.

La quinta actividad "YOUTUBER LECTOR" este juega un papel importante ya que teniendo en cuenta el uso de la tecnología hoy día y el acceso a las redes que tiene los estudiantes nos apoyaremos en esto para que los niños en compañía de sus padres lean un cuento corto de manera creativa, con opciones de títeres de palito, títeres de dedos o a su mejor manera realizando un video invitando a leer. Este video será enviado por los padres o adulto responsable que están a cargo del estudiante al WhatsApp o correo del docente para que el los recopile y luego en una sesión de clase todos puedan ver que hicieron sus compañeros. Esta actividad es familiar y ayudara a buscar la creatividad de todos en casa.

La sexta actividad se titula "SUENA DIVERTIDO" En esta actividad y teniendo en cuenta el gusto de casi todo el mundo por algún género musical, se les pedirá a los alumnos que le coloquen a su historia o cuento favorito una canción de fondo, de seguro que cada estudiante encontrara la canción perfecta para su cuento y luego ellos deberán compartir como la eligió y por qué. Esta actividad les ayudara a descubrir que la música también tiene una historia y que se puede conectar dentro de los géneros literarios.

La séptima actividad se titula "CONTENEDOR DE PALABRAS"

En esta actividad el docente contara con una botella o caja en el aula de clase, durante una semana el docente le suministrara a cada niño un papelito para que escriba una palabra, la cual depositaran en el contenedor, la idea es llenarlo de palabras y cuando se allá terminado la semana comenzaran a sacar las palabras y cada uno creara un escrito con la mayor cantidad de palabras posibles antes depositadas. Esta actividad les ayudara a crear de manera fácil un cuento, una

JUEGO, APRENDO Y COMPRENDO

historia, un poema, una canción etc. La cual deberán compartir en clase y contar que dificultades tuvo para lograr el resultado.

La octava actividad se titula "LOCUTORES" para el desarrollo de esta actividad ello mediante materiales reciclables crearan una cabina de radio en el salón, él docente suministrara un micrófono y un bafle, con esto estaremos listos para ver cuál es el mejor narrador, el docente suministrara a todos los niños un fragmento de un cuento asegurándose que todos puedan pasar hacer el locutor, la actividad consiste en que cada niño pasa a la cabina y narra de la mejor manera su fragmento. Esta actividad es grupal e intenta que los niños pierdan el miedo a leer en público y frente al micrófono que a todos nos atormenta alguna vez.

De acuerdo con las actividades explicadas anteriormente se busca que los estudiantes obtengan un aprendizaje más significativo en donde se involucra el juego y así mientras ellos se divierten van adquiriendo procesos de aprendizaje.

Por último, se le dará el cierre mediante una evaluación de satisfacción donde se busca evidenciar si las actividades desarrolladas les gustaron y si mediante estas aprendieron conceptos nuevos y así reforzar el plan lector de la básica primaria del ciclo 2.

6.3 Fases del proyecto.

Enseguida se encontrarán las fases metodológicas del desarrollo de este proyecto investigativo

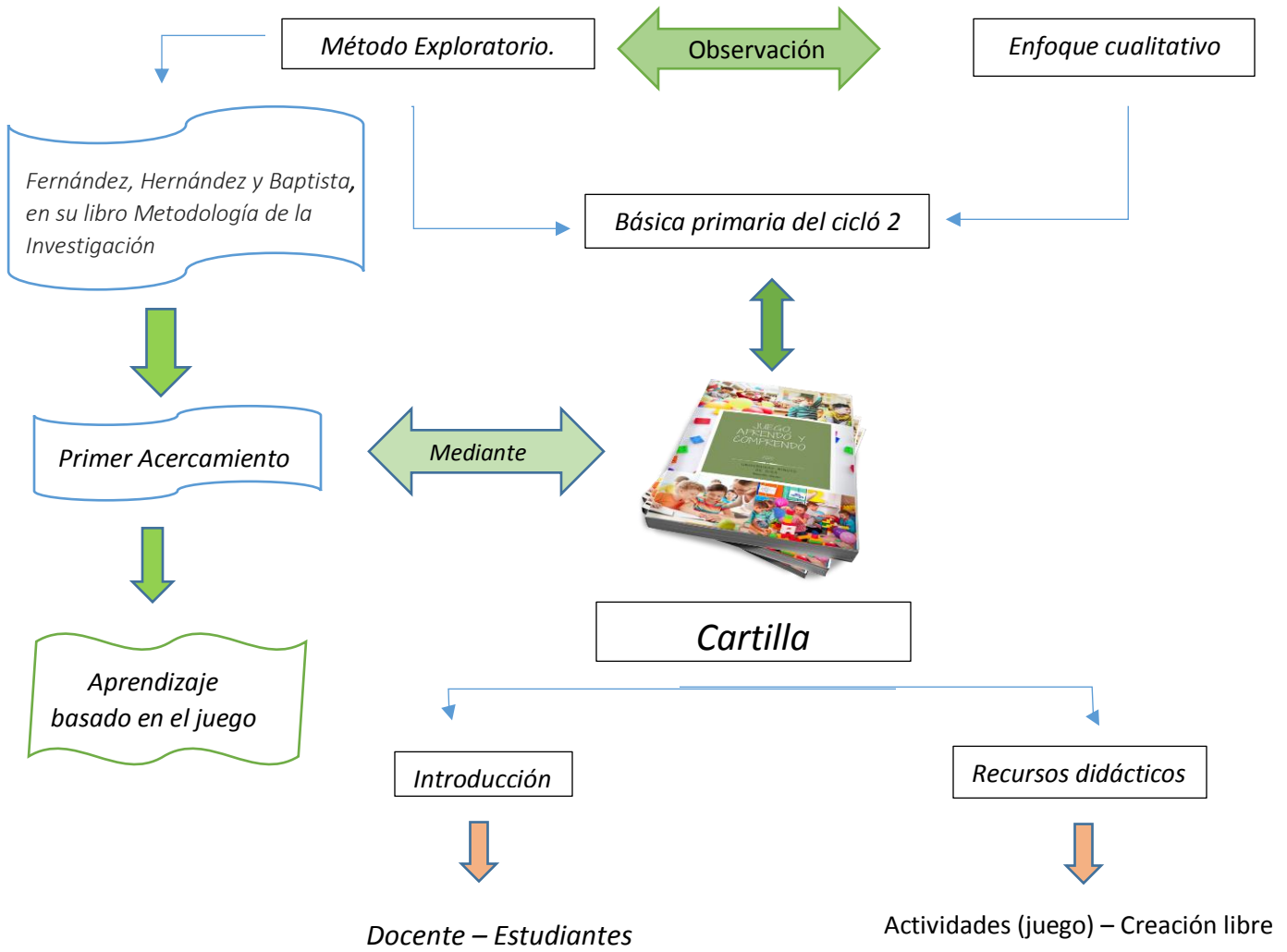
Fase de observación: en esta fase se realizó el proceso de observación dentro de un plante educativo donde nos brindaron la posibilidad de estar en las clases de plan lector, sin realizar ningún tipo de intervención.

JUEGO, APRENDO Y COMPRENDO

Fase de investigación: En esta fase se hizo la respectiva investigación de los pilares a los que nos enfocáramos y la milla extra que daríamos a el proyecto de plan lector de las instituciones educativas, al igual que los proyectos existentes de este tipo y los aportes de los diferentes teóricos de las terminologías juego, innovación y plan lector.

Fase de producción: En esta fase se realizó como elemento una cartilla donde se encontrarán las definiciones de los pilares de dicha investigación, de igual manera una serie de actividades que buscan dar a los niños y los docentes una guía para realizar desde el aula de clase o desde la casa teniendo en cuenta el ABJ, de fácil acceso para todas las personas que quieran adquirirla. Esta cartilla la encontrara en para descargarla en PDF, link o en material físico, de esta manera se busca llegar a todo mundo con medios digitales y físicos en caso de que sea necesario. Véase en el anexo 1 de este documento.

6.4 Grafica metodológica.



7. CONCLUSIONES.

Teniendo en cuenta el proceso que se llevó a cabo dentro de este proyecto se puede concluir que el juego entra en las posibilidades de ser un método pedagógico para fortalecer las construcciones académicas y que mejor que involucrarlas entre los procesos la relevantes en la educación como es el plan lector donde los niños y niña desarrollan sus procesos de lectura y escritura.

Partiendo de esto el juego permite la construcción tanto de lo académico como lo socio afectivo y que mientras que juegas aprendes e interactuaras con otros y eso forma las relaciones interpersonales. ahí los niños y niñas van a obtener una mejor comunicación asertiva hacia los demás y esto incrementaría la participación de todos los niños y niñas en las aulas de clase y que a estas edades a ellos les gusta jugar y aumentar sus vínculos sociales.

En este proyecto de investigación se logra comprobar que *el aprendizaje basado en el juego ABJ* tiene una gran influencia para el desarrollo de todas las habilidades emocionales y sociales. Con todo lo anterior se puede afirmar que el juego puede ser una estrategia pedagógica fundamental en los procesos de aprendizaje requeridos en los niños y niñas.

Se busca con este proyecto experimentar la efectividad de esta iniciativa si desde lo observado pudimos dar una posible solución mediante la construcción teórica donde justifica el juego como una herramienta de aprendizaje y si este se puede incluir dentro de los estándares académicos del plan lector de la básica primaria del ciclo 2 mediante la implementación de la cartilla que sea innovadora y que aporte a la solución de esa problemática identificada.

JUEGO, APRENDO Y COMPRENDO

8. ANEXOS.

Cartilla

<https://mail.google.com/mail/u/1?ui=2&ik=366399b154&attid=0.1&permmsgid=msg-f:1667210478374991127&th=17231f18c959b517&view=att&disp=inline>

9. BIBLIOGRAFÍA.

- Aldeas infantiles SOS. La recreación como derecho fundamental de los niños y las niñas. (2020). Recuperado de <https://www.aldeasinfantiles.org.co/noticias/2014/la-recreacion-como-derecho-fundamental>
- Andreu, M. García, G. (N.D) *Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico*. Recuperado de: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf
- Acaso. M. (2013). Reduvolution. Bogotá, Colombia
- Asociación internacional del juego, (2013, 31 de mayo). Artículo 31 de la CND: el derecho de los niños al descanso, el esparcimiento, el juego, la recreación y la participación en la cultura y las artes. Revista Rayuela. Recuperado de <http://revistarayuela.ednica.org.mx/author/asociaci%C3%B3n-internacional-del-juego>
- Andrau.M, y García, M. Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: El juego didáctico.1 congreso internacional de español para fines específicos. Valencia, España. Recuperado el 2º de febrero de 2020
- *Banco Interamericano de Desarrollo. (2018). Aprendamos todos a leer. Banco Interamericano de Desarrollo.*
- Echezarra, A., & Schwable, M. (2019). *Programmed for international student assessment (Pisa) results from Pisa 2018*. Oecd.org. recuperado https://www.oecd.org/pisa/publications/PISA2018_CN_COL_ESP.p
- Fantinni. V... (2017). Emilia Ferreiro y Ana Teberosky, Los Sistemas de escritura en el desarrollo del niño *academic.org* Recuperado de <https://www.academica.org/000-067/173.pdf>

JUEGO, APRENDO Y COMPREENDO

- Fundación Dondé, (2016, 30 de marzo). Derechos fundamentales de los niños [web log post]. Recuperado de <https://www.dondeempenos.com.mx/blog/10-derechos-fundamentales-de-los-ninos> derechos de los niños y niñas
- García, Álzate, Melo.J y Sarmiento, J. (2014). Evaluación del plan lector del colegio Hernando Duran Dussan Bogotá, Colombia, con el fin de analizar las actividades entorno a la lectura. Recuperado el 16 de marzo de 2020: <http://hdl.handle.net/10656/2919>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (1997). *Metodología de la investigación*. Uv.mx. recuperado de:https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/Metodologia-de-la-Investigaci%C3%83%C2%B3n_Sampieri.pdf.
- Lozano. Eusebio, (2019) Jugar Aprendiendo en el CAI Albert Einstein. Universidad Minuto de Dios, Bogotá, Colombia.
- Marchant, T. Micelic, N. y Álamos, P. (2013, agosto). Impacto de los niños de un programa de desarrollo socio-emocional en dos colegios vulnerables de Chile. Revista Ibero Americana de Evaluación Educativa. Recuperado de https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/661811/RIIEE_6_2_11.pdf?sequence=1&isAlloved=y
- Ministerio de Cultura (2017 6 de julio). Maguared, cultura y primera infancia en la red. El juego un derecho de todos los niños. Bogotá. Maguared. Recuperado de <https://maguared.gov.co/editorial-el-juego-derecho/>
- Ministerio de educación (1998). *lineamientos curriculares Lengua castellana*. Recuperado de: https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-89869_archivo_pdf8.pdf.
- Ministerio de educación (2011). *La educación es de todos*. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional. Recuperado de <https://www.mineduccion.gov.co/portal/micrositios-preescolar-basica-y-media/Plan-Nacional-de-Lectura-y-Escritura-PNLE>

JUEGO, APRENDO Y COMPREENDO

- Minerva, C. (2002). *El juego una estrategia importante*. Educare. Recuperado de:
<https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Ruiz. Gutiérrez. Martha (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. universidad de Cantabria, España. Recuperado el 15 de abril de 2020:<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1>
- Rios.Quilez, Mireia. (2013). El Juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de la educación infantil. Recuperado el 20 de septiembre de 2019:
https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sático, A. (2015). *CREANIÑOS*. Crea niños ciudadanía creativa. Recuperado de:http://www.creamundos.net/creaninos/creaninos/Angelica_Satiro.html
- Secretaria de educación de Bogotá (2017). Red académica: Bogotá, Colombia: recuperado de <https://www.redacademica.edu.co/node/35>
- Tecnicatura en gestión universitaria. (N.D) *¿para que se lee?* Ecptgu.eco.catedras.unc.edu.ar Recuperado de: <http://ecptgu.eco.catedras.unc.edu.ar/unidad-3/que-es-leer/para-que-se-lee/>
- Tolchinsky, L. (2007). *Usar la lengua en la escuela*. Rieoei.org. recuperado de: <https://rieoei.org/historico/documentos/rie46a02.pdf>
- Tonucci.F(2016, 14 de agosto). La ciudad de los niños. Recuperado de <http://educacionpalencia.es/6198-2/>

