BY NC SA

ACTIVIDAD FISICA Y CIENCIAS
Revista semestral arbitrada
REVISTA ELECTRÓNICA DEL CENTRO DE INVESTIGACIÓN ESTUDIOS EN EDUCACIÓN FÍSICA, SALUD, DEPORTE, RECREACIÓN Y DANZA - EDUFISADRED

Revista Actividad Física y Ciencias
Año 2024, vol. 16, Nº1
ISSN (digital) 2244-7318

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA QUE PERMITA FORTALECER LA COMPRENSIÓN DE LA LECTURA DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO TERCERO

THE GAME AS A DIDACTIC STRATEGY THAT ALLOWS TO STRENGTHEN THE UNDERSTANDING OF READING OF THIRD GRADE STUDENTS

Lic. Espc. Adriana, Vásquez González
adrivasquez03@hotmail.com
https://orcid.org/0009-0008-7410-4570

Recibido: 04-06-2023
Aceptado: 18-09-2023

Resumen

La temática abordada en el presente artículo se circunscribe a la particularidad de la comprensión lectora orientada hacia el logro del aprendizaje significativo, y su enseñanza como el andamiaje sobre el cual se construye el conocimiento para el desarrollo de la ciencia y la cultura de los pueblos, en la búsqueda de condiciones de vida cónsonas con las aspiraciones de la sociedad, y la incidencia de los juegos lúdicos como estrategia pedagógica innovadora, creativa, interesante y motivadora conducente a despertar en los estudiantes de los primeros años de Educación Básica Primaria el deseo de saber más, de participar activamente en su propio proceso de aprendizaje al relacionarlo con la alegría, el placer y el gozo que le produce aprender mientras juega. Todo ello en consonancia con las aspiraciones del Estado colombiano, mismo que a través de su Sistema Educativo propone planes y programas orientados al desarrollo integral de los estudiantes, toda vez que de acuerdo al Artículo 67 Constitucional, el Estado ofrece la educación como un servicio a la ciudadanía, en atención a que se visiona como un derecho de todos.

Palabras claves: Estrategias lúdicas, aprendizaje significativo, lengua castellana.

Abstract

The topic addressed in this article is limited to the particularity of reading comprehension oriented towards the achievement of meaningful learning, and its teaching as the scaffolding on which knowledge is built for the development of science and the culture of peoples, in the search for living conditions in harmony with the aspirations of society, and the incidence of playful games as an innovative, creative, interesting and motivating pedagogical strategy conducive to awakening in the students of the first years of Primary Basic Education the desire to know more, to actively participate in his own learning process by relating it to the joy, pleasure and joy that comes from learning while

playing. All of this in line with the aspirations of the Colombian State, which through its Educational System proposes plans and programs aimed at the integral development of students, since according to Constitutional Article 67, the State offers education as a service to citizenship, in view of the fact that it is seen as a right of all.

Keywords: playful strategies, meaningful learning, Spanish language.

Introducción

La máxima aspiración de toda sociedad es el alcance del desarrollo científico y cultural traducido en condiciones de vida donde las personas se apropien de una mejor calidad de vida, pensamiento este que concibe para los ciudadanos un desarrollo preno fundamentado en términos de salud, bienestar, prosperidad y paz. Esa es la razón de ser de la educación como el medio ideal para alcanzar dichos fines. Desde este punto de vista, la finalidad última de la educación se impulsa desde las políticas públicas que al respecto diseñan los Estados nación.

Bajo esta perspectiva, la Constitución Política de Colombia, describe con certeza el propósito de la educación, concebida como un derecho y como un servicio público provisto por el Estado que viabiliza a los ciudadanos en relación a tener acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, a los demás bienes y a una formación en valores resaltando su la cultura. Descrito en la Constitución colombiana, en su Artículo 67, que: "… todas las personas tienen derecho a la educación, a la paz, a la democracia, a ser personas integras y responsables", lo cual encuentra su mejor en la educación el canal que brinda el Estado. En otras palabras, el mismo debe garantizar una formación integral de calidad cuyos procesos pedagógicos se fundamenten en el mejoramiento continuo de los planes y programas que conforman el currículo, a tal efecto los formados a través del sistema educativo, sean consideradas y reconocidas como profesionales calificados, competitivos, para incorporarse al mundo laboral en el contexto social donde se desenvuelve como ciudadanos activos, proactivos y creativos y con un elevado sentido de responsabilidad para asumir las tareas y los retos de su desempeño laboral.

De lo anterior, se infiere que ello coincide con las aspiraciones de todo ciudadano que se encuentra inmerso en un proceso formativo en el sistema educativo; que le permita posteriormente posicionarse exitosamente en el seno de la sociedad mediante el desenvolvimiento profesional sustentado en valores, conocimientos técnicos y científicos, habilidades y destrezas intelectuales que propicien el reconocimiento profesional y social por su desempeño.

Este es el estado ideal de las cosas, no obstante, no todo el por ciento de los estudiantes alcanzan la excelencia. Una gran mayoría se queda en el camino del esfuerzo, la persistencia, la disciplina autoimpuesta, la sobre exigencia. No todos los niños y niñas logran superar las exigencias del sistema y, de un grado al otro los grupos de estudiantes se

reducen por efecto de la repitencia o el abandono escolar. Pareciera que no se están desarrollando las habilidades intelectuales fundamentales para apropiarse del conocimiento a través de la comprensión lectora, dado que de por sí es la herramienta por excelencia a partir de la cual se forjan en los niños y niñas las capacidades intelectuales estrictamente necesarias para adquirir conocimiento, buscar y encontrar datos e información de manera independiente y resolver problemas de la cotidianidad, sin la supervisión y la asistencia constante del docente.

Es importante destacar que los estudiantes, desde edades tempranas deben aprender a seleccionar el camino para resolver problemas, que posteriormente les permita analizar críticamente la realidad y así poder transformarla. Todo ello a través de identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de manera amena, interesante y motivadora. En este sentido el estudiante podrá desarrollar capacidades intelectuales difíciles de alcanzar siestos no tienen acceso a una base que le permita desarrollar una adecuada comprensión lectora. (Ortiz, 2005).

Las razones tienen orígenes multifactoriales. Sin embargo, juega un importante papel importante la praxis pedagógica desarrollada en las instituciones educativas en la Básica Primaria, se evidencia una tendencia relacionada con la interacción docente-estudiante durante el proceso de enseñanza y aprendizaje al orientarse hacia incorporación de conocimientos preestablecidos, que generalmente son repetitivos, desmotivan y aburren a los estudiantes, considerados por estos como información vacía y sin sentido; obviando que ellos absorben rápidamente todo cuanto ven, escuchan y sienten, en consecuencia dejan de lado la oportunidad de aplicar prácticas pedagógicas centradas en el desarrollo del potencial de los estudiantes sin limitar su independencia cognoscitiva necesaria para crear, descubrir, construir y encontrar soluciones a las situaciones problemáticas que se les presentan en la cotidianidad.

Es necesario desarrollar, incrementar y fortalecer la comprensión lectora desde la educación básica primaria, bajo la guía y dirección del docente innovador, cuya metodología de enseñanza trascienda la rutina que encasilla a los estudiantes, mermando su potencial particular.

Referentes Teóricos

A continuación, se presentan los referentes teóricos base fundamental del proceso investigativo desarrollado del presente artículo.

Los juegos lúdicos y el proceso de enseñanza para la comprensión lectora

La educación se centra especialmente en satisfacer el derecho emanado de la Constitución Colombiana, relacionado con que todo ciudadano debe alcanzar el desarrollo del máximo de sus potencialidades como persona para incorporarse en la sociedad donde se

desenvuelve con la capacidad de analizar críticamente su realidad circundante. De ahí, con miras a aportar soluciones posibles a la problemática que enfrenta la sociedad ante una realidad compleja. Sin embargo, si desde los primeros años de escolaridad los estudiantes presentan debilidades en cuanto a la lectura comprensiva, y arrastran tal debilidad hacia los años subsiguientes, repitiendo lecciones "aprendidas" sin comprender su verdadero significado; enfrentarán serias dificultades para apropiarse del conocimientoofrecido en las diferentes áreas del saber durante su transitar por el sistema educativo y difícilmente podrá alcanzar una formación como lo exige las leyes de la República.

El problema antes descrito se presenta en la mayoría de los casos, en los primeros años de la Educación Básica Primaria, la enseñanza de la lectura se enmarca en estrategias pedagógicas tradicionalistas y rígidas, limitadas a la repetición y la memorización de contenidos sin significados, donde los estudiantes carecen de oportunidades para participar activamente, donde prevalece el discurso magistral, aun en los años superiores de la escolaridad.

Obviamente, es el docente quien ha de diseñar y desarrollar estrategias de enseñanza que resulten divertidas en ambientes agradables, donde se forme la personalidad de los niñas y niños en la primera etapa de escolaridad, "…a través de procesos de aprendizaje sólidos y comprometidos con la sociedad en donde se desenvuelven e interactúan constantemente". (Cruz, 2018).

Se amerita entonces que el docente promueva aprendizajes significativos proponiendo estrategias pedagógicas innovadoras, divertidas, motivadoras, para la enseñanza de la lectura comprensiva, sobre todo si se trata de los primeros grados de Educación Básica Primaria, puesto que la intencionalidad del sistema educativo en general es desarrollar en los estudiantes sus capacidades cognoscitivas, además de atender a sus necesidades personales, sociales y culturales, y los juegos lúdicos proporcionan oportunidades y escenarios acordes con la natural curiosidad y creatividad de los niños.

Por consiguiente, está en manos de los docentes, diseñar y desarrollar estrategias didácticas amenas, sobre la base de los juegos lúdicos, de modo que sus estudiantes adquieran la comprensión lectora y con ello se potencie positivamente su rendimiento académico. Cabe recordar que analizar lo que se lee para comprender su significado aumenta la buena disposición para el estudio, la toma de toma de conciencia y por ende la autoestima.

En concordancia con Pérez y Roa (2010) el leer no se reduce a la asimilación de información, es una construcción de significados que implica comprender, extraer conclusiones que no son explícitas en el texto, establecer relaciones con los conocimientos previos y con otros textos, y en esa medida un buen lector estará en condiciones de seleccionar textos, filtrar información y asumir una postura frente a lo que lee. De ahí, la importancia de utilizar las estrategias didácticas como herramientas, para lograr un

desarrollo integral, donde el docente mediante su creatividad afiance y enriquezca los procesos del pensamiento y el lenguaje durante de enseñanza desarrolladas en las clases, para contribuir con el desarrollo integral de los estudiantes a través de un aprendizaje significativo que le sirva para vivir en sociedad.

Considerando que la lúdica se refiere a la construcción de saberes a través del juego Jiménez, (1998), relaciona la lúdica con el proceso del desarrollo humano; no la percibe, ni como ciencia ni como disciplina. Sostiene que:

> …es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en esos espacios en que se produce disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distención que producen actividades simbólicas e imaginarias, como el juego, la chanza, el sentido del humor y el arte. (Jiménez, 1998).

La lúdica como estrategia educativa permiten e incentivan la mejora de las habilidades comunicativas de los estudiantes de forma divertida y entretenida, y el juego como herramienta principal permiten actividades que pueden incrementar la atención en el proceso de aprendizaje, motivación y mejora de habilidades. A través del aprendizaje significativo, los estudiantes aprenden y dominan el lenguaje de las emociones que les permite interactuar con su contexto social y adquirir nuevos conocimientos que mejoran los procesos emocionales. (Jiménez, 1998).

Los métodos de enseñanza para ser efectivos, han de ser activos, divertidos e interesantes, destinados a despertar en los estudiantes el deseo de saber más, de sentirse protagonistas de su propio aprendizaje, más aún si se trata de la enseñanza de la lectura y escritura, que como se acotó anteriormente, es la base fundamental para apropiarse de la independencia cognoscitiva que derivará en la adquisición de habilidades, destrezas y capacidades para alcanzar el éxito en el camino hacia la profesionalización. Se busca que el estudiante aprenda haciendo mediante el juego. Visto así, el presente artículo pretende ofrecer un breve análisis respecto a la utilización de los juegos lúdicos como estrategia para la enseñanza de la lengua castellana, en la intención de impulsar el aprendizaje significativo en el segundo grado de Educación Básica Primaria.

Estrategias Pedagógicas

Todo proceso educativo implica la utilización de estrategias pedagógicas, indispensables para conducir los procesos de enseñanza y de aprendizaje hacia la apropiación del conocimiento significativo producto de la observación, el análisis, la formulación de hipótesis y el descubrimiento para la búsqueda de soluciones a las problemáticas cotidianas. En el contexto de las estrategias pedagógicas se hallan implícitas

las de enseñanza y las de aprendizaje, vistas como una unidad indisociable; no existe la una sin la otra.

Las estrategias de enseñanza se ven tipificadas en una serie de ayudas y recursos intelectuales y materiales proveídos por el docente –quien enseña-, para que el estudiante –quien aprende- logre el procesamiento correcto de la información y le dé significado, para que internalice que lo aprendido le será útil a lo largo de toda su vida. El propósito de las estrategias de enseñanza es lograr que los estudiantes desarrollen su autonomía y se responsabilicen de su propio aprendizaje. Por tanto, el docente ha de buscar alternativas innovadoras que le permitan motivar, despertar el interés, inducir la curiosidad, promover la participación, propiciar el descubrimiento para que haya un aprendizaje verdaderamente significativo.

Estrategias de aprendizaje

Como complemento a las acciones del docente, las actividades que realizan los estudiantes en la intencionalidad de adquirir conocimiento, habilidades y destrezas relativas a las diferentes áreas del saber, están las estrategias de aprendizaje, mismas que se generan a partir de la información entregada por el docente respecto a lo que se espera que haga el estudiante como evidencia de que aprendió, en relación con el objetivo previamente formulado y comunicado. Cuando el estudiante es informado oportunamente acerca de lo que hará, cómo, con qué y bajo qué condiciones, facilita al estudiante darle sentido, significado personal al material por aprender, estimula la relación e integración de lo novedoso a sus conocimientos previos, lo cual amplía y transforma lo que ya se conoce.

Vale decir que el proceso que da significado o sentido personal a lo que se estudia, es interno e individual; cada alumno personaliza sus estrategias para aprender, adaptándolas a sí mismo, lo cual refleja el estilo de su aprendizaje. La lectura comprensiva es entre muchas, la estrategia de aprendizaje por excelencia, de carácter ineludible, en virtud de que todas las demás se sustentan en ella (Martínez, 2012). Leer para comprender implica reflexión y crítica, lo cual desarrolla la capacidad de análisis y síntesis.

Ahora bien, se supone que en los primeros grados de educación básica primaria los niños deben adquirir las competencias relacionadas con la comprensión lectora. Sin embargo, los resultados en la generalidad de los casos no son alentadores; los estudiantes son promovidos a grados superiores con evidentes debilidades en su proceso lector, lo cual incide directamente sobre los resultados del aprendizaje en las diversas áreas de estudio. Esto ocurre como consecuencia de estrategias de enseñanza rutinarias, repetitivas, aburridas desde la óptica de los estudiantes. Se ameritan estrategias dinámicas, innovadoras y divertidas. Al respecto, Cruz (2018) menciona que la lúdica es una estrategia de enseñanza significativa idónea para atender a la necesidad de generar en los estudiantes el gusto por la lectura y contribuir a mejorar su comprensión, además de resultar útil para crear espacios

que motiven y generen ambientes de aprendizajes, agradables y significativos en el ámbito áulico.

Aprendizaje Significativo

Aun cuando, Ausubel (1996) propone inicialmente la teoría del aprendizaje significativo Novak y colaboradores proponen una explicación teórica del proceso de aprendizaje. Según el punto de vista cognitivo, sin dejar de reconocer la importancia de la experiencia afectiva, cuyos argumentos se sustentan en la existencia de una estructura cognoscitiva en el individuo. Un concepto importante del aprendizaje implica la interconexión porque determina la forma de organización del conocimiento previo, incluidas las creencias y conceptos que sirven como marco para el nuevo conocimiento "no arbitrario y sustancial" de la nueva información con un aspecto relevante de la estructura cognoscitiva del aprendiz. (Novak, 1983). Sostiene que la variable de mayor influencia sobre el aprendizaje es lo que el alumno ya conoce y relaciona con informaciones e ideas nuevas, las cuales pueden ser aprehendidas, retenidas, asimiladas en la medida en que existan conceptos claros e inclusivos en su estructura cognoscitiva.

Los juegos lúdicos coadyuvan al desarrollo de habilidades intelectuales como validar o refutar, escuchar, dialogar, negociar, aceptar, diferenciar. Es así mismo una herramienta para producir aprendizajes de manera natural, creativa, auténtica y espontánea, lo cual favorece el rendimiento académico.

En otras palabras, los juegos lúdicos enmarcados en las estrategias de enseñanza ostentan un valor Esto quiere decir que el aprendizaje significativo es un proceso donde la nueva información se enlaza a los conceptos y proposiciones integradoras que existen previamente en la estructura cognoscitiva de quien aprende, adquiriendo sentido (significado) para el aprendiz, (Novak ,1997), "…logrando una estructura personal del conocimiento". En contraposición, la incorporación arbitraria de nuevos conocimientos conduce a un aprendizaje memorístico, repetitivo, donde no hay intención por parte del alumno de integrarlo en su estructura cognitiva, por lo tanto, no se relaciona con la experiencia de hechos u objetos, no hay disposición positiva ante el aprendizaje.

Sin embargo, para Ausubel (1996) no existe contradicción radical entre el aprendizaje significativo y el aprendizaje repetitivo. Argumenta que es más bien un continuo, donde el aprendizaje puede darse por descubrimiento. La variación depende del proceso que se utilice en la aplicación metodológica. (Ausubel, 1996). Evidentemente, el aprendizaje significativo es más deseable en cuanto a situaciones académicas, ya que posibilita la adquisición de grandes cuerpos integrados de conocimientos que tengan sentido y relación. (Ausubel, 1996).

El hecho de implementar estrategias que orienten el proceso hacia el logro del aprendizaje significativo, permite que el alumno construya más aprendizajes y que perduren

en sus estructuras cognitivas por más tiempo. Es decir, aprendizaje a largo plazo, todo lo contrario del aprendizaje repetitivo y memorístico, el cual se olvida con facilidad, puesto que es memoria inmediata a corto plazo.

Con relación a la manera de organizar los contenidos curriculares, Díaz (2001), siguiendo a Ausubel, sostiene plantea como conveniente diferenciar de manera progresiva dichos contenidos, partiendo de lo general e inclusivo a lo detallado y específico. Amplía el autor mencionado su planteamiento al referir que el aprendizaje debe tener una estructura conceptual explícita, pero a la vez conviene que la terminología y el vocabulario empleado no sean excesivamente novedosos ni difíciles para el alumno, por lo cual es conveniente explicar o ilustrar su significado conectado con los conocimientos previos del alumno, dado que "…para que el aprendizaje sea realmente significativo, es necesario también que tales contenidos existan en la estructura cognoscitiva del alumno en particular, de manera que los conocimientos previos van a permitirle al estudiante relacionarse con un nuevo contenido de aprendizaje. (Pozo, 1996). "Siempre que una persona intenta comprender algo (...) necesita activar una idea o conocimiento previo que le sirva para organizar esa situación y darle sentido". Estos conocimientos previos son el resultado de aprendizajes anteriores, de interacciones con el medio ambiente natural y social. Son las experiencias vividas. (Pozo, 1996).

Cabe destacar que, si el docente aplica estrategias orientadas al logro del aprendizaje significativo, ha de procesar activamente la información a entregar a sus estudiantes, partiendo de la emisión de juicios pertinentes sobre las discrepancias, contradicciones y similitudes entre las ideas nuevas y las previas. La nueva información se reformula para poderse asimilar en la estructura cognitiva del sujeto para culminar en una "reconciliación" entre ideas previas y nuevas. (Ausubel, 1996).

El mismo Ausubel aclara que para que haya verdadero aprendizaje significativo es necesario que ocurra la modificación y evolución de la nueva información. En tal sentido menciona: (a) el aprendizaje significativo de representaciones, (b) el de conceptos y (c) de proposiciones.

Incidencia de los juegos lúdicos en el proceso de aprendizaje de la lengua castellana

Los juegos lúdicos como estrategia viable para la enseñanza, posibilita un proceso educativo en el cual se involucran tanto quienes aprenden como quienes enseñan. Además, la adaptación y socialización de los contenidos mediante los juegos lúdicos, propician el desarrollo de acciones dirigidas a relacionar, decodificar, analizar, describir, crear alternativas, comprender, establecer razones para pedagógico orientador, respecto a las decisiones y acciones de parte del docente interesado en la consecución de los objetivos educativos particulares en el ambiente áulico, sobre todo en los primeros grados de la Educación Básica Primaria. Su utilidad se traslada a la adquisición y desarrollo de las

capacidades intelectuales, motoras y/o afectivas por parte de los estudiantes, lo cual es pertinente a la realidad educativa, dado que la actividad lúdica se convierte en una estrategia pedagógica mediadora entre lo que está en el interés de los niños -el juego-y lo que el docente espera de ellos –el aprendizaje-, específicamente en el marco de la enseñanza de la lengua castellana, como una herramienta válida de aprendizaje significativo.

Pero la incorporación de estrategias lúdicas para facilitar el aprendizaje significativo de la lengua castellana en los primeros grados de Educación Básica, no debe limitarse a las paredes del aula. Es pertinente a ello, la integración y congregación de los otros grupos sociales que hacen vida en la institución educativa. Es saludable al desarrollo del aprendizaje de la lengua castellana propiciar la participación de la comunidad educativa en la realización de los juegos lúdicos (estudiantes, docentes y familia).

Las estrategias lúdicas incluidas en el proceso de enseñanza aprendizaje generarán acciones enriquecedoras al promover la participación de la comunidad educativa en su desarrollo; todos los actores del proceso, incluida las familias en igualdad de oportunidades, representando una contribución fundamental en el proceso de aprendizaje significativo, cuyo objetivo está centrado en desarrollar en los estudiantes de la lengua castellana nuevos conocimientos, nuevas competencias para la vida. En este sentido Martín y Mauri (2011), señalan que: "…las estrategias lúdicas, permiten cambiar el paradigma de los estudiantes del grado segundo sobre la lecto -escritura (…) hacerlos ver la facilidad, la aplicabilidad de ésta en la vida cotidiana, así como, en la organización educativa.

Una de las principales funciones del componente lúdico es la capacidad de auto-ordenamiento que le brinda a la psique, entendida como "El Conjunto de procesos conscientes e inconscientes propios de la mente humana, en oposición a los que son puramente orgánicos (Pérez y Merino, 2015). Asimismo, Winnicott (1994) expresa que: "El impulso lúdico se ubica entre la creatividad y el deseo; aunque físicamente no se ha logrado ubicar, se le suele situar en un plano de la conciencia entre las estructuras cognitivas, afectivas y emocionales llamado zona transicional". (p.41); a dicha zona se le atribuyen la propiedad de generar sensaciones (confianza, distensión, goce y placer), que impulsan la libertad de pensamiento para toda acción creativa.

En esta perspectiva puede decirse que las estrategias lúdicas promueven las competencias comunicativas, facilitando el aprendizaje significativo de la lengua castellana. Así mismo, lo lúdico coadyuva en el desarrollo del sentido de la responsabilidad y la solidaridad, el respeto a las ideas ajenas, la capacidad para autoevaluarse y evaluar a los demás, para expresar sus ideas personales dialógicamente, como condiciones indispensables de un individuo analítico, proactivo y participativo.

En tal sentido, las estrategias lúdicas en la enseñanza de la lengua castellana son generadoras del aprendizaje significativo, el cual solo puede lograrse cuando el alumno

participa de manera activa en el proceso de enseñanza aprendizaje, toda vez que los niños ya no pueden mirarse como un sujeto moldeable por agentes educativos externos a él, sino como un sujeto que desde sus formas típicas de expresión (entre ellas el juego) participa en la construcción de su propio conocimiento. Por tanto, el diseño de las estrategias pedagógicas a partir de la adecuada dirección de los juegos lúdicos, aseguran a los estudiantes la posibilidad de alcanzar un aprendizaje significativo a partir del conocimiento y destrezas previas. Las estrategias lúdicas se convierten en un excelente recurso didáctico. (Guardo y Santoya, 2015).

Desde el punto de vista de Posada (2014), el juego genera un ambiente innato de aprendizaje, susceptible de ser aprovechado como estrategia pedagógica, dado que posibilita y facilita la forma de comunicar, compartir y conceptualizar conocimiento, potenciando el desarrollo social, emocional y cognitivo de las personas, especialmente de los estudiantes en los primeros grados de Educación Básica Primaria. En el juego se desarrolla y es necesaria una actitud constructivista e investigadora tanto del docente que busca generar conocimiento adaptado a los estilos de aprendizaje de sus alumnos, como del alumno que pretende aprender de forma grata.

En concordancia con el citado autor, las instituciones educativas de la básica primaria deberían asumir el juego como recurso didáctico esencial en los espacios áulicos, por la propiedad que este tiene como factor de relajación y a su vez para estimular la curiosidad, la experimentación y la investigación que conduce a un aprendizaje de calidad y por ende al mejor desempeño y experiencias en el proceso formativo. En las etapas tempranas del desarrollo evolutivo, el juego lúdico contribuye eficientemente al desarrollo del pensamiento abstracto, mientras que paralelamente y por la interacción que genera, permite profundizar el desarrollo de la comunicación entre pares y fomenta el trabajo en equipo.

Juego Lúdico

En la práctica pedagógica que específicamente se dirige a los niños cursantes de los primeros grados de Educación Básica Primaria, resulta altamente conveniente la incorporación del juego lúdico, visto como instrumento y recurso socio-cultural, al cual se le confiere la propiedad de impulsar el desarrollo mental del niño, sobre todo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria. De acuerdo con la Teoría Constructivista del Juego de Vygotsky (1994), "el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño". *de tal manera que ayuda a c*oncentrar la atención, memorizar y recordar lo realizado durante la ejecución del juego, de una manera divertida, agradable, divertida y sin tener que enfrentar dificultades.

El juego es una actividad inherente a los seres humanos; naturalmente las personas lo necesitan y tienden a desarrollarla dada su virtud para lograr el grado de diversión y de disfrute que cualquier persona. A veces se necesita una actitud positiva en este mundo tan

complicado y lleno de momentos desagradables. Hay muchos tipos diferentes de juegos: juegos que involucran habilidades intelectuales, juegos que involucran el uso completo del cuerpo y juegos recreativos que promueven el aprendizaje que son útiles para desarrollar habilidades, destrezas y aprendizajes específicos.

Es notorio lo indispensable que es el acto de jugar para los niños, bien sea para compartir, para aprender o solamente para divertirse, porque es parte de su formación y de su crecimiento como infante. En el ámbito educativo adquiere real importancia, toda vez que en la esfera social permite ensayar ciertas conductas sociales, y al mismo tiempo se constituye en una útil herramienta para desarrollar capacidades intelectuales, motoras, o afectivas, todo lo cual surge espontáneamente, en forma gustosa, no obligatoria. Las particularidades del juego lúdico se traducen en placer, espontaneidad, autoexpresión, participación activa, y el cumplimiento de la normativa que le es inherente.

Los juegos lúdicos se hallan presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano, pero especialmente se deja sentir su valor educativo en la etapa pre-escolar y en la escuela en general, dada su característica como detonante del aprendizaje. La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia de valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde las personas interactúan experimentando placer y gozo estimulando la creatividad y la adquisición de conocimiento. (Yturralde, 2009).

Bajo tal premisa, es indudable la importancia que tiene el juego lúdico como estrategia de enseñanza y aprendizaje de la lectura en las primeras etapas de la vida del niño en su proceso educativo, ya que la lúdica es inherente al ser humano dentro y fuera del aula, que bajo la supervisión y orientación del docente posibilita en mucho una mejor obtención de resultados efectivos. En este sentido, Concepción, citado por Palacino (2007) refiere que: "…para alcanzar un aprendizaje significativo y lograr una educación con carácter científico se debe trabajar el juego no solamente como una actividad espontánea, sino que se debe analizar su dirección y orientación pedagógica" (p. 35).

Esto significa que la actividad del juego lúdico tiene un carácter organizado, tendiente a activar pensamientos rápidos y coherentes con los objetivos y contenidos de la enseñanza, en la intencionalidad de promover de forma eficiente el aprendizaje y satisfacer las necesidades y el placer de los estudiantes. En tal sentido, el juego lúdico es una de las estrategias innovadoras más importante de la que disponen los educadores para conseguir sus objetivos de enseñanza. De hecho, pocos recursos didácticos pueden igualar la eficacia educativa del juego, que bien organizado y dirigido permite enseñar conceptos, valores y procedimientos relacionados con el aprendizaje de la lectura y a su vez conseguir que los alumnos disfruten mientras participan en las actividades y tareas del aula.

Recorrido Metodológico

El abordaje metodológico responde a un diseño de investigación de tipo documental, que como lo plantea Ramírez (1999), tiene como propósito el análisis de diversos fenómenos de la realidad a través de una indagación exhaustiva, sistemática y rigurosa, utilizando técnicas precisas; de documentación existente que de forma directa o indirectamente, aporte la información atinente al fenómeno que se estudia. Haciendo referencia a la relación existente entre la naturaleza y el objeto de estudio que proporcionan la justificación la selección de determinadas fuentes de información, procesos, técnicas y herramientas metodológicas.

El estudio de análisis documental, se describe desde los beneficios que dan al investigador, permitiéndole realizar un proceso de estudio que respeta la naturaleza del tema, utilizando fuente primaria para la obtención información de estudios previos.

Metodológicamente por tener carácter documental basada en referentes teóricos de fuentes digitales e impresas relacionadas con el tema en estudio que fueron en palabras de Arias (2012), obtenidos y registrados por otros investigadores en fuentes documentales: impresas, audiovisuales o electrónicas. Para efectos de este artículo, los aportes necesarios estuvieron dirigidos a artículos, libros, trabajos de grado y otros documentos físicos y digitales en materia de juegos y compresión lectora. Además de los aportes empíricos y experiencias de la autora del artículo como expertos en la materia.

De ahí, el propósito de este diseño es el aporte de nuevos conocimientos. Para el proceso de análisis e interpretación de las teorías y postulados, significativo para la extracción de información y la descripción con la lúdica y la comprensión lectora.

En cuanto a las fases de la investigación critica que se realizaron se resumen en cuatro (4) fases a saber:

Primera fase: se basó en la búsqueda de información de fuentes tanto impresas como electrónicas. Como lo indica Alfonso (1999): la palabra fuente tiene un significado más restringido que la identificación como documento, es decir, sobre cualquier base material que pueda ser utilizada para consulta, investigación o prueba. Cabe señalar que la clasificación de la documentación necesaria en esta etapa se realizó mediante análisis externos y lectura localizada de libros que apoyaron el desarrollo de la investigación.

Segunda fase: Procesamiento, sistematización y ordenamiento de datos: Los datos seleccionados fueron organizados y estructurados de tal manera que correspondan a los objetivos planteados en el estudio; Es decir, a partir de ese momento se analizó los referentes teóricos para el propósito planteado; utilizando información bibliográfica que según Aguilar (2001): Permite gestionar referencias textuales que sustentan los argumentos presentados en el estudio. Para que esta fase sea coherente es necesario crear un enfrentamiento entre los autores, es decir presentar diferentes posiciones sobre un mismo tema de discusión.

Tercera Fase: Interpretación y Análisis: según Castillo (2004) El análisis de documental es un conjunto de procedimientos encaminados a presentar un documento y su contenido en una forma diferente al original, con el propósito de interpreta el hecho o el objeto de estudio de la investigación. Para obtener estas interpretaciones fue necesario consultar otros materiales y fuentes generales para la obtención de la información sobre los antecedentes del problema; y en la medida en que se consultaron diversas fuentes de información, los elementos problemáticos fueron revelado adecuadamente. Luego de la comparación de las fuentes bibliográficas y la opinión del investigador, pasamos a la última etapa de la investigación.

Cuarta Fase: Formulación de conclusiones y recomendaciones: en esta fase se realizó en respuesta a los propósitos del estudio.

Hallazgos

En este apartado se presentan los hallazgos obtenidos del análisis de los documentos seleccionados según los objetivos del estudio, los cuales aportaron información valiosa desde el punto de vista de la consecución de los propósitos del estudio.

- Postulados: El impacto que la lúdica tiene sobre la lectura y su comprensión en el proceso de formación, se observa como recurso innovador y por ende diferente como lo es la IEP, que se apropia no solo del proceso sino de las debilidades que se presenta en el proceso de aprendizaje. Delgadillo y Chacón (2014), Quintero (2010), Vygotsky (1977).

Hallazgo: Los resultados arrojaron estrategias basadas en la lúdica y en la investigación para fortalecer la comprensión lectora tales como; lecturas compartidas con amplificación, cronómetro, reyes de la lectura, el plan padrino, ejercicios de comprensión lectora y papá leamos juntos en el aula.

Conclusiones: Los resultados evidenciaron una marcada deficiencia en los niños y niñas en el área de lengua castellana, más específicamente en el proceso lector y su comprensión.

- Postulados: El juego como recurso didáctico en la formación inicial docente, de la Facultad de Ciencias de la Educación de La Universidad de Granada, España. (Vygotsky, Peaget, Bruner).

Hallazgo: Se centran en que tanto estudiantes como docentes consideran el juego como recurso didáctico, siendo una herramienta indispensable para facilitar el aprendizaje puesto que es algo innovador dentro de la educación. Otro aspecto que se identificó es que el uso del juego se ve limitado por parte de los docentes por falta de formación, falta de interés o por desconocimiento, cuando es el docente quien ofrece el aprendizaje significativo a los alumnos mediante un rol que los ayude, motive, oriente y guíe.

Conclusiones: La preparación del profesorado debe estar orientada a la formación y tener conocimiento acerca de las nuevas metodologías, recursos y herramientas que se pueden implementar en el aula de clase para que los estudiantes logren sacar el mayor provecho posible.

- Postulados: identificar las principales necesidades de estudiantes de secundaria básica, en relación a nivel de la formación lectora que cada uno posee. Se propuso un programa de actividades lúdicas con la intención de mejorar la habilidad de los alumnos en cuanto a la comprensión de la lectura, considerando a las actividades lúdicas como una herramienta pedagógica que potencia y contribuye con el alumno para que adquiera nuevos conocimientos. (Vygotsky, Peaget, Bruner).

Hallazgo: Los resultados obtenidos mostraron que la mayoría de los alumnos que tomaron parte en el estudio, manifestó que prefieren que el docente utilice actividades lúdicas para fomentar la lectura en el aula de clase. Por ello, concluye que la utilización de estrategias lúdicas con los estudiantes para mejorar la formación lectora, también les ayuda a desarrollar el entusiasmo y la motivación, la predisposición para conocer nuevos contenidos.

Conclusiones: hizo aportes como la lectura comprensiva es determinante para el proceso de enseñanza- aprendizaje que los docentes de educación básica primaria, desarrollan en su labor diaria, de manera que alumnos alcancen mayores dimensiones en cuanto a la comprensión y formación de la lectura por medio de la aplicación de actividades lúdicas.

Reflexiones finales

El Sistema Educativo, es el medio a través del cual el Estado colombiano emana los lineamientos para el diseño de los planes y programas conducentes a la construcción del conocimiento para el desarrollo científico, cultural y de valores desde lo individual y lo social, en términos de bienestar, prosperidad y paz democrática, donde cada ciudadano se apropie de los conocimientos técnicos y científicos, habilidades y destrezas intelectuales generadoras del reconocimiento y el ascenso social.

Desde los primeros grados de Educación Básica Primaria, en el ámbito de las instituciones educativas, los estudiantes han de aprender a resolver problemas cotidianos, analizar y transformar su realidad circundante a partir del descubrimiento del conocimiento, en independencia de la supervisión del docente, o de otras personas significativas en su vida.

El diseño y aplicación de las estrategias pedagógicas para los primeros grados de la Educación Básica Primaria en lo que concierne a la enseñanza de la comprensión lectora es fundamental, dado su carácter impulsor hacia el conocimiento y desarrollo de competencias en las diferentes áreas del saber.

Los juegos lúdicos en el marco de las estrategias pedagógicas para la enseñanza de la comprensión lectora, transforman las sesiones de clase en eventos divertidos, motivadores y

creativos donde los estudiantes –especialmente en los primeros grados de educación básica-, conducidos por el docente, aprenden jugando, a partir del disfrute, el goce y la felicidad que produce la participación en los juegos, las danzas, el arte y el teatro entre otras opciones.

En la misma medida en que los estudiantes desde temprana edad, alcancen la comprensión lectora, en esa misma medida reunirán las competencias pertinentes al análisis, la reflexión y la crítica, y por ende habrán logrado un aprendizaje significativo, fundamental para ser, hacer y convivir con calidad de vida y en ambientes de paz y democracia. Por ello es relevante que se cultive en ellos el amor y el interés por la lectura desde la diversión implícita en los juegos lúdicos como recurso coadyuvante en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Ahora bien, se supone que en los primeros grados de educación básica primaria los niños deben adquirir las competencias relacionadas con la comprensión lectora. Sin embargo, los resultados en la generalidad de los casos no son alentadores; los estudiantes son promovidos a grados superiores con evidentes debilidades en su proceso lector, lo cual incide directamente sobre los resultados del aprendizaje en las diversas áreas de estudio. Esto ocurre como consecuencia de estrategias de enseñanza rutinarias, repetitivas, aburridas desde la óptica de los estudiantes. Se ameritan estrategias dinámicas, innovadoras y divertidas.

Referencias

Alfonso, I. (1999). *Técnicas de Investigación Bibliográfica.* (7ma ed.) Caracas: Contexto editores. Ausubel, D. (1996) Psicología Educativa, un punto de vista. Cognoscitivo. Editorial Trillas, Segunda Edición. México.

Ausubel, D. (1983). *Teoría del Aprendizaje Significativo*. Editorial Trillas. España.

Castillo, L. (2004). Biblioteconomía. Segundo cuatrimestre. Curso 2004-2005. Tema 5. Análisis documental Universidad Católica del Norte

Constitución Política de la República de Colombia (1991) promulgada en la Gaceta Constitucional número 114 del domingo 4 de julio de 1991.

Cruz O. (2018). La lúdica como estrategia didáctica para mejorar la comprensión lectora. Maestría en Educación – Modalidad en Profundización. Universidad Externado de Colombia.

Díaz, F. (2001) Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. McGraw-Hill Editores, S.A. México.

Delors, J. (1996). La escuela posible encierra un tesoro. Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre Educación para el siglo XXI. Santillana Ediciones UNESCO.

Díaz, F. (2001) Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. McGraw-Hill Editores, S.A. México.

Fernández, D., Ruiz, R., De La Cruz, M., Simanca, D., Pérez, V., Cantillo, N., Polo, Y. y De La Hoz, A. (2018). Comprensión lectora mediante el uso de la lúdica y la investigación como estrategia pedagógica. Cultura. Educación y Sociedad 9(3), 53-62. DOI: http://dx.doi. org/10.17981/culteduso c.9.3.2018.0

Guardo, Y. y Santoya, A. (2015). Implementación de la Lúdica como herramienta para fortalecer el aprendizaje de las operaciones básicas de los estudiantes de grado primero de la Institución Educativa ambientalista Cartagena de Indias, Tesis de Grado Licenciatura en Pedagogía Infantil. Universidad de Cartagena.

Martín, E. y Mauri, T. (2011) Orientación educativa. Atención a la diversidad y Educación Inclusiva. Barcelona: Ed. Graó.

Novak, J. (1983) El Constructivismo Humano: Un consenso emergente. Enseñanza delas ciencias. Editorial Alianza. Madrid.

Novak, J. (1997) Aprendiendo a aprender. Ediciones Martínez Roca, S.

Ortiz O. (2005). Centro de Estudios Pedagógicos y Didácticos. Cepedid: Barranquilla

Pérez y Merino (2015). Definición de psique. Diccionario de definiciones en línea. Disponible en: https://definicion.de/psique/

Posada, R. (2014), La lúdica como estrategia didáctica. Tesis Doctoral Maestría en Educación con Énfasis en Ciencias de la Salud. Universidad Nacional de Colombia. Bogotá, Colombia

Pozo, I. (1996) Teorías cognitivas del aprendizaje. Editorial Morata, Madrid.

Posada, R. (2014), *La lúdica como estrategia didáctica. Tesis Doctoral Maestría en Educación con Énfasis en Ciencias de la Salud*. Universidad Nacional de Colombia. Bogotá, Colombia.

Vigotsky, L. (1979) El desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores. Barcelona.

Winnicott (1994): La Lúdica: Una estrategia pedagógica depreciada. Disponible en: http://www3.uacj.mx/dgdcdc/sp/documents/rti/2015/icsa/la%20ludica.pdf

La autora

Lic. Espc. Adriana, Vásquez González
Licenciatura en Educación Básica Primaria. Universidad de San Buenaventura, Medellín. Colombia
Especialización en Pedagogía para la Docencia Universitaria. Universidad Fundación Universitaria del Área Andina. Doctorante Universidad Pedagógica Experimental Libertado Universidad. Caracas- Venezuela
Docente de aula/Licenciatura en Educación Básica Primaria, Departamento del Cesar. Secretaría de Educación Pública: Valledupar, Caribe, Colombia.