La enseñanza de la lectura y la escritura basada en juegos tradicionales en quinto grado de básica primaria desde un modelo de gestión escolar en una institución educativa de carácter privado del municipio de Bucaramanga.

María Daniela Espinel Pinzón

U00089217

Mg. Margareth Julyana Holguín Mariño

Directora de proyecto

Universidad Autónoma de Bucaramanga

Facultad de Ciencias Sociales, Humanidades y Artes

Programa de Maestría en Educación

Bucaramanga, Colombia 2020

Contenido

Pág.

Resumen **8**

Abstract **9**

Introducción **10**

1 Planteamiento del problema **12**

1.1 Antecedentes del problema **12**

1.2 Problema de investigación **19**

1.3 Objetivos **19**

1.3.1 Objetivo general ***19***

1.3.2 Objetivos específicos ***19***

1.4 Justificación **20**

1.5 Supuestos cualitativos **24**

1.6 Limitaciones y delimitaciones **24**

1.7 Definición de términos **25**

2 Marco referencial **28**

2.1 Antecedentes investigativos **28**

2.1.1 Referentes investigativos internacionales ***28***

2.1.2 Referentes investigativos nacionales ***32***

2.1.3 Referentes investigativos locales ***37***

2.2 Marco teórico **38**

2.2.1 Teoría general de la administración educativa ***38***

2.2.2 Teoría lingüística ***43***

2.2.3 Ruta metodológica ***47***

2.2.4 Juego ***50***

2.2.4.1 Juegos tradicionales *52*

2.2.4.2 El juego tradicional como recurso pedagógico *56*

2.3 Marco conceptual **59**

2.3.1 Gestión escolar *59*
2.3.2 Enseñanza de la lectura y la escritura *62*
2.3.3 Desarrollo de habilidades en lectura y escritura *64*
2.4 Marco legal **67**
2.4.1 Aspectos constitucionales *67*
2.4.2 De la ley general de educación *68*
3 Metodología **70**
3.1 Enfoque de la investigación **70**
3.2 Tipo de investigación **71**
3.3 Método de investigación **73**
3.4 Escenario **75**
3.4.1 Ubicación *75*
3.4.2 Misión, visión y filosofía institucional *76*
3.4.3 Perfil padre de familia, docente y estudiante *78*
3.4.4 Particularidades del entorno *81*
3.5 Población participante y muestra **82**
3.6 Técnicas e instrumentos de recolección de información **83**
3.6.1 Técnicas *83*
3.6.2 Instrumentos *84*
3.7 Validación de instrumentos **85**
3.8 Proceso de investigación **86**
3.9 Análisis de la información **87**
3.10 Aspectos éticos de la investigación **87**
4 Resultados **89**
4.1 Ruta metodológica **89**
4.1.1 Etapa de análisis *92*
4.1.2 Etapa de mapeo de alternativas *103*
4.1.3 Etapa de implementación de la propuesta *110*
4.1.4 Etapa de socialización *112*
4.1.5 Etapa de retroalimentación *114*

4.2 Triangulación de los resultados 116

4.2.1 Categoría: Planificación institucional 116

4.2.2 Categoría: Diseño curricular 119

5 Conclusiones y recomendaciones 123

5.1 Conclusiones 123

5.2 Recomendaciones 125

Referencias 126

Anexos 132

Lista de Tablas

Pág.

Tabla 1.*Cumplimiento de objetivos*.....20
Tabla 2.*Supuestos cualitativos*.....24
Tabla 3. *Técnicas de recolección de información*.....84
Tabla 4. *Instrumentos de recolección de información*.....85
Tabla 5. *Descripción de la ruta metodológica*.....91
Tabla 6. *Lista de chequeo*.....106
Tabla 7. *Unidad curricular*.....111

Lista de Figuras

Pág.

***Figura 1*. ISCE por componentes 2015-2018.....16**
***Figura 2*. ISCE por áreas de desempeño 2014-2017.....17**
***Figura 3*. Niveles de desempeño por áreas 2014-2017.....17**
***Figura 4*. Esquema de las teorías administrativas 39**
***Figura 5*. Geolocalización Gimnasio Pedagógico Comfenalco Bucaramanga.....75**
***Figura 6*. Panorámica Gimnasio Pedagógico Comfenalco Bucaramanga.....76**
***Figura 7*. Ruta metodológica.....90**
***Figura 8*. Frecuencia de respuestas pregunta No 1 .....93**
***Figura 9*. Frecuencia de respuestas pregunta No 2 .....94**
***Figura 10*. Frecuencia de respuestas pregunta No 3 .....95**
***Figura 11*. Frecuencia de respuestas pregunta No 4 .....95**
***Figura 12*. Frecuencia de respuestas pregunta No 5 .....96**
***Figura 13*. Frecuencia de respuestas pregunta No 6 .....97**
***Figura 14*. Frecuencia de respuestas pregunta No 7 .....98**
***Figura 15*. Frecuencia de respuestas pregunta No 8 .....98**
***Figura 16*. Frecuencia de respuestas pregunta No 9 .....99**
***Figura 17*. Frecuencia de respuestas pregunta No 10 .....100**
***Figura 18*. Frecuencia de respuestas pregunta No 11 .....100**
***Figura 19*. Frecuencia de respuestas pregunta No 12 .....101**
***Figura 20*. Frecuencia de respuestas pregunta No 13 .....102**
***Figura 21*. Frecuencia de respuestas pregunta No 14 .....102**

Lista de Anexos

Pág.

Anexo A. Encuesta diagnóstica.....132
Anexo B. Lista de chequeo.....133

Resumen

La administración educativa conlleva a la realización de diversos procesos de gestión entre los que se encuentra la de tipo académico en donde los directivos promueven acciones para el mejoramiento de la calidad educativa, el fomento de prácticas de aula innovadoras y vela por que se den los aprendizajes en todas las áreas del conocimiento en general. Es así, que el presente trabajo tuvo como objetivo proponer una metodología basada en juegos tradicionales para la enseñanza de la lectura y la escritura en grado quinto de básica primaria desde un modelo de gestión escolar en una institución educativa de carácter privado del municipio de Bucaramanga. El diseño metodológico de enfoque cualitativo y de tipo interpretativo permitió la identificación de las nociones que tienen los docentes sobre la incidencia del juego tradicional en la enseñanza de la lectura y la escritura. Como resultado de la ruta metodológica concebida desde la gestión escolar, se orientó la incorporación de juegos tradicionales para la enseñanza de la lectura y la escritura en la básica primaria integrándola al diseño de clases y la planeación institucional. Se concluye que el modelo de ruta metodológica para la gestión escolar tiene implicaciones en otras áreas y dimensiones tanto pedagógicas como administrativas que impactan directamente la calidad de la enseñanza y de los aprendizajes, por lo que se recomienda el uso de este modelo en otras instituciones educativas.

Palabras clave: Gestión escolar, ruta metodológica, enseñanza, lectoescritura, juegos tradicionales.

Abstract

The educational administration leads to the realization of various management processes among which is the academic type where the directors promote actions for the improvement of educational quality, the promotion of innovative classroom practices and ensures that learning occurs in all areas of knowledge in general. Thus, the objective of this work is to propose a methodology based on traditional games for teaching reading and writing in the fifth grade of elementary school from a school management model in a private educational institution in the municipality of Bucaramanga. The methodological design of a qualitative and interpretive type approach allowed the identification of teachers' notions about the incidence of the traditional game in the teaching of reading and writing. As a result of the methodological route conceived from school management, the incorporation of traditional games for the teaching of reading and writing in primary school was oriented, integrating it into the design of classes and institutional planning. It is concluded that the methodological route model for school management has implications in other areas and both pedagogical and administrative dimensions that directly impact the quality of teaching and learning, so the use of this model in other educational institutions is recommended.

Key words: School management, methodological route, teaching, literacy, traditional games.

Introducción

La educación colombiana ha sido direccionada por la política pública emitida desde el Ministerio de Educación Nacional (MEN), la cual es aplicada en los diferentes contextos educativos y operativizada por los profesionales y demás personal de apoyo que trabaja en el entorno educativo, donde las características, costumbres y necesidades de las comunidades en los diferentes niveles de escolaridad imponen un accionar diversificado para promover la calidad y cobertura educativa. Dicho aspecto, hace que desde los diferentes actores en las instituciones educativas se tomen acciones tendientes a mejorar tres aspectos esenciales desde las orientaciones dadas por el Ministerio de Educación Nacional (MEN), las cuales son: cobertura, calidad e inclusión.

Así pues, la calidad educativa resulta ser uno de los ejes rectores en los que los directivos y coordinadores de los colegios centran mayor parte de su atención. De igual forma, docentes, estudiantes y padres de familia conforman una tríada que trabaja mancomunadamente para que la formación integral responda a las habilidades y competencias que el estudiante debe adquirir dentro de su proceso formativo para lograr un nivel educativo con calidad y pertinencia al contexto.

De esta manera, se visualizó en la institución educativa participante la necesidad de articular las acciones que se realizan en la coordinación académica de la básica primaria con el trabajo que ejecuta el docente en el aula de clase en el fomento de competencias comunicativas, desde el componente de gestión escolar en los aspectos de planeación institucional especialmente. Es así, que a través de la detección de la necesidad de mejorar los procesos de enseñanza de la lectura y la escritura en el grado quinto de primaria, se optó por la articulación de la visión institucional

desde la planificación académica para apoyar los procesos pedagógicos de aula liderados por las docentes de la básica primaria de la institución educativa (IE).

En este sentido, el trabajo realizado incluyó en el capítulo uno el planteamiento del problema con sus respectivos objetivos, justificación y supuestos cualitativos, los cuales buscan proponer una metodología basada en juegos tradicionales para la enseñanza de la lectura y la escritura en grado quinto de básica primaria desde un modelo de gestión escolar en una institución educativa privada del municipio de Bucaramanga, a partir de la identificación de las nociones que tienen los docentes sobre la incidencia del juego en la enseñanza de la lectura y la escritura para vincularlo con el diseño de clases y la planeación institucional, a partir de una encuesta diagnóstica.

Dicho propósito se soporta en lo descrito en el marco referencial del segundo apartado del presente documento, donde a través de la revisión de diferentes antecedentes, el soporte teórico y conceptual a la intención investigativa permitieran la fundamentación teórica y la elección de la metodología. Además, en una tercera sección se dio paso a la organización de un diseño metodológico encaminado a cumplir con los objetivos propuestos.

En consonancia, en el capítulo cuatro se exponen los resultados obtenidos en cada una de las etapas diseñadas para la ejecución de la investigación, en el cual se presenta la triangulación de los hallazgos fruto del desarrollo investigativo accionado a través de la ruta metodológica, en la que se permite visualizar lo referente a las categorías de análisis propuestas a saber: planificación institucional y diseño curricular. Finalmente, se encuentra en una quinta unidad las conclusiones del estudio y un apartado de recomendaciones para el mejoramiento de los procesos pedagógicos de otros colegios, a partir del modelo implementado.

1 Planteamiento del problema

En el presente capítulo se exponen los elementos más importantes para la comprensión del problema, dando paso a la construcción de los objetivos, supuestos cualitativos y justificación, que orientan el proceso de construcción teórica y metodología de la investigación.

1.1 Antecedentes del problema

La calidad educativa en el contexto internacional ha estado orientada por la intencionalidad de una formación integral en todos los espacios dedicados a la enseñanza bajo un modelo de estándares, con los cuales se busca que exista una articulación entre el accionar de la política educativa y el deber ser de las instituciones educativas. Así pues, docentes y estudiantes trabajan juntos en el desarrollo de habilidades para la adquisición de competencias comunicativas en la escuela, pero su intencionalidad necesita ir de la mano de lo que requiere la sociedad, por tanto, todos los actores del escenario educativo juegan un papel preponderante alrededor de la enseñanza de dichas competencias en todos los niveles de formación, de acuerdo a lo comentado por Acevedo y otros (2017).

De acuerdo con Beltrán (2018), en el caso de Colombia los estándares y competencias en el área de lenguaje, dictan una ruta especial en la enseñanza de la lectura y la escritura en la educación básica primaria, lo que hace que la política pública se vincule estrechamente a la práctica pedagógica enfocada en mejorar el conjunto de entornos de aprendizaje para que los niños y niñas inmersos en una realidad educativa, puedan estar educados de la mano de habilidades en lectura y escritura que les permita interactuar eficientemente con el contexto .

En este sentido, los resultados de las pruebas Pisa han evidenciado que en las áreas de lectura y matemática tienen un papel prioritario para la formación pública y privada en el contexto educativo, por lo que ésta debe ser incluyente en los aspectos de calidad, en una línea de tiempo que garantice la puesta en marcha de mecanismos que permitan asegurarla en aras de reflejar indicadores aceptables a nivel nacional e internacional. Frente a este aspecto de la calidad, la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico (OCDE) aplica el Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA) con el propósito de:

> (…) obtención de un comparativo que evidencie un desempeño estudiantil en las áreas de lectura, matemática y ciencias a través del tiempo, donde a diferencia de otros estudios este tipo de evaluación educativa se centra en las competencias más que en los contenidos que se imparten en las instituciones educativas, donde Colombia participó por primera vez en el año 2006 y la última fue en el 2015, en la que se incluyeron cuatro ciudades con una participación de 12.000 jóvenes, de los cuales 11.795 se presentaron a nivel nacional, junto al adicional de Medellín que fue de 1.083, Cali con 1.695, Bogotá con 1.787, y Manizales con 1.700 estudiantes (p. 14).

Los resultados muestran que se requiere de mayores esfuerzos para poder alcanzar la meta de ser el país más educado de América Latina en el 2025, donde dichos esfuerzos involucran a todos los miembros del escenario educativo desde el orden nacional hasta el aula de clase, ya que el mejoramiento en estas pruebas estandarizadas apunta a que la calidad de la educación para los estudiantes colombianos sea una realidad.

Por su parte, Colombia en el contexto global está comprometida con la cobertura y la calidad educativa, ha establecido como prioridad que la formación de niños y niñas debe traducirse en resultados o logros notables en donde las disparidades existentes entre regiones comience a disminuir para lograr una homogeneidad en la consolidación del sistema educativo en el marco de un mejoramiento continuo, equidad en el acceso a la educación y en la ampliación de la infraestructura y recursos para que todas las comunidades puedan acercar a la escuela de acuerdo a lo comentado por Muñoz, Fernández, Ríos & Álvarez (2018).

De esta forma, el gobierno nacional realiza esfuerzos para que los procesos educativos tengan la posibilidad de ser evaluados a la altura de los estándares internacionales con el fin de establecer un nexo entre el nivel de cualificación que se espera a nivel global como de los resultados a los que aspira la política pública educativa, para lo cual el Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior (ICFES) ha puesto en marcha desde hace varios años las denominadas pruebas Saber, mediante las cuales el Ministerio de Educación Nacional (MEN), ejerce liderazgo para la apropiación y consolidación de las prácticas educativas.

En consonancia con lo anterior, las pruebas Saber cumplen la finalidad de contribuir a mejorar el escenario educativo en el marco de la calidad con la realización de evaluaciones anuales, en las que se pone bajo la lupa el cumplimiento de competencias básicas mínimas de los estudiantes bajo un modelo de indicadores, metas y logros en la aplicación de dichas pruebas, en la que se evidencia una disminución en el promedio global entre los años 2016 a 2018 según reportó el ICFES (2018).

De otro lado, la práctica pedagógica debe entenderse como una aproximación entre saberes, la producción académica y la investigación, en donde cada uno de estos elementos hacen parte esencial de la apropiación del conocimiento y en la pretensión última de que los resultados en las

pruebas Saber, puedan evidenciar cómo los estudiantes adquieren conocimientos para ser transferidos de la teoría a la realidad en las diferentes dimensiones que propone el marco evaluativo estatal.

Por su parte, en el caso de la evaluación de indicadores reportada en el Índice Sintético de Calidad Educativa (ISCE), mediante la cual se mide en cuatro componentes en todas las instituciones educativas del país tanto para la primaria, secundaria y educación media. Dichos componentes son: progreso, desempeño, eficiencia y ambiente escolar, en una escala de 1 a 10 o en su defecto en una escala porcentual de 0 a 100. Frente a este particular, las pruebas Saber aplicadas para los grados 3º, 5º, 9º y 11º; son sintetizadas en este informe a partir de los resultados obtenidos en las áreas de lenguaje y matemáticas, con el fin de conmutar la información de estas principales áreas del conocimiento debido a su especial sintonía con las pruebas Pisa aplicadas por la OCDE.

En La figura 1, se muestra el caso de la Institución Educativa (IE) Gimnasio Pedagógico Comfenalco (GPC) para las pruebas Saber en 3º y 5º Primaria para el último cuatrienio reportado por el MEN (2018) que evidencia en el componente desempeño la existencia de una disminución de 0.29 puntos entre 2015 a 2018, mientras que para el componente de progreso como en el de eficiencia se ha visto un aumento poco significativo de 0.42 y 0.02 respectivamente. Ya desde el aspecto asociado al componente de ambiente escolar, se aprecia un aumento representativo de un punto entre los datos del cuatrenio, que en términos generales representan un crecimiento paulatino en el índice sintético de calidad educativa desde el año 2015 hasta el 2018, con una media de 7.56 que refleja cerca de un 75% de percepción de la calidad frente a otras instituciones educativas de la entidad territorial.

Lo anterior sugiere que a través de los elementos asociados a la calidad del servicio educativo en institución como lo son el desempeño, progreso, eficiencia y ambiente escolar, tengan la atención de los directivos docentes del establecimiento educativo para fomentar desde la gestión escolar un trabajo que articule los aspectos curriculares y de planificación, en aras de poder brindar al equipo docente herramientas metodológicas con las cuales se promueva un mejoramiento en cada uno de los cuatro componentes de la calidad para la básica primaria de acuerdo al índice sintético de calidad educativa, con lo cual se pueda visualizar en el futuro cercano puntuaciones de mayor relevancia en dicho reporte.

Básica - Primaria

Año	Desempeño	Progreso	Eficiencia	Ambiente escolar	ISCE	MMA
2018	2.93	3.00	1.00	0.77	7.70	7.80
2017	3.07	3.12	0.78	0.76	7.73	7.67
2016	3.21	3.08	1.00	0.73	8.01	7.56
2015	3.22	2.58	0.96	.	6.77	

Figura 1. ISCE por componentes 2015-2018
Fuente: ISCE (2018).

Por su parte, el puntaje promedio de las Pruebas Saber 3° y 5° en las áreas de Lenguaje y Matemáticas, en una escala de valores es de 100 a 500, siendo 500 el puntaje promedio más alto posible, en el caso del área de lenguaje para grado tercero se evidencia en el informe de 2014 a 2017 una disminución en los puntajes obtenidos que gradualmente año tras año han descendido como se muestra en la figura 2 y 3, evidenciando la falta de incorporación de elementos de mejoramiento académico en este componente del desempeño que, igual se aprecia para el grado

quinto en esta misma área un descenso significativo del cuatrenio reportado, lo que genera una preocupación al interior de las directivas y docentes de la institución educativa.

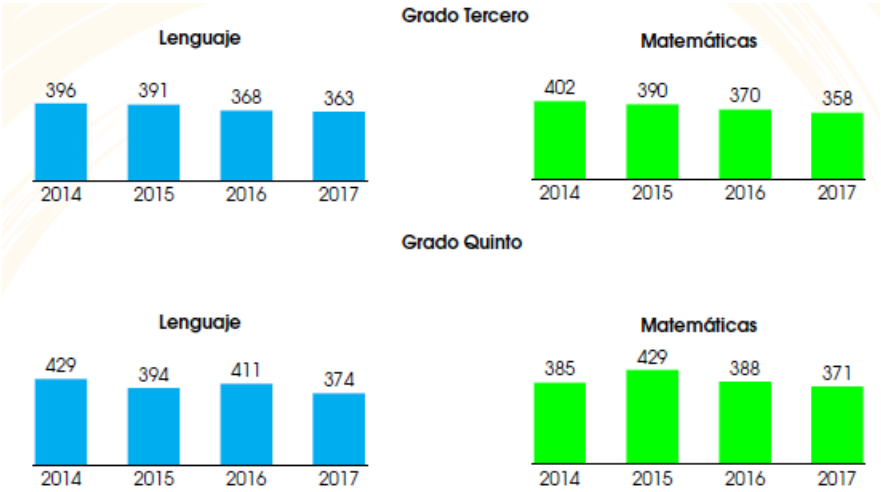

Figura 2. ISCE por áreas de desempeño 2014-2017
Fuente: ISCE (2018).

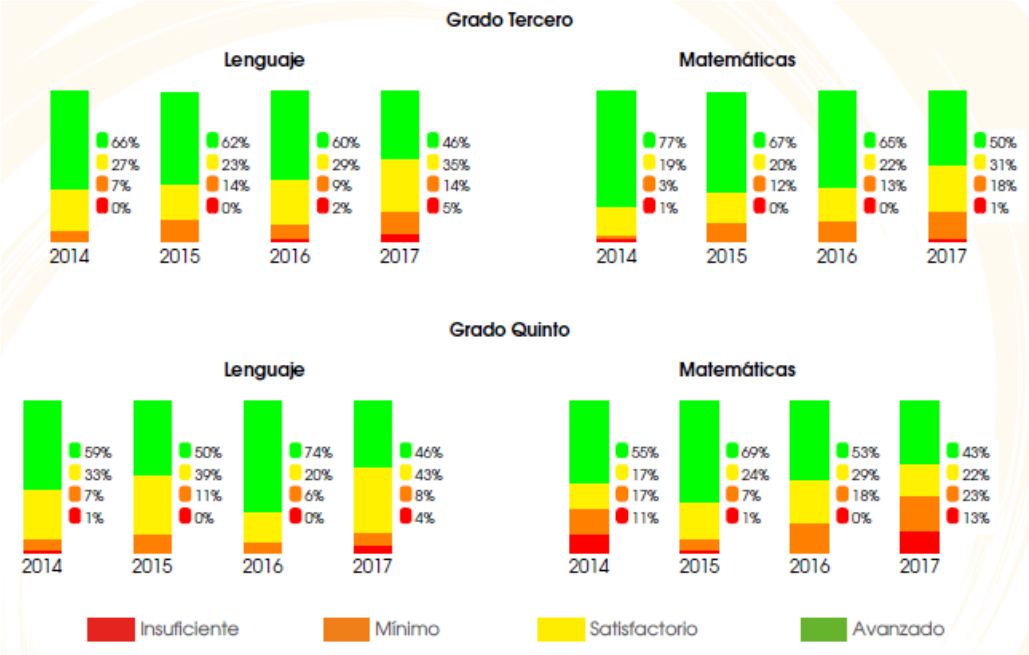

Figura 3. Niveles de desempeño por áreas 2014-2017
Fuente: ISCE (2018).

Tanto para el área de lenguaje como en matemáticas las puntuaciones obtenidas siguen siendo de preocupación, pues se muestra una pérdida gradual en la obtención de puntajes significativos, lo cual plantea la necesidad de abordar estas dos áreas desde la gestión escolar y la práctica docente, en medio de un modelo que articule la planificación institucional y el diseño curricular.

Es necesario hacer hincapié en este espacio, que tanto la lectura como la escritura son parte fundamental en la enseñanza del área del lenguaje, y las competencias que giran alrededor de estos dos elementos dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje son el corazón que orienta el entorno de conocimientos para identificar y comprender el significado del lenguaje, lo que se relaciona intrínsecamente con la adquisición de habilidades para leer y escribir, a través de la apropiación de herramientas necesarias para la comprensión que, desde las prácticas pedagógicas, implica un fenómeno cognitivo complejo regulado por la influencia social y cultural en donde el acto pedagógico en el marco de lo curricular toma una gran importancia como lo mencionaría Jasper y Morales (2015). No obstante, el problema no solo gira alrededor del aula de clase, sino que hace parte del conjunto escolar, por lo que las directivas de las instituciones educativas están obligadas a realizar una gestión escolar desde la puesta en escena de lineamientos institucionales que se conecten con las prácticas pedagógicas con el espacio de la enseñanza, para que un elevado número de actores educativos puedan tener en el aula de clase una pedagogía que permita en función de los aprendizajes, otorgar mayor calidad en los resultados del desempeño escolar en los próximos años.

1.2 Problema de investigación

En relación al problema descrito se hace necesario formular una pregunta que orienta el desarrollo del presente proyecto de investigación, así: *¿Cómo introducir los juegos tradicionales a los procesos de enseñanza de la lectura y escritura en grado quinto de básica primaria desde un modelo de gestión escolar en una institución educativa privada del municipio de Bucaramanga?*

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Proponer una metodología basada en juegos tradicionales para la enseñanza de la lectura y la escritura en grado quinto de básica primaria desde un modelo de gestión escolar en una institución educativa privada del municipio de Bucaramanga.

1.3.2 Objetivos específicos

1. Identificar las nociones que tienen los docentes sobre la incidencia del juego en la enseñanza de la lectura y la escritura para vincularlo con el diseño de clases y la planeación institucional, a partir de una encuesta diagnóstica.

2. Diseñar una ruta metodológica basada en juegos tradicionales para la enseñanza de la lectura y la escritura en la básica primaria integrándola al diseño de clases y la planeación institucional.
3. Valorar con el cuerpo docente de la básica primaria la propuesta diseñada para la enseñanza de la lectura y la escritura basada en juegos tradicionales.

La tabla 1 tiene como propósito presentar en forma rápida el objetivo planteado, el instrumento usado para su medición y el ítem del documento en donde se da cumplimiento al mismo.

Tabla 1.*Cumplimiento de objetivos*

No	Objetivo	Herramienta	Cumplimiento
1	Identificar las nociones que tienen los docentes sobre la incidencia del juego en la enseñanza de la lectura y la escritura para vincularlo con el diseño de clases y la planeación institucional, a partir de una encuesta diagnóstica.	Encuesta	4.1.1
2	Diseñar una ruta metodológica basada en juegos tradicionales para la enseñanza de la lectura y la escritura en la básica primaria integrándola al diseño de clases y la planeación institucional.	Ruta metodológica	4.1.2 4.1.3 4.1.4
3	Valorar con el cuerpo docente de la básica primaria la propuesta diseñada para la enseñanza de la lectura y la escritura basada en juegos tradicionales.	Grupo focal	4.1.5

Fuente: Autor.

1.4 Justificación

Es claro que la educación colombiana ha vivido una serie de transformaciones en su articulación con distintos modelos educativos a nivel internacional, que han permitido a los diferentes niveles de instrucción educativa lograr una suma de fortalezas para promover una educación de calidad en donde los niveles de gestión escolar direccionados desde el MEN para que directivos docentes tomen en sus manos la responsabilidad de promover cambios

significativos en las formas de gestionar, administrar y direccionar la educación escolar, los cuales se vean reflejados en mejores indicadores de calidad con el apoyo de los actores del sistema educativo.

De esta forma, se puede pensar en un aseguramiento de la calidad educativa a través de la configuración de una serie de elementos y estrategias metodológicas que desde la planeación institucional apoyan la labor docente, para el establecimiento de procesos encaminados al mejoramiento continuo a cargo de los directivos docentes, quienes son los encargados de promover una cultura de la gestión escolar en las instituciones educativas y con las cuales se pueda hacer vigente la actividad misional de la institución acorde con los lineamientos trazados por el MEN, los cuales se hallan en consonancia con el diseño curricular, para que los problemas que existen en el entorno educativo puedan tener alternativas de solución y un modelo que pueda sostenerse a través del tiempo en aras de la integralidad. Teniendo en cuenta lo anterior, Duque (2017) comenta:

> Esta concepción que tiene el profesorado acerca de la ciencia articulada con elementos pedagógicos da como resultado campos del saber que llevan a un cambio de roles en los docentes quienes además deben reconstruir un proceso curricular que permita configurar un currículo más contextualizado e integrado a la realidad, pero donde coexiste un problema de vinculación asociado a la práctica pedagógica y la investigativa, esencialmente en la función que se corresponde al aula de clase como entorno investigativo por lo que suscita una necesaria distinción entre la identidad de los dos procesos, es decir, entre la investigación y la enseñanza (p. 31).

De lo expresado por el autor, se puede develar que en la administración escolar existe un ejercicio de direccionamiento de los procesos pedagógicos para la intervención del currículo vinculado a la detección de problemas escuela, en donde un modelo de acercamiento entre la dirección educativa y la práctica pedagógica permite a la enseñanza generar innovaciones en la básica primaria que puedan responder efectivamente a la apropiación de conocimientos a través de la delimitación que se realiza del contexto en favor del cumplimiento de lineamientos institucionales sobre la mesa de la normativa educativa pública.

Así pues, el problema expuesto permite una justificación desde el nivel teórico, práctico y pedagógico visto desde la gestión escolar en el supuesto de que el conocimiento de una realidad hace que se pueda reconstruir la comprensión sobre cada uno de los elementos que operan en la existencia del problema, lo que hace posible su intervención para la resolución sustancial de las variables que afectan la ruta de la calidad, e implica un impulso a los eventos que construyen la calidad educativa, que en este caso particular, involucra la introducción de innovaciones en la enseñanza de la lectura y la escritura a partir de juegos tradicionales, enmarcados en una metodología que permite favorecer dentro del sistema educativo la generación de un ambiente de aula de clase con el que se permite alcanzar metas académicas y superar las brechas que el desempeño académico está impactando en la calidad educativa en la institución.

Es evidente que los procesos cognitivos implicados en la enseñanza y aprendizaje de la lectura y la escritura, requieren la incorporación de un repertorio didáctico a través del cual el estudiante puede alcanzar unas competencias que lo hagan partícipe de un escenario educativo caracterizado por la integralidad de la enseñanza con el común denominador de la calidad, en la que se debe percibir el modelo de interacción entre la enseñanza y el aprendizaje mediado por el docente, el cual debe concebirse en virtud de los lineamientos institucionales y las directivas

ministeriales que propenden por un conjunto de reglas metodológicas para que la enseñanza cobre una perspectiva sociocultural que impacta el estilo de vida desde las habilidades lectoras y de escritura en estudiantes de educación básica primaria, y que vuelve imprescindible el desarrollo de dichas habilidades para propiciar la estimulación de facultades intelectuales y dialógicas del pensamiento para el acceso a la información, al entorno, al conocimiento y a un nuevo mundo que demanda una diversidad en medio de la elaboración de significados propios con los que se estructura la percepción y transformación del contexto cercano.

Desde una concepción teórica, el presente trabajo se justifica en función de invitar no sólo a que los especialistas en administración educativa integren los métodos organizativos diseñados para la administración y la gerencia, sino que a través de la observancia de los fenómenos que suceden dentro de la institución educativa puedan generar diferentes formas de abordar metodológicamente un problema planteado que esté en consonancia con los planteamientos organizacionales y aquellos inherentes a los lineamientos de la política pública en educación para que encuentren una razón de ser en la práctica educativa, de manera tal, que el reconocimiento del fenómeno educativo y de las circunstancias que lo rodean hagan posible la organización de las acciones educacionales en favor de los resultados que se esperan del proceso de enseñanza y aprendizaje desde el punto de vista de la gestión escolar, de acuerdo a los lineamientos gubernamentales que para el caso colombiano se ciñen a tres parámetros indispensables: cobertura, calidad e inclusión.

1.5 Supuestos cualitativos

De acuerdo con Fernández y Wainerman (2015) y Hernández y otros (2010) los diseños investigativos en educación con enfoque cualitativo buscan la construcción de uno o más supuestos con los cuales se establece una conexión teórica con la realidad visualizada por el investigador educativo, en donde se pretende que el diseño metodológico pueda responder de manera adecuada al planteamiento del problema y a la resolución del mismo. Para el presente estudio se formulan una serie de supuestos cualitativos, tal y como se muestra en la tabla 2.

Tabla 2.*Supuestos cualitativos*

No	Objetivo	Supuestos Cualitativos
1	Identificar las nociones que tienen los docentes sobre la incidencia del juego en la enseñanza de la lectura y la escritura para vincularlo con el diseño de clases y la planeación institucional, a partir de una encuesta diagnóstica.	Las concepciones de los docentes sobre la enseñanza de la lectura y la escritura en grado quinto de la básica primaria, tiene implicaciones en el diseño de las clases y la planeación institucional, desde un modelo tradicional de la educación.
2	Diseñar una ruta metodológica basada en juegos tradicionales para la enseñanza presencial o virtual de la lectura y la escritura en la básica primaria integrándola al diseño de clases y la planeación institucional.	Los docentes de grado quinto de primaria buscan alternativas metodológicas para fortalecer los procesos de lectura y escritura desde una perspectiva que dinamice la planeación de sus clases.
3	Valorar con el cuerpo docente de la básica primaria la propuesta diseñada para la enseñanza de la lectura y la escritura basada en juegos tradicionales.	El colegiado docente reconoce la importancia del diseño de clases y la planeación académica innovadora, mediante la propuesta de enseñar la lectura y escritura basada en juegos tradicionales.

Fuente: Autor.

1.6 Limitaciones y delimitaciones

En esta parte del documento se hace una apreciación de las limitaciones percibidas para la puesta en marcha de la propuesta investigativa, por lo que la emergencia de este tipo de cosas

hace que se requiera tomar las medidas que permitan en gran medida superar las barreras que se presentan en el contexto académico, entre las cuales se detectaron:

1. La falta de una cultura institucional hacia la innovación educativa, evidenciada en que la IE desde sus inicios no presenta modelos innovadores que apoyen el accionar pedagógico.
2. La planta docente está aferrada a modelos de enseñanza tradicional de la lectura y la escritura, lo cual se refleja en los planes de área de lenguaje.
3. El poner sobre el modelo institucional mejoras al currículo y a la planeación institucional genera un trabajo metodológico que aún no existe en la institución educativa.

El presente proyecto de investigación está delimitado geográficamente en el municipio de Bucaramanga en el departamento de Santander y el accionar del mismo se limita al cuerpo colegiado docente de la básica primaria de la institución educativa Gimnasio Pedagógico Comfenalco para el año 2020.

1.7 Definición de términos

Adaptar: Cambiar, modificar o ajustar modelos o acciones válidas que sirvan de soporte a una situación nueva y con características distintas desde las cuales se introduzcan cambio a una realidad percibida por el individuo (RAE, 2010).

Comunidad educativa: Se le denomina a toda agrupación de personas cohesionadas por un interés común que es la educación. Sus integrantes son personas que tienen su accionar alrededor de la educación tales como directores, administrativos y directivos de escuela, maestras,

estudiantes, padres de familia, educadores, egresados y profesores, quienes en general construyen un escenario de formación integral en favor de la ciudadanía y la paz (MEN, 2010).

Docente: Individuo que se dedica a enseñar o que realiza acciones referentes a la enseñanza sobre la base de un marco intencionado de formación basada en estándares y competencias con las cuales promueve un ambiente de saber hacer en el contexto (MEN, 2010).

Educación primaria: Es un adjetivo que se emplea para denominar a la etapa del proceso educativo que antecede a la escuela secundaria, en donde se promueve el desarrollo integral del estudiante en sus primeras etapas de escolaridad para favorecer el desarrollo cognitivo en las diferentes dimensiones del ser, especialmente aquellas vinculadas al conocimiento, la percepción de la realidad y la comprensión del mundo que le rodea (RAE, 2010).

Herramientas pedagógicas: Son los instrumentos diseñados para apoyar los procesos de enseñanza como medio primordial para crear un entorno de aprendizaje significativo, desde los cuales el docente afina su labor en el fin de promocionar el saber (Galán-Amador, 2010).

Institución educativa: Es un conjunto de personas y bienes promovidos por las autoridades públicas o por particulares, cuya finalidad es la de prestar un servicio educativo, que en el caso colombiano está constituido por una oferta de carácter público, privado o mixto, desde donde cada uno de los actores educativos basan su accionar en la política establecida por el MEN (Galán-Amador, 2010).

Metodología: Hace referencia al conjunto de métodos o procedimientos racionales utilizados para alcanzar el objetivo o la gama de objetivos que rige una investigación científica, una exposición doctrinal o tareas que requieran habilidades, conocimientos o cuidados específicos (Oslo, 2010).

Método: Conjunto de procedimientos que de modo ordenado y sistemático direccionan el empleo de técnicas e instrumentos para llegar a un resultado o fin determinado, el cual puede estar direccionado por modelos de gestión del conocimento de corte tradicionalo o de enfoque innovador (Oslo, 2010).

Objeto de estudio: Tema, situación, campo del saber, o fenómeno de interés del que se desea saber o indagar. Surge de alguna inquietud o problemática, ya sea propia o ajena, desde la cual el investigador genera un campo de acción alrededor de un conocimiento tácito con el que desea explicar un fenómeno derivado de una realidad tangible (Galán-Amador, 2010).

Vincular: Se refiere a la relación que puede existir entre dos o más factores o variables con los que se pude explicar el resultado de un proceso desde una concepción de dependencia o independencia entre los aspectos vinculantes (RAE, 2010).

Finalmente, para cerrar este primer capítulo es importante reconocer que existe un asiento ontológico en la propuesta investigativa que permite la construcción de los objetivos que harán parte del recorrido referencial en el segundo capítulo del presente documento, el cual engloba aspectos relacionados a antecedentes investigativos, aspectos teóricos desde la teoría general de la administración educativa, la lingüística, el fundamento de las rutas metodológicas y los juegos tradicionales.

2 Marco referencial

En esta sección se presentan los referentes investigativos, teóricos y conceptuales más relevantes para el caso de estudio, que direccionan el desarrollo de la propuesta investigativa, teniendo en cuenta el enfoque teórico, la contextualización del escenario, la descripción de los perfiles de los actores y los antecedentes investigativos que otorgan soporte epistemológico al proceso de indagación.

2.1 Antecedentes investigativos

En el presente apartado se expondrán algunos estudios y documentos de relevancia académica e investigativa realizados en el contexto internacional y nacional relacionado con el objeto de estudio, en donde se visualiza el enfoque paradigmático de la enseñanza basada en juegos tradicionales a partir un modelo concebido desde la gestión escolar.

2.1.1 Referentes investigativos internacionales

Casas y Lachi (2015) en el Perú realizaron una investigación titulada: "**Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años**", tuvo como objetivo el diseño de una estrategia basada en juegos tradicionales con la cual se pudiera potenciar las competencias numéricas y operacionales en niños de 5 años, con el ánimo de poderlos transferir a una realidad matemática en el aprendizaje e iniciación de esta área de conocimiento.

El método utilizado fue de enfoque cualitativo, tipo descriptivo y corte transversal, en la que la intencionalidad de los investigadores permitió la vinculación de 6 niños de 5 años y 2 docentes del área de matemáticas, con el ánimo de aplicar el test de evaluación matemática temprana que, a partir de un enfoque socio-cognitivo y de resolución de problemas se emitió un diagnóstico en el que se evidenció el bajo nivel de desarrollo de competencias numéricas y operacionales en estos niños.

Posteriormente, se realizó unas actividades lúdicas en las que se exigía la resolución de problemas, a través del uso de juegos tradicionales en el que se buscaba que los participantes lograran tener éxito en la vida mientras jugaban y resolvían los problemas matemáticos que se proponían. Los resultados permitieron diseñar una estrategia didáctica a través de juegos tradicionales cuya metodología estructurada bajo procesos lógicos, permitió el mejoramiento de las competencias de número y operaciones en niños de 5 años. Los autores concluyen que este estudio permite la proyección de una estrategia basada en juegos tradicionales de manera sólida para el uso en el área de matemáticas y específicamente en la resolución de problemas de un contexto determinado.

Por otro lado, en España los investigadores Fernández, Cadórniga y Mariño (2016) en su investigación denominada: "**Análisis de los métodos tradicionales de enseñanza-aprendizaje de los deportes colectivos en Educación Primaria y propuestas didácticas innovadoras**", tuvo como objetivo realizar una comparación entre los métodos tradicionales de enseñanza y aprendizaje en las prácticas deportivas colectivas que se realizan en la educación primaria y algunas propuestas didácticas innovadoras en las que se incluye el juego serio como parte de la propuesta de enseñanza deportiva.

La metodología que se empleó de tipo cualitativo implicó la participación de docentes del área de educación física quienes dentro de su experiencia profesional reportaron cuáles han sido los métodos tradicionales que han usado en la enseñanza, y dichos aportes se contrastaron con una revisión bibliográfica bajo una unidad de análisis didáctica sobre nuevas tendencias en la enseñanza de la educación física bajo modelos comprensivos, cognitivos, integrados y constructivistas.

Los resultados apuntan a establecer que existen un número importante de metodologías innovadoras en la educación aplicables al contexto de la recreación el deporte y la cultura física, en la que el modelo integrado tradicional comprende únicamente en la transmisión de conocimientos y la aprobación de contenidos por parte del estudiante, mientras que en el método innovador se promueve la comprensión del contexto, el entendimiento de la práctica deportiva, la integración con otros elementos de juego y la construcción de conocimientos.

Los autores concluyen que el análisis de los métodos tradicionales de enseñanza dejan ver que los deportes en la educación primaria requieren de propuestas didácticas innovadoras que permitan la potencialización de capacidades motoras y cognitivas en los estudiantes, que dan como resultado el alcance de competencias deportivas desde el punto de vista académico y de competición desde el punto de vista deportivo.

Adicionalmente, en Alicante España los autores Bezanilla, Arranz, Rayón, Rubio, Menchaca, Guenaga y Aguilar (2014), en su investigación titulada: "**Propuesta de evaluación de competencias genéricas mediante un juego serio**", tuvo como objetivo el diseño de un juego bajo la configuración de seriedad en la estructuración de los roles y desempeño de los mismos, de manera tal que podía visualizarse como herramienta de la evaluación de competencias

genéricas en la enseñanza superior haciendo énfasis en la resolución de problemas iniciativa empresarial.

La metodología de enfoque mixto permitió hacer uso de un modelo de evaluación por competencias genéricas en la que se definía niveles e indicadores y descriptores con los cuales se toma como referencia el desarrollo de los estudiantes en el juego y la forma en la que utilizaban los diferentes recursos con los que podían disponer, para contribuir al desarrollo del proceso evaluativo y la manera en la que se demostraba la competencia compleja que articula la integración de conocimientos habilidades actitudes y valores, junto a elementos cualitativos que tuvieron que ver con una revelación de las dificultades que se tuvieron para poder afrontar la evaluación de competencias en general.

Los resultados permitieron identificar que el entorno académico profesional y personal influye decididamente en la forma en que los estudiantes se relacionan con conocimientos habilidades y destrezas en medio de dos modelos de actuación: actitudinal y motivacional que le permiten de acuerdo al lugar de desempeño, el establecimiento de resolución de problemas y emprendimiento como competencias definidas en el instrumento de evaluación.

Las conclusiones del estudio permiten establecer que desde el punto de vista formativo sea necesario potenciar indicadores de reconocimiento de dominio de las competencias genéricas, de manera que se pueda identificar las falencias de los estudiantes y las potencialidades de estos mismos, a fin de contribuir con la metodología de juegos serios a un aprendizaje y evaluación de competencias como alternativa innovadora educativa para la educación superior tomando como referente experiencias que se han sucedido desde los niveles escolares y de educación media.

Finalmente, en Venezuela los investigadores Fuentes y Careth (2017) en su investigación titulada: “**Prácticas en la enseñanza de la lectura en grado primero en instituciones oficiales**

municipales", tuvo como objetivo central describir como las prácticas de los docentes frente a la enseñanza de la lectura en el grado primero de la básica primaria tienen implicaciones en el desarrollo comunicativo de los estudiantes. La metodología empleada implicó la selección de 27 maestros a quiénes se les realizó una observación no participante, una videografía y además se les entregó una guía de observación para después ser contrastado con la realización de un grupo focal. El análisis de la información permitió obtener un resultado sintético en el cual se pudo determinar que las normas y el orden en el salón de clase van acompañadas de una implementación de acciones ludo pedagógicas que permiten dejar atrás el uso de recursos tecnológicos y necesarios para encontrar dentro del rol tradicional constructivista, un modelo progresista para una educación que requiere también de lo tradicional para la enseñanza en el contexto.

2.1.2 Referentes investigativos nacionales

Para iniciar, se trae a colación el estudio realizado en el municipio de Totoró del departamento del Cauca por Mazabuel (2016) titulado: "**El aprendizaje basado en problemas (ABP) y los juegos tradicionales, como estrategias para el desarrollo de habilidades metacognitivas en el aprendizaje de las matemáticas, en los estudiantes del grado quinto de básica primaria de la Institución Educativa Políndara del municipio de Totoró**", tuvo como objetivo determinar en cierta medida los niveles de eficacia de la didáctica basada en problemas a través de la aplicación de juegos tradicionales en el aula de clase en aras de promover el desarrollo de actividades conexas con habilidades metacognitivas para contribuir a un aprendizaje significativo en estudiantes de grado quinto de la básica primaria. Desde el punto de

vista metodológico el diseño incluyó el diagnóstico metacognitivo en relación a las dimensiones de planeación supervisión y evaluación mediante el instrumento desarrollado por Sánchez (1998) titulado "*Test para medir el nivel de habilidades metacognitivas*". Posteriormente, se diseñó y aplicó la didáctica basada en problemas (ABP) y mediada por los juegos tradicionales, en la que se implementaron 16 unidades didácticas con una intensidad de cuatro días a la semana en las horas de clase de matemáticas con el acompañamiento del docente investigador. Seguidamente se aplicó el postest, en el que se utilizó igualmente la herramienta desarrollada por Sánchez (1998).

Los resultados del pretest como del postest fueron procesados a través del programa estadístico SPSS. Así, los autores concluyeron: "la didáctica contribuyó a mejorar las habilidades metacognitivas de planeación, supervisión y evaluación, considerando que la cantidad de estudiantes que presentaron una calificación <<Alta>> se incrementaron en un 36,66%, 40% y 48% respectivamente, es decir, se mejoró especialmente las habilidades de evaluación. De esta forma, las estrategias empleadas fueron eficientes para aumentar las habilidades metacognitivas de los estudiantes objeto de estudio, aspecto que puede considerarse como el principal aporte del trabajo".

Por otro lado, en Bogotá los investigadores Plazas y Ramírez (2014) en su investigación: "**Adaptación de juegos tradicionales básicos como medio para el aprendizaje y desarrollo motor en niños de preescolar del Colegio Francisco José de Caldas**", tuvo como objetivo fortalecer el aprendizaje y desarrollo motor de los niños de nivel preescolar a través de la adaptación de juegos tradicionales básicos, en donde la pretensión investigativa buscaba la construcción de una propuesta pedagógica que contribuyera positivamente al desarrollo motor de los niños a partir de la implementación de juegos tradicionales en un medio natural para la

transformación social, psicológica y motora que permitirá la integración del niño en su contexto, y de esta manera se pudiera implementar unidades didácticas que desde los juegos tradicionales fortalezcan la confianza en los estudiantes y favorecieran la acción docente a través de herramientas pedagógicas innovadoras.

La metodología empleada fue de tipo cualitativa con enfoque de resolución de problemas en el cual se recurrió a la observación directa y fotogramas de los niños durante la implementación del modelo pedagógico. Por consiguiente, los resultados de la investigación permitieron la realización de 16 intervenciones pedagógicas en estudiantes de grado preescolar, quienes una vez analizados tanto los fotogramas como los diarios de observación, permiten comprender que los juegos tradicionales adaptados potencian el desarrollo de clases de educación física mejorando ostensiblemente el desarrollo motriz y las habilidades motoras de los estudiantes, por tanto se demuestra que una actitud inductiva por parte del docente para poner en práctica los juegos a realizar es clave para capturar la atención de los estudiantes.

Los autores concluyeron que este tipo de innovaciones en la práctica docente deben estar desarrollándose en todos los niveles educativos especialmente de la primaria, no sólo para favorecer el desarrollo motriz sino para potenciar otras áreas de conocimiento como podrían ser en las ciencias sociales, el español, la literatura y las matemáticas.

En otro escenario, en la Guajira los investigadores Aguiar y Triviño (2015) en su investigación: "**Maleta didáctica: Armandillo juguetes, un concepto para integrar el juego y la práctica artística en procesos formativos de primera infancia**", tuvo como objetivo crear un marco de formación de la educación artística a través de la exploración del juguete como herramienta pedagógica, a través del cual se pueda generar una experiencia lúdica basado en la aproximación de los lenguajes artísticos al contexto de la educación básica primaria.

En ese sentido, los investigadores implementaron una metodología de enfoque cualitativo y de tipo descriptivo en donde en torno a las inquietudes de los estudiantes y la influencia pedagógico-artística, se profundizó en aquellos aspectos tradicionales de la región en los que los estudiantes tienen mayor afinidad ,en especial atendiendo a que la investigación fue realizada en una región de la Guajira en la que predomina los nativos Arahuak, lo que permitió un intercambio entre lo cultural, escolar y lo didáctico, para que a través de los juguetes convencionales de los indígenas tales como: piedras, madera, palos, vasijas y animales, se pudiera hacer parte de la apropiación de actividades escolares en la búsqueda de lograr desde el punto de vista artístico, la consolidación de una cultura en la que el valor construido del juguete exista una identidad influenciada desde el modelo pedagógico.

Los resultados de esta investigación permitieron determinar que así como el juego tradicional hace parte de la construcción de una identidad social en cualquier región del mundo, se logra también identificar que el juguete tradicional a nivel mundial, y en especial a nivel de Latinoamérica, resulta ser un asiento de reflexión de enfoque cultural y disciplinar, en donde se evidencian las necesidades del niño, sus actitudes y la forma en la que enfrenta los desafíos escolares. Asimismo, a través del juguete tradicional se expone como el quehacer docente permite la integración de elementos culturales al currículo y de esta forma los traduce en un conjunto de acciones socio-pedagógicas en las que la experiencia del orden artístico, permitió que el juguete pudiera llevar al estudiante no sólo a reflejar la identidad cultural, sino también a visualizar la forma en la que entiende el mundo desde el punto de vista artístico.

Finalmente, en la localidad de Puente Aranda en Bogotá, Rojas, Moreno y Hernández (2019) en su investigación: “**El juego como estrategia de enseñanza en los procesos de lecto-escritura y en el área de matemáticas para los niños y niñas del grado cuarto de primaria**

del colegio Sorrento IED Sede B", tuvo como objetivo central Implementar una pedagogía de base lúdica a través del juego tradicional en el fin de mejorar la enseñanza de los procesos de lectura y escritura, además de aquellos del componente matemático en niños y niñas en el grado cuarto de primaria desde la incentivación de los maestros para el uso de diversos ejercicios ludo pedagógicos a través de juegos tradicionales, que permiten una integración del estudiante en cada una de las actividades a desarrollar utilizando diversos ejercicios pedagógicos con los que se pudiera identificar las debilidades y fortalezas del estudiantado a través de las mismas.

La metodología del estudio fue de tipo cualitativo de enfoque descriptivo y corte transversal en que se evalúo ampliamente el contexto social para determinar las variables más importantes para el estudio como son la enseñanza, el aprendizaje, la pedagogía activa, los tipos de juego y las diferentes habilidades que debe haber alcanzado el estudiante de grado cuarto para el aprendizaje de la lectoescritura. Bajo un enfoque de investigación acción se buscó que los estudiantes hicieran una resolución de problemas educativos, bajo una reflexión simultánea entre lectura y escritura acorde a las habilidades propias para la edad escolar.

El desarrollo de una unidad didáctica en la que se integra al juego como estrategia pedagógica en el proceso de enseñanza, permitió que los niños y niñas enfocarán sus necesidades e intereses a través del juego, construyéndose con esto un entorno en donde los procesos cognitivos tuvieron lugar a través de una ruta no sistematizada como suele suceder en los diseños instruccionales para la enseñanza de la lectoescritura, sino que por el contrario se buscó que el contexto del estudiante sirviera para apalancar la intención curricular y el juego se manifestó como medio metodológico para que los estudiantes adquirieran aprendizajes significativos en el proceso académico en el refuerzo de actitudes y habilidades en la lectoescritura.

2.1.3 Referentes investigativos locales

En el municipio de Villanueva del departamento de Santander el investigador Pérez (2018) en su investigación doctoral titulada: "**El juego como estrategia didáctica en el conocimiento de los números enteros del grado séptimo en el colegio Eliseo Pinilla Rueda del municipio de Villanueva**", tuvo como objetivo fortalecer el desarrollo del pensamiento numérico mediante los juegos de mesa como estrategia didáctica en los números enteros en estudiantes de séptimo grado del Colegio Eliseo Pinilla Rueda sede A.

La investigación se realizó bajo un enfoque cualitativo en dónde a partir de un diagnóstico preliminar con los estudiantes para identificar las dificultades que se presentan en el pensamiento numérico mediante la aplicación de una encuesta. Posteriormente, en una segunda fase se realizó una intervención en el aula a través de una secuencia didáctica con la cual se desarrollaron juegos de mesa con números enteros. En la fase tres se realizó la evaluación de la propuesta para el fortalecimiento de la pedagogía matemática en aras de mejorar los procesos de pensamiento numérico.

Los resultados permitieron identificar que la situación problemática alrededor de los números enteros para la realización de las operaciones de adición, sustracción, multiplicación y división, resultaron ser un elemento difícil de entender para los estudiantes. Por tanto, la aplicación de la secuencia didáctica a través de juegos de mesa, permitió a los estudiantes poder comprender la jerarquización que existe en las operaciones con números enteros y a través de la contextualización del juego pudieron llevarla a la solución de problemas matemáticos.

Se concluye que el uso de juegos de mesa articulado con una intención curricular puede llevar a la construcción de actividades pedagógicas contextualizadas para la solución de problemas de enseñanza y aprendizaje en el aula.

De esta manera, se abre paso al marco teórico en el cual se describen los aspectos teóricos sobre los cuales se movilizan la presente investigación y que están relacionados con la teoría general de la administración educativa, la teoría lingüística y los elementos conexos a la concepción de la ruta metodológica y los juegos tradicionales como recurso pedagógico en la enseñanza.

2.2 Marco teórico

En esta sección se presentan la teoría general de la administración y la teoría lingüística como las dos grandes vertientes que sustentan la presente investigación, acompañada de la fundamentación de la ruta metodológica, el juego en general, los juegos tradicionales y su implicación en la enseñanza como recurso didáctico.

2.2.1 Teoría general de la administración educativa

La administración es una actividad desarrollada por los seres humanos desde el nacimiento de las civilizaciones y mediante la cual se han sumado diferentes tendencias y principios con los que se busca la realización de actividades que faciliten la eficiencia de los recursos en el ánimo de lograr metas determinadas por la dirección, donde en medio de una serie de diseños,

planificación y operaciones, se configura la toma de decisiones y el liderazgo para ser llevadas al desarrollo y éxito de un proceso determinado.

Es así que a través del tiempo y en la búsqueda de una fundamentación científica, se han desarrollado diferentes tendencias teóricas de la administración a las cuales se les ha denominado: teoría científica, teoría clásica, teoría de enfoque en las relaciones humanas, teoría de las ciencias, teoría bajo el enfoque de sistemas, teoría administrativa de las contingencias y la teoría del enfoque de los recursos humanos, como se muestra en la figura 4; todas ellas conocidas en el campo de la administración enfocadas de manera diferente para el logro de un mismo propósito y es el cumplimiento de una serie de metas evidentes en resultados que combinan percepciones y situaciones de momentos socioeconómicos y culturales puntuales, que revisten importancia de tipo personal o colectiva para organizaciones, según refiere Chiavetano (2018).

Figura 4. Esquema de las teorías administrativas
Fuente: Chiavetano (2018).

En el ámbito educativo, los diferentes enfoques que se han brindado desde el nacimiento de la administración como ciencia han permitido la movilización de diferentes experiencias para poder transferir el pensamiento organizacional y productivo al entorno educativo, dando como resultado, la existencia de un sistema educacional organizado para la prestación del servicio en modalidades gubernamentales y de índole privado.

Es claro en palabras Chacón (2014), que desde la Constitución de la educación como un proyecto social formal en el siglo 19 los impactos económicos políticos y culturales que se han desencadenado han convertido a la educación como objeto de estudio de las ciencias y del saber desde diferentes disciplinas en donde la conjugación de los puntos de vista sociológico político y administrativo no han sido ajenos.

Desde un referente administrativo, las diferentes teorías han realizado aportes sustanciales al modelo teórico de la administración educativa, donde fundamentalmente se ha desarrollado la capacidad de organizar técnica y pedagógicamente el servicio educativo en la búsqueda de un amplio espectro de estructuras que permiten la puesta en escena del pensamiento sociológico y positivista, a partir de líneas como la de Max Weber y otras un poco más de nuestro tiempo como las basadas en las propuestas de Taylor y Fayol, en el ánimo de realizar una distinción de la teorización organizativa con autonomía disciplinar y, aquella que implica una teorización administrativa al servicio de la educación (Goyeneche y Orjuela, 2014).

Así pues, para Epiquén (2014) desde un punto de vista ontológico, la administración educativa posee una configuración interna que la vincula estrechamente con una perspectiva social que, de la mano de la visión analítica descriptiva y crítica del pensamiento administrativo, permite nutrir fundamentalmente a la gestión escolar y sus representantes de herramientas clave para que las organizaciones o entidades públicas o privadas dedicadas a la prestación de servicios

educativos puedan cumplir tanto con la función social en su estructura interna, como en la administración organizacional que exige la estructura externa. Así pues, en palabras de Salas (2003) el objeto de la administración educativa es: "*La organización educativa es un tipo específico de organización, cuya especificidad estriba en las características, estructura y funciones que le corresponda, según el nivel educativo de que trate; es decir, dependiendo de si se encarga de impartir educación en preescolar, primaria, secundaria, áreas técnicas, nivel para-universitario o universitario, o sistemas no formales*" (p. 10).

En adición, Saldarriaga (2016) asiente al decir sobre el aspecto organizativo de la educación desde un punto de vista epistémico que: "*Los distintos métodos y teorías empleados por los especialistas en Administración Educativa, permiten explicar la realidad de la organización educativa y actuar sobre ella, a fin de que pueda cumplir con los objetivos para los cuales fue creada. Además, estas teorías y métodos responden a las necesidades de explicar la naturaleza de los fenómenos organizacionales (dimensión ontológica), y de abordarlos de manera concreta a través de mecanismos debidamente desarrollados (dimensión metodológica), coherentes con los fundamentos teóricos y epistemológicos (cómo se puede conocer el fenómeno)*" (p. 12).

Dicho aspecto organizativo está íntimamente asociado a la denominada ***gestión escolar***, la cual es un elemento que está conecto a la administración educativa, ya que a través de ella es posible hacer realidad las diferentes perspectivas que se trazan desde la gerencia escolar, en especial aquellas que apuntan al cumplimiento de la política pública y elementos propios de la concepción institucional de calidad, cobertura e inclusión como ejes rectores de la escolaridad.

En este sentido, Alvariño & otros (2020) mencionan que es determinante incrementar los procesos de decisión dentro de los sistemas educativos no sólo a nivel general sino también dentro de la institución. Por tanto, al hablar de la gestión escolar se está haciendo referencia a la importancia que tiene dentro de los establecimientos educativos el tomar iniciativas que apunten a un mejoramiento del clima organizacional, establecer formas de liderazgo y llevar a la institución por un camino de aprovechamiento de los recursos, a partir de la planificación y distribución de diferentes tareas para que la productividad sea la esperada de acuerdo a los indicadores que se ha trazado la IE para el cumplimiento de sus objetivos misionales.

De esta manera, en el ámbito de las instituciones educativas, la alta dirección escolar lleva las riendas de los sistemas de gestión, como procesos centralizados en la adopción de procedimientos que le permitan a los colegios acreditar su nivel de calidad frente a los estándares de competencias que desde el MEN se promueven para tener un escenario educacional al nivel de otras instituciones en el ámbito internacional.

Es así, que de las tendencias en gestión escolar se distinguen básicamente dos: una que promueve una relación entre la escuela y la comunidad desde una perspectiva de acciones tradicionales, y otra en donde la relación de la institución educativa con el resto de los miembros de la misma adopta un enfoque de innovaciones en las que se promueve la generación de soluciones basado en la interacción con todos los estamentos de las IE.

De un lado, dichos esquemas tradicionales responden al mero cumplimiento de indicadores trazados por la gerencia educativa. No obstante, desde un enfoque innovador, los directivos y coordinadores de las instituciones educativas buscan articular acciones con el profesorado para encontrar los desafíos a resolver dentro de problemas específicos que tienen que ver no sólo con el tema económico o de infraestructura educativa, sino con aquellos que implica necesariamente

adaptaciones en el acto pedagógico que permita una planificación, gestión y administración de los recursos en favor de la calidad educativa, tal y como lo refieren García, Juárez & Salgado (2018).

De esta manera, el objeto de estudio de la presente investigación ligada a la gestión escolar como parte de la administración educativa en el entorno organizativo del Gimnasio Pedagógico Comfenalco, permite entender que el encargo administrativo de la educación básica primaria exige el poder tener a disposición la construcción de una serie de pilares que conjugan el tema administrativo y el pedagógico, a través de los cuales se entrega la posibilidad de progresar en alternativas de solución ante los problemas que en el sentido estricto de lo administrativo o de lo pedagógico se puedan presentar en la institución.

Finalmente, se abre paso en la siguiente sección a exponer la teoría lingüística en relación con la práctica docente como elemento teórico que se articula con la teoría general de la administración educativa, en aras de construir un fundamento epistemológico de la presente investigación.

2.2.2 Teoría lingüística

Acorde con la intención investigativa de la presente tesis de grado, las teorías lingüísticas actuales tienen su origen en el siglo XIX en el que se consideró el surgimiento académico y científico del lenguaje de occidente con dos grandes vertientes: el historicismo y el comparativismo, las cuales a pesar de intentar caminar por senderos diferentes están íntimamente relacionadas en la comparación de las lenguas antiguas en el establecimiento de los orígenes de la lengua actual, que se remontan a las primeras formas de expresión estudiadas por

paleontólogos desde el *homo erectus* hasta la civilización actual que, en cuestión de tiempo implica la trascendencia de la lengua y el lenguaje del ser humano en los últimos cuatro millones de años (González, 2019).

En suma, tanto el comparativismo como el historicismo se consideran corrientes lingüísticas precursoras del panorama lingüístico actual que dan origen a un movimiento denominado estructuralismo que desde 1916 encabeza de Saussure, desde la presentación del *primer curso general de lingüística,* como una aportación diacrónica del lenguaje en donde se considera un aspecto estático y otro dinámico en la evolución del habla y del lenguaje como vehículo de la comunicación, de la cual el individuo hace uso para la codificación de un mensaje en el que implica la interacción con pares de su comunidad (Castro y Toro, 2017).

Esta propuesta teórica, hace que se configure el Círculo Lingüístico de Praga alrededor de otros autores como Trubetzkoy y Jacobson quienes evolucionan la teoría lingüística de Saussure para llevarla a una propia vertiente lingüística que termina derivándose en otras escuelas como la del Círculo de Rusia, la Escuela de Ginebra y el Círculo de Copenhague, que llevan posteriormente hacia 1925 al Estructuralismo Americano con la creación de la Sociedad Americana de Lingüística y Lenguaje. De esta manera, años después en 1957 el Generativismo encabezado por Bloomfield y Chomsky, hace que la teoría del lenguaje tome una nueva dirección que opera a través de estructuras sintácticas y gramáticas, en la posibilidad de construcción de los niveles del lenguaje para la transformación de un léxico y una proyección lingüística aplicada que es vigente en nuestros días (Bracken, 2019).

Por su parte, Lai, Li, Goldwasser & Neville (2016) expresan que una vertiente más actual como la de Van Dijk hace que los fenómenos de pronominalización y sintaxis textual sean propuestos como macro-estructuras del lenguaje, en el que se suprime la información secundaria

y se incorpora dentro de los enunciados de lenguaje para reconstruir la significación y generalización del mismo, para dar origen al análisis crítico del discurso en primera, segunda y tercera persona, como parte de la suma lingüística del texto y del contexto.

Es así, que desde una perspectiva sociolingüística como elemento que ha permitido el estudio del lenguaje y la comunicación desde la oralidad y la escritura, se logra una aproximación contextualizada definida por los grupos sociales, en donde el uso de la lengua tiene asiento desde un modelo paradigmático de la educación colombiana para la construcción de un proceso lingüístico enfocado en estándares y competencias, las cuales se han estructurado socialmente y constituyen una preocupación sociolingüística en donde el estudiante puede obtener (como producto de la necesidad inherente del ser humano para comunicarse) una riqueza elaborada en la lectura e incorporada en la escritura, con la que se espera que la integración del saber con un trasfondo a nivel de la comunidad, tal y como señalaría Holmes (2017).

El dominio de la lectura y la escritura es decisivo para el progreso académico posterior en la educación básica primaria, por lo tanto, la contribución que se pretende hacer en beneficio directo de los estudiantes de la IE seleccionada para el presente estudio, les facilitará su integración a la realidad, desde los primeros momentos de sus experiencias escolares en la autenticidad de su propia cultura.

De esta forma, la presente investigación la lectura y la escritura están íntimamente relacionadas con una gran teoría de la lingüística en la medida, en que hace parte de la construcción de significados que a través de los símbolos de la lengua se da a entender el ser humano, y en este caso, los estudiantes quienes en medio de un diálogo en la relación docente-estudiante permite un *acto locutivo* de la enseñanza de la escritura y la lectura, con un propósito

institucionalizado de habilidades y capacidades aunadas a competencias comunicativas en el marco de la legislación educativa colombiana.

No obstante, es necesario hacer referencia a que la teoría lingüística tiene implicaciones directas sobre la forma en que se enseña la lengua, es decir, que existe una articulación entre el entramado teórico lingüístico aplicado y la educación desde una perspectiva de la enseñanza de competencias comunicativas y el lenguaje, que en sí mismo, reviste un asiento paradigmático entre lo lingüístico y la enseñanza activa, tal y como lo comentan Gràcia, Galván & Sánchez (2017).

En este mismo sentido, Lomas & Casamiglia (2015) exponen la necesidad de entender la educación lingüística sobre "el saber de la lengua y el saber hacer cosas con las palabras", en donde el enfoque comunicativo se basa en un aprendizaje del entorno y la puesta en escena del código del lenguaje, para generar esquemas de interrelación entre los individuos que se vinculan a una misma lengua. Además, Lomas (2017) menciona que en las últimas décadas la teoría lingüística ha propendido por articularse teóricamente con la educación, en aras de establecer un innegable cambio en las teorías que sustentan la enseñanza y el accionar del profesorado en las aulas, partiendo de considerar que los factores lingüísticos están ligados a la didáctica como elemento mediador y a lo sociocultural como factor afianzador del lenguaje, que contribuyen a la generación de dicho cambio.

Es así, que la lingüística aplicada derivada de la teoría general lingüística, se conecta con la educación cuando se habla del estudio del uso lingüístico y comunicativo de las personas, pero también cuando surge en el medio académico una práctica sociolingüística que orienta la construcción cognitiva del lenguaje en los estudiantes, con lo cual se crea un paralelo estructural para entender el mensaje que se recibe y expresar correctamente el mensaje que se desea

entregar, a lo que se llama genéricamente un acto comunicativo (Ibarretxe, Cadierno & Castro, 2019).

De manera homogénea, existen diferentes teorías que explican la enseñanza desde lo pedagógico y lo cognitivo, pero el objeto de la presente investigación no es incorporar modificaciones al esquema de la enseñanza desde la exposición de teorías como el conductismo, el constructivismo o el aprendizaje significativo, sino que, desde un modelo teórico de la lingüística, permear las acciones educativas bajo una mirada de la gestión escolar y la administración educativa.

Finalmente, se debe tener en cuenta que el lenguaje como herramienta empleada para el aprendizaje del mundo por parte del estudiante desde su primer contacto con la misma a nivel del núcleo familiar, genera relaciones diversos dados el contexto en el cual nace la interrelación comunicativa. Por tanto, es imperativo que el proceso comunicacional esté basado en una observancia de la lingüística aplicada como parámetro que sustenta el aprendizaje de la lengua, y a su vez, es argumento básico para la enseñanza de el mismo desde donde los objetivos estrategias y didácticas que se llegan a implementar a la hora de enseñar competencias comunicativas, las cuales deben estar en respuesta a las necesidades del contexto a la intencionalidad institucional y a las perspectivas de la política pública frente a este aspecto.

2.2.3 Ruta metodológica

Abordar un tema específico del conocimiento en cualquier área del saber, exige desde el punto de vista académico y científico una serie de pasos con los cuales se construye un camino direccionado al propósito central del objeto investigado, que desde la óptica de autores como

Hernández, Baptista & Fernández (2010) se le denomina metodología. Ahora bien, una ruta metodológica es en esencia, una serie sistemática de pasos a seguir para la realización de una actividad que tiene un objetivo claramente definido y se encuentra además conceptualizado en el marco de un enfoque paradigmático. Para el caso de la presente investigación, la ruta metodológica mencionada se origina en el objeto de la enseñanza de la lectura y la escritura en grado quinto de básica primaria desde un modelo de gestión escolar, en donde los juegos tradicionales hacen parte del diseño curricular y se hallan delimitados como elemento de importancia desde la planeación institucional.

Es así, que desde un asiento teórico se constituye un modelo conceptual qué sirve de carta de navegación para la práctica en donde sobre la base de preconcepciones rutinas hábitos y formas de evaluación se genera un pensamiento alrededor de la importancia del accionar del ser humano dentro de un ámbito del saber en la que se busca una contribución interdisciplinaria para definir un sistema coherente de relaciones entre lo que se propone se predice se explica y el resultado del fenómeno abordado o estudiado, tal y como lo mencionan Cardona & Salgado (2015).

En este sentido, una ruta metodológica para proponer el juego tradicional como medio para la enseñanza de la lectura y escritura en grado quinto de básica primaria, implica una propuesta pedagógica para la inmersión del mismo en la planeación curricular y su integración a los planes de área para que pueda traducirse en parte de la planificación institucional, de forma que el docente pueda realizar un proceso para la estructuración de los elementos, los cuales son necesarios para llevar a la realidad del aula el juego tradicional como recurso pedagógico.

El proceso de construcción de una ruta metodológica de acuerdo con el Arcos & Zebadúa (2009) envuelve un proceso de formulación en donde se conservan las acciones estratégicas que van a orientarse al logro de objetivos o metas previamente establecidas, en la que la calidad de la

información permite la construcción del objeto de estudio, y hace posible la transversalidad de las diferentes disciplinas frente al mejoramiento del diseño de clases y de la planeación institucional, como es el caso de la presente investigación alrededor de la formación de estudiantes de grado quinto de primaria en lectura y escritura basado en juegos tradicionales, lo cual requiere una gestión educativa propia de la institución en consonancia con las directrices del Ministerio de Educación Nacional, en las que se visualice el establecimiento de un mapa estratégico para la implementación de acciones didácticas en el aula de clase que promuevan dicha forma instruccional.

En consonancia, y de acuerdo con lo planteado por Huerta & Tapia (2015) una ruta metodológica implica el desarrollo de tres fases:

1. Una primera fase diagnóstica, está compuesta por dos pasos: el primero, es la consolidación de las percepciones que se tienen sobre una situación actual por parte de los actores que toman partido de la problemática a abordar; y un segundo paso, tiene que ver con el cotejo diagnóstico realizado con un par evaluador integrado por actores del mismo escenario.
2. La segunda fase es la planificación, en la cual se trazan tres pasos importantes a saber: el primero, es la presentación de una propuesta operativa en la que diferentes acciones estratégicas se dan a conocer para el mejoramiento de una situación específica. El segundo paso, es el análisis y concertación para definir las acciones con los interesados. El tercer y último paso, es la socialización y puesta en firme de las acciones que se van a tomar frente a las problemáticas identificadas.

3. La fase tres es la implementación de las acciones, en las cuales luego de socializar el plan de acción con los interesados, se traza un programa de puesta en escena de cada una de las acciones con sus diferentes indicadores o metas establecidas para verificar el cumplimiento de las mismas.

Finalmente, una ruta metodológica es un proceso que incluye tres fases primordiales como se describió en el anterior párrafo y que permiten un abordaje concertado de las problemáticas específicas que puedan existir en un contexto educativo determinado, en donde lo primordial es la delimitación diagnóstica, a fin de proceder a la formulación de una propuesta la cual debe ser concertada para poder ser puesta en marcha de un esquema que dé respuesta a las necesidades detectadas.

2.2.4 Juego

Autores como Bernabeu & Goldstein (2016) mencionan que el juego resulta ser un aspecto necesario en la vida de todo ser humano y esencialmente en la edad infantil por tratarse de una actividad innata que aparece de manera natural en el desarrollo de la primera infancia y que se extiende hasta la adolescencia, en donde a través del juego los niños pueden asociar diferentes cosas del entorno, interactuar con otros niños y establecer una comunicación con los adultos cercanos para aprender a desenvolverse y a reconocer el mundo que lo rodea. Luego entonces, alrededor del juego los niños exploran, aprenden, se comunican, desarrollan su personalidad, fomentan sus habilidades sociales, las capacidades intelectuales y resuelven conflictos.

Thió de Pol, Fusté, Martín, Palou, Masnou (2017) afirman que el juego puede concebirse como una actividad en la que el niño de manera libre y flexible puede seguir unas pautas o propósitos las cuales pueden cambiarse o negociarse a través de su desarrollo pero que en otros momentos puede ser más bien rígidas para determinados roles y juegos resultando así un proceso en los que en ocasiones es cambiante y en otras no, a lo cual los autores refieren: *"(…) una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego*" (p. 127). Adicionalmente, estos investigadores mencionan: "*Los niños juegan por placer y ellos mismos son quienes marcan sus reglas y sus metas para superarlos. Además cabe destacar que los niños son las personas más justas en lo que al juego y al cumplimiento de sus reglas se refiere*" (p. 127). Por otro lado, estos recalcan: "*es importante resaltar que es aceptado por todos que el juego ha estado presente a lo largo de toda la historia con un carácter universal, lo que hace que se pueda afirmar que el juego es una herramienta esencial para el desarrollo psicomotor, afectivo y social de los más pequeños*" (p. 128).

Según la RAE (2010) el juego es "un ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde", mientras que Lucas (2017) concibe el juego como "un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados (…) el juego consiste en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta" (p. 908).

No obstante, si se hace referencia a las ideas de Piaget, este considera que: "el juego es el medio a través del cual el niño se desarrolla y entra en contacto con el medio que le rodea, es de este modo como mejor podrá comprender y asimilar la realidad" (p. 68). Asimismo, Ortega (2016) define al juego como: "Un polo de actividad verdaderamente espontánea, ya que no es

controlada y un polo de actividad controlada por la sociedad o por la realidad: el juego es una asimilación de lo real al yo por oposición al pensamiento <<serio>> que equilibra el proceso asimilador con un acomodo a los demás y a las cosas" (p. 52).

En adición, Ruiz (2017) concibe al juego como: "Un factor básico del desarrollo, un contexto específico de interacción en el que las formas de comunicación y de acción entre iguales se convierten en estructuras flexibles e integradoras que dan lugar a procesos naturales de adquisición de habilidades específicas y conocimientos concretos referidos a los ámbitos de los temas que se representan en el juego y a los recursos psicológicos que se despliegan en el mismo" (p. 160).

Otros autores como Toro & Herrera (2016) expresan que: "el juego es una acción y ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de ser de otro modo que la vida corriente" (p.2).

En forma general, se concibe que el juego sea un elemento que nace con la misma humanidad del individuo, mediante el cual se tiene contacto con diferentes experiencias que permiten una abstracción de la realidad. Es así, que a través de la definición de diferentes concepciones sobre el juego se puede abrir pasó el concepto de juegos tradicionales en el siguiente apartado.

2.2.4.1 Juegos tradicionales

De acuerdo con Cruz (2008) citado por Bernabeu & Goldstein (2016) menciona que antes de que existiera una globalización de la tecnología tal y como la conocemos en la actualidad llena

de formas televisivas, de entretenimiento, videojuegos y centros especializados para la diversión enfocada a niños, jóvenes y adultos, existía un conjunto de juegos tradicionales los cuales han pasado de generación en generación y que no se encuentran escritos en algún libro especializado, a pesar de que constituyen un importante patrimonio cultural de la humanidad, el cuál ha sido instrumento efectivo para la promoción de valores, actitudes y aptitudes diversas, que se encuentran en una progresiva desaparición atendiendo a la reducción de los espacios de juego al aire libre, a la intervención educativa con poco énfasis en este aspecto, y a que las nuevas manifestaciones recreativas y de esparcimiento giran alrededor de otro tipo de elementos culturales con un trasfondo social que deja de lado la promoción multicultural y de valores centrándose netamente en el consumismo.

Sánchez (2008) además considera que: "*Los juegos tradicionales abarcan unas características sobre el desarrollo integral del estudiante, ya que se promueve un aprendizaje cognitivo en atención a la toma de decisiones dentro de los juegos, aspectos afectivos mejorando la convivencia y la autoestima de los niños, mejoran sus habilidades básicas viéndose favorecido el componente motriz, y finalmente la competencia lingüística teniendo que aprender palabras, canciones o nombres. En resumen se consigue un desarrollo integral de la persona*" (p. 4).

En consonancia, Kishimoto (1994) citado por Bernabeu & Goldstein (2016) escribe al respecto: "*La modalidad denominada juego tradicional infantil, denominada así por el folklore, incorpora la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio de la oralidad*" (p.23). No obstante, los citados autores mencionan que: "*Considerado parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. Esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de modo oral, no queda cristalizada. Está siempre en*

transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo" (p. 24).

En relación al juego tradicional y su importancia Lavega citado por Crozzoli & Romero (2017) escribe: "Aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región. Resulta difícil disociar el juego tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego folklórico, de la etnografía o la etología" (p. 95).

Es así, que en relación al juego tradicional se puede encontrar cualquier tipo de historia en torno a su origen pero esencialmente se considera que desde que existen niños el juego y el juguete han hecho parte del sentido diacrónico de la cultura del hombre, por tanto las diferencias que se encuentran en el diseño, forma y utilización del juego, no son el elemento que prevalece a la hora de poner en marcha una metodología que permita dilucidar las características del juego tradicional, sino el elemento que entra en juego es el estudio de la riqueza inimaginable que resulta para una comunidad o una región el juego asociado a las particularidades del entorno que, de forma histórico-socio-cultural permite la apropiación fidedigna del entorno, la diversión nata, la expresión y la construcción de un entramado de posibilidades éticas, morales, religiosas y costumbristas, en función de las creencias particulares en el que se da el juego, según lo expresan Fernández, Cadórniga, & Mariño (2016).

De manera importante, en el caso de la educación la forma en que esfuerzos aislados de diferentes investigadores han permitido llevar a nivel de expresión lúdica elementos centrados en el juego tradicional, hace que sea posible el rescate de tradiciones, junto a la orientación de aprendizajes para áreas del saber específicas como lo son las matemáticas, el lenguaje, la educación física y la historia.

Algunas características que se repiten prácticamente en todos estos juegos según Fernández, Cadórniga, & Mariño (2016) son: "*Son jugados especialmente por los niños y preadolescentes, quienes dentro de un marco de decisiones establecen una serie de reglas básicas a seguir que responden a la necesidad de imponer roles que deben ser memorizados y comprendidos para el desarrollo del juego, lo cual facilita que el proceso de jugar implique un entendimiento alrededor del momento y lugar que se comparte en atención a las reglas que por lo general suele ser negociables entre los niños*" (p. 310).

Así pues, se hace necesario mencionar que la relevancia que tienen estos juegos ha sido tal que se han visto representados en diferentes obras artísticas tales como pinturas, azulejos y postales en diferentes países, los cuales también han sido reflejados en tiras cómicas, series infantiles y juguetes tradicionales, donde dentro de las pinturas más reconocidas a nivel mundial de recuadros para juegos infantiles se encuentra la de Pieter Brueghel (1560) y de Goya quien reproduce en el siglo XVIII una escena de adultos y jóvenes en el cuadro: *La gallina ciega*.

Así, en épocas pasadas los juegos reflejaban un esfuerzo vinculado a la vida cotidiana y a la vida laboral, los cuales se asociaban a la cultura y a lo social, evolucionando de alguna forma respecto a los roles futuros de las personas en la adultez. Muy a pesar de ello, no existe dentro de la evolución del juego tradicional una taxonomía propia en atención a: la tradición oral del juego, las marcadas olas de épocas de su uso, la poca documentación o estudio a profundidad, a la carencia de investigaciones especializadas en este tema, y finalmente, a que el juego tradicional ha sido visto siempre por los académicos como una herramienta y no como un objeto de estudio.

2.2.4.2 El juego tradicional como recurso pedagógico

De acuerdo con Ide & Yoshida (2017) la incorporación del juego tradicional a nivel de la escuela primaria le da la oportunidad al docente de contar con un abanico de posibilidades para colocar en la escena de aula una relación entre los contenidos programáticos de las asignaturas y los distintos rasgos de la cultura local, desde donde la variedad de relaciones en la comunicación especialmente permiten el uso del espacio sociocultural de acuerdo a la edad, género y condición social del estudiante.

Nevalainen, & Raumolin (2016) mencionan que en el ánimo de encontrar una manifestación lógica en el juego tradicional se debe apelar a la naturaleza social de los individuos para que en esa relación se establezca un protagonismo a través del cual cada uno de los participantes generando reglas o condiciones para participar que, desde un contrato social, evidencia una auténtica socialización en la que el estudiante comienza a familiarizarse con códigos, signos, usos y maneras de actuar desde el lenguaje y hacia la sociedad.

En este sentido, los juegos tradicionales como recurso pedagógico desencadenan un engranaje comunicativo natural complejo y estructurado en el que es posible hallar una correspondencia entre la enseñanza de la lectura y la escritura, bajo una óptica de acción lúdica impregnada de identidad al concebirse a los jugadores como sujetos de la relación comunicativa que, corresponden a una disposición de habilidades para hablar, escuchar, leer y escribir. Al respecto, Iwuchukwu, G. & Iwuchukwu, R (2018) mencionan que: "*Los juegos tradicionales desarrollan la fantasía, la creatividad y la imaginación, sobre todo, aquellos que celebran los niños, también se aprende a colaborar, repartir, mantener un reglamento, trabajar en grupo, ganar y perder*" (p. 14). En adición, para este par de hermanos investigadores de la educación, consideran que:

"*para los psicólogos, sociólogos y pedagogos influyen en el desarrollo psicomotor, intelectual, de la personalidad y del lenguaje, además de agudizar los sentidos, liberan energía, generan reglas y organización, estimulan facultades de coordinación, concentración, espontaneidad, curiosidad, solidaridad, cooperación y fortalecen la confianza tanto en sí mismo como en los demás*" (p. 15).

Es así, que esa misma lógica interna del ser humano se concatena con la lógica externa del sistema social en la que se encuentran características propias del acto comunicativo que impone la necesidad de darse a entender, por lo que gracias a las propiedades constitutivas del lenguaje se traduce en dominios de lectura y escritura alrededor de experiencias motrices, en la que el estudiante como origen y protagonista del juego tradicional, coopera en la construcción de habilidades lectoras y escritoras (Flubacher & Del Percio, 2017).

De esta forma, entran en la escena educativa la condición del saber en medio de una serie de estándares y competencias cimentados en habilidades para la adquisición del conocimiento de la lectura y escritura, las cuales van de la mano de la significatividad social y cultural como efecto relativo del proceso de enseñanza y aprendizaje, en el que el estudiante acoge la naturaleza subjetiva de los ingredientes que plantea el juego tradicional en un gusto por el saber y aprender.

En este particular Suárez (2008) acota al decir que: "*Así, antes de introducirnos en el concepto propio de juego tradicional, deberíamos comenzar con una aproximación al juego, con las complicaciones que este tema y sus definiciones traen consigo*" (p. 9). Asimismo, el autor señala que: "*Al observar a nuestros alumnos nos damos cuenta de la importancia del juego como una actividad espontánea, reglada pero libre, con un fin en sí misma, placentera y que se distingue de la vida corriente*" (p. 9). No obstante, considera: "*Es un elemento básico de la sociedad y de la cultura actual, uno de los primeros lenguajes del ser humano y constituye un*

elemento pedagógico de primer orden a la hora de transmitir conceptos, valores y conocimientos diversos. De igual forma, representa el elemento motivador por excelencia que tenemos los profesores para conseguir una motivación permanente en los niños" (p. 4).

De esta manera, se plantea que el juego tradicional debe colocarse en una esfera de preparación para llevarlo al escenario educativo, toda vez que exige una planificación para su implementación como estrategia pedagógica, lo cual le posibilita ser reconocido como un método o modo de enseñar en el que se incorporan diferentes prácticas educativas a situaciones particulares del aula, que resultan atractivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y que al tiempo permita la recuperación del valor educativo del juego en el aprovechamiento de las posibilidades pedagógicas que ofrece.

En contraste, se puede decir que a través de la historia se ha demostrado que los juegos tradicionales en la formación educativa de la básica primaria promueven la motricidad, el folclor y la literatura principalmente, los cuales unidos a elementos didácticos se constituyen en fines prácticos de la educación por el carácter cotidiano y la asimilación contextual que ellos permiten, que en consonancia de una dimensión cognitiva, le abre la oportunidad al estudiante de adquirir un vocabulario específico, adentrando el elemento instruccional de la educación, los aspectos programáticos y todos aquellos que están sujetos al patrimonio social y cultural del entorno, en donde se permite que la modificación del material educativo tradicionalista hacia un movimiento ilimitado de interacciones comunicativas para hacer de la educación escolar un instrumento que presenta un mejor camino para educar en la lectura y la escritura.

2.3 Marco conceptual

2.3.1 Gestión escolar

Desde un punto de vista conceptual la gestión escolar o educativa ha sido considerado como un proceso en el cual se fortalecen los procesos direccionados por la gerencia escolar, donde a través de dicho proceso se llevan a cabo el diseño, planificación, implementación y evaluación de proyectos educativos institucionales, con los que se ayuda a mantener la autonomía escolar en el marco de la política pública en educación y en la finalidad de enriquecer los procesos pedagógicos para responder a todas y cada una de las necesidades educativas de los educandos.

Al respecto Miranda (2016) conceptualiza la gestión escolar, así: "*Gestión escolar es un proceso que enfatiza la responsabilidad del trabajo en equipo e implica la construcción, diseño y evaluación del quehacer educativo*" (560). Este autor, contempla dentro de su acepción que: la gestión escolar es entendida como: "*la capacidad de generar nuevas políticas institucionales, involucra a toda la comunidad escolar con formas de participación democráticas que apoyan el desempeño de docentes y directivos a través del desarrollo de proyectos educativos adecuados a las características y necesidades de cada escuela*" (p.563).

En adición, Miranda (2016) considera que: la administración ligada a la gestión: *"(...) involucra la generación de diagnósticos, el establecimiento de objetivos y metas, la definición de estrategias y la organización de los recursos técnicos y humanos para alcanzar las metas propuestas. Dependiendo de la focalización, es posible identificar grandes áreas de la gestión*

escolar: gestión académica, gestión directiva, gestión administrativa, y gestión de la comunidad" (p. 565).

De acuerdo con Quintana (2018) no se debe confundir la gerencia escolar con la gestión escolar, pues la primera está vinculada con las actividades administrativas y directivas que ejerce el rector de una institución educativa, y la segunda, está vinculada a los procesos de apoyo que permite que directivos docentes en cargos de coordinación o dirección puedan desarrollar una cultura de calidad para la puesta en marcha de proyectos para crear un ambiente de mejoramiento continuo, trabajo en equipo y participación de todos los elementos de la comunidad educativa, en donde el fomento para el uso de herramientas innovadoras e instrumentos adecuados hacen que la toma de decisiones, organización y seguimiento de cada uno de los procesos administrativos y pedagógicos, para que se conviertan en el derrotero institucional ya que pueden llegar a cumplir los propósitos establecidos por la institución educativa.

Es así, que el concepto de gestión cómo se concibe en la actualidad se abstrae del mundo empresarial y atañe directamente a las actividades de la gerencia donde los procesos de planeación, ejecución y monitoreo, son propios para otorgar las medidas requeridas para lograr los objetivos propuestos por parte de las instituciones o las compañías lo que implica necesariamente un compromiso decidido de cada uno de los individuos que hacen parte del colectivo organizacional, frente a los principios y valores que enmarca la acción decidida para lograr éxito en nombre de un colectivo empresarial.

A esto, se suma conceptualmente que el tema de la gestión se vincula con la institucionalidad educativa al verse la necesidad de implementar acciones de mejora sobre todo en aspectos de la calidad, pero hay que establecer una distinción fundamental entre lo

que es la gestión educativa y la gestión escolar, pues mientras en el primer caso se asocia al cumplimiento de las decisiones que se toma por parte del estado frente a la política educativa, en el segundo aspecto se relaciona con las acciones que toma el equipo directivo dentro del establecimiento educativo para el cumplimiento no sólo de la política pública sino de los propósitos propios de la institución.

Para Mendoza (2014) la gestión escolar implica: *"(…) tanto los procesos de gestión educativa como los de gestión escolar son secuencias de acciones deliberadamente elegidas y planificadas en función de determinados objetivos que posibiliten la tarea de conducción*" (p. 99). No obstante, este autor aclara: "*La gestión educativa involucra las acciones y decisiones provenientes de las autoridades políticas y administrativas que influyen en el desarrollo de las instituciones educativas de una sociedad en particular. El ámbito de operación de dichas decisiones puede ser el conjunto del sistema educativo de un municipio, un partido o un departamento, una provincia, un estado o una nación"* (p. 101). Mendoza (2014), además asiente al decir que: *"(…) generalmente, las medidas incluidas en la gestión educativa se articulan con otras políticas públicas implementadas por el gobierno o autoridad política, como parte de un proyecto político mayor*" (p. 102).

De esta forma, se entiende que el concepto de gestión escolar y las diferentes concepciones se derivan de un acervo teórico frente a la teoría general de la administración educativa como se hizo referencia en el marco teórico, lo cual se cohesiona los elementos administrativos con aquellos inherentes a la gestión académica, que atienden a diferentes dimensiones de la escolaridad desde el punto de vista administrativo en donde el aspecto pedagógico tiene la mayor importancia, por tanto se da pasó en el siguiente apartado a otro elemento conceptual como lo es la enseñanza de la lectura y escritura.

2.3.2 Enseñanza de la lectura y la escritura

El niño es un ser social: “desde que nace se relaciona con el medio que lo rodea, utilizando diferentes formas de expresión, tales como el llanto, el balbuceo, la risa, los gestos, las palabras; formas que lo llevan a comunicarse inicialmente con ese ser más cercano: la madre; a su vez, ella con sus arrullos, nanas, caricias, cantos, juegos, va creando un vínculo especial de comunicación que les permite entenderse y fortalecer los lazos afectivos” (MEN, 2010).

Lo anterior permite decir que el niño dentro de su proceso de formación integral establece relaciones a través de elementos de análisis y comprensión, pero especialmente de aquellos que le significan un vínculo afectivo con el contexto que lo rodea, y por tanto, no se puede desconocer que existe un aprendizaje natural el cual tiene un valor importante, ya que le ayuda a satisfacer su necesidad de reconocimiento del entorno (García, 2015).

De acuerdo con el MEN (2010) la enseñanza de la lectura y la escritura: *“(…) es un proceso dinámico donde la creatividad es muy importante. Se realizan ejercicios que estimulan el desarrollo del pensamiento divergente, para que los niños busquen diferentes alternativas ante una situación dada*” (p. 110). Además, desde el Ministerio de Educación se establece que: “*Al estimular dicho pensamiento, les damos la oportunidad de crecer siendo seres autónomos, seguros de sí mismos, capaces de tomar decisiones y, de esa forma, los educamos para la vida y no sólo para el momento*” (p. 111). Adicionalmente considera que: “*Todas estas actividades les permiten descubrir el sentido de la lengua escrita y comprender que a través de ella pueden comunicarse, y lo que es aún mejor: expresarse. Existe un consenso de que esta forma de trabajo*

le da un giro a lo tradicional y cambia la posterior relación que el niño tenga frente a los libros y el lenguaje. Esto posibilita que en un futuro sean mejores lectores y escritores" (p. 112).

La lectura y la escritura poseen una función social y cultural generada desde la relación con el libro con los niños, donde comienzan a darle un valor único ya que a través de él se vinculan inmediatamente con aspectos relevantes de su vida que atañen desde luego aspectos afectivos y emocionales, así como aquellos de tipo fantástico e idealista, por lo que se propone una serie de estrategias que puedan llevar a ajustar los intereses y necesidades particulares del niño frente al plano emocional que lo comprende.

Otro aspecto importante del libro como estrategia de enseñanza y aprendizaje para Cassany (2018), es que cuenta con diferentes tipos de géneros literarios que le brindan a los niños la oportunidad de entrar en contacto con diversas alternativas de expresión para jugar con el lenguaje dependiendo de la intencionalidad del libro, la cual permite el desarrollo de la imaginación desde las experiencias cotidianas del niño con las cuales se da un encuentro en la identidad y la creatividad como elemento fundamental del acceso a la lengua escrita.

Es así, que el niño debe reconocer en la escritura una forma de expresión. Por eso no se desconocen los saberes que el niño tiene, se le motiva para que complemente su expresión gráfica con escritura espontánea, donde incluye símbolos y seudo letras para llegar finalmente a la escritura del código alfabético. Esto deja ver claramente que lectura y escritura son procesos cognitivos, dinámicos, donde la creación juega un papel muy importante.

2.3.3 Desarrollo de habilidades en lectura y escritura

Para aproximar el significado de habilidades en lectura y escritura, se hace necesario abordar inicialmente el sentido que tiene el estándar y la competencia dentro del sistema educativo colombiano, es preciso señalar que los espacios en los que se imparte la formación integral pública y privada en el país tienen unos intereses, propósitos y visiones que han sido trasladados a través de las diferentes directivas ministeriales y guías educativas, las cuales pretenden llevar a cada colegio orientaciones prácticas, teorías y técnicas, con las que se homogeniza el modelo escolar, en donde determinadas áreas de conocimiento tienen una línea axiológica que las hace especiales frente a otros saberes, como es el caso de las matemáticas, las ciencias y el lenguaje.

Existe en el discurso educativo de los estándares y competencias que fundamentan la mirada general de la educación y de los propósitos de la misma en diferentes contextos, desde donde la integración de conocimientos, habilidades y valores, permiten la cohesión con aspectos de la dimensión cognitiva, procedimental y actitudinal, los cuales se relacionan en favor de alcanzar desempeños eficientes desde la perspectiva integradora de la educación. De esta manera, la sustentación que tienen el estándar y la competencia gira alrededor de abrir un camino concreto de adquisición del conocimiento, para que el estudiante pueda obtener las herramientas claves para un aprendizaje que le permita un desempeño óptimo en las relaciones académicas, sociales y culturales.

Es así, que al examinar los referentes del Ministerio de Educación Nacional se observa una articulación con definiciones, programas y proyectos educativos de otras regiones del mundo, desde los cuales se quiere impregnar de un carácter constructivista y de aprendizajes significativos al proceso educacional que tiene lugar en las aulas. Vale recalcar que desde el

punto de vista conceptual los estándares de competencias son: “criterios claros y públicos que permiten establecer los niveles básicos de calidad de la educación a los que tienen derecho los niños y las niñas de todas las regiones del país”, en todas las áreas que integran el conocimiento escolar, y que la competencia es: “un conjunto de conocimientos, actitudes, disposiciones y habilidades (cognitivas, socio-afectivas y comunicativas), relacionadas entre sí para facilitar el desempeño flexible y con sentido de una actividad en contextos relativamente nuevos y retadores”, por lo que la competencia implica conocer, ser y saber hacer de acuerdo a lo promulgado por el Ministerio de Educación Nacional (2014).

Así pues, la lectura y la escritura se convierten en pilar fundamental para el correcto desarrollo cognitivo de los niños, donde desde las prácticas de aula se desarrolla el lenguaje, aumenta el vocabulario y mejora la ortografía, entre otras. Además, son un mecanismo para transmitir conocimiento, ideas y opiniones, por lo tanto, son instrumentos de suma importancia para todo estudiante en el proceso de conocer el mundo. Por su parte, la escritura es una excelente manera para que los estudiantes de primaria puedan expresar sus pensamientos, sueños, diario vivir, aventuras y lo que imaginan. Además, es una excelente forma para que aprendan a organizar sus ideas, escribir correctamente y convertirse en mejores lectores y viceversa. Por tanto, la intencionalidad de una enseñanza de la lectura y la escritura mediada por el juego tradicional desde la orientación curricular en el diseño de clases y planeación institucional como elementos clave dentro de la gestión escolar, hace posible el desarrollo de habilidades de lectoescritura en la básica primaria.

Desde la óptica de la gestión escolar, las diferentes manifestaciones de la vida cotidiana pueden ser tomadas por directivos docentes dentro de un modelo pedagógico institucional para llevarlas a un grado de integración curricular y planificación institucional, tal y como mencionan

García, Juárez & Salgado (2018); en la que se construye un conocimiento bajo el consenso de los docentes quiénes se encargan de impartir el área de lenguaje, a fin de concretar los pasos que se requieren para que aprender a leer y escribir sea el reflejo del desarrollo de la imaginación y la creatividad de los estudiantes, así como un devenir entre las experiencias vivenciales y la construcción del conocimiento, con lo cual la interacción en la enseñanza de la lectoescritura pueda traducirse en el desarrollo de habilidades para plasmar ideas propias, aprovechar los elementos del entorno, potenciar la captación de mensajes, reconocer signos y responder a símbolos del lenguaje oral y escrito.

Frente a este particular, es necesario referir que el desarrollo de habilidades en lectura y escritura implica la adquisición y dominio de cada uno de estos aspectos en relación a la edad, condición escolar y nivel de instrucción en el que se encuentre el estudiante, los cuales son determinantes en el logro de competencias específicas del individuo en la lectoescritura, en donde intervienen una serie de procesos cognitivos especialmente asociados a la percepción, la memoria, la capacidad diferencial, entre otros. Además, el código lingüístico a partir de lo fonológico, léxico, sintáctico y semántico, permite la operación intencional del sujeto alrededor del lenguaje oral y escrito con lo que se persigue la organización de un conocimiento específico (Heredia, 2017).

Dicho esto, el desarrollo de habilidades en la lectoescritura implica tener plena conciencia de la relación existente entre estos dos elementos, pues la asociación entre el lenguaje oral y escrito exige tangencialmente la individualización de la palabra en las operaciones comunicativas que se dan en la actividad académica y que son tarea fundamental en la toma de conciencia para la construcción de ideas lógicas en el acto comunicativo, lo cual toma una relevancia especial cuando esto se cohesiona con un modelo didáctico como el de los juegos tradicionales al estar

integrado en un modelo institucional que, desde la gestión escolar tiene implicaciones directas sobre este paradigma de enseñanza, ya que su integración a nivel del diseño de clases y la planificación institucional traza una ruta natural de procesos en los que se asimila la construcción del conocimiento desde las diferentes relaciones del ordenamiento institucional que impactan en el acto pedagógico.

2.4 Marco legal

2.4.1 Aspectos constitucionales

La constitución Política de Colombia de 1991, publica en el título I los principios fundamentales, en el artículo veintisiete examina que: *"(…) el Estado debe garantizar las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra, donde se entiende que la educación es un derecho de todas las personas que repercute en la vida social y familiar, que junto a maestros e instituciones bajo la orientación de las políticas de calidad, diseñan un Proyecto Educativo Institucional para el mejoramiento de la calidad educativa*".

Además, en el Capítulo II sobre los derechos sociales, económicos y culturales; en el artículo sesenta y siete puntualiza que: "*(…) el Estado garantizará la educación como un derecho de toda persona y esta debe ser de carácter público, de orden social, con esto se busca el acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y los valores de la cultura*".

De manera tangencial, en el artículo sesenta y siete: *"(…) se precisa y organiza la educación formal en los niveles de preescolar, básica (primaria y secundaria) y media, y estipula que el gobierno debe verificar el cumplimiento de los fines educativos y garantizar el*

uso adecuado del servicio educativo con las condiciones necesarias para el acceso y permanencia en el sistema educacional como un derecho por el cual se accede al conocimiento, la formación moral, intelectual y física de los estudiantes, la sociedad y la familia".

En consonancia, en el artículo setenta: *"(…) se establece como un deber del Estado la promoción y fomento de la educación permanente a través de la cual se desarrolle la cultura en sus diversas manifestaciones, la participación en proyectos elaborados con el fin de desarrollar las habilidades de los estudiantes y brindar espacios en los que son actores y creadores de conocimiento*".

2.4.2 De la ley general de educación

Dentro de los aspectos de mayor importancia que favorecen el desarrollo de los procesos de lectura en los aspectos sociales y de comunicación asociados al presente proyecto que se encuentran en la Ley 115 se hallan el artículo 5: Fines de la educación. De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, define que: *"(…) la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines: El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país*" (p. 25).

Artículo 20. Objetivos generales de la educación básica: *"(…) a) Propiciar una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa, al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico y de sus relaciones con la vida social y con la naturaleza, de manera tal que prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación*

con la sociedad y el trabajo. b) Desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente".

También se destaca artículo 77 que reza: *"(…) las instituciones de educación formal gozan de autonomía para organizar las áreas fundamentales de conocimientos definidas para cada nivel, introducir asignaturas optativas dentro de las áreas establecidas en la ley, adaptar algunas áreas a las necesidades y características regionales, adoptar métodos de enseñanza y organizar actividades formativas, culturales y deportivas, dentro de los lineamientos que establezca el Ministerio de Educación Nacional*" (p. 33).

Teniendo en cuenta que el desarrollo de la presente investigación tiene un referente legal conexo a aspectos constitucionales y de la ley general de la educación, vale la pena comentar en este espacio que la inclusión de diferentes tipos de aprendizaje que se han mencionado en un marco teórico y que están relacionados con la didáctica hace que, desde el enfoque normativo sea posible el desarrollo de la propuesta investigativa con aplicabilidad directa en el aula de clase, ya que desde el punto de vista metodológico, la enseñanza basada en juegos tradicionales queda avalada desde el procedimiento didáctico y pedagógico, pero también desde el ordenamiento legal, lo cual hace que la apuesta por una ruta metodológica en el objeto de estudio planteado, sea válida y aplicable al entorno educativo colombiano. De esta forma, se da paso a las consideraciones metodológicas que orientan el desarrollo de la presente investigación en el próximo capítulo.

3 Metodología

En el presente capítulo se describe el tipo de investigación y enfoque que determinaron las técnicas e instrumentos que se emplearon para la obtención de la información en el desarrollo del proceso investigativo, que junto al análisis de datos dio paso a la comprensión del objeto de estudio.

3.1 Enfoque de la investigación

La elección de una metodología en el desarrollo de una investigación se encuentra asociada a la intencionalidad de generar respuestas ante la pregunta investigativa formulada en la descripción del problema, que para el presente caso es: *¿Cómo introducir los juegos tradicionales a los procesos de enseñanza de la lectura y escritura en grado quinto de básica primaria desde un modelo de gestión escolar en una institución educativa privada del municipio de Bucaramanga?*

Así pues, Hernández-Sampieri, Baptista-Lucio, & Fernández-Collado (2010) consideran que "la praxis docente está íntimamente relacionada a un accionar en el contexto de aula", por lo que se reflexiona que para dar respuesta a la formulación del problema, la presente tesis debe ser un estudio cualitativo, mediante la cual existe una aproximación para el estudio de una realidad dentro de un contexto natural, donde se recolectan datos con una serie de herramientas tales como encuestas, entrevistas, observaciones, etc., para intentar entender las situaciones de un grupo focalizado que no necesariamente pueden ser replicables.

Desde dicho enfoque metodológico, el abordar la realidad de la institución educativa Comfenalco implica poder dar sentido a cada una de las acciones que realiza el directivo docente y los docentes de básica primaria para establecer cuáles son los retos frente a la calidad educativa desde los aspectos de planificación institucional y diseño curricular, lo cual exige la estructuración de herramientas que permitan configurar desde el punto de vista investigativo una visión clara de la realidad y los posibles elementos de abordaje para la resolución del problema detectado.

Es por ello que otros autores como García (2016) definen la investigación cualitativa como: "*Un enfoque bajo el cual se estudia la realidad en su contexto natural, tal y como sucede, intentando sacar sentido de, o interpretar los fenómenos de acuerdo con los significados que tienen para las personas implicadas*" (p. 32). Además cita: "*La investigación cualitativa implica la utilización y recogida de una gran variedad de materiales—entrevista, experiencia personal, historias de vida, observaciones, textos históricos, imágenes, sonidos – que describen la rutina y las situaciones problemáticas y los significados en la vida de las personas*" (p. 32).

3.2 Tipo de investigación

Acorde al enfoque se planteó un nivel de estudio interpretativo, que de acuerdo con Hernández (2010): "el paradigma interpretativo no pretende hacer generalizaciones a partir de los resultados obtenidos, pues se apoya en la elaboración de una descripción ideográfica, con profundidad, es decir, en forma tal que el objeto estudiado queda claramente individualizado" (p. 216).

Es así, que en este modelo paradigmático no hay posibilidad de establecer conexiones de causa a efecto entre los sucesos, debido a la continua interacción que se da entre los hechos sociales y a la multiplicidad de condiciones a las cuales están sometidos. La función final de las investigaciones fundadas en el paradigma interpretativo consiste en: "comprender la conducta de las personas estudiadas, lo cual se logra cuando se interpretan los significados que ellas le dan a su propia conducta y la de los otros, como también a los objetos que se encuentran en sus ámbitos de convivencia" (p. 219).

De esta manera, se entiende que a través de un patrón metodológico se logra establecer una relación entre la intención investigativa y la ruta de acciones que el investigador selecciona para poder comprender o interpretar los significados de la realidad que circunda a las personas inmersas en el escenario de investigación, por tanto se requiere una conexión entre la teoría y la praxis. Al respecto, Murillo & Martínez (2010) mencionan: "*El interés por develar algunos aspectos de las prácticas educativas ha sido el movimiento propulsor que generó que el enfoque cualitativo-interpretativo como perspectiva metodológica fuese viable en la investigación educativa*" (p. 140). Además, asienten al decir que: "*El reconocimiento de la educación como un componente esencial de la cultura, entendida como conjunto de sistemas simbólicos que generan un contexto en el cual los sujetos se movilizan e interactúan en la aceptación de la existencia de un currículum oculto, de conjuntos de prácticas que poseen significaciones para los actores y que no pueden ser comprendidas de otro modo que, mediante la interpretación, en la necesidad de transformar*" (p. 141).

Teniendo en cuenta que el enfoque propuesto se enfatiza en comprender determinada forma de enseñanza desde el punto de vista de quienes pertenecen a un entorno académico de manera natural, es necesario decir que para el contexto de la institución educativa en la que se desarrolló

la investigación, implicó un quehacer tanto profesional para el docente como de formación para el estudiante, quienes desde el punto de vista de la interacción social, propenden por aportar elementos clave para la enseñanza y el aprendizaje.

3.3 Método de investigación

El interés por el tema de las Rutas Metodológicas (RM) en el marco de un proyecto de investigación deviene de inquietudes generadas en torno a la enseñanza, particularmente la enseñanza en la educación infantil. El contacto con la problemática se da a partir de una doble vía; por un lado, la vía de las prácticas pedagógicas observadas en establecimientos educativos del nivel y su correlato con información tomada de informes de docentes. El método empleado en esta investigación está basado en el modelo de rutas metodológicas aplicadas a la educación de Edelstein (2004) que abrió un campo de discusión en torno a las alternativas metodológicas y la consideración de dos variables sustantivas: el contenido de la administración escolar y la problemática escolar. Según la autora, la RM "no es absoluta, sino relativa. Se conforma a partir de la estructura conceptual (sintáctica y semántica) de la disciplina y la estructura cognitiva de los sujetos en situación de apropiarse de ella" (p. 62).

Así pues, la construcción de la ruta metodológica denota un carácter singular, que se genera en relación con un objeto de estudio particular y con sujetos particulares. Al respecto Edelstein & Coria (2014) afirman: "*La construcción de una ruta metodológica implica reconocer al directivo y al docente como sujetos que asume la tarea de elaborar una propuesta que impacte a la enseñanza. Deviene así fruto de un acto singularmente creativo de articulación entre la lógica*

disciplinar, las posibilidades de apropiación de la misma por los sujetos y las situaciones y contextos particulares que constituyen ámbitos donde ambas lógicas se entrecruzan" (p. 69).

De acuerdo con Lemke (1997) citado por Cardona & Salgado (2015), queda claro que la presentación del "contenido científico depende tanto de las estrategias de interacción y de las estructuras de actividad como de la estrategia de desarrollo temático y del patrón temático en si" (p. 35). Para el autor el diálogo científico tiene dos patrones; uno de organización representado por su estructura de la actividad y un patrón temático. La estructura de actividad es parte importante de la forma en que el contenido se expone secuencialmente para que los participantes en la resolución del problema educacional puedan aportar soluciones tangibles y aplicables a través del tiempo. En esta misma línea, Litwin (1993) citada por Cardona & Salgado (2015) sostiene que "la justificada preocupación por los contenidos (…) lleva en muchos casos a olvidar que la forma es también contenido (…), por lo que al pensar en una ruta metodológica como método de investigación social aplicada a la educación y a la administración educativa hace que los procesos de gestión escolar tengan parte de dicha forma y de dicho contenido" (p. 80).

De esta forma, la RM propuesta en la presente investigación responde a una interacción social como proceso de elaboración en respuesta a factores académicos y administrativos que requieren de una accionar conjunto frente a las dificultades detectadas en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la educación básica primaria, donde la interacción y la interpretación no son estáticas, sino que se encuentran gobernadas por una secuencia de pasos que determinan un dinamismo lógico y no aleatorio.

3.4 Escenario

En el presente apartado se presentan los aspectos de mayor importancia acerca de la institución educativa Gimnasio Pedagógico Comfenalco del municipio de Bucaramanga (Santander), lugar en el que se desarrolló la investigación.

3.4.1 Ubicación

La IE GPC identificado con código DANE: 468001007010 es un colegio de constitución legal en el orden de propiedad accionaria privada que se encuentra ubicada en la carrera 50 No 74-58 en el barrio Lagos del Cacique en la ciudad de Bucaramanga, el cual cuenta con una moderna infraestructura para la prestación del servicio educativo que dentro de su oferta académica cubre el rango de todos los niveles educativos de la básica primaria en Colombia, con la distribución de tres jornadas académicas: Mañana, tarde y completa, en la que de acuerdo con el reporte del SIMAT 2019 cubre las necesidades educativas de 692 niños.

Figura 5. Geolocalización Gimnasio Pedagógico Comfenalco Bucaramanga
Fuente: Google Maps

Figura 6. Panorámica Gimnasio Pedagógico Comfenalco Bucaramanga
Fuente: Web Site Comfenalco

3.4.2 Misión, visión y filosofía institucional

Comfenalco Santander entiende la importancia de la educación para el desarrollo de la región y de su población, por eso pone a disposición de todos los diferentes programas culturales, espacios lúdicos y sus institutos de educación con el objetivo de apoyar a la ciudadanía y fomentar la cultura y la educación. Es así, que el departamento de Educación Formal de la Subdirección de Educación y Cultura, desde hace 17 años ofrece a la Comunidad Santandereana el proyecto Gimnasio Pedagógico Comfenalco, institución educativa que se caracteriza por contar con un PEI que enfatiza en potencializar en los estudiantes sus competencias para saber ser, saber pensar, saber sentir, saber hacer y saber trascender.

Teniendo en cuenta lo anterior, se ha trazado desde el año 2016 una misión, visión y filosofía institucional descrita en el Pacto de Convivencia, así:

Misión: "*Ofrecer a la comunidad educativa en general proyectos y programas encaminados a la formación, orientación, apoyo y asesoría con el fin de fortalecer los principios institucionales que contribuyen al desarrollo integral y al mejoramiento de la calidad de vida de los estudiantes desde un modelo pedagógico que fomente competencias para saber ser, saber pensar, saber sentir, saber hacer y saber trascender.* ***Visión:*** *Educar niños para el nuevo milenio bajo la responsabilidad de dar una formación integral a cada uno los estudiantes en las distintas etapas de su desarrollo, desde el respeto a sus creencias, poniendo el máximo empeño en el cultivo de valores humanos y en la creación de hábitos de estudio, trabajo y convivencia para una excelente formación académica y personal, acorde a las demandas de nuestra sociedad actual"* (p. 14).

Por su parte la Filosofía Institucional esta descrita como:

"*La filosofía institucional del Gimnasio Pedagógico Comfenalco se enfoca en el desarrollo integral del ser; por ello, enmarca todas sus actividades formativas en el fortalecimiento del saber –ser, saber – pensar y saber-hacer y saber convivir. Saber ser, implica el reconocimiento del aprender a convivir como base de la formación de los niños para aportar en la construcción de una sociedad abierta al fortalecimiento de la convivencia pacífica, al respeto por el otro, por la norma, las leyes y principios constitucionales y al ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos*" (p. 12).

De esta manera el Gimnasio Pedagógico Comfenalco trae al contexto educativo de la ciudad de Bucaramanga una propuesta de comunidad educativa en el ejercicio de los derechos y deberes

de los estudiantes para construir participativamente un mejor futuro para la región y el país, que desde los diferentes niveles administrativos y académicos de la institución, se brinda un ambiente propicio para que niños y niñas se desarrollen en un marco de actividades para la formación, la adquisición de experiencias y la construcción de su propio proyecto de vida desde la edad escolar.

3.4.3 Perfil padre de familia, docente y estudiante

La institución consagra en su Proyecto Educativo Institucional (PEI) y Pacto de Convivencia (PC)[1] el perfil del estudiante de la siguiente manera:

> "*El estudiante del GPD se debe caracterizar por: Poner en práctica las normas de cortesía en el trato hacia los demás. Cumplir las normas establecidas por su colegio, hogar o lugares que visita. Tener habilidades intelectuales con conocimientos básicos en todas las áreas que le permitan un alto nivel académico de acuerdo con la edad y grado que cursa. Tener en cuenta los principios éticos y valores desarrollados para tomar decisiones responsables y autónomas. Ser capaz de expresar respeto, tolerancia, solidaridad, cooperación, compañerismo, valorando las diferencias individuales de pensamiento u opinión, raza,*

[1] "*Por su razón de ser como Institución educativa, para el Gimnasio pedagógico Comfenalco los derechos del niño deben ser respetados y promulgados y serán defendidos teniendo en cuenta su rol de estudiantes y en lo que atañe a la institución como colaboradores en el proceso de formación. La institución implementará su defensa basada en el slogan: "mis derechos terminan donde empiezan los derechos de los demás". Los derechos del niño están contemplados en la Convención Internacional de los derechos del Niño enmendada el 18 de noviembre de 2002 entrando en vigencia 18 derechos. Teniendo en cuenta la premisa anterior, a continuación, se describe el perfil del estudiante del Gimnasio Pedagógico Comfenalco compilando así el cumplimiento de sus responsabilidades o deberes para alcanzar este perfil de ser humano que nuestra institución propende basada en el ejercicio de sus derechos como niños*".

género y religión. Poseer una capacidad de expresión oral y escrita para comunicarse con su entorno adecuadamente según su edad cronológica. Demostrar en sus actitudes respeto por su propia cultura expresando valores ciudadanos. Desarrollar progresivamente su capacidad de autocontrol y seguridad en sí mismo para lograr su constante superación personal. Disfrutar de las prácticas deportivas, el ejercicio físico y las actividades recreativas, reconociendo la importancia de estas actividades para mantener su cuerpo y mente sanos. Su motivación hacia la investigación y su capacidad de análisis frente a los hechos de la naturaleza de acuerdo a su edad. Valorar su medio ambiente natural y escolar. Cuidar su uniforme e implementos escolares para evitar su pérdida. Cumplir diariamente con sus responsabilidades escolares presentando oportunamente sus tareas, trabajos y organizando sus útiles escolares de acuerdo al horario escolar. Ser participante activo durante las clases, compartiendo sus experiencias y preguntando en caso de no entender alguna noción, concepto o proceso. Expresar sus sentimientos respetando a los demás miembros de la comunidad educativa, controlando sus emociones de acuerdo a la edad. Desarrollar sus habilidades y destrezas manuales y deportivas representando con orgullo a su Institución. Usar de manera correcta los baños, utilizando responsablemente el agua, papel higiénico y jabón de baño consumiendo solo lo necesario, procurando dejarlos limpios y aseados. Aceptar y cumplir las normas establecidas en el colegio, en casa o en su ambiente cotidiano, asumiendo al docente y padres como autoridad y siendo crítico responsable y respetuoso ante su inconformidad. Demostrar respeto por las ideas de sus compañeros, aunque no las comparta" (p. 83).

De igual forma, partiendo de la filosofía y los objetivos institucionales del Gimnasio Pedagógico Comfenalco y basándose en los valores corporativos, el docente orienta su trabajo hacia el desarrollo integral de los educandos y la formación de valores fundamentales como el respeto, la honestidad, el amor y la justicia, estableciendo el siguiente perfil:

> "*Seguro de sí mismo. Responsable, enseñando con su ejemplo. Democrático. Sabe escuchar, comprender y respetar las opiniones del equipo de trabajo. Justo, respetando a los demás. Un profesional auténtico, con identidad vocacional. Emocionalmente equilibrado con una adecuada interacción con los miembros de la comunidad educativa. Un profesional con capacidad técnico-científica dispuesto a actualizarse constantemente y adaptarse a los cambios. Colaborador y participante comprometido de las actividades que se realizan en la Institución. Que se evidencie en su actuar pertenencia institucional*" (p. 102).

El perfil del padre y madre de familia reza en el PEI y PC, así: "*Protagonistas activos en la educación de sus hijos e hijas, brindándoles seguridad y confianza, administrando con criterio formativo los estímulos y sanciones con apertura a las sugerencias del Gimnasio. Cumplidores a cabalidad y constancia de los compromisos que firmen en asocio de sus hijos o estudiantes representados, para superar las insuficiencias o deficiencias que se presenten en la obtención de los logros de una o más áreas como soportes del desarrollo académico y educativo de éstos*" (p. 94)[2]. Cada uno de estos perfiles permite la vinculación de los diferentes actores del escenario

[2] "*Del perfil del padre y madre de familia se deriva: Mantener una buena comunicación respetuosa al dirigirse al personal docente, directivo, de 94 apoyo logístico y demás miembros de la institución, ya sea por medio verbal o escrito. Cumplir con los compromisos económicos y de apoyo académicos y comportamental contraídos en el Contrato de Prestación del Servicio Educativo. Conocedores del Proyecto Educativo del Gimnasio Pedagógico identificándose con él y comprometiéndose en su desarrollo, cumplimiento y mejoramiento. Cumplidores de las*

educativo del GPC para que de diversas formas se promueva la protección de los derechos y fomento de los deberes de los estudiantes, en un camino de educación, reflexión y convivencia.

3.4.4 Particularidades del entorno

El entorno sociocultural que rodea a una institución educativa tiene gran importancia en las posibilidades de desarrollo de los estudiantes, ya que este influye directamente en la disponibilidad de infraestructura y recursos adecuados para que los docentes puedan desarrollar su actividad profesional acorde a los estándares de calidad para la educación integral. En ese sentido, el entorno social del Gimnasio Pedagógico Comfenalco sede Bucaramanga, está previsto de un entorno amigable con el ambiente en el que los elementos distractores tales como el ruido, la temperatura ambiente y problemas delincuenciales están lejos del contexto de la institución, atendiendo a su ubicación estratégica en la cual se rodea de comunidades residenciales y personas que promueven la cultura, la convivencia y la paz.

La institución acoge diferentes tipos de estudiantes en relación a sus habilidades cognitivas, los cuales a través de un ambiente motivante y diverso se hace posible el desarrollo de programas

---

normas contempladas en el pacto de convivencia de la institución, normas de urbanidad y buenas costumbres y aquellas que hayan sido comunicadas con anticipación como: puertas de acceso a niños transportados por sus padres, parqueo de vehículos, etc. Participativos en las actividades culturales, recreativas y académicas programadas por la Institución. Viviendo valores como ejemplo e invitando siempre a su hijo a la reflexión y convivencia en armonía. Motivador permanente de su hijo hacia el desarrollo total de sus capacidades. Visionario y deseoso de buscar siempre el avance y desarrollo armónico de la familia y la sociedad. Padres comprometidos con la institución educativa, con la filosofía, visión, misión, políticas, metas, estrategias y los objetivos que orientan la propuesta educativa que se ofrece. Padres que asuman con responsabilidad los compromisos adquiridos con el establecimiento educativo, en cumplimiento del pacto de convivencia y las obligaciones pertinentes. Con gran sentido de pertenencia con el colegio, asumiendo el rol que les corresponde en la educación de sus hijos: representarlos y promover positivamente a la Institución. Partícipes democráticos y activos en la asociación de padres de familia, consejo directivo, comisión de evaluación y evaluación institucional y otros proyectos como miembros activos de la comunidad educativa. Respetuoso de las normas establecidas por la institución y consignadas en el pacto de convivencia" (p. 94).

y proyectos curriculares con los que se promueve la interculturalidad y la nivelación social desde la enseñanza en cada uno de los niveles educativos, donde la inclusión ha hecho posible la disminución de diferencias importantes desde el punto de vista socioeconómico y cultural, que llevan a la composición de grupos heterogéneos que han facilitado el trabajo de aula y la atención tanto individual como colectiva de los estudiantes.

Es preciso señalar que, desde el punto de vista socioeconómico las familias que traen a sus hijos al GPC cuentan con una ocupación que les permite la capacidad adquisitiva para entregar tiempo y dedicación de calidad en el marco de la integralidad en colaboración con el cuerpo docente. Desde lo sociocultural, el nivel percibido es medio-alto, lo que implica que el seguimiento del proceso educativo de los estudiantes está enmarcado en el acceso a diferentes recursos de tipo económico, social y cultural, en el que se propicia el crecimiento de las habilidades para el aprendizaje de los estudiantes.

3.5 Población participante y muestra

El proyecto se basó en un tipo de investigación cualitativa de enfoque interpretativo, la cual toma como población objeto de estudio a las docentes de la institución educativa Gimnasio Pedagógico Comfenalco (Santander). Se realizó un muestreo no probabilístico por conveniencia en donde participarán cinco (5) docentes de la básica primaria vinculadas laboralmente en el año 2020 en el desarrollo del presente estudio. Los participantes son de ambos géneros, licenciados en educación y los rangos de experiencia profesional van desde 1 hasta los 5 años.

3.6 Técnicas e instrumentos de recolección de información

3.6.1 Técnicas

A lo largo de la historia de la ciencia han surgido diversas corrientes de pensamiento (como el empirismo, el materialismo dialéctico, el positivismo, la fenomenología, el estructuralismo) y diversos marcos interpretativos, como el realismo y el constructivismo, que han abierto diferentes rutas en la búsqueda del conocimiento. De acuerdo con Hernández (2010) la investigación se define como: “un conjunto de procesos sistemáticos, críticos y empíricos que se aplican al estudio de un fenómeno o problema” (p. 4).

Así, la presente investigación que es de enfoque cualitativo, implicó un modelo interpretativo para adelantar el proceso de construcción del conocimiento alrededor del objeto de estudio, y que permitió dar respuesta al problema de investigación, validar los supuestos y formular las conclusiones desde un planteamiento teórico que finalmente deriven en un modelo en relación a la naturaleza del mismo.

En este sentido, en el trabajo empírico de la investigación se hizo necesario construir los instrumentos que permitieron recoger información para el estudio de la realidad natural que sucede en el contexto de la institución educativa seleccionada, desde los diferentes aspectos que se indagaron en forma concisa para el mejoramiento de la práctica docente, y la incorporación del juego tradicional como metodología que apoya dicho proceso. Por tanto, los instrumentos se construyeron con una serie de ítems formulados de manera clara y concisa sin lugar a ambigüedades, lo cual implicó el diseño de una encuesta semiestructurada y una lista de chequeo

bajo dos categorías principales: diseño de clases y planeación institucional. En la tabla 3 se muestran las técnicas usadas en la investigación desde la definición conceptual.

Tabla 3. *Técnicas de recolección de información*

Técnica	Autor	Definición
Encuesta diagnóstica	Hernández-Sampieri, Baptista-Lucio, & Fernández-Collado (2010); Baena Paz, G. (2017).	Contribuye a la construcción de una realidad, a partir de los mismos actores sociales del escenario educativo, quienes proporcionan los datos relativos a sus conductas, opiniones, deseos, actitudes y expectativas.
Grupo focal	Oberti, A., & Bacci, C. (2016); Zúñiga-González, C. A., Jarquín-Saez, M. R., Martínez-Andrades, E., & Rivas, J. A. (2016).	Permite conocer la percepción de un grupo de participantes del escenario en el que sucede el fenómeno objeto de estudio, respecto de una realidad concreta y compleja.

Fuente: Autor.

Se debe tener en cuenta que en el diseño de esta investigación no se contempló el pilotaje debido a que no es un proceso basado en la Investigación Acción (IA), ni incluyó el diagnóstico formal como en el caso de los estudios de enfoque de aula o Proyectos de Aula (PA), ya que el trabajo está enfocado en el proceso institucional y no en el resultado del modelo de enseñanza-aprendizaje.

3.6.2 Instrumentos

Para el propósito de la presente investigación, en la tabla 4 se presentan los instrumentos seleccionados acorde al enfoque, tipo y método, que permitieron la construcción de un modelo integrado a través del cual se constituyen unidades de análisis para definir varias visiones de fenómenos asociados al problema, sobre los cuales se realizaron interpretaciones o relaciones

entre sus componentes para poder generar, describir, comprender o explicar las acciones sociales del docente inmerso en una realidad educativa.

De acuerdo con Martínez (2012) la encuesta semiestructurada y las listas de chequeo como elementos de investigación, permite la construcción del conocimiento sobre una realidad social, en donde se tienen en cuenta unos atributos particulares desde la perspectiva de quienes hacen parte de dicha realidad que pretende ser explicada, la cual está inmersa en mentalidades, sentimientos y percepciones que se consideran parte del entramado social-complejo de la que hacen parte los informantes clave.

Tabla 4. *Instrumentos de recolección de información*

Instrumentos	Autor	Definición
Encuesta semi-estructurada	Hernández-Sampieri, Baptista-Lucio, & Fernández-Collado (2010).	Es un conjunto de preguntas diseñadas para generar los datos necesarios en aras de alcanzar los objetivos propuestos del proyecto de investigación, las cuales se construyen en relación a una o más variables que se pretender evaluar o medir.
Lista de chequeo	Pérez Infante, Y., & Bayés Cáceres, E. (2017); Bonilla-Jiménez, F. I., & Escobar, J. (2017).	La hoja o listado de verificación son formatos generados para realizar actividades repetitivas, controlar el cumplimiento de un listado de requisitos o recolectar datos ordenadamente y de manera sistemática.

Fuente: Autor.

3.7 Validación de instrumentos

Para el caso de la encuesta diagnóstica en cumplimiento del objetivo específico No. 1, se tomó el cuestionario validado mediante el trabajo de Arellano (2017), el cual fue adaptado por la autora de la presente investigación a una escala dicotómica, a fin de cumplir con el enfoque y nivel definidos.

3.8 Proceso de investigación

Para desarrollar la presente investigación se establecieron las siguientes fases:

- ✓ **Fase 1:** Para el desarrollo de la presente investigación se estableció una primera fase que consistió en la exploración y contextualización del problema, partiendo de establecer una serie de antecedentes investigativos a nivel nacional e internacional que estuvieran relacionados con el objeto de estudio y con los cuales se diera forma a la delimitación del problema. Asimismo, se estableció el contexto referencial desde el marco teórico, conceptual y legal que permitieron la fundamentación teórica de la propuesta investigativa. Además, se realizó una búsqueda y selección de alternativas metodológicas de investigación en donde el enfoque cualitativo fue el determinado para la elaboración de las técnicas e instrumentos a aplicar dentro del estudio.
- ✓ **Fase 2:** En esta fase a partir del diseño metodológico planteado se recopiló la información, a través de los instrumentos diseñados para recolectar los datos necesarios con el fin de evaluar el escenario educativo en relación con los objetivos planteados para la investigación.
- ✓ **Fase 3:** En esta fase se realizó la organización de los resultados obtenidos para efectuar un análisis de los hallazgos de acuerdo a una serie de categorías establecidas y desde los cuales se genera una discusión en comparación con los resultados de otros estudios similares, dado paso a la elaboración del informe final de investigación.

Tabla 5. *Categorías*

Categorías	Definición conceptual	Definición operacional
Planificación Institucional	La Planificación Institucional es el proceso a través del cual cada entidad educativa establece, sobre la base de su situación actual, del contexto que la rodea, de las políticas nacionales, sectoriales y territoriales y de su rol y competencias, cómo debería actuar para brindar de forma efectiva y eficiente el servicio educativo (Arcos, 2018).	La planificación institucional tiene por función principal orientar las tareas cotidianas de la institución. Su elaboración no tiene que estar exclusivamente justificada en la obtención de financiamiento a través del plan de mejora (Hernández, 2017).
Diseño Curricular	El diseño curricular hace referencia a un proceso que permite organizar y desarrollar un plan educativo, a través de la estructuración de contenidos, estrategias y tiempos de trabajo, con los que se busca satisfacer las necesidades formativas de los estudiantes (Díaz, 2016).	El diseño curricular es la metodología que en su contenido explica cómo elaborar la concepción curricular, es decir, la forma en que la acción educativa y su proceso quedan plasmados en documentos curriculares para ponerla en práctica (Herrera, 2017).

Fuente: Autor.

3.9 Análisis de la información

Una vez realizado el registro de datos derivados de la aplicación de la encuesta semiestructurada, de la lista de chequeo y el grupo focal, se dio paso al análisis de los mismos. De esta manera, se depuró la información para dar respuesta a los objetivos planteados y se organizaron los datos en un marco de referencia o relación más coherente con la que se pudo comparar y contrastar el problema de investigación con su respectivo análisis de datos cualitativos en unidades o categorías, desde las perspectivas de los docentes y del investigador.

3.10 Aspectos éticos de la investigación

El desarrollo del estudio presupone personas comprometidas con la labor desde el trabajo ético y adecuado de cada una de las partes de la investigación, no sólo por el prestigio o

reconocimiento del trabajo, sino por el enfoque que se le da a la misma desde los aspectos cualitativos, y que incluye toda una comunidad educativa que forma personas de manera integral desde los diferentes procesos de enseñanza y habilidades para la vida.

Por esta razón, en el desarrollo de la propuesta se tuvo en cuenta los criterios éticos para los investigadores de la acción propuestos por J. Mckernan (2010), los cuales son: “Las personas participes de una investigación tienen derecho a ser informados, consultados y aconsejados acerca del objeto de la investigación, ningún participante individual tiene derecho a vetar el contenido del informe de un proyecto, las pruebas documentales, como los archivos, la correspondencia y objetos semejantes, no se deben examinar sin permiso oficial, se debe observar siempre estrictamente la ley de propiedad intelectual, es decir no se debe confundir lo personal con lo estrictamente laboral que ayuda a cada fase de la investigación, el investigador es responsable de la confidencialidad de los datos, los investigadores están obligados a llevar registros eficientes del proyecto y ponerlos a disposición de los participantes y autoridades cuando así lo soliciten, el investigador será responsable ante la comunidad escolar que tomó contacto con el proyecto, es decir, otros investigadores, padres y alumnos, el investigador es responsable de comunicar el progreso del proyecto a intervalos periódicos. Este criterio ayudará también a satisfacer las necesidades de evaluación formativa continua para determinar nuevas líneas de interés y la redefinición del problema, no se debe emprender una investigación que pueda causar daño físico o mental a cualquiera de los sujetos implicados, por ejemplo, administrar fármacos a los participantes sin su conocimiento sería un caso extremo de este tipo de violación; y el investigador tiene derecho a comunicar el proyecto completo, para lo cual se diseñó un consentimiento informado (Apéndice C)” (p. 344).

4 Resultados

En el presente apartado se presentan los resultados obtenidos del proceso investigativo asociados a la propuesta de una ruta metodológica basada en juegos tradicionales para la enseñanza de la lectura y la escritura en grado quinto de básica primaria desde un modelo de gestión escolar en una institución educativa privada del municipio de Bucaramanga.

4.1 Ruta metodológica

La construcción de una ruta metodológica exige que el investigador ubique la intención investigativa en medio de un marco de acción social, ya que el planteamiento genérico de la misma implica estructurar planteamientos claros que van a direccionar un camino explicable de hechos con los cuales se invita a que los sujetos de un grupo social determinado, pongan en escena perspectivas específicas para entender y conocer el significado de lo que desean transformar colectivamente, y de esta manera, aceptar que esta visión es totalizadora del mundo y las personas que hacen parte del constructo de dicha realidad (Guzmán, Moreno y Ojeda, 2019).

De acuerdo con Huerta y Tapia (2015): “Una vez que se tiene claro el sustento teórico de la investigación, un asunto de orden metodológico que tiene que hacerse evidente, es la epistemología que sustenta el quehacer investigativo, lo que se traduce en la postura del investigador respecto a cómo y para qué se hace investigación social” (p. 49).

En ese sentido, el principio epistemológico supone que la totalidad teórica en relación a la administración educativa (Chiavetano, 2018), permite la adaptación de las directrices sobre las

cuales se desarrolla y ajusta las situaciones académicas de acuerdo a los momentos sociales, culturales, económicos y políticos que revisten la realidad de las instituciones educativas que, junto a la premisa epistémica en el que la teoría lingüística, deben articular la intencionalidad formativa con la administrativa en medio de un modelo de gestión y cambio. Asimismo, (González (2019), considera el surgimiento del lenguaje a partir de las prácticas de la lectura y la escritura relacionadas con diversas formas de expresión estudiadas históricamente, se hace posible que la definición de un constructo del lenguaje a nivel de grupos sociales, tenga un modelo paradigmático en la educación como proceso lingüístico enfocado en estándares y competencias, el cual es socialmente modificado a través de la implementación de juegos tradicionales como estrategia didáctica que, desde la gestión escolar, se debe visualizar en los planes de área y en las nociones de los docentes.

Figura 7. Ruta metodológica
Fuente: Autor.

En consonancia con lo anterior, y dado que el objeto fundamental de la presente investigación es la de proponer una ruta metodológica basada en juegos tradicionales para la enseñanza de la lectura y escritura en grado quinto de básica primaria desde un modelo de gestión escolar en una institución educativa privada del municipio de Bucaramanga, obliga a que la estrategia de gestión escolar se desarrolle paso a paso, a través de la cual sistemáticamente se pueda visualizar todo el proceso que lo compone, tal y como se esquematiza en la figura 7.

Partiendo de la ruta metodológica propuesta, se plantea cada una de las etapas junto con su respectiva descripción y herramienta o evidencia que hace parte de este proceso, tal y como se muestra en la tabla 6.

Tabla 6. *Descripción de la ruta metodológica*

Etapa	Descripción	Herramienta/Evidencia
Etapa 1: Análisis de la situación	El análisis de la situación parte de reconocer las nociones de los docentes, a partir de la aplicación de una encuesta diagnóstica.	Encuesta diagnóstica.
Etapa 2: Mapeo de alternativas de trabajo	La percepción que tienen los docentes sobre la práctica educativa para la enseñanza de competencias comunicativas, hace que se tome una lista de chequeo para mapear las alternativas de trabajo frente a la utilización de juegos tradicionales.	Lista de chequeo.
Etapa 3: Implementación de la propuesta	La implementación de la propuesta está relacionada en el caso de la gestión escolar con la puesta en escena de la unidad curricular que permite la inserción de los juegos tradicionales en el plan de área de lenguaje.	Unidad curricular.
Etapa 4: Socialización	La presentación de la ruta metodológica a través de una sesión con el cuerpo docente permite dar a conocer el paso a paso realizado para definir el problema, establecer estrategias de solución y poner en práctica las alternativas seleccionadas.	Sesión con cuerpo docente.
Etapa 5: Retroalimentación	En esta fase del proceso se busca que haya acciones de mejora y adaptaciones en el plan de área, el cual tiene incidencia	Ajustes al plan de área.

	directa en los ajustes curriculares y en la implementación del mismo en el aula de clase.

Fuente: Autor.

A partir de la ruta diseñada se presentan una serie de fases articuladas como parte del proceso en el que la gestión escolar permea el modelo institucional, y con el cual se realizarán los ajustes pertinentes al plan de área de lenguaje, con el objetivo de lograr la integración de la propuesta de enseñanza de la lectura y escritura en grado quinto de básica primaria basada en juegos tradicionales. Cada una de estas fases responde al diseño de rutas metodológicas en dónde se han propuesto cinco etapas a saber: análisis de la situación, mapeo de alternativas de trabajo, implementación de la propuesta, socialización y retroalimentación.

4.1.1 Etapa de análisis

El análisis de la situación educativa se realizó mediante la aplicación de una encuesta diagnóstica la cual se relaciona en el anexo A del presente documento, donde a través de una serie de preguntas se estableció una radiografía de la situación de la enseñanza mediada por juegos tradicionales basados en la encuesta dicotómica de Arellano (2017) adaptada por Espinel (2020). Es necesario mencionar, que aunque el enfoque de la presente investigación es de tipo cualitativo el apoyo en ciertos datos de origen cuantitativo solo son de tipo explicativo y no configuran un cambio en el enfoque paradigmático del estudio.

Para una mejor cuantificación de los resultados se optó por la aplicación de la encuesta a través de la plataforma Google Forms en donde a la pregunta si conoce la historia de los juegos

tradicionales, el 75% de las encuestadas manifestaron que sí y el 25% que no, reflejando que existe una proporción importante de docentes las cuales tienen un reconocimiento histórico frente al tema, tal y como se muestra en la figura 8.

Figura 8. Frecuencia de respuestas pregunta No 1
Fuente: Encuesta aplicada por la autora del proyecto.

Frente a las preguntas: ¿Ha participado en juegos tradicionales? (figura 9), y ¿Ha escuchado hablar del juego tradicional en la enseñanza? (figura 10), los participantes manifestaron unánimemente en ambos casos, que si han participado en juegos tradicionales y de alguna forma han escuchado hablar del juego tradicional en la enseñanza, lo cual deja ver que desde la experiencia personal de las docentes se ha tenido contacto con los juegos tradicionales como algo inherente al crecimiento de las personas en su infancia o adolescencia como elemento sustancial de su vida personal. Adicionalmente, el haber escuchado hablar de los juegos tradicionales en la enseñanza, supone que desde el accionar profesional se ha tenido contacto con el tema de la didáctica educativa, en especial en lo que tiene que ver con los juegos tradicionales y sus

implicaciones en el medio de aula que, desde luego, abren un espacio para adentrar a las docentes en el tema de la presente investigación.

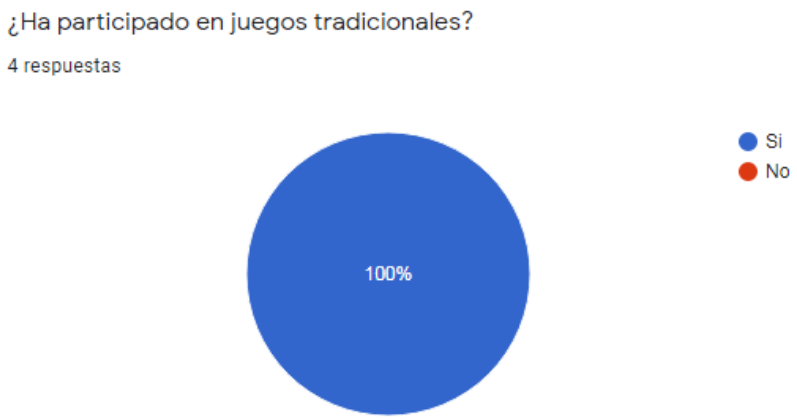

Figura 9. Frecuencia de respuestas pregunta No 2
Fuente: Encuesta aplicada por la autora del proyecto.

Con relación a la pregunta: ¿Practicar juegos tradicionales ayuda a la formación del estudiante?, la figura 11 muestra las frecuencias de respuesta, en donde el 75% de las encuestadas manifiestan estar de acuerdo con que los juegos ayudan al proceso formativo, lo cual permite inferir que desde la práctica profesional de las docentes visualizan la lúdica como parte de las estrategias que se ponen en la escena del acto pedagógico, tanto para el proceso de enseñanza como para el fortalecimiento de los aprendizajes. No obstante, el 25% de las encuestadas consideran que el juego tradicional no ayuda a la formación del estudiante, muy seguramente esta postura puede estar vinculada a una visión más academicista del proceso de enseñanza y aprendizaje.

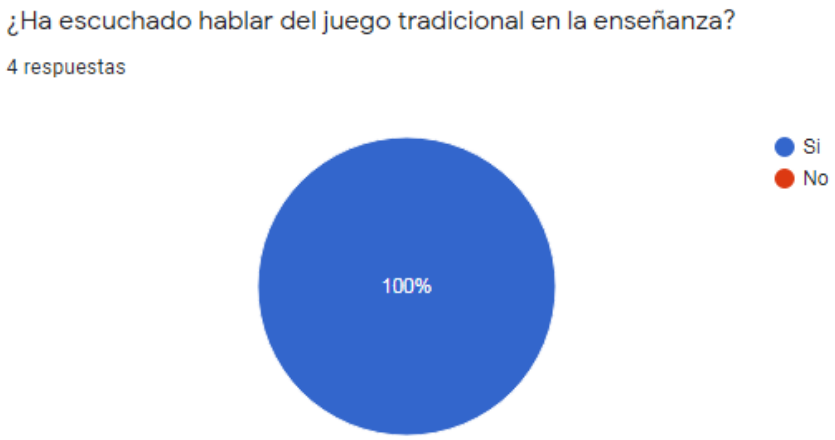

Figura 10. Frecuencia de respuestas pregunta No 3
Fuente: Encuesta aplicada por la autora del proyecto.

Figura 11. Frecuencia de respuestas pregunta No 4
Fuente: Encuesta aplicada por la autora del proyecto.

Frente a la pregunta: ¿Considera importante que el docente implemente los juegos tradicionales en el proceso de enseñanza - aprendizaje?, la figura 12 muestra las respuestas obtenidas, en la que el 75% de las docentes encuestadas visualiza la importancia que tiene en el escenario de aula de clase los juegos tradicionales, como un elemento didáctico que favorece el proceso de enseñanza y aprendizaje, lo cual está acorde con las tendencias ludo pedagógicas de las que puede optar muchos docentes dentro del desarrollo de los contenidos programáticos o

diseños curriculares. Por su parte, el 25% de las participantes manifiesta que no es importante la implementación de los juegos tradicionales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que puede considerarse como una visión distinta del proceso formativo, en la que la didáctica educativa basada en juegos no es el elemento que prevalece dentro del ejercicio docente, que no implica inobservancia de lo ludo pedagógico, sino una favorabilidad hacia otro tipo de estrategias.

Figura 12. Frecuencia de respuestas pregunta No 5
Fuente: Encuesta aplicada por la autora del proyecto.

Por otro lado, la figura 13 muestra las respuestas a la pregunta: ¿Considera que los juegos tradicionales mejoran la lectura y la escritura? El 75% de las participantes considera que a través de los juegos tradicionales se puede mejorar las competencias comunicativas en las dimensiones de la lectura y la escritura. No obstante, el 25% de las docentes revelan en la respuesta que el juego no lo consideran como la mejor alternativa para mejorar la lectura y escritura, lo cual puede hacer referencia a que existe la puesta en escena de estrategias de enseñanza diferentes en la práctica docente, que no están asociadas con una pretensión didáctica desde los juegos tradicionales, que en esencia, es una situación válida en atención a la diversidad d metodologías educativas con las cuales se puede potenciar estos procesos.

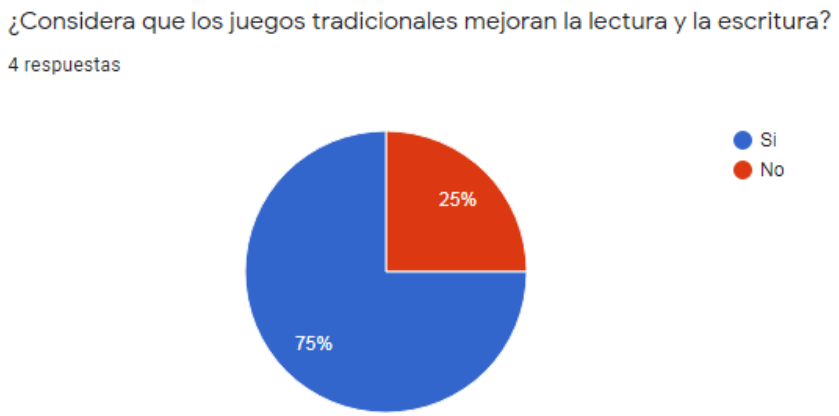

Figura 13. Frecuencia de respuestas pregunta No 6
Fuente: Encuesta aplicada por la autora del proyecto.

Continuando con los resultados de la encuesta, la figura 14 refleja las respuestas a la pregunta si los juegos tradicionales individuales permiten al estudiante respetar reglas y turnos desarrollando así el orden y la disciplina, en donde el 100% de las docentes encuestadas manifiestan estar de acuerdo al planteamiento realizado, lo cual se asocia a una concepción de que el juego trae consigo una serie de normas sobre las cuales se ejecuta, y que tienen en cuenta una secuencia de elementos, para que los roles dentro del juego desempeñen elementos sustanciales de orden y disciplina.

En la figura 15, la frecuencia de respuestas a la pregunta si los juegos tradicionales desarrollan habilidades individuales en el desarrollo del lenguaje oral y escrito en los estudiantes, el 75% de las docentes encuestadas manifestaron afirmativamente, mientras que el 25% restante lo hizo en forma contraria, develando que la actividad individual dentro de los roles en los juegos tradicionales es concebida por la docente efectivamente como un elemento clave en el desarrollo de la competencia comunicativa desde la dimensión oral y escrita. Sin embargo, la

contraposición evidenciada en la respuesta de una porción de la población encuestada, permite pensar que el juego no es solo visto como un espacio de individualidades, sino que tal vez pueda encerrar una dinámica de aprendizajes en torno al lenguaje que tienen que ver con habilidades colectivas en la comunicación.

Figura 14. Frecuencia de respuestas pregunta No 7
Fuente: Encuesta aplicada por la autora del proyecto.

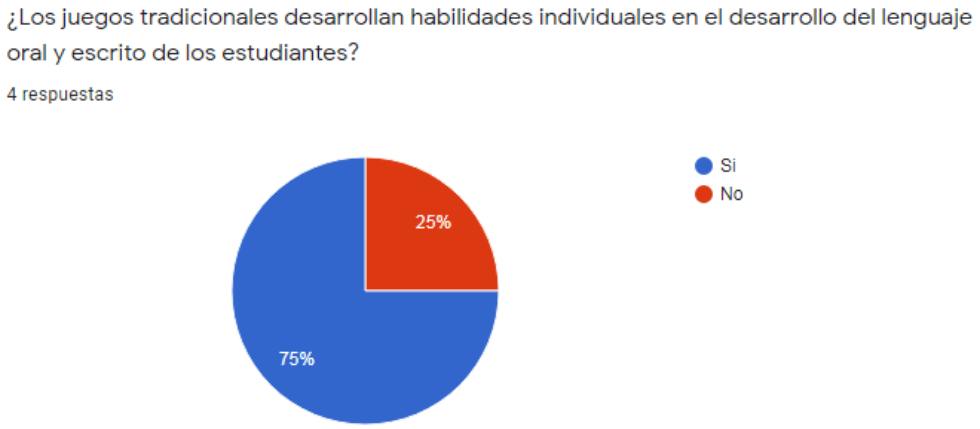

Figura 15. Frecuencia de respuestas pregunta No 8
Fuente: Encuesta aplicada por la autora del proyecto.

En relación a la pregunta si los juegos tradicionales permiten a los estudiantes socializar y comunicarse con sus compañeros, la totalidad de las docentes encuestadas manifestaron estar de acuerdo en que la comunicación y socialización resultan ser elementos consustanciales dentro de actividades lúdicas como el juego tradicional, lo cual permite inferir de su importancia en el desarrollo de habilidades comunicativas. La figura 16 muestra las frecuencias de respuesta a la pregunta formulada.

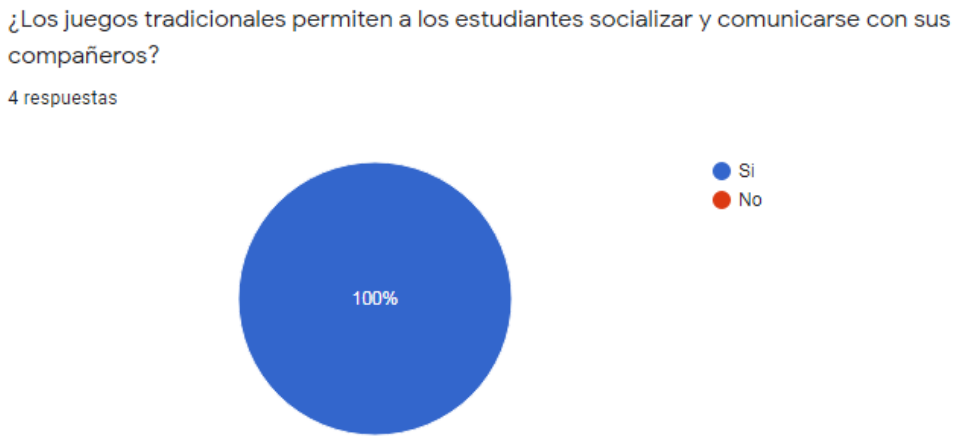

Figura 16. Frecuencia de respuestas pregunta No 9
Fuente: Encuesta aplicada por la autora del proyecto.

De otro lado, la figura 17 muestra las frecuencias de respuesta para la pregunta: ¿considera que los juegos tradicionales desarrollen la comunicación oral y escrita?, a la cual el 75% de las docentes encuestadas manifestaron que sí, mientras que el 25% de las docentes dieron una respuesta negativa, lo cual permite dilucidar que el desarrollo de la comunicación oral y escrita es referenciada como una habilidad que está inmersa dentro de una actividad social del juego.

En contraste, la figura 18 muestra las respuestas a la pregunta: ¿cree que el practicar juegos en la enseñanza experimentaría nuevas didácticas educativas?, a lo cual la totalidad de las profesoras encuestadas se refirieron de manera afirmativa, desde donde se puede decir que, de

forma transversal la didáctica educativa en cualquier entorno de enseñanza contempla la puesta en escena de juegos tradicionales o no tradicionales como elemento experiencial del acto pedagógico.

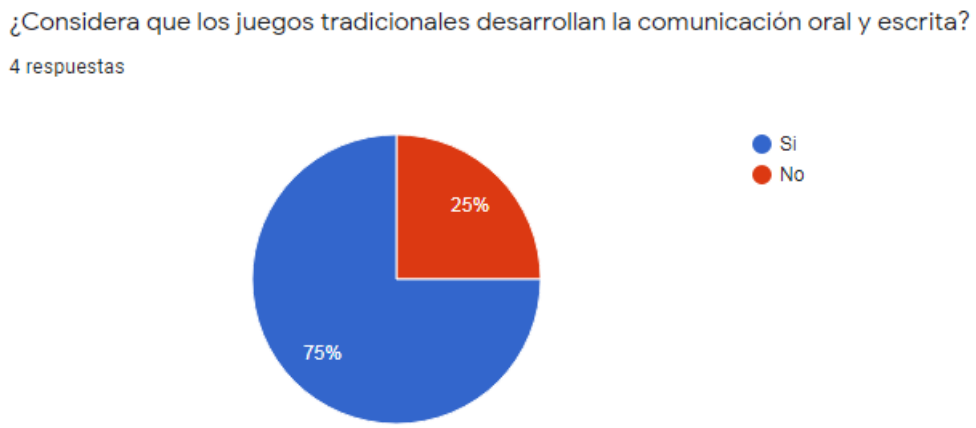

Figura 17. Frecuencia de respuestas pregunta No 10
Fuente: Encuesta aplicada por la autora del proyecto.

Figura 18. Frecuencia de respuestas pregunta No 11
Fuente: Encuesta aplicada por la autora del proyecto.

A la pregunta: ¿Con estos juegos tradicionales lograría hacer cambios en las habilidades de los estudiantes? la figura 19 muestra la frecuencia de respuestas, en donde el 75% de las

docentes encuestadas afirman que dicha estrategia ludo pedagógica permite transformación en la habilidad comunicativa de los estudiantes, mientras que el 25% no lo considera relevante. Adicionalmente, en la pregunta ¿Considera que la práctica de estos juegos debe hacer parte del diseño de clases y planeación institucional?, la figura 20 muestra la frecuencia de respuestas en la que se evidencia que el total de la población encuestada está de acuerdo con que la estrategia ludopedagógica de los juegos tradicionales deba ser considerada no sólo como una unidad didáctica sino que debe hacer parte de una planeación institucional en el área de lenguaje.

Figura 19. Frecuencia de respuestas pregunta No 12
Fuente: Encuesta aplicada por la autora del proyecto.

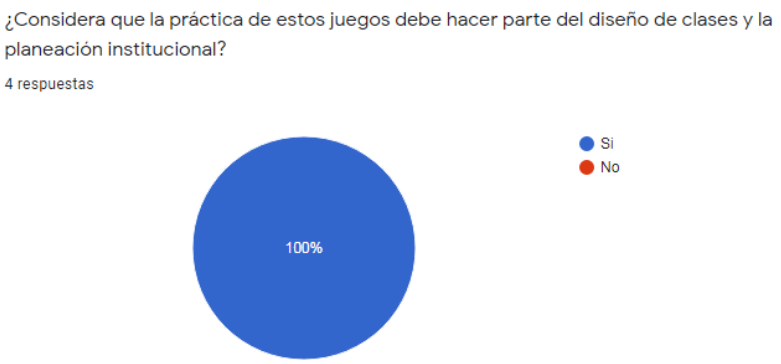

Figura 20. Frecuencia de respuestas pregunta No 13
Fuente: Encuesta aplicada por la autora del proyecto.

Finalmente, en la figura 21 se muestra la frecuencia de respuestas a la pregunta: ¿los juegos permiten mejorar el acto comunicativo entre estudiantes y docentes?, donde se encontró que la totalidad de las docentes encuestados consideran afirmativamente, que el acto comunicativo entre las dos partes más importantes del acto pedagógico que son el estudiante y el profesor, pueden tener una mejoría a través de los juegos tradicionales.

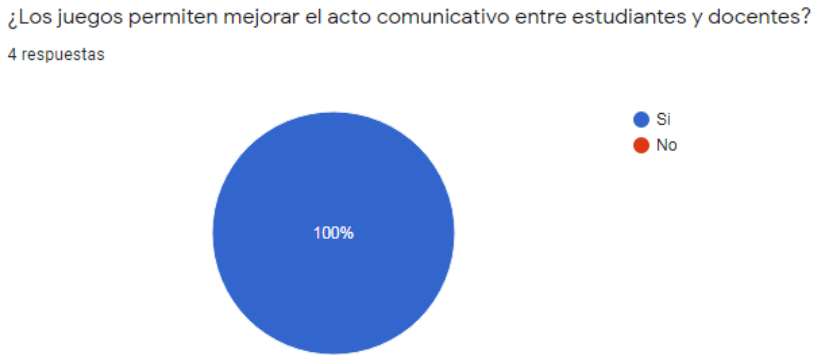

Figura 21. Frecuencia de respuestas pregunta No 14
Fuente: Encuesta aplicada por la autora del proyecto.

Finalizando entonces esta primera etapa de análisis de la situación, se encuentra a través de las respuestas dadas por parte de la muestra de docentes seleccionada, que existe una amplia inquietud hacia la concepción de los juegos tradicionales como parte de la didáctica educativa para la enseñanza de competencias comunicativas, donde se evidencia en la mayoría de respuestas la existencia de una aceptación generalizada de dicha propuesta para ser incorporada dentro del desarrollo curricular y la planeación institucional.

4.1.2 Etapa de mapeo de alternativas

La institución educativa Gimnasio Pedagógico Comfenalco del municipio de Bucaramanga (Santander) en su plan de área de de Humanidades Lengua Castellana en el capítulo: estrategias didácticas menciona que:

> La didáctica en la asignatura de Humanidades Lengua Castellana, en el Gimnasio Pedagógico Comfenalco, tiene en cuenta diversas estrategias que se plantean desde la educación inicial, en donde la base son las interacciones que ocurren en forma natural consigo mismo, con los compañeros, con los profesores y con todos aquellos que forman parte de su entorno. El medio ambiente natural, físico, social y cultural, los amigos y los adultos ocupan un espacio importante en la vida de los niños y contribuyen a su proceso de formación, les permiten aprender del mundo y sus visiones, y les ayudan a desarrollarse; es fundamental ser escuchados y tenidos en cuenta en relación con sus ritmos de desarrollo, intereses, emociones y formas de ser (p. 83).

En este sentido, las interacciones que se formulan suceden a propósito de las actividades rectoras de la educación básica primaria: juego, arte, literatura y exploración del medio, donde las estrategias didácticas que se proponen desde la literatura; son variadas, acordes a la edad e incluyen prácticas de jugar con las palabras, descomponerlas, cantarlas, pronunciarlas, repetirlas, explorarlas; entonar los arrullos, las rondas, las canciones, los cuentos corporales, los juegos de palabras; leer historias y cuentos, relatos y las leyendas para habitar mundos posibles y para operar con contenidos invisibles; hacen parte de la herencia cultural que, junto con la literatura infantil tradicional y contemporánea, constituyen un acervo variado y polifónico en el cual los niños descubren otras maneras de estructurar el lenguaje.

En sentido amplio, la literatura en la educación escolar abarca no solo las obras literarias escritas, sino también la tradición oral y los libros ilustrados, en los que se manifiesta el arte de jugar y de representar la experiencia a través de símbolos verbales y pictóricos; con el propósito de promover un desarrollo que haga de los niños seres sensibles, creativos, autónomos, independientes, críticos, reflexivos y solidarios.

Es por esto que, en la IE las estrategias pedagógicas son dinámicas, incluyentes, garantes de la participación activa de los niños, reconocedora y respetuosa de sus ritmos de desarrollo; son coherentes con las intencionalidades de formación propuestas en el PEI, pues las estrategias se constituyen en camino para el logro de dichas intencionalidades. Asimismo, en el plan de área se considera que:

> Al ingresar a la básica primaria, se da continuidad a la didáctica desarrollada en la educación inicial, tiene en cuenta diversas estrategias en pro de desarrollar en los estudiantes una competencia comunicativa que les permita dar un verdadero sentido a los procesos de

> construcción de sistemas de significación; es por esto que se le da gran importancia al ejercicio del desarrollo de las capacidades lectoras, escritoras, comprensivas, interpretativas, argumentativas e inferenciales; que los lleve a crear y exponer textos de su propia autoría en los que se evidencie un punto de vista definido, crítico y valorativo de lo que él crea, de lo que él lee y de lo que otros producen; sin desconocer la importancia de la adquisición de los aprendizajes, la formación del conocimiento, la representación del pensamiento, la construcción y la transformación de la realidad de la cual forman parte, en entornos adecuados en donde se privilegie el trabajo asociativo y colaborativo (p. 85).

Teniendo en cuenta lo anterior, el mapeo de alternativas posibles para el avance del trabajo involucra el desarrollo de competencias comunicativas en los estudiantes, a partir del diseño de clases que realizan los docentes, teniendo en cuenta que el fomento de habilidades lectoras y escritoras son el objeto principal de la presente investigación. Así pues, las consideraciones que giran alrededor del plan de área permiten la inclusión de los juegos tradicionales como una forma didáctica de trabajo individual, asociativo y colaborativo, en aras de lograr la construcción del conocimiento y la transformación de la realidad escolar del estudiante.

En este propósito, entregar un mapa y alternativas de trabajo, se presenta en la tabla 7 una lista de chequeo de juegos tradicionales con los cuales se definirá la propuesta de intervención curricular por parte del docente teniendo en cuenta que su aplicabilidad puede darse tanto en entornos presenciales como en aquellos de tipo virtual. Los juegos están descritos de acuerdo a la compilación realizada por Martínez (2005) en su libro: “Juegos infantiles latinoamericanos”, publicado por la editorial Sevilla.

Tabla 7. *Lista de chequeo*

Competencia	Juego tradicional	Descripción	Cumple S/N
Produzco textos orales, en situaciones comunicativas que permiten evidenciar el uso significativo de la entonación y la pertinencia articulatoria.	El escondite	Descripción textual del juego: "*Es un juego en grupo en el que un niño tiene que contar con los ojos cerrados hasta el número que se acuerde entre todos y, al terminar la cuenta, debe avisar en voz alta a los demás. Entonces, debe salir a buscar a los demás niños, que se habrán escondido mientras el pequeño contaba con los ojos cerrados. Cuando el niño encuentra a alguien, debe tocarlo para eliminarlo y seguir buscando. Para salvarse, los niños que están escondidos tienen que correr al lugar donde estaba contando y tocarlo antes de que les atrape*" (p. 13).	S
	La gallinita ciega	Descripción textual del juego: "*El mínimo de jugadores es de cuatro personas y se necesita un pañuelo para cubrir los ojos a la persona que hace de gallinita. Para decidir quién empieza a ser la gallinita, se puede hacer un sorteo. Una vez se le han vendado los ojos, el niño deberá dar vueltas sobre sí mismo cantando la siguiente canción: "Gallinita ciega, que se te ha perdido una aguja y un dedal, date la vuelta y lo encontrarás". Una vez terminada la canción, la <<gallinita>> deberá encontrar a los demás niños*" (p. 17).	S
	El Gato y ratón	Descripción textual del juego: "*El Gato y ratón es un juego infantil que consiste en hacer un círculo con los participantes cogidos de la mano. Se escogen dos niños y se les da el papel de gato y al otro de ratón. Al ritmo de la canción: - Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, si no te pilla esta noche, mañana te pillará. El ratón se escapará por entre los "agujeros" que hacen entre todos los participantes con las manos cogidas y los brazos lo más extendidos posibles. El gato le intenta seguir, pero los participantes bajan los brazos y no le dejan pasar, pero puede colarse entre los agujeros, siempre y cuando no lo rompa al pasar. Y cuando el gato toca al ratón, entonces ahora al ratón le toca ser el gato y escoger a una persona para que sea el ratón*" (p. 23).	N
	Las cuatro esquinas	Descripción textual del juego: "*Cada esquina es ocupada por un jugador y un*	N

		quinto se queda. Este pregunta a uno de los jugadores: *-¿Qué hay en la casita que alquilar?* *-A otro lugar que esta ocupa* *En ese momento los demás jugadores intercambian sus lugares rápidamente. Si el jugador que se queda ocupa uno de los lugares vacíos, se lo queda y que no tiene esquina pasa a quedarse*" (p. 30).	
	Un, dos, tres, pollito inglés	Descripción textual del juego: "*A este juego pueden jugar dos personas pero es muchísimo más divertido si hay muchos niños así que cuantos más seáis mejor.Uno se pone en la pared y los demás en frente, así mientras el chico o la chica cuenta hasta diez los demás intentan llegar a la pared. En el momento en el que termina de contar se gira rápidamente y canta "¡Un, dos, tres, pollito inglés!" y los demás deben quedarse totalmente quietos. Así sucesivamente, hasta que alguno llegue a tocar la pared siendo el ganador o ganadora*" (p. 11).	N
Produzco textos escritos que responden a diversas necesidades comunicativas y que siguen un procedimiento estratégico para su elaboración.	La rayuela	Descripción textual del juego: "*Con una tiza se dibuja un diagrama compuesto por 10 cuadros y se escribe en cada cuadro un número del 1 al 10. El niño debe situarse de pie detrás del primer cuadrado y lanzar una piedra encima del diagrama. La casilla en la que cae la piedra no se puede pisar. El pequeño comenzará el circuito con un salto a la pata coja (si hay un cuadro) o a dos pies (si el cuadrado es doble). El objetivo consiste en ir pasando la piedra de cuadro en cuadro hasta el número 10 y volver. Si el niño se cae o la piedra sale de cuadro, deberá rendirse*" (p. 5).	S
	Tres en raya	Descripción textual del juego: "*El tres en línea,, también conocido como tres en raya, juego del gato, tatetí, triqui, totito, tres en gallo, michi o la vieja, es un juego de lápiz y papel entre dos jugadores: O y X, que marcan los espacios de un tablero de 3×3 alternadamente. Un jugador gana si consigue tener una línea de tres de sus símbolos: la línea puede ser horizontal, vertical o diagonal*" (p. 19).	N
	Encantados	Descripción textual del juego: "*Encantados, es un juego de persecución popular infantil que consiste en que la persona que "se la queda" tenía que tocar a alguien, mientras los jugadores corren, y éste debía permanecer parado o*	N

	<<encantado>> hasta que otro jugador lo toque y le quitara lo encantado. El jugador que se la queda tiene dos deberes, perseguir a los jugadores para encantarlos y cuidar a los ya encantados para que no los desencanten, en algunos partes se juega con una <<base>>, donde nadie puede ir a encantarlos. Si quieren desencantar a alguien deben meterse debajo de sus piernas uno que esta desencantado. El término del juego ocurría cuando todos los jugadores estén encantados, y nuevamente se vuelve a empezar; y pueden elegir otra persona que encante" (p. 36).	
Veo, veo!!!	Descripción textual del juego: "*En este juego el número de participantes es ilimitado. Se suele jugar en el exterior aunque también se puede jugar en espacios cerrados. Uno de los participantes elige un objeto que sus compañeros/as debe adivinar. Para ello dice: <<Veo veo!>>. Los demás contestan: "¿Qué ves?". Vuelve a decir: "Una cosita", los demás dicen: "¿Con qué letrita?". Responde: <<Empieza por la letra... y termina por la letra...>>. Este juego popular es interesante porque los niños/as aprenden cómo se escriben las palabras y pueden adquirir más vocabulario. Además, es muy útil porque no se necesitan materiales*" (p. 45).	S
Tutti fruti	Descripción textual del juego: "*También conocido como "basta para mí" o el juego del "stop", consiste en que se sortea una la letra, y todos deben completar las categorías con las letras de esa palabra. Las más frecuentes son nombres, colores, países, comidas. Es perfecto para mejorar el vocabulario*" (p. 51).	N

Fuente: Tomado de Martínez (2005).

Para llevar a cabo esta parte de la investigación en la que a través de una lista de chequeo se pone de manifiesto una serie de alternativas frente juegos tradicionales para ser incluidos dentro del diseño curricular y la planeación institucional en el plan de área de lenguaje, las docentes manifestaron que desde su perspectiva la calidad educativa es un derecho fundamental y social el

cual puede ser garantizado no sólo a través de estrategias tradicionales de enseñanza, sino también a través de estilo divergente de innovación educativa, en donde la transformación del ambiente de aula a través del juego es sin duda alguna para los niños un aspecto de importancia dentro de la construcción de habilidades comunicativas.

Así pues, los profesoras participantes partieron de considerar que los juegos tradicionales propuestos en la lista de chequeo reúnen todos los elementos para poder trabajar las competencias comunicativas en estudiantes de grado quinto de primaria, por lo que tomaron una decisión frente a las dos actividades que para cada competencia consideraron reúne la mayor cantidad de requisitos desde el aspecto de la competencia léxica relacionada a la adquisición de vocabulario y aquella vinculada a la competencia gramatical para la construcción de elementos que sirvan de apoyo al escenario comunicativo del estudiante, en la medida que se enriquece la cantidad de elementos del lenguaje.

Una vez aplicada la lista de chequeo para el mapeo de alternativas frente a los juegos tradicionales, el grupo de docentes procedió a insertarlos en la unidad curricular dentro de la planeación para el tercer periodo académico del año lectivo 2020, teniendo en cuenta para su decisión, los aspectos temáticos a desarrollar en dicho lapso escolar. Las opciones marcadas por las docentes se reportan en la tabla 6, donde se destaca para la competencia de producción oral la selección de la actividad del escondite y la gallinita ciega, mientras que para la producción escrita se seleccionó la rayuela o también conocida como tangara y el veo/veo.

4.1.3 Etapa de implementación de la propuesta

Una vez considerados los aspectos normativos emanados por el Ministerio de Educación Nacional (MEN) a través de los estándares y competencias en lenguaje para grado quinto de primaria y lo relacionado con los derechos básicos de aprendizaje (DBA) en esta misma área del saber, las docentes plantearon un propósito curricular para el tercer periodo del año lectivo 2020 en el cual a través del diseño que se presenta en la tabla 8 se considera la inserción de actividades para la puesta en escena de un escenario de aprendizaje basado en juegos tradicionales, los cuales fueron integrados dentro de la unidad mencionada.

Asimismo, esta unidad curricular ha sido integrada al plan de área de lenguaje para grado quinto de la institución educativa, cumpliéndose con el propósito de la definición de la propuesta y su implementación dentro del desarrollo académico del presente año 2020. Este proceso de construcción curricular desarrollado por las docentes de grado quinto de primaria de la institución educativa participante en esta investigación, tuvieron en cuenta tres elementos: el propósito de la unidad, las competencias a desarrollar y los ejes relacionados a los estándares de competencia avalados por el MEN para este nivel de escolaridad.

En este sentido, vale poner de presente que a través de la unidad curricular se retoman los aspectos de la enseñanza que son estructurantes de la organización epistemológica y pedagógica para la implementación en el aula de acciones educativas que articulan la institucionalidad, los propósitos del MEN y las didácticas que cualifican el trabajo de aula de las docentes que, aunque es cierto que son insumos relevantes dentro de un modelo de presencialidad, es evidente que estas pueden trasladarse a otros escenarios mediados por las tecnologías de la información y la

comunicación (TIC) en estos tiempos de la pandemia del coronavirus, y que desde luego no sólo tienen un impacto en la cotidianidad del estudiante alrededor de una formación intramural sino que se trasladan a una acción para el aprendizaje en el entorno familiar.

Tabla 8. *Unidad curricular*

Área: Lenguaje	**Grado:** Quinto	**Periodo académico:** Primer periodo 2021	
Propósito	Facilitar la producción de textos orales en situaciones comunicativas de aula que respondan a la diversidad del estudiantado y sus necesidades de expresión, mediante la incorporación de juegos tradicionales como estrategia ludopedagógica que potencializa los aprendizajes.		
Competencia	Produzco textos orales, en situaciones comunicativas que permiten evidenciar el uso significativo de la entonación y la pertinencia articulatoria.		
Ejes	**Estándar**	**Objetivo**	**Actividad**
Producción textual oral	Organizo mis ideas para producir un texto oral, teniendo en cuenta mi realidad y mis propias experiencias.	Producir un texto oral, teniendo en cuenta la entonación, la articulación y la organización de ideas que requiere la situación comunicativa.	Actividad: Escondite
Área: Lenguaje	**Grado:** Quinto	**Periodo académico:** Segundo periodo 2021	
Propósito	Promover la producción de textos escritos en situaciones comunicativas de aula que permitan al estudiantado a través de los juegos tradicionales establecer formas de expresión que permitan dar a entender su pensamiento y sentir		
Competencia	Produzco textos escritos que responden a diversas necesidades comunicativas y que siguen un procedimiento estratégico para su elaboración.		
Ejes	**Estándar**	**Objetivo**	**Actividad**
Producción textual escrita	Elijo un tema para producir un texto escrito, teniendo en cuenta un propósito, las características del inter-locutor y las exigencias del contexto.	Producir un texto escrito, teniendo en cuenta la organización de ideas que requiere la situación comunicativa.	Actividad: Gallinita ciega
Área: Lenguaje	**Grado:** Quinto	**Periodo académico:** Tercer periodo 2021	
Propósito	Facilitar la producción de textos orales en situaciones comunicativas de aula que respondan a la diversidad del estudiantado y sus necesidades de expresión, mediante la incorporación de juegos tradicionales como estrategia ludopedagógica que potencializa los aprendizajes.		
Competencia	Produzco textos orales, en situaciones comunicativas que permiten evidenciar el uso significativo de la entonación y la pertinencia articulatoria.		
Ejes	**Estándar**	**Objetivo**	**Actividad**
Producción textual oral	Organizo mis ideas para producir un texto oral, teniendo en cuenta mi realidad y mis propias experiencias.	Producir un texto oral, teniendo en cuenta la entonación, la articulación y la organización de ideas que requiere la situación comunicativa.	Actividad: Rayuela
Área: Lenguaje	**Grado:** Quinto	**Periodo académico:** Cuarto periodo 2021	

Propósito	Promover la producción de textos escritos en situaciones comunicativas de aula que permitan al estudiantado a través de los juegos tradicionales establecer formas de expresión que permitan dar a entender su pensamiento y sentir		
Competencia	Produzco textos escritos que responden a diversas necesidades comunicativas y que siguen un procedimiento estratégico para su elaboración.		
Ejes	**Estándar**	**Objetivo**	**Actividad**
Producción textual escrita	Elijo un tema para producir un texto escrito, teniendo en cuenta un propósito, las características del inter-locutor y las exigencias del contexto.	Producir un texto escrito, teniendo en cuenta la organización de ideas que requiere la situación comunicativa.	Actividad: veo/veo

Fuente: Autor.

Así, la propuesta de modificación al plan de área de lenguaje para el año 2021 a partir de la unidad curricular diseñada con la inserción de juegos tradicionales, ayuda a que la planificación de las docentes que se realiza a inicios del año lectivo, pueda tener la inclusión de las novedades que el equipo de docentes considera necesario realizar en aras de la calidad educativa y de las necesidades de la enseñanza y el aprendizaje. En ese momento, se exponen una serie de estrategias metodológicas, dentro de las cuales se insertó para cada periodo académico una de las actividades propuestas en el marco curricular.

4.1.4 Etapa de socialización

El proceso de socialización se llevó a cabo a través de una sesión virtual mediante la plataforma zoom en la que participaron las 4 docentes vinculadas al estudio y 4 docentes más de la básica primaria, junto con la coordinadora académica (cargo ocupado por la investigadora).

Dentro de esta reunión que tuvo una duración de una hora, se tuvieron en cuenta las apreciaciones de las docentes frente a la forma en la que los juegos tradicionales seleccionados fueron ubicados intencionalmente dentro de un objetivo puntual conexo a situaciones

comunicativas de la producción textual oral y escrita, desde donde se pretende hacer uso significativo del lenguaje en relación a la diversidad de elementos circunstanciales que pueden derivar en necesidades comunicativas del estudiante. Asimismo, las docentes participantes en el estudio manifestaron a sus colegas las razones por las cuales soportaron la elección de los juegos tradicionales presentados en la lista de chequeo, teniendo en cuenta para ello los factores que hacen posible el acto comunicativo desde la competencia léxica y la gramatical, elementos sustanciales del proceso de formación para el tercer periodo académico del año lectivo 2020 en el nivel de escolaridad de quinto de primaria para el área de lenguaje.

Se consideró dentro del conversatorio sostenido con las docentes, que la aplicación de cualquier tipo de estrategia ludo pedagógica debe derivar en claves para el desempeño y el manejo del lenguaje, por lo que pensar en los juegos tradicionales como promotores de la parte gramatical con la cual se da uso a la interpretación y construcción de palabras y oraciones, hace que la praxis comunicativa en el entorno del estudiante y de la enseñanza este llena de un establecimiento de relaciones implícitas con el entorno, en la que las expectativas e intenciones del estudiante están acorde con la intencionalidad de la unidad curricular y desde luego afianza competencias cognitivas de tipo interpretativo, argumento y propositivo desde cada uno de los juegos tradicionales seleccionados en los que es evidencia el fomento de la construcción semántica, estética, léxica, comunicativa y textual.

Conviene aclarar, que el propósito central de la presente investigación es la de proponer una metodología basada en juegos tradicionales para la enseñanza de la lectura y escritura en grado quinto de básica primaria desde un modelo de la gestión escolar, es decir, que los instrumentos utilizados como la encuesta, la lista de chequeo y el diseño de la unidad curricular por parte de los docentes responden a un proceso metodológico que implica para la dirección académica de la

institución un reto de transformaciones en la marcha del período lectivo que rescata los juegos tradicionales como elemento didáctico que responde a un modelo pedagógico de la institución, fundamentado en un paradigma ludopedagógico avalado desde la gestión escolar para que la intencionalidad de las unidades curriculares no queden sólo como un formalismo para la ejecución de determinadas acciones estratégicas para la enseñanza y el aprendizaje en el escenario del aula de clase, sino para que se conviertan en un modelo escolar que queda implementado y es de obligatorio cumplimiento dentro de las actividades que realizan las docentes dentro de la planificación escolar.

4.1.5 Etapa de retroalimentación

Las mallas curriculares de aprendizaje de Lenguaje tienen en cuenta la experiencia lingüística y comunicativa que los niños han adquirido en su entorno familiar y social, sobre todo cuando el estudiante ingresa al sistema educativo y participa en situaciones semejantes a las que ha vivido con anterioridad y encuentra elementos coincidentes con esta misma experiencia, pero previstos desde el punto de vista del conocimiento formal. Entonces, el escenario educativo tiene como objetivo desarrollar las habilidades comunicativas (leer, escribir, hablar y escuchar) que le permiten expresar sus pensamientos y emociones, estructurar su conocimiento, representar simbólicamente la realidad e interactuar con otros. Por consiguiente, los aspectos contenidos en este documento se relacionan con las prácticas educativas que tienen como finalidad potencializar la facultad del lenguaje y estructurar el uso de la lengua y de los sistemas de representación no verbales en contextos comunicativos, expresivos y cognitivos. Así, las prácticas educativas que emergen de esta propuesta implican la participación e interacción en

situaciones de comunicación donde se confrontan los aprendizajes, las visiones y los mensajes en función del desarrollo de la competencia comunicativa.

En consonancia con lo expuesto en los apartados anteriores, la ruta metodológica propuesta concluye en la sustitución de la función asignada desde el año lectivo 2019 a los ejes programáticos y actividades consignadas para los mismos en el diseño planificado para el año 2020, para tal fin, la retroalimentación realizada en el ejercicio de socialización invita a que otras áreas o asignaturas contemplen alternativas pedagógicas que permitan visualizar el escenario educativo como un mundo de diversidades estratégicas que merecen ser formalizadas a través de la planeación institucional y no sólo puestas en el espacio de los diseños curriculares, ya que desde esta perspectiva tienden a quedarse como elementos subutilizados que no logran identificarse con un colectivo de intencionalidades institucionales para la formación integral de los estudiantes, no queriendo decir con ello, que las acciones realizadas en el pasado carezcan del elemento pedagógico, pragmático y formativo, sino que a través de una ruta metodológica como la propuesta en la presente investigación se logra integrar las prácticas docentes al currículo y desde allí a la planificación escolar, y no como sucede usualmente que es planificar para actuar. En pocas palabras, este ciclo metodológico invita a la revisión de los ya planificado para hacer inserciones de nuevos elementos que enriquecen la actividad pedagógica del docente, promueven una enseñanza diversificada, y fomenta que los aprendizajes en los estudiantes sean más significativos.

4.2 Triangulación de los resultados

En este espacio se presenta la triangulación de los resultados fruto del desarrollo investigativo accionado a través de la ruta metodológica, en donde se permite visualizar lo referente a las categorías de análisis propuestas a saber: planificación institucional y diseño curricular.

4.2.1 Categoría: Planificación institucional

Partiendo de considerar el objetivo central de la presente investigación, se concibe desde la puesta en escena de una metodología basada en juegos tradicionales para la enseñanza de la lectura y la escritura en grado quinto de básica primaria desde un modelo de gestión escolar en una institución educativa privada del municipio de Bucaramanga, se puede decir que desde el esquema de las teorías administrativas existe un enfoque asimilado por el sistema educativo el cual está orientado desde el estructuralismo humanístico desde el que se propone al individuo como eje central del accionar bajo este modelo administrativo.

Usualmente, el enfoque de los trabajos de investigación sobre la lectura y la escritura en la enseñanza tienen una orientación desde la implementación en el aula de clase. No obstante, la investigación desarrollada tomó como eje rector en modelo de gestión escolar al considerarlo elemento que transversaliza la acción institucional hacia el fomento de la lectura y escritura desde los juegos tradicionales concebidos desde la planeación institucional y el diseño curricular.

En este sentido, referentes como García., Juárez y Salgado (2018) mencionan que existen diferencias que provienen de acuerdo al rol de liderazgo que se ejerce para la puesta en marcha de acciones que contribuyen al mejoramiento académico de los estudiantes, ya sea desde un

modelo pedagógico que responda a dicha necesidad u otro de origen gerencial en la administración escolar que visualice la respuesta al problema detectado desde dicha perspectiva.

De esta forma, se alude a la construcción de una ruta metodológica a través de la cual se establecieron una serie de etapas que parten de un análisis de la situación, el mapeo de alternativas de trabajo, la implementación de la propuesta, la socialización y la posterior retroalimentación. Frente a dicha ruta, se puede mencionar que la intencionalidad de estructurarla partió de direccionar hechos y situaciones del contexto educativo en donde se pudo entender como colectivamente el grupo de docentes participantes, forman parte de la percepción de la realidad como lo menciona harían Guzmán, Moreno y Ojeda (2019).

En consecuencia la etapa 1 de la ruta metodológica en donde se realizó el análisis de la situación partiendo de las nociones de los docentes reflejadas en la encuesta diagnóstica, permitieron establecer que existe una visión general acerca del componente de los juegos tradicionales en relación a la historia, aplicación y participación de este tipo de modelos en el aula de clase, donde los hallazgos se correlacionan con lo reportado en investigaciones como la realizadas por Casas y otros (2015) quienes a través de un modelo de desarrollo de competencias, establecieron que desde un enfoque socio-cognitivo el docente promueve la resolución de problemas a través del juego en el caso de los modelos de enseñanza en competencias numéricas y operacionales. Asimismo, estudios como el de Fernández y otros (2016) establecieron que dentro de los métodos tradicionales de enseñanza-aprendizaje las concepciones de los docentes son fundamentales para poner en el marco de la enseñanza el uso de juegos tradicionales, por lo que resulta más que una tendencia, es en efecto, un modelo comprensivo, cognitivo e integrado desde la visión constructivista del docente.

Al contrastar los resultados de la encuesta diagnóstica con la lista de chequeo en la fase 2 de la ruta metodológica, dan a entender que existe un nivel de comprensión significativo del docente para poner de manifiesto estrategias ludo pedagógicas basadas en los juegos tradicionales con un propósito determinado, es decir, que al exponer una serie de juegos como sucede en la lista que se le entregó al cuerpo de docentes, cada uno de ellos visualizó el desarrollo de competencias en lectura o escritura a través de los diferentes juegos descritos, lo que permite reconocer que en el esquema de enseñanza del docente, tienen cabida la flexibilización de las actividades dentro de su diseño curricular que le permita generar innovaciones tradicionales o mediadas, en las que el estudiante pueda obtener en el aula de clase una diversificación en las acciones pedagógicas que le abran paso a aprendizajes significativos, tal y como lo evidencia el informe de *Lego Foundation* en asocio con la UNICEF de las Naciones Unidas, quienes en el año 2018 promulgaron un documento en el que declaran la importancia del aprendizaje a través del juego para reforzar las competencias en cada uno de las áreas del saber en la educación básica primaria. Asimismo, resaltan la importancia del aprendizaje temprano como parte de la meta del objetivo de desarrollo sostenible número 4 en el que se asegura que a 2030 todas las niñas y niños en el mundo puedan tener acceso a servicios de atención y desarrollo en primera infancia, educación preescolar y escolar de calidad, a fin de que estén preparados para otros ciclos de formación, en donde como herramienta esencial para lograr dicha universalidad, se considera la integración de los juegos tradicionales como factor esencial y potencializador de programas apropiados a las necesidades e intereses de aprendizaje de los niños.

Por tanto, se hace extensiva la idea capturada a través de la encuesta diagnóstica y de los resultados obtenidos en la selección de la lista de chequeo, pues con ellos se considera clave el

aprendizaje a través del juego y sobre todo el aprendizaje lúdico que resulta fundamental de cara a una pedagogía transformadora y de una educación humanista de alta calidad, en la que se ayuda a crear personas con roles asumidos dentro de un contexto particular de aprendizaje en el aspecto fundamental de la expansión y el fortalecimiento de los niños frente a los sistemas de entrelazamiento de roles en el juego, que hacen del conocimiento básico una forma de interactuar con el mundo que los rodea.

4.2.2 Categoría: Diseño curricular

En relación a la etapa de implementación de la propuesta se tuvo en cuenta la naturaleza del servicio educativo, es decir, se habla de un escenario de educación privada en donde el modelo de aprendizaje ha sido definido específicamente para la primaria a través de puntos clave que explican una integración entre la práctica docente y las necesidades del estudiante, pero a su vez reúne las expectativas de los padres de familia y de la institución educativa como tal, la cual desea a través de la vida escolar del estudiante potenciar su desarrollo general en todos los aspectos y dimensiones cognitivas.

Es por eso, que las docentes que trabajan en esta institución defienden los métodos basados en brindar un ecosistema de herramientas que favorezcan los procesos de enseñanza y aprendizaje, lo cual se evidenció en el propósito de entregar una unidad curricular para el tercer periodo académico del año 2020 para el área de lenguaje en donde a través de un propósito y competencias definidas para los ejes temáticos propios de este nivel de escolaridad, se devela una conexión con lo ludo pedagógico al integrar estrechamente a los juegos tradicionales en la propuesta curricular.

Esto permite apreciar una integración al currículo y al plan de área el cual es concebido como parte de la planificación institucional y desde donde la gestión escolar se hace evidente con la ruta metodológica planteada. Así, autores como Cardona y Salgado (2015) manifiestan que el saber es construido a través de un camino que tiene un propósito central, en donde la esencia sistemática de su realización permite alcanzar claramente propósitos de colectivos, especialmente cuando el enfoque paradigmático organizacional asume el abordaje de un fenómeno que a través de la estructuración de elementos prácticos, se logra hacerlos realidad tal y como son concebidos desde su diseño y planificación.

Con frecuencia resulta difícil expresar que es lo que se requiere para alcanzar una educación con calidad y sobre todo la forma práctica en la que la formación integral es posible alrededor del aula de clase y con ella se presencié aprendizajes significativos. De igual forma, hay quienes evalúan este mismo proceso en forma inversa, es decir, revisan el aprendizaje alrededor del aula y espían sus implicaciones en la formación y su impacto en la calidad. Este conjunto de ideas, en cualquier dirección que se plante permite alrededor del escenario de la institución educativa que las concepciones de los docentes tengan una claridad con la cual puedan dominar la idea aparente de la calidad educativa que, aunque no es función principal de la presente investigación, si hace parte de uno de los pilares con los cuales se sostiene la gestión escolar, por tanto al revisar autores como Saldarriaga (2016) permite definir la existencia de una carga profesional que recae en los hombros de los administradores educativos y de quienes realizan la gestión institucional para que el docente y el estudiante puedan contar con ese sistema de apoyo que les admite la evaluación del entorno y las posibilidades pedagógicas como dirían Quintana (2018) y Miranda (2016) para que pueda sucederse transformaciones que impacten positivamente el ambiente de aula.

A menudo, el predominio de distintas concepciones del docente frente a un fenómeno educativo particular hace que el ejercicio práctico se centre en una diversificación de un mismo asunto pedagógico, tal y como lo refiere Ide y Yoshida (2017) y Tinajero y Solis (2019). Es por eso, que la ruta metodológica planteada pretendió aterrizar la concepción de los juegos tradicionales por parte del docente y sus implicaciones dentro de una práctica pedagógica en estudiantes de quinto de primaria en el área de lenguaje desde una visión Bourdiana (Bourdieu, 2016) en la que se infiere unas diferencias entre el capital intelectual del docente y el capital cultural escolar, es decir, coexisten factores socioculturales y de pensamiento que tienen influencia directa sobre el aprendizaje de los estudiantes y en el modelo de enseñanza propuesto. Así pues, no debe ignorarse la existencia de una correlación entre las concepciones del docente y su práctica profesional, la cual incide en la refinación de lo que se desea hacer el profesor en el ámbito de aula. En atención a ello, la ruta metodológica desarrollada logró proponer un esquema de trabajo que llevó a la introducción de cambios a nivel curricular que se adoptaron dentro de un plan de área, para así hablar de una compensación entre las diferencias entre lo que se piensa y se desea hacer el docente en la realidad educativa, con el ánimo de lograr desde la gestión escolar la mayor equidad posible entre la diversidad de visiones frente a un aspecto determinado de la enseñanza como lo es en el caso de la puesta en práctica de los juegos tradicionales como método exploratorio para la enseñanza de la lectura y escritura desde la visión de la gestión escolar.

Los resultados dejan claro que tanto desde la perspectiva de docentes como del directivo, no se perciben características del enfoque clásico administrativo, sino que más bien, el ejercicio se percibe desde una orientación humanista, sin desconocer ciertas condiciones de la gestión escolar, donde hay un equilibrio entre lo estratégico y lo humanístico como foco de la gestión

académica y los procesos de cambio en el aula. En adición, la ruta metodológica empleada ha superado la visión normativa de la planificación educativa y el diseño curricular en un esfuerzo para introducir mejoras en las prácticas educativas de las docentes, incluyendo una racionalidad como parte del ejercicio gerencial de la gestión educativa y el logro de un cambio estructural (diseño curricular y planificación institucional) para el logro de metas y objetivos educacionales previstos a finales de 2019 en la IE. Finalmente, el proceso de adquisición de habilidades para la enseñanza de la lectoescritura constituye uno de los objetivos principales que los estudiantes deben alcanzar a lo largo de la etapa de educación básica primaria, trabajándose en todas y cada una de las áreas que integran el currículum, y adquiriendo una mayor relevancia en el área de Lenguaje la aplicación futura de juegos tradicionales como estrategia didáctica que nació en el caso de la presente investigación desde un modelo de gestión escolar.

5 Conclusiones y recomendaciones

5.1 Conclusiones

Frente al proceso investigativo desarrollado se puede concluir que la propuesta de una metodología basada en juegos tradicionales para la enseñanza de la lectura y la escritura en grado quinto de básica primaria desde un modelo de gestión escolar, permitió la identificación de las nociones que tienen los docentes sobre la incidencia del juego en la enseñanza de la lectura y la escritura a partir de una encuesta diagnóstica, con lo cual se logró el diseño de una unidad curricular a través de la cual se incorporan juegos tradicionales para la enseñanza presencial o virtual de la lectura y la escritura en la básica primaria integrándola al diseño de clases y la planeación institucional.

Es preciso mencionar, que la educación a través de sus diferentes pilares especialmente del pedagógico, el administrativo y comunitario, permiten la movilización de intencionalidades de la comunidad educativa para hacer realidad la formación integral en aras de la calidad educativa, donde a través de un trabajo mancomunado con las docentes de la básica primaria fue posible entregar un modelo de gestión escolar con el cual se hace realidad transformaciones sobre la marcha del proceso académico que tienen impactos directos sobre la educación y la formación basada en competencias para los niños y niñas de grado quinto de primaria de la institución educativa.

Adicionalmente, la ruta metodológica permitió el reconocimiento del docente en medio de las nociones prevalentes frente al juego tradicional y su incorporación dentro del diseño curricular y el plan de área que, desde un escenario de socialización como el sostenido de manera virtual con

las docentes, permitió visualizar este modelo de gestión escolar frente a otras áreas del conocimiento para que se sucedan transformaciones en la marcha del proceso académico del año lectivo, que van a incidir en lo planificado anteriormente. Para citar un ejemplo de la realidad, este tipo de situaciones pandémicas como las que vive el mundo en la actualidad a causa del coronavirus, reflejan la necesidad de que el sistema educativo, los docentes, directivos docentes y comunidad educativa en general, sean flexibles ante las estrategias que se pueden colocar en la escena de la enseñanza y el aprendizaje.

Se hace posible concluir que en el entorno educativo no sólo se requieren acciones que permitan abordar el escenario del aula de clase para el establecimiento de estrategias que sirvan como elemento potenciador de la enseñanza y de los aprendizajes, sino que también desde aspectos relacionados con la gestión escolar se hace necesario una visión administrativa de la educación que permite elementos de la calidad en aras de construir un ecosistema educativo que lo pueda concebir como un engranaje de procesos que llevan a que la institución y los docentes hablen un mismo lenguaje que se traduzca en beneficios integrales en el acto pedagógico.

Finalmente, será en la aplicación futura de la unidad curricular diseñada y la modificación introducida en el plan de área de lenguaje las que darán cuenta que a través del ejercicio de la ruta metodológica para la enseñanza de la lectura y la escritura basada en juegos tradicionales desde la percepción de la gestión escolar, que es posible otorgar un valor esencial a la administración educativa para la inferir en el mejoramiento de las prácticas educativas en pro de la formación integral y la calidad educativa.

5.2 Recomendaciones

A partir de los resultados obtenidos se recomienda:

Promover investigaciones desde la maestría en educación de la UNAB en donde se contemple las transformaciones pedagógicas desde modelos de gestión escolar y no solo a partir de la mirada del trabajo de aula que, aunque válida y vigente, requiere que existan compromisos mayores desde el nivel institucional directivo que potencien las iniciativas de los docentes en aras de la calidad educativa.

Se invitó a la institución educativa participante a desarrollar la propuesta de ruta metodológica como modelo eficiente de gestión escolar para la introducción de cambios a nivel curricular y de planificación institucional en todas las áreas y niveles académicos de la institución.

Es necesario que a nivel del proceso formativo del docente se cree una red de nociones y percepciones frente a las prácticas educativas desde el aula de clase y hacia la sociedad, la cual espera la entrega de niñas y niños formados para la vida y otros niveles de escolaridad. Por tanto, se recomienda que los resultados de investigación obtenidos en el presente documento puedan ser transferidos a otras instituciones del sector educativo de la básica primaria, para que este modelo pueda ser utilizado en el mejoramiento de los procesos pedagógicos de otros colegios.

Referencias

Aguiar Medina, L. Y., & Triviño Bravo, C. P. (2015). Maleta didáctica: Armandillo juguetes, un concepto para integrar el juego y la práctica artística en procesos formativos de primera infancia. Repositorio Universidad Distrital.

Acevedo, C., & otros. (2017). *Lectura de contexto y abordaje psicosocial desde los enfoques narrativos Dosquebradas.* Bogotá, Colombia: Repositorio Univesidad Nacional Abierta y a Distancia.

Alvariño, C., Arzola, S., Brunner, J. J., Recart, M., & Vizcarra, R. (2000). *Gestión escolar. Un estado del arte de la literatura*. Red Paideia. Revista de Educación.

Arellano, CP. (2017). *Incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo socioemocional de los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa "2 de Mayo" de la ciudad de Santo Domingo en el año lectivo 2016-2017* (Bachelor's thesis, Quito: UCE). Repositorio Universidad Central del Ecuador.

Arcos Barreiro, S. I., & Zebadúa C, J. C. (2009). Los procesos de investigación vinculada en la sede Totonacapan de la UVI: la construcción de la'ruta metodológica. *Un modelo educativo para la diversidad. La experiencia de la Universidad Veracruzana Intercultural*.

Beltrán, R. (2018). La práctica pedagógica como herramienta para historiar la pedagogía en Colombia. *Pedagogía y saberes, (49)*, 27-40.

Bezanilla, M. J., Arranz, S., Rayón, A., Rubio, I., Menchaca, I., Guenaga, M., & Aguilar, E. (2014). Propuesta de evaluación de competencias genéricas mediante un juego serio. *New Approaches in Educational Research*, *3*(1), 44-54.

Bernabeu, N., & Goldstein, A. (2016). *Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica* (Vol. 144). Narcea Ediciones.

Bracken, H. M. (2019). *Mind and language: essays on Descartes and Chomsky* (Vol. 14). Walter de Gruyter GmbH & Co KG.

Cardona, A. M. A., & Salgado, S. V. A. (2015). Investigación narrativa: apuesta metodológica para la construcción social de conocimientos científicos. *Revista CES Psicología*, *8*(2), 171-181.

Casas y Lachi (2015). Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años. Repositorio Usil, Perú.

Cassany, D. (2018). *Laboratori lector: per entendre la lectura* (Vol. 52). Anagrama.

Castro, L., & Toro, M. A. (2017). La evolución del lenguaje. *Ludus vitalis*, *13*(24), 203-210.

Chacón, L. (2014). Gestión educativa del siglo XXI: bajo el paradigma emergente de la complejidad. *Omnia*, *20*(2), 150-161.

Chiavenato, I. (2018). *Introducción a la teoría general de la administración*. México, D. F: McGraw-Hill Interamericana.

Crozzoli, A. L., & Romero, C. R. (2017). El juego tradicional en las clases de Educación Física. In *12º Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias 13 al 17 de noviembre 2017 Ensenada, Argentina. Educación Física: construyendo nuevos espacios*. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Departamento de Educación Física.

Cruz, L. M. S. (2008). La enseñanza de los juegos tradicionales:¿ una posibilidad entre la realidad y la fantasia?. *Educación física y deporte*, *27*(1), 115-122.

Duque-Escobar. (2017). Ciencia, Tecnología, Desarrollo y PIB en Colombia. Bogotá: División de publicaciones. Universidad Nacional de Colombia.

Edelstein, G. (2004). Problematizar el qué y el cómo en la relación de los docentes con el conocimiento. *Álvarez Méndez, J. y otros La formación docente. Evaluaciones y nuevas prácticas en el debate educativo contemporáneo*, 53-63.

Edelstein, G., & Coria, A. (2014). Aproximaciones a la práctica de la enseñanza en la formación docente desde una visión escolar. Tacna Ediciones, Lima-Perú.

Epiquén, A. C. (2014). Gestión del desempeño en las organizaciones educativas. *Horizonte de la Ciencia*, *4*(6), 75-81.

Fernández, L., & Wainerman, C. (2015). La dirección de tesis de doctorado:¿ una práctica pedagógica? *Revista Perfiles Educativos, 37(148)*, 156-171.

Fernández, J. E. R., Cadórniga, J. Á. M., & Mariño, M. D. C. P. (2016). Análisis de los métodos tradicionales de enseñanza-aprendizaje de los deportes colectivos en Educación Primaria y propuestas didácticas innovadoras. *Sportis: Revista Técnico-Científica del Deporte Escolar, Educación Física y Psicomotricidad*, *2*(2), 303-323.

Fernández Amat, C., Nadal García, I., & López Casanova, M. B. (2018). Juegos tradicionales con canciones como recurso interdisciplinar: acciones de refuerzo en estudiantes de Magisterio en Educación Primaria. Universidad de Alicante.

Flubacher, M. C., & Del Percio, A. (2017). *Language, education and neoliberalism: Critical studies in sociolinguistics*. Multilingual Matters.

Galán-Amador, M. (2010). *Metodología de la investigación.* Bogotá: Fitec.

García, J. A. C., & Fernández, A. O. J. (2015). ¿ Se está transformando la lectura y la escritura en la era digital?. *Revista interamericana de bibliotecología*, *38*(2), 137-145.

García Colina, F. J., Juárez Hernández, S. C., & Salgado García, L. (2018). Gestión escolar y calidad educativa. *Revista Cubana de Educación Superior*, *37*(2), 206-216.

Gràcia, M., Galván-Bovaira, M. J., & Sánchez-Cano, M. (2017). Análisis de las líneas de investigación y actuación en la enseñanza y el aprendizaje del lenguaje oral en contexto escolar. *Revista Española de Lingüística Aplicada/Spanish Journal of Applied Linguistics*, *30*(1), 188-209.

Goyeneche, D. Z., & Orjuela, B. C. M. (2014). Perspectivas del liderazgo educativo: Mujeres académicas en la administración. *Suma de Negocios*, *5*(11), 86-95.

González, G. L. (2019). El origen del lenguaje como sobresalto natural. La actualidad de las ideas de Susan Langer sobre la evolución del lenguaje. *Ludus Vitalis*, *10*(17), 175-193.

Guzmán, A., Moreno, P., & Ojeda, C. (2019). Literacidades: una experiencia inter e intradisciplinar sistema-tización de rutas metodológicas. Repositorio Idep.

Heredia, D. J. M. (2017). *El rol de la inversión en la función de producción de habilidades cognitivas: evidencia de Colombia, Chile y Perú* (No. 015351). Universidad de los Andes-CEDE.

Hernández-Sampieri, R., Baptista-Lucio, P., & Fernández-Collado, C. (2010). *Metodología de la Investigación.* México DF: Editorial McGraw-Hill Interamericana.

Holmes, J., & Wilson, N. (2017). *An introduction to sociolinguistics*. Routledge.

Huerta Velásquez, E., & Tapia Tovar, E. (2015). Trazado de una ruta metodológica para investigar la cultura de trabajo docente en escuelas secundarias. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, *21*(41).

Ibarretxe-Antuñano, I., Cadierno, T., & Castro, A. C. (2019). *Lingüística cognitiva y español LE/L2*. Routledge.

Ide, S., & Yoshida, M. (2017). Sociolinguistics: Honorifics and gender differences. *The handbook of Japanese linguistics*, 444-480.

Iwuchukwu, G. C., & Iwuchukwu, R. N. (2018). Sociolinguistics and Language Education in Nigeria. *Global Journal of Social Sciences Studies*, *4*(1), 13-22.

Jasper-Coronel, J., & Morales-Padrón, D. (2015). *Promoción de la lectura y la escritura en niños y niñas de 5 y 7 años de la Fundación UE Félix Leonte Olivo.* Caracas, Venezuela: Universidad de Carabobo.

Kishimoto, T (1994). *O jogo e a educacao infantil*. Editorial Pioneira, Sao Paulo.

Lai, Y. Y., Li, C., Goldwasser, D., & Neville, J. (2016). Better together: Combining language and social interactions into a shared representation. In *Proceedings of TextGraphs-10: the Workshop on Graph-based Methods for Natural Language Processing* (pp. 29-33).

Lomas, C., Aliagas, C., Bombini, G., Calsamiglia, H., Cassany, D., Colomer, T., & Moreno, V. (2015). *La educación lingüística, entre el deseo y la realidad. Competencias comunicativas y enseñanza del lenguaje*. FLACSO México.

Lucas, F. M. M. (2017). The game as an early childhood learning resource for intercultural education. *Procedia-social and behavioral sciences*, *237*, 908-913.

Mazabuel, C. F. (2016). El aprendizaje basado en problemas (ABP) y los juegos tradicionales, como estrategias para el desarrollo de habilidades metacognitivas en el aprendizaje de las matemáticas, en los estudiantes del grado quinto de básica primaria de la Institución Educativa Políndara del municipio de Totoró. Universidad de Manizalez.

Mendoza, S. M. A., & Vargas, L. E. C. (2014). Evaluación por estándares de la gestión directiva en secundaria. *Revista Iberoamericana de Educación*, *64*(1), 99-113.

Ministerio de Educación Nacional (2018). Índice Sintético de Calidad Educativa (ISCE) Gimnasio Pedagógico Comfenalco. Reporte de resultados cuatrenio 205-2018. Publicaciones ICFES.

Miranda Beltrán, S. (2016). La gestión directiva: un concepto construido desde las comprensiones de los directivos docentes de las escuelas públicas bogotanas. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, 7*(13), 562-589.

Muñoz, M. G., Fernández, E., Ríos, H. J., & Álvarez, O. M. (2018). Gestión de la educación primaria en Colombia: Un estudio para el desarrollo cognitivo. *Revista Venezolana de Gerencia*, *23*(84).

Nevalainen, T., & Raumolin-Brunberg, H. (2016). *Historical sociolinguistics: language change in Tudor and Stuart England*. Routledge.

Plazas Daza, D. A., & Ramírez Wiesner, W. A. (2014). *Adaptación de juegos tradicionales básicos como medio para el aprendizaje y desarrollo motor en niños de preescolar del Colegio Francisco José de Caldas*. Bachelor's thesis, Universidad Libre.

Perez Chaparro, N. (2018). *El juego como estrategia didactica en el conocimiento de los numeros enteros en el grado septimo en el colegio eliseo pinilla rueda del municipio de Villanueva* (Doctoral dissertation). Repositorio Universidad Industrial de Santander.

Quintana-Torres, Y. E. (2018). Calidad educativa y gestión escolar: una relación dinámica. *Educación y educadores, 21*(2), 259-281.

Rojas Díaz, Y. T., Moreno Ayala, R. A., Hernández, V., & Maria, J. (2019). El juego como estrategia de enseñanza en los procesos de lecto-escritura y en el área de matemáticas para los niños y niñas del grado cuarto de primaria del colegio Sorrento IED Sede B. Repositorio Fundación Universitaria los Libertadores.

Ruiz Gutiérrez, M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. Unican.

Saldarriaga-Vélez, O. (2016). La «escuela estallada»: diálogos entre dos nociones de práctica pedagógica. *Revista Memoria y sociedad, 20(41)*, 2-12.

Salas-Madriz, F. E. S. (2003). La administración educativa y su fundamentación epistemológica. *Revista Educación, 27*(1), 9-16.

Sánchez Mota, A. (2017). Juegos tradicionales desde Brueghel hasta ahora. Universidad de Granada.

Tinajero Villavicencio, M. G., & Solis del Moral, S. S. (2019). Inclusión y gestión escolar en escuelas indígenas de México. Perspectiva Educacional, 58(2), 147-168.

Thió De Pol, C., Fusté, S., Martín, L., Palou, S. Y Masnou, F. (2017). Jugando para vivir, viviendo para jugar: el juego como motor de aprendizaje. En: Antón, M. Planificar la etapa 0-6. (p. 127-163). Barcelona: Graó.

Unicef. (2018). Aprendizaje a través del juego. *The Lego Foundation en apoyo de UNICEF*, *6*(7), 24.

Anexos

Anexo A. Encuesta diagnóstica

ENCUESTA DIAGNÓSTICA

OBJETIVO: Encuesta para identificar las nociones que tienen los docentes sobre la importancia de los juegos tradicionales para la enseñanza de la lectura y la escritura.

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente el enunciado de cada pregunta y marque con una X la respuesta que considere correcta.

PREGUNTA	SI	NO
¿Conoce la historia de los juegos tradicionales?		
¿Ha participado en juegos tradicionales?		
¿Ha escuchado hablar del juego tradicional en la enseñanza?		
¿Practicar juegos tradicionales ayuda a la formación del estudiante?		
¿Considera importante que el docente implemente los juegos tradicionales en el proceso de enseñanza - aprendizaje?		
¿Considera que los juegos tradicionales mejoran la lectura y la escritura?		
¿Los juegos tradicionales individuales le permiten al estudiante respetar reglas y turnos, desarrollando así el orden y disciplina?		
¿Los juegos tradicionales desarrollan habilidades individuales en el desarrollo del lenguaje oral y escrito de los estudiantes?		
¿Los juegos tradicionales permiten a los estudiantes socializar y comunicarse con sus compañeros?		
¿Considera que los juegos tradicionales desarrollan la comunicación oral y escrita?		
¿Cree que al practicar juegos en la enseñanza experimentaría nuevas didácticas educativas?		
¿Considera que la práctica de estos juegos debe hacer parte del diseño de clases y la planeación institucional?		
¿Con estos juegos tradicionales lograría hacer cambios en las habilidades de los estudiantes?		
¿Los juegos permiten mejorar el acto comunicativo entre estudiantes y docentes?		

Tomado de: Arellano, CP. (2017). Adapatado por: Espinel (2020).

Anexo B. Lista de chequeo

Competencia	Juego tradicional	Descripción	Cumple S/N
Produzco textos orales, en situaciones comunicativas que permiten evidenciar el uso significativo de la entonación y la pertinencia articulatoria.	El escondite	Es un juego en grupo en el que un niño tiene que contar con los ojos cerrados hasta el número que se acuerde entre todos y, al terminar la cuenta, debe avisar en voz alta a los demás. Entonces, debe salir a buscar a los demás niños, que se habrán escondido mientras el pequeño contaba con los ojos cerrados. Cuando el niño encuentra a alguien, debe tocarlo para eliminarlo y seguir buscando. Para salvarse, los niños que están escondidos tienen que correr al lugar donde estaba contando y tocarlo antes de que les atrape.	
	La gallinita ciega	El mínimo de jugadores es de cuatro personas y se necesita un pañuelo para cubrir los ojos a la persona que hace de gallinita. Para decidir quién empieza a ser la gallinita, se puede hacer un sorteo. Una vez se le han vendado los ojos, el niño deberá dar vueltas sobre sí mismo cantando la siguiente canción: "Gallinita ciega, que se te ha perdido una aguja y un dedal, date la vuelta y lo encontrarás". Una vez terminada la canción, la "gallinita" deberá encontrar a los demás niños.	
	El Gato y ratón	El Gato y ratón es un juego infantil que consiste en hacer un círculo con los participantes cogidos de la mano. Se escogen dos niños y se les da el papel de gato y al otro de ratón. Al ritmo de la canción: - Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, si no te pilla esta noche, mañana te pillará. El ratón se escapará por entre los "agujeros" que hacen entre todos los participantes con las manos cogidas y los brazos lo más extendidos posibles. El gato le intenta seguir, pero los participantes bajan los brazos y no le dejan pasar, pero puede colarse entre los agujeros, siempre y cuando no lo rompa al pasar. Y cuando el gato toca al ratón, entonces ahora al ratón le toca ser el gato y escoger a una persona para que sea el ratón.	
	Las cuatro esquinas	Cada esquina es ocupada por un jugador y un quinto se queda. Este pregunta a uno de los jugadores: -¿Qué hay en la casita que alquilar? -A otro lugar que esta ocupa	

		En ese momento los demás jugadores intercambian sus lugares rápidamente. Si el jugador que se queda ocupa uno de los lugares vacíos, se lo queda y que no tiene esquina pasa a quedarse
	Un, dos, tres, pollito inglés	A este juego pueden jugar dos personas pero es muchísimo más divertido si hay muchos niños así que cuantos más seáis mejor.Uno se pone en la pared y los demás en frente, así mientras el chico o la chica cuenta hasta diez los demás intentan llegar a la pared. En el momento en el que termina de contar se gira rápidamente y canta "¡Un, dos, tres, pollito inglés!" y los demás deben quedarse totalmente quietos. Así sucesivamente, hasta que alguno llegue a tocar la pared siendo el ganador o ganadora.
Produzco textos escritos que responden a diversas necesidades comunicativas y que siguen un procedimiento estratégico para su elaboración.	La rayuela	Con una tiza se dibuja un diagrama compuesto por 10 cuadros y se escribe en cada cuadro un número del 1 al 10. El niño debe situarse de pie detrás del primer cuadrado y lanzar una piedra encima del diagrama. La casilla en la que cae la piedra no se puede pisar. El pequeño comenzará el circuito con un salto a la pata coja (si hay un cuadro) o a dos pies (si el cuadrado es doble). El objetivo consiste en ir pasando la piedra de cuadro en cuadro hasta el número 10 y volver. Si el niño se cae o la piedra sale de cuadro, deberá rendirse.
	Tres en raya	El tres en línea,, también conocido como tres en raya, juego del gato, tatetí, triqui, totito, tres en gallo, michi o la vieja, es un juego de lápiz y papel entre dos jugadores: O y X, que marcan los espacios de un tablero de 3×3 alternadamente. Un jugador gana si consigue tener una línea de tres de sus símbolos: la línea puede ser horizontal, vertical o diagonal.
	Encantados	Encantados, es un juego de persecución popular infantil que consiste en que la persona que "se la queda" tenía que tocar a alguien, mientras los jugadores corren, y éste debía permanecer parado o "encantado" hasta que otro jugador lo toque y le quitara lo encantado. El jugador que se la queda tiene dos deberes, perseguir a los jugadores para encantarlos y cuidar a los ya encantados para que no los desencanten, en algunos partes se juega con una "base", donde nadie puede ir a encantarlos. Si quieren desencantar a

		alguien deben meterse debajo de sus piernas uno que esta desencantado. El término del juego ocurría cuando todos los jugadores estén encantados, y nuevamente se vuelve a empezar; y pueden elegir otra persona que encante.
	Veo, veo!!!	En este juego el número de participantes es ilimitado. Se suele jugar en el exterior aunque también se puede jugar en espacios cerrados. Uno de los participantes elige un objeto que sus compañeros/as debe adivinar. Para ello dice: "Veo veo!". Los demás contestan: "¿Qué ves?". Vuelve a decir: "Una cosita", los demás dicen: "¿Con qué letrita?". Responde: "Empieza por la letra... y termina por la letra...". Este juego popular es interesante porque los niños/as aprenden cómo se escriben las palabras y pueden adquirir más vocabulario. Además, es muy útil porque no se necesitan materiales.
	Tutti fruti	También conocido como “basta para mí” o el juego del “stop”, consiste en que se sortea una la letra, y todos deben completar las categorías con las letras de esa palabra. Las más frecuentes son nombres, colores, países, comidas. Es perfecto para mejorar el vocabulario