

EL JUEGO COMO MEDIO PARA MEJORAR LA CALIGRAFÍA Y FLUIDEZ
ESCRITURAL EN LOS NIÑOS

EDWIN HUMBERTO OROZCO ARISTIZABAL

RUBBI ESTELA CHICA PULGARIN

ESCUELA NORMAL SUPERIOR ANTIOQUEÑA
PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA

MEDELLÍN

2021

Nota de aceptación

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

Medellín, 8 de Mayo del 2021

EL JUEGO COMO MEDIO PARA MEJORAR LA CALIGRAFÍA Y FLUIDEZ

ESCRITURAL EN LOS NIÑOS

DEDICATORIA	I
AGRADECIMIENTOS	II
ÍNDICE	5
INTRODUCCIÓN	7
CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	8
1.1 Formulación del problema	8
1.2 Delimitación del problema	10
1.3 Objetivos.	10
1.3.1 General	10
1.3.2 Específicos	11
1.4 Justificación.	11
1.5 Antecedentes.	13
CAPÍTULO 2: MARCO DE REFERENCIA	19
2.1	19

2.2		22
2.2.1	subcategorías.	23
2.2.2		
2.3		38
CAPÍTULO 3: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN		43
3.1.	Diseño metodológico.	43
3.2.	Población y muestra.	45
3.3.	Técnicas e instrumentos de recolección de información.	46
3.4.	Análisis de los resultados.	50
CAPÍTULO 4: CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, SUGERENCIAS		56
REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS		59
ANEXOS		61
DEDICATORIA I		

El presente trabajo de investigación lo dedicamos principalmente a Dios, por ser el inspirador y darnos fuerza para alcanzar uno de los anhelos más deseados. A nuestra familia por su amor, paciencia y sacrificio en todos estos años, gracias a ustedes hemos logrado llegar hasta aquí y convertirnos en lo que somos. Ha sido motivo de orgullo y privilegio contar con su apoyo incondicional. A nuestros hermanos (os) amigos y compañeros por estar siempre presentes,

acompañándonos y por el apoyo moral, que nos brindaron a lo largo de esta etapa de nuestras vidas.

AGRADECIMIENTOS II

Agradecemos a nuestros Maestros formadores de la Escuela Normal Superior Antioqueña, por haber compartido sus conocimientos a lo largo de la preparación de nuestra profesión, de manera especial, a la maestra Lina Quiroz, al Maestro Wilmer Mosquera, y al Maestro Darwin Franco Gallego por su acompañamiento en nuestro proyecto de investigación quienes nos han guiado con su paciencia, y su rectitud como Maestros. Al igual agradecemos a maestras y maestros cooperadores de los centros de práctica por el acompañamiento, y apoyo que se nos brindó en estos 5 niveles, en los cuales fortalecimos nuestro aprendizaje y adquirimos nuevos conocimientos que nos ayudarán en nuestra labor como maestras.

EL JUEGO COMO MEDIO PARA MEJORAR LA CALIGRAFÍA Y LA FLUIDEZ ESCRITURAL EN LOS NIÑOS

Introducción

El presente proyecto de investigación tiene como propósito presentar diferentes estrategias pedagógicas por medio de un fichero lúdico que le brindan al maestro una serie de herramientas las cuales le ayudarán a trabajar por medio del juego la caligrafía en los estudiantes de segundo de primaria teniendo en cuenta la fase escritural, la etapa silábica la etapa de transición, silábico alfabético y la etapa alfabética por la que pasa cada niño sin adelantarse a los procesos ni ritmos de aprendizajes que cada uno tiene.

Este es el trabajo de una observación en los estudiantes del segundo grado del colegio Parroquial San Judas Tadeo donde se evidencia en los estudiantes que no realizan bien las grafías la mayor parte las hacen incompletas una casi encima de la otras y algunas sin completar el trazo.

Propiciamos el juego como herramienta de motivación para lograr reestructurar la caligrafía.

El primer capítulo nos muestra la importancia que tiene potenciar en los niños la caligrafía por medio del juego y así contribuir a una fluidez escritural para que en el momento que ellos copien en sus cuadernos lo realicen de manera entendible y legible para quien los lee y se logre que haya un ambiente tranquilo y armónico para que se dé un mejor aprendizaje. Se hace evidente la importancia de abordar este tema desde el ámbito formativo frente al desorden que podemos evidenciar en sus cuadernos y se preparen para enfrentar una básica secundaria con unas grafías comprensibles, lo cual se apoyará del juego como eje dinamizador y al final lograr una fluidez escritural

En el segundo capítulo se encuentra el marco teórico, conceptual y legal donde se han citado diferentes autores y conceptos que fundamentan este proyecto, dentro del marco legal, se hace referencia a los aspectos legales como la constitución política de Colombia, las disposiciones de la Ley General de Educación La Educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la

persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes, también el decreto 1075 y lineamientos, estándares básicos de competencias, derechos básicos del aprendizaje para el área de lengua castellana, asimismo, en el marco conceptual se sustenta principalmente la caligrafía, el juego y la fluidez escritural tomado por autores como Emilia Ferreiro, Rufino Blanco, Jean Piaget.

Dentro del tercer capítulo, se encuentra el diseño metodológico del proyecto, la investigación desarrollada es cualitativa, donde el diseño empleado fue la investigación acción participación, dentro de un enfoque no probabilístico, el método es inductivo, el alcance es explicativo y la población y muestra son el grado segundo del colegio parroquial san judas Tadeo.

Finalmente, en el capítulo cuarto se encuentra el producto, el cual trata de un fichero lúdico creativo con 10 estrategias pedagógicas para trabajar la caligrafía por medio del juego favoreciendo la fluidez escritural, de esta manera se busca mejorar la problemática de escribir confuso y no estético dentro del aula escolar y generar una puesta en marcha para mejorar la caligrafía.

CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Formulación del problema

Para mejorar la caligrafía es indispensable la interacción del maestro con el estudiante y el juego. Esto último, hace que el estudiante se interese más en el propósito de ir avanzando en el mejoramiento de su caligrafía para así llegar a una fluidez escritural óptima y detallada que le sirva no solo para el estudio, sino para la vida cotidiana. Es el maestro quien crea en los estudiantes capacidad de asombro y creatividad para trabajar y mejorar la estética de las grafías y vocales para cada grado en el que cursan los niños, con diferentes estrategias y métodos; especialmente a través del juego.

Al respecto, en las prácticas se evidencia en los niños del grado segundo del Colegio

Parroquial San Judas Tadeo vacíos que poseen de años anteriores en cuanto a su caligrafía se refiere, y en el uso adecuado de grafías y vocales; provocando que ni ellos mismos entiendan y comprendan lo que escriben en cada área del saber. Evidenciando grafías incompletas, unas casi encima de las otras y algunas sin completar su trazo, lo cual lleva a algunos niños a tener mala caligrafía y se extiende hasta la adultez; teniendo repercusiones en la fluidez escritural, pues mientras mejor se escriba, mejor será el proceso de construcción de aprendizajes, y, por ende, en la elaboración del discurso escrito.

Se propicia el juego como una herramienta de motivación para mejorar y reestructurar la caligrafía ya antes obtenida desde los grados preescolar y primero, porque es el juego la mejor forma en que los niños aprenden todo.

Por otro lado, se percibe que tienen vacíos de escritura y que los grados más idóneos para trabajar adecuadamente y tener una caligrafía clara, bien definida son los de preescolar a quinto. Es en estos grados donde se puede mejorar y corregir las falencias tales como: grafías que bajan del renglón (g, j, p, q), y suben del renglón (b, d, f, j), y vocales con falta de simetría, para que los niños no pasen a secundaria con tantas limitantes de caligrafía.

No solo con el juego se mejorarán estos vacíos, también se complementarán con talleres didácticos como ayuda de refuerzo, que no aburra ni distraiga a los niños, logrando así óptimos resultados en la caligrafía, y fluidez escritural.

1. Delimitación del problema

¿Cómo favorecer la fluidez escritural en los niños del grado segundo del colegio parroquial San Judas Tadeo por medio del juego mejorando la caligrafía?

1.2 Objetivo

1.3.1. Objetivo general.

Fomentar la caligrafía de manera que se favorezca la fluidez escritural en los niños del grado segundo del Colegio Parroquial San Judas Tadeo por medio del juego.

1.3.2 Objetivos específicos.

- Identificar las falencias que presentan los estudiantes en su caligrafía que les dificulta escribir de manera fluida.
- Establecer el juego como la mayor herramienta para favorecer procesos de escritura en los niños.
- Diseñar una propuesta pedagógica que integre el juego como estrategia que facilite la caligrafía y la fluidez escritural en los estudiantes.
-

1.3 Justificación

El presente proyecto está enfocado en estudiantes de segundo de primaria con el fin de que tengan una buena caligrafía para que logren escribir y combinar letras, palabras, frases, oraciones y párrafos de tal forma, que todo lo escrito sea comprendido con facilidad por cualquier persona que lo lea. Una mala caligrafía es el equivalente a hablar mal, sin vocalizar, sin pronunciar bien las palabras. La caligrafía es importante porque además de facilitar la lectura, mejora nuestra comunicación porque al escribir bien el estudiante tendrá más ayudas para comunicarse con los otros.

Debido a que se ha observado en el grupo de segundo de primaria que a los estudiantes se les dificulta coger bien el lápiz y escriben de manera errónea y no conocen bien las grafías; esto hace que tengan también mala caligrafía.

Con este proyecto queremos lograr que los estudiantes de primaria tengan una buena caligrafía identificando la debilidad que tienen para leer y escribir motivándolos por medio del juego a que desarrollen habilidades de lectura y escritura y que les permita aprender jugando. Tenemos como finalidad e importancia principal que aprendan a escribir bien, es decir, de manera que se pueda entender, por eso es importante comenzar desde esta etapa escolar, así ayudará a tener una mejor escritura en su vida diaria y profesional y aprenden a expresarse de manera correcta a través de la escritura.

Este proyecto, se llevará a cabo en el Colegio Parroquial San Judas Tadeo ubicado en el barrio castilla en la comuna 5 de Medellín, Antioquia calle 98 # 68-51 atiende a la población a partir de los 5 años en preescolar hasta el grado once, el colegio orienta su modelo educativo en la aplicación del modelo activo con el cual el estudiante construye sus conocimientos al interactuar con los objetos. El conocimiento será efectivo en la medida que repose en el testimonio de la experiencia. La acción es la condición que garantiza el aprendizaje. Es por ello que los métodos deben ser lúdicos y activos en correspondencia con el desarrollo espontáneo del estudiante. Deben permitir la construcción del conocimiento a través de la experimentación. El objetivo del colegio es construir a una nueva sociedad responsable, solidaria, pluralista, democrática y participativa que conlleve al reconocimiento de la dignidad humana para alcanzar mejores niveles de calidad de vida, a través de impartir una educación integral, católica, basada en valores, generadora de una nueva óptica del sentido de valor y amor en cada uno de nuestros estudiantes y sus familias.

Este contexto nos da viabilidad porque permiten la experimentación activa y responsable de los estudiantes para llegar a un conocimiento integral y que se da paso a paso para ir corrigiendo la caligrafía y llegar a una fluidez escritural.

Por otro lado, se hace necesario mencionar alguna legislación existente sobre lo que nos compete: escritura y algunos elementos que se derivan de allí.

Desde la Constitución Nacional de 1991, en el Artículo 67, se definen importantes aportes a la formación de ciudadanos: “La educación como un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; y con ello se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, a los demás bienes y valores de la cultura; fomentará el respeto por los derechos humanos, la paz y la democracia[.]” (Citado en Gestor Normativo, p. 29). Se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público.

De la Ley General de Educación de 115 de 1994, en su artículo 1° (citado en Gestor Normativo, p. 1). En el artículo 20, numeral b de la misma Ley, (citado en Gestor Normativo, p. 6).

A sí mismo, en el decreto 1075 de 2015 en el artículo 2.4.6.3.2 # 2 (p. 397); con respecto

al área de lengua castellana.

Por otro lado, está el Decreto 1860 de 1994, en el cual se manifiesta que “el desarrollo de las habilidades comunicativas básicas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresar correctamente en lengua castellana y también en la lengua materna, en el caso de los grupos étnicos con tradición lingüística propia, así como el fomento de la afición por la lectura [...]” son necesarias para interpretar, analizar, comprender, argumentar y proponer desde que los niños son pequeños en el contexto educativo, para que puedan desenvolverse asertivamente en la sociedad. Del mismo modo, este decreto contribuye con este proyecto porque habla acerca de la importancia del desarrollo y uso adecuado de la lengua castellana; porque debemos trabajar las competencias básicas para conseguir que los estudiantes desarrollen procedimientos y actitudes y a la vez desarrollen la capacidad de adaptarse y afrontar de forma positiva nuevas situaciones. La capacidad de asociación y generalización de los aprendizajes y la adecuación de los mismos a diferentes contextos es un objetivo fundamental del proceso educativo.

En los estándares Básicos de Competencia encontramos criterios claros y públicos que permiten establecer los niveles básicos de calidad de la educación a los que tienen derecho los niños en el país y establece la pedagogía de la lengua castellana para poder desarrollar cabalmente las competencias que permiten a los estudiantes comunicarse, conocer e interactuar con la sociedad, desde este campo se considera que la actividad escolar debe contemplar no solamente las características formales de la lengua castellana (como tradicionalmente ha sido abordada) sino, y ante todo, sus particularidades como sistema simbólico. Lo anterior requiere tomar en consideración sus implicaciones en los órdenes cognitivo, pragmático, emocional, cultural e ideológico. Así, la pedagogía de la lengua castellana centra su foco de atención e interés en el desarrollo de la competencia comunicativa de los estudiantes [...] (s.f., p. 7 - 8).

y en la lectura de los Derechos Básicos del Aprendizaje nos muestra las maneras y herramientas de cómo trabajar con los niños de preescolar a quinto de primaria, haciendo aportes simultáneos en el desarrollo del niño tanto en la lectura como en la escritura e integrando varias áreas del saber, logrando el alcance de varios aprendizajes del alumno y culminando con que el logro de este proyecto sea observable a corto y largo plazo, evidenciando profundas transformaciones en el desarrollo de los niños. Llegando a un producto tal como lo describe los DBA en donde especifican “producen textos verbales y no verbales en los que tienen en cuenta aspectos gramaticales y ortográficos [...]” (2015, p. 19).

Al mismo tiempo, en los Lineamientos Curriculares de lengua castellana (1998) nos presentan las bases para el desarrollo curricular y que incidencia tiene la pedagogía con respecto a nuestro idioma y literatura, nos muestra los mejores caminos para llegar a un aprendizaje produciendo conceptos claves que nos lleven a trabajar correctamente con los niños y llegar a un objetivo propuesto, en este caso a una mejor caligrafía y escritura. Pero antes obtener unos conocimientos que nos permita diseñar cambios orientados a resolver un problema previamente detectado analizando profundamente la realidad del núcleo del problema y trabajar en la solución de la carencia de escritura y ortografía.

1. Antecedentes

La mejor manera para que los estudiantes tengan un excelente desempeño en la caligrafía y fluidez escritural es trabajar desde sus primeros años escolares en fomentar y perfeccionar día tras día sus grafías, empleando medios lúdicos o juegos para lograrlo, como lo dice en algunas tesis de grado que vienen a continuación.

INTERNACIONAL

Nombre del proyecto: *“La Lectoescritura y su incidencia en el rendimiento escolar de los estudiantes del quinto grado del centro de educación básica “Pedro Bouguer” de la Parroquia Yaruquí, cantón Quito, Provincia de Pichincha”*. Realizado por Darwin Agustín Alcívar Lima (2013). El objetivo es detectar los problemas de la lecto-escritura y su incidencia en el rendimiento escolar de los estudiantes del quinto grado del Centro de Educación Básica de Pedro Bouguer. La lectoescritura debe ser primordial en la educación ya que, para cualquier actividad o trabajo debemos saber leer y escribir correctamente para ser aceptados sin ninguna discriminación en la sociedad. Por lo que, como profesores debemos buscar nuevos métodos y técnicas para la enseñanza de la lectoescritura y así poder tener una educación de calidad e incentivar un buen hábito de lectura y escritura a los alumnos. Se llegó a la conclusión de que se debe concientizar a los maestros sobre que los alumnos terminan la educación primaria con un gran déficit de lectura y escritura y este problema se debe a que no utilizamos métodos y técnicas adecuadas para el proceso enseñanza de la lectoescritura en los primeros años de educación básica. Se debe utilizar una hora a la semana para realizar clases didácticas para así

incentivar a los alumnos un buen hábito de lectura y escritura.

NACIONAL

“Estrategias pedagógicas para mejorar la caligrafía en los niños”, presentada por Karen Lorena Mayorga Castro, María Alejandra Riveros Páez de la Escuela Normal Superior de Acacias (Meta), publicado el 4 de junio (2012). Teniendo como objetivo desarrollar estrategias pedagógicas que permitan mejorar la caligrafía en los niños mediante el ejercicio del lector-escritura para que adquieran habilidades e interés en este proceso evolutivo para el futuro. En este proyecto se da cuenta de que los primeros años educativos son esenciales para desarrollar la caligrafía de los niños, para tener una letra legible; no solo habrá con las clases, sino también implementar ejercicios de refuerzo, pero con una motivación para mejorar la caligrafía. Llegando a la conclusión de que estas dificultades a veces pueden pasar por la destreza motriz o por la percepción de las formas. A su vez, esto le aporta a este proyecto, en que también se trata de aprender y de conocer la naturaleza de las formas, para después tener fuentes de ayuda para proponer estrategias de facilitación, principalmente que juegos idear para lograr un aprendizaje significativo. Esta tesis nos da pautas para ampliar estrategias lúdico-recreativas en el desempeño de mejorar la caligrafía y fluidez escritural en los estudiantes y cómo generar mayor interés para lograr que ellos sean los mayores protagonistas en el proceso de mejorar su caligrafía.

LOCAL

“Las prácticas de lectura y escritura desarrolladas en los procesos de enseñanza como factores determinantes en el aprendizaje de los estudiantes de tercero, cuarto y quinto de básica primaria de la zona urbana del municipio de Yarumal” presentada por Ana Maria Palacio Roldan, Olga Elizabeth Palacio Roldán de la Universidad de San Buenaventura de Medellín, publicado en el año (2017) teniendo como objetivo analizar las prácticas de lectura y escritura desarrolladas en los procesos de enseñanza, determinando su nivel de injerencia en el aprendizaje de los estudiantes de tercero, cuarto y quinto de básica primaria de la zona urbana del municipio de Yarumal. En este proyecto, se da cuenta que es con el fin de obtener información precisa y objetiva acerca de las prácticas de lectura y escritura que se llevan a cabo

en la escuela, se han seleccionado de las cuatro instituciones educativas urbanas los grados tercero, cuarto y quinto con sus respectivos educadores, puesto que la lectura y escritura en dichos grados, una vez se han adquirido las habilidades iniciales para llevarlas a cabo, toman un nivel de significación más avanzado. Los estudiantes inician un proceso de transición que permite incrementar la exigencia por parte de los docentes, en cuanto a los procesos de comprensión, dotación de sentido e interacciones comunicativas basadas no sólo en los criterios escolares sino también en intereses y motivaciones personales, situaciones que permiten identificar las particularidades de docentes y estudiantes en cuanto a la forma en que se aproximan a las prácticas de leer y escribir para convertirlas en posibilidades de aprendizaje.

2: MARCO DE REFERENCIA

En esta oportunidad, el proyecto de investigación se abordará desde la mirada de Emilia Ferreiro que nos presenta la adquisición de la lectura y escritura por fases y que nos da un proceso en el cual los niños van a lograr en su desarrollo a lo largo de su niñez y adultez, primero comprendiendo el signo como parte primordial y sensible para la comunicación del niño y después a un contacto a través de una caligrafía experimental en sus primeros pasos en los jardines infantiles, para así hacer posible la importancia de la caligrafía como un fundamento esencial en el diseño de la buena escritura.

La construcción de párrafos es un proceso en el cual antes se han desarrollado uniones de vocales y grafías para dar un significado a lo que vamos a escribir ,todo este proceso se va efectuando con los niños dentro de sus primeros años de desarrollo ,entre los cero meses y 7 años de edad ,para después construir sus frases cortas que uniéndose van produciendo versos, que son más cortos que los párrafos ,pero son más fáciles y menos complejos de elaborar para los estudiantes ,sabiendo que no requieren tanta elaboración y planificación y llegan hacer mejor y factibles para ellos; entonces trabajamos en pro de generar paso a paso una transformación para construir párrafos coherentes y con sentido que puedan expresar claramente lo que ellos pretenden contar, todo se va dando gradualmente para terminar escribiendo y leyendo cuentos y novelas para su respectiva edad.

Toda esta construcción lleva un proceso en los estudiantes que debe ir desde preescolar hasta quinto grado, que es la edad más idónea para que los estudiantes aprendan y ejerciten la caligrafía favoreciendo una fluidez escritural.

Comenzando con una implementación del juego como herramienta facilitadora para mejorar falencias como grafías que suben y bajan de renglón y vocales sin terminar el trazo, toda esta implementación lleva un proceso del cual no se verá los logros a un corto plazo, sino que necesita de un tiempo más prolongado.

Dice Emilia Ferreiro (1974)

Con relación a la escritura y la lectura es una adquisición por fases en los estudiantes y nos presenta una por una su proceso:

1-FASE SIMBÓLICA, Ella nos resalta el inicio donde los niños hacen trazos con los

cuales no se representa nada o garabatos.

Es muy común evidenciar esto en el entorno familiar donde estos trazos deformes son la falta de perfeccionar la pinza trípode y la edad del niño donde está en una etapa de experimentar y requiere que lo guíen para ir adentrando a establecer una adecuada línea de las grafías y vocales.

2-FASE DE ESCRITURA

. Emilia nos cuenta que el estudiante empieza a manejar letras de manera muy sencilla, y es muy importante el trabajo del maestro con el juego para ir perfeccionando los trazos de las grafías y vocales desde esta fase, porque es la edad idónea para ir construyendo en ellos una caligrafía óptima que vaya llevando paso a paso por su trasegar en la educación.

3-ETAPA SILÁBICA.

Emilia nos dice que los estudiantes escriben palabras simples y cortas.

Como venimos evidenciado cada fase tiene un proceso y no se daña el recorrido del estudiante por ir adecuando paso a paso su caligrafía es decir lleva un orden para cada edad y etapa escolar y no apurarnos en dañar el proceso evolutivo que llevan ellos para saber escribir de una manera ordenada y correcta.

4-ETAPA DE TRANSICIÓN SILÁBICO ALFABÉTICO.

Según Emilia hay una relación entre el sonido y la grafía, cada uno en nuestras vivencias cuando estuvimos en la escuela podemos dar buena fe de la transformación a la cual fuimos sujeto de evolución y que cada conocimiento fue paso a paso, sufrimos un proceso día tras día para reconocer y aprender las grafías y vocales.

5-ETAPA ALFABÉTICA.

Para Emilia el estudiante amplía el vocabulario en esta etapa, como adquiere en este proceso un conocimiento y comprensión de todas las particularidades de las grafías y vocales y cómo se complementan para adquirir palabras y frases lo cual nos lleva a tener una fluidez escritural óptima para el nivel o grado que estén los estudiantes.

Cada uno de estas fases y etapas son las que debemos implementar en el salón de clase

con los estudiantes, pero colocando el juego como estrategia facilitadora para que ellos obtengan una caligrafía óptima y adecuada para su respectiva edad, y a su vez fomenta la fluidez escritural con buenos trazos y legibles, llevando a que se entienda y comprenda mejor la finalidad de lo que se escribe.

Emilia Ferreiro psicóloga y pedagoga “propone un modo constructivista de enseñar a leer y a escribir que respete los tiempos de maduración del niño, estimulando a pasar de un nivel a otro de acuerdo a los tiempos que cada uno requiera.

Los tiempos son variables y empiezan con los garabatos sin ninguna significación por el simple placer de “sacar” sus impulsos hacia afuera y no corregir los errores más comunes que se pueden presentar en el momento de comenzar a tomar papel y lápiz para rayar sus creaciones.

Esto lo hace entre el año y los dos años y medio, etapa en que empieza a controlar esos garabatos para darle cierta forma, la que tendrá para él un cierto significado y una idea a la cual nosotros no entendemos, pero para ellos tienen un significado valioso.

. Los trazos más controlados aparecen alrededor de los cuatro años, donde ya entendemos sus expresiones que son el reflejo de sus valoraciones, porque dibuja lo que para él es importante: al él mismo, su familia, sus mascotas, su casa los dibujos son una excelente herramienta para estimular la lectoescritura significativa y que el niño asocie lo representado en el dibujo con las palabras que él lo representa.

El maestro debe motivar hacer reflexionar al niño, orientarlo, hacerlo interactuar con sus pares, para que aprenda de modo comprensivo, no despreciando sus conocimientos previos sino simplemente copiar textos, sino que encuentre en esta herramienta un modo útil y grato de expresión, ayudándose de juegos y dibujos”. Dice Emilia Ferreiro en el libro “las relaciones temporales en el lenguaje del niño. (1971)

El aprendizaje de la caligrafía no debe reducirse a un conjunto de técnicas motrices.

Más bien debe tratarse de una adquisición que se va dando paso a paso en el estudiante para culminar con trazos legibles y comprensibles para ir generando una adaptación a siempre estar con una caligrafía óptima y desde allí llevar a una fluidez escritural.

Para eso es importante primero preparar al estudiante en fomentar su curiosidad a través del juego para ir organizando y perfeccionando todos los trazos con respecto a las grafías y

vocales, sabiendo que el juego es una herramienta muy importante y facilitadora para conducirlos a ir trabajando en esas falencias que ellos poseen y que solo se reafirman secuencialmente mediante la interacción del estudiante y el juego para realizar mejoramiento en la caligrafía.

Dice Emilia Ferreiro (1974) en su libro "psicogénesis de la lengua escrita"

Que es una evolución de una etapa hacia otra para leer y escribir en los niños, el cual es muy cierto todo se puede evidenciar en nuestro entorno cotidiano y familiar, observamos que va escalón por escalón en su desarrollo motor y cognitivo, tomando como base de enseñanza su entorno y cultura.

Ahora debemos pensar qué papel jugamos los maestros en la escuela,

Para Emilia Ferreiro (1974)

El profesorado "debe ser capaz de tomar decisiones que trascienda en la formación del alumno; demostrar interés y habilidad en los avances educativos, que beneficien la educación y la formación del alumno".

Somos los llamados a contribuir y guiar a los estudiantes en cambios significativos y curiosidad en sus vidas para desde allí lograr paulatinamente cambios donde nos solo sea en el ámbito educativo sino también familiar y que contribuya en su desarrollo como persona y ser en sociedad.

Por eso los maestros somos el ejemplo más legible e inmediato para ellos en sus vidas y somos nosotros quienes podemos dejar una huella o no para sus vidas.

Podemos interiorizar un poco más hablando sobre la importancia del JUEGO como estrategia para mejorar la caligrafía en una etapa tan primordial y específica como lo es la educación inicial o primaria

Es el juego un estimulador principal, partiendo que los niños para ellos representan un gran interés y se comprometen más en el momento que este un juego presente.

Para Jean Piaget (1956) " **el juego forma parte de la inteligencia del niño porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo**"

Como resultado el juego es una herramienta facilitadora que contribuye para que los estudiantes mejoren o cambien aspectos esenciales del desarrollo de su caligrafía.

Sabiendo que es lo que a ellos más les gusta hacer en su edad temprana escolar.

Primero que todo tomamos el juego como ejercicio simbólico para ir mejorando grafías y vocales sabiendo que ellos representan su entorno a su manera.

Como una parte preoperativa donde se forma el inicio para trabajar en el mejoramiento de la caligrafía y tomar eso como base para ir plasmando lo siguiente a seguir; es decir ir colocando unas reglas claras según las edades para contribuir paso a paso al mejoramiento de su caligrafía.

Cuando los estudiantes obtengan un mejoramiento en su caligrafía a través del juego como herramienta facilitadora, es importante destacar que también en este proceso adquieran una FLUIDEZ ESCRITURAL.

Este concepto está definido por las estrategias pedagógicas para la docencia de la Universidad de Antioquia como “la riqueza conceptual, en el sentido de claridad y profundidad temática...fluidez se refiere a la soltura, creatividad y profundidad de las ideas desarrollada”

La fluidez escritural es la capacidad del estudiante para organizar y desarrollar en un fragmento de un escrito o párrafo.

Su facilidad con el idioma español para utilizar palabras y frase correctas que lleven una idea clara, coherente y cohesionada a su debida edad y correspondiente grado utilizando buena deletreo, puntuación y un orden y relación de las palabras, es el uso de transiciones de oración a oración y párrafo a párrafo sin confundir y cansar a quien lee, es prudente agregar que esta habilidad requiere de una práctica constante para lograr la claridad en el pensamiento escrito, porque es un proceso que se va haciendo con periodicidad ;así el cerebro se va entrenando y va desarrollando la habilidad de juntar párrafos y oraciones con sentido completo.

La caligrafía debe ser un aprendizaje relevante dentro de las escuelas, aprender a escribir es una forma de incentivar activamente en los diferentes contextos.

La escuela juega un papel importante en la formación de lectores y escritores. Los estudiantes deben leer textos sobre temas de su interés, aprender a leer y comprender para

expresar por escrito sus emociones, experiencias e intereses personales escribir textos completos.

Aprender a escribir significa saber planear, organizar ideas, textualizar, revisar, corregir, comparar, releer, y reescribir.

Estos son algunos de los aprendizajes relevantes que la escuela y los maestros deben lograr en cada uno de los estudiantes.

Son importantes los fundamentos teóricos, pero no se aprende a escribir conociendo solo la teoría se aprende a escribir escribiendo. Rufino Blanco definió la caligrafía como «el arte de representar con belleza los sonidos orales por medio de signos gráficos, o bien, la única bella arte gráfica de la palabra» Blanco Sánchez, 1902 p.cap, 1, punto 8.

2.2.

2.3.

Capítulo 3: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Diseño metodológico

Para este proyecto de investigación tomamos como diseño metodológico el enfoque cualitativo, conociendo que este nos presta una concentración muy pequeña para realizar la investigación, es decirnos reduce la consulta del problema a un grupo de personas muy reducido, dándonos a comprender a fondo cuáles son sus causas para poder trabajar e investigar en las posibles soluciones.

es muy importante este método cualitativo porque asumimos una realidad subjetiva, dinámica, y compuesta por la multiplicidad de contextos, con esto me refiero a la variedad de

contrastes que tiene los estudiantes en una aula de clase ,nos privilegia el análisis profundo y reflexivo del cómo y el porqué de que una problemática ocurra y cuál es el núcleo de dicha dificultad para comenzar a trabajar en ella, también este método nos da un acercamiento con la problemática y trabajar en contexto evidenciando avances y mejoras en el proceso de solucionar las dificultades encontradas, que parte de la problemática particular para llegar a una general , llevándonos a obtener una comprensión y motivación en la solución del problema encontrado en el grado de investigación .

Este enfoque cualitativo nos ofrece opciones multi metódicas dándonos un acercamiento interpretativo y naturalista con el contexto de estudio, dando el privilegio de trabajar en sus ambientes naturales dando un sentido a la investigación para luego interpretar los fenómenos a solucionar con bases sólidas y bien estructuradas.

Con respecto a lo anterior el autor Uwe Flick(2015)plantea que al hacer una investigación cualitativa: los mismos investigadores son parte importante del proceso de investigación, bien desde el punto de vista de su propia experiencia personal como investigadores, bien desde el de sus experiencias en el campo y con la reflexividad que aportan al rol que desempeñan, pues son miembros del campo que es objeto de estudio (p.13).todo esto conlleva a trabajar desde el contexto y directamente con el problema para poder abarcar a gran escala las soluciones para dicha dificultad.

Es ir avanzando paulatinamente en estrategias creativas como el juego para ir logrando una buena caligrafía y una fluidez escritural en los estudiantes.

Este enfoque cualitativo nos permitirá observar en el grupo de segundo grado en el Colegio Parroquial San Judas Tadeo cuántos alumnos están presentando dificultad en la escritura cuáles son las causas realizando una encuesta donde podremos ver donde se encuentra el problema para así comenzar a realizar actividades que nos ayude a minimizar esta problemática y por medio del juego comenzar a trabajar y lograr que tengan una buena caligrafía, teniendo en cuenta el aprendizaje de cada uno para así ejecutar actividades que les ayude avanzar en su proceso.” la pauta de la caligrafía Montessori y otros recursos del método para enseñar a los niños a escribir” dice que un tipo de rayado permite a los niños aprender caligrafía de manera armónica, controlando en todo momento el movimiento de su mano a la hora de elaborar los trazos.

3.3 Diseño

Hay quienes como (Escalona 20012) enfatizan en que el diseño de acción participación es una forma de desarrollar la investigación y a la vez una metodología de intervención social. En ella la población participa activamente con el investigador, en el análisis de la realidad.

El **diseño** de esta investigación es de acción participación pues permite obtener evidencias que demuestran las falencias que tienen los niños a la hora de manejar grafías y vocales y el desinterés por la escritura en todas las áreas, aparte se demuestra la importancia de la interacción, que se da a través de la participación con los niños y los maestras en el aula sin dejar de lado la socialización que es parte fundamental en la convivencia, y es la forma en la cual se pueden obtener evidencias, que brindan unos fundamentos para crear nuevas estrategias que ayuden con el mejoramiento de su caligrafía mejorando la fluidez escritural y como gran herramienta facilitadora el juego.

Dentro del aula virtual de clase debe haber una comunicación asertiva entre la maestra titular y maestros en formación. Para que se den todos estos cambios hay que trabajar el reconocimiento y manejo las grafías vocales, de esta manera se genera un ambiente donde los niños se puedan sentir tranquilos y que haya un aprendizaje más significativo en el cual desarrollen competencias que les ayuden a manejar adecuadamente sus trazos reconocimientos de cada una de las letras de nuestro abecedario.

3.1.4 Método

Método Inductivo Según Calduch (2012). Mediante este método se observa, estudia y conoce las características genéricas o comunes que se reflejan en un conjunto de realidades para elaborar una propuesta o ley científica de índole general. Ej. En las guerras del Peloponeso, en las guerras púnicas, en la Primera Guerra Mundial, en la Segunda Guerra Mundial, etc...se producen víctimas entre la población civil...luego en todas las guerras se producen víctimas entre la población civil.

El método inductivo plantea un razonamiento ascendente que fluye de lo particular o individual hasta lo general. Se razona que la premisa inductiva es una reflexión enfocada en el fin. Puede observarse que la inducción es un resultado lógico y metodológico de la aplicación del método comparativo.

Al observar a los estudiantes de segundo se pudo detectar que, de los 25 alumnos, 18 tiene más falencias al momento de escribir incluyendo los tres niños con diagnóstico de hiperactividad. No obstante, este proyecto utiliza el método inductivo pues permite observar la edad, el sexo, la clase social, la composición familiar y la posición ordinal del niño en la familia. Y nos permite prestar atención a las dificultades que tienen en su caligrafía y que por esta razón no pueden escribir de manera fluida, también debemos tener en cuenta que los niños a esta edad confunden algunas letras entonces por medio del juego vamos a trabajar para ayudarlos a lograr de manera positiva y creativa una buena caligrafía y fluidez escritural para dejar atrás la enseñanza tradicional.

Este método es factible gracias a que el objeto de estudio en este caso es pequeño (25 niños) lo que permite observar a cada uno de los miembros del curso.

3.2 Población y muestra

3.2.1 Población

Este proyecto se está ejecutando en el Colegio Parroquial San Judas Tadeo ubicado en el barrio castilla en la comuna 5 de Medellín, Antioquia calle 98 # 68-51 donde se atiende alumnos desde preescolar hasta el grado 11.

Población: Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), la población es: “el conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones” (p.174).

Para Arias (2012) define como “...población un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para las cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación...” (p.81).

También expresa Palella y Martins (2008), que la población es: “un conjunto de unidades de las que desea obtener información sobre las que se va a generar conclusiones” (p.83).

3.2.2 Muestra

En el grado segundo de primaria que se encuentra conformado por 15 niños y 9 niñas entre las edades de 7 y 8 años y tres de ellos son diagnosticados con hiperactividad. La caracterización socioeconómica muestra que 11 viven en el estrato 3 y 13 viven en el estrato 2, 19 viven en una familia nuclear completa y 5 viven en una familia extensa. La mayoría de los

padres laboran, para lograr un sustento económico en sus familias.

Muestreo

Nuestro proyecto está basado en el muestreo no probabilístico porque la muestra se obtiene atendiendo al criterio o criterios del investigador en este caso lo hacemos con la observación de los niños del grado segundo.

Y se distingue por medio del muestreo de cuotas donde podemos determinar subgrupos poblacionales tomando como base las características de la población.

Precisamos las características de población estableciendo sub grupos según su sexo, edad, entre otros.

Se realizará una encuesta para lograr observar cómo se encuentran en la caligrafía los niños.

Tamayo y Tamayo (2006), define la muestra como: "el conjunto de operaciones que se realizan para estudiar la distribución de determinados caracteres en totalidad de una población universo, o colectivo partiendo de la observación de una fracción de la población considerada" (p.176).

En el caso de Palella y Martins (2008), definen la muestra como: "...una parte o el subconjunto de la población dentro de la cual deben poseer características reproducen de la manera más exacta posible" (p.93).

La muestra, según Balestrini (2008), se define como: "una parte o subconjunto de la población" (p.130).

Para Castro (2003), la muestra se clasifica en probabilística y no probabilística.

3.2. Técnicas e instrumentos

“Las técnicas de investigación son una serie de procedimientos sistemáticos y metodológicos cuyo objetivo es operativizar y garantizar el proceso investigativo.

Esto quiere decir que los métodos o técnicas de investigación facilitan la recolección de información necesaria para agilizar un trabajo de corte científico”.

Las técnicas para la realización de esta investigación son muy variadas, dependiendo de los propósitos con los cuales se apliquen. Por lo que son un aspecto muy importante en el proceso de la investigación pues con ello se obtiene la información necesaria. De acuerdo al tipo de investigación y el método que se implementa; este trabajo de investigación orientado por la investigación acción, utilizando instrumentos como la guía la observación, la colcha de retazos, el árbol de problemas y la encuesta. En primer lugar, se ha realizado una observación detallada durante la práctica.

No obstante, las técnicas e instrumentos trabajados en las prácticas con los niños del grado segundo sirven para evidenciar e identificar el estado actual de su caligrafía, es decir, si reconocen sus dificultades en escribir bien las vocales y grafías pueden comenzar a mejorar las mismas, y para eso utilizaremos el juego como medio para ir avanzando en una buena caligrafía y mejorando la fluidez escritural,

Se mejorará en el aula de clase en todas las materias el leer y comprender lo que ellos escriben, que desarrollen trazos legibles y a la vez que se emocionen al ver sus cuadernos ordenados y con buena presentación para el maestro.

El árbol problema

Árbol de problemas es una herramienta participativa, que se usa para identificar los problemas principales con sus causas y efectos, permitiendo a los planificadores de proyectos definir objetivos claros y prácticos, así como también plantear estrategias para poder cumplirlos. Barreto (2018)

Se seleccionó como una herramienta óptima para esta población y muestra específica debido a que se presta para tener una estructura visual llamativa y por ser incluyente con todos los participantes.

Es una forma de representar el problema logrando de un vistazo entender qué es lo que está ocurriendo (problema principal), por qué está ocurriendo (causas) y que es lo que esto está ocasionando (los efectos o consecuencias) En las raíces se encuentran las causas del problema, en el tronco representa el problema principal

En las hojas y ramas están los efectos o consecuencias se plantea esta técnica como herramienta que facilita la identificación las grafías y vocales mal trazadas, es decir, cuales

grafías les dan más dificultad trazar y cuales vocales son de mucha dificultad para ellos.

A continuación, se describe los pasos como se aplicará esta técnica el árbol de problemas con los niños del grado segundo lluvia de ideas bajo la consigna ¿qué letras conocen? ¿Cuáles son más difíciles de escribir? ¿Cuántas letras pueden confundir?

Partiendo de estas preguntas para evidenciar los conocimientos previos de los niños y niñas como apertura a la elaboración del árbol de problemas realizaremos una actividad de copien palabras de forma rápida y luego otras palabras de manera más lenta y si afanes, luego realizarán cada uno un árbol en donde escribirán en las hojas y tronco las grafías que más dificultad les da para escribir y en las hojas las vocales que más se le dificultan.

Colcha de retazos

De acuerdo a la investigación, se realizará una colcha de retazos con los niños de segundo la cual trata sobre la caligrafía, en donde ellos harán una serie de palabras donde mostraran diferentes maneras de trazos por parte de los estudiantes y cuales grafías no tiene la correcta línea que permite identificar cual es cada una de ellas.

“Las colchas son “registros” de una realidad, que, dentro de una metodología cualitativa, se constituye en la posibilidad de obtener datos sobre “imaginarios” y el mundo simbólico de un grupo social. La Colcha de Retazos es una aproximación etnográfica que apela a los recuerdos y no a la opinión (que es volátil y manipulable) para identificar los elementos mencionados arriba, a partir de momentos representativos que los participantes plasman en una palabra y explican cómo es correcto escribir una palabra. Esto a su vez, ofrece un segundo nivel de análisis que se remite a los símbolos que el investigador interpreta en las colchas. Octubre de (2010)- Consorcio ECHO/CARACOLA.

Realización de la colcha de retazos.

Los datos se recolectarán por medio de la Colcha de Retazos y de las palabras escritas por cada niño. La Colcha es un conjunto de evidencia tomados de una realidad intencional para el mejoramiento de las falencias encontradas en los estudiantes.

Primer paso: elaboración de los retazos. Para realizar esta técnica se hará una serie de preguntas de si conocen las letras que bajan y las letras que suben, cuales vocales son abiertas y cuales cerradas de esta manera se le da la apertura para que comenzaran con la elaboración de

los retazos.

Segundo paso. Elaboración de la colcha: cada uno enviarán a través de WhatsApp una foto con la palabra que se les pide que escriban y a través de una hoja de Word pegar cada imagen

La encuesta

Es una técnica o método de recolección de información en donde se interroga de manera verbal, escrita o digitalmente a un grupo de personas con el fin de obtener determinada información necesaria para una investigación. Según Naresh K. Malhotra en su libro: Investigación de mercados cap 23-pág (726): Las encuestas son entrevistas con un gran número de personas utilizando un cuestionario prediseñado, dicho cuestionario está diseñado para obtener información específica.

Para realizar la encuesta en grado segundo de forma digital, es necesario explicar cada pregunta de esta manera se contextualiza para que los niños tengan la capacidad de asimilar la realidad con cada pregunta.

Primer paso explicación: En este momento se les explica a los niños que vamos realizar una encuesta, por qué necesitamos conocer un poco más sobre ellos; para que: para obtener unos resultados que nos van a mostrar cómo escriben de qué manera lo hacen, algunas situaciones que les pueden pasar .debido a esta explicación, despiertan un interés y quieren saber que se les va a preguntar, se les hace un breve resumen en el cual se les cuenta de que de qué se tratan las preguntas, después se les hace una presentación de la encuesta digital y en el cual, se explica la metodología para responder cada pregunta.

Segundo paso: Realización de la encuesta: se les entrega el link con las preguntas a cada niño, y se da inicio a la encuesta, como mencione anteriormente cada pregunta se va contextualizando, para que se tenga una mayor comprensión a la hora de responder.

ENCUESTA PARA EL GRADO SEGUNDO DEL COLEGIO PARROQUIAL SAN JUDAS TADEO

1- ¿cómo escribes las vocales mayúsculas?

A- más arriba de la mitad del renglón

B- pequeñas y a mitad del renglón

.2- ¿Cuáles letras se te dificultan más memorizar y escribir?

3- ¿conoces todas las letras del abecedario?

A –si

B-no

4- sabes ¿cómo se escriben las siguientes letras en mayúscula y minúscula?

O-Y-F-W-U-V-Z-P-S-K-C

. A-SI

. B-NO

.5- ¿cuáles letras se le dificulta escribir?

6- ¿Conoces qué es la caligrafía?

A-SI

B.NO

3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de información

3.4. Análisis de los resultados

ÁRBOL DE PROBLEMAS

De los 28 niños que participaron en el árbol de problemas se pudo analizar que para 8 niños las grafías (G,g-B,b,J,j,V,v) las confunden, otros 8 niños no escriben correctamente la grafía “F” minúscula, otros 5 niños no utilizan la “h” en algunas palabras ,7 confunden en frases las grafías (S,C,Z,X) acuerdo con estos resultados podemos concluir que varias niños aún poseen trazos y utilización incorrecta de varias grafías y que en las vocales no hay hallazgo de un error.

Identificando estos indicios de problemas en sus escrituras, que no apoyan su fluidez

escritural y a la vez no permiten la comprensión clara por el maestro, se puede comenzar a tener ideas de cómo mejorar estas formas de escribir herradas por los estudiantes potenciando en ellos la construcción de una mejor caligrafía para poder llegar a una mejor comprensión de frases y oraciones.

COLCHA DE RETAZOS

De la colcha retazo realizado en el centro de práctica se evidencia la manera en que los niños plasman sus errores al escribir palabras sin completar sus trazos y la no utilización de mayúsculas para los nombres propios, también se puede evidenciar que cuando no son apurados para escribir realizan trazos más estéticos y de fácil lectura, pero cuando lo hacen de afán y con rapidez tienden a realizar trazos deformes y de poca accesibilidad para la lectura, palabras de muchas sílabas son de mucha dificultad de escribir e interrumpen la realización de oraciones para algún trabajo.

Cada una de estas falencias encontradas nos puede dar ideas de un método que combata poco a poco para obtener una caligrafía óptima en los estudiantes, el juego es la mejor herramienta, dado que al hablar de esta palabra ellos se disponen de mejor manera a trabajar y a cumplir normas a cabalidad, pero sin ningún afán e ir construyendo paso a paso los trazos deseados para una mejor caligrafía.

Cada juego planeado nos debe llevar por una línea de mejoramiento en la caligrafía mejorando la fluidez escritural en los estudiantes, siendo así el mejor motivador el juego que es lo que los niños le gustan realizar para recrearse y distraerse.

LA ENCUESTA

Esta técnica es esencial para contextualizar los niños con la realidad, ya que, pueden relacionar el texto con lo que viven a diario y desarrollar un aprendizaje significativo, esta técnica brinda una ayuda importante en el proyecto para identificar los errores en la escritura de grafías y vocales, llevándonos a tener un panorama global de las falencias que pueden tener los estudiantes al momento de escribir y que repercute en su fluidez escritural, se evidencia el mal manejo de mayúsculas y ,minúsculas también confusión entre las grafías G,Y el dígrafo “GU”.

Todo esto permite diseñar propuestas pedagógicas para mejorar la caligrafía y a su vez la fluidez escritural porque conociendo todas las limitantes que posee los estudiantes y también en

que pueden mejorar, es mucho más fácil trabajar en corregir grafías y vocales sabiendo sus errores de escritura, que trabajar en ello sin conocer donde hace falta mayor elaboración de estas, por eso la encuesta nos da un panorama general y contextual de la realidad para diseñar las ideas más elocuentes para mejorar su caligrafía y la fluidez escritural por medio del juego.

CAPÍTULO 4: CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, PROPUESTA

4.1. Propuesta.

Teniendo en cuenta las problemáticas observadas a lo largo de esta investigación se realizó un fichero lúdico el cual se encuentra información clasificada y almacenada de diversas formas para la conservación y fácil acceso en cualquier momento. La intención de este producto es proponer estrategias y actividades para mejorar la caligrafía de los estudiantes por medio del juego dentro del aula escolar. Se brinda a las maestras titulares y a la institución educativa, esta herramienta en el cual se pueden apoyar para trabajar e incentivar a los estudiantes a ir avanzando el mejoramiento de su caligrafía, este fichero estará a disposición de la institución para brindar apoyo a las maestras de preescolar hasta quinto, esto se hace para que, este permanezca en la institución como herramienta de aula, y que pueda servir para diferentes generaciones no obstante, el fichero cuenta con las siguientes estrategias pedagógicas.

RÁPIDO, RÁPIDO

La maestra organiza así todos estarán sentados en círculo alejados uno del otro y pasaremos un balón de manera ágil y rápida sin dejarlo caer, mientras un compañero con los

ojos vendados dirá fuertemente “rápido rápido” cuando él diga “stop” el compañero que tenga el balón saldrá a copiar una palabra dictada por el maestro y que el estudiante realice los trazos con la ayuda del docente, y le corresponderá una penitencia y se reiniciará el juego de nuevo.

CONCÉNTRATE EN TODO

La maestra organiza a un compañero quien será el guiador, el resto de participantes harán un círculo. Luego el guía dirá dónde colocar nuestras manos de manera rápida, en cualquier instante de la intervención el cambiará la posición de las manos en un lugar diferente al que pronuncie, el reto está en colocar las manos donde él las diga, no donde él las pone, cada que el estudiante pierda debe reconocer cual grafía es mayúscula o minúscula y dar ejemplo con una oración o palabra escrita en el cuaderno.

CONCÉNTRESE

En una fila o varias el maestro lanzará palabras como: casa, cesta, zorro, sapo, coco, Cecilia, cielo, sacó, zancudo cada fila hará un paso al frente si dicen la correcta escritura y lo copian muy legible en la hoja de block, son 10 pasos al frente por respuesta correcta que digan, ganará el grupo con mayor cantidad de aciertos y caligrafía legible.

NO ME PISES.

La maestra en el suelo dibujará 32 cuadros, cuatro horizontales y ocho verticales. se dividirán en dos Grupos A y B, se pondrán en ambos extremos del cuadro, un grupo ubicado a la derecha y el otro a la izquierda, cada grupo comenzará con un integrante y deben saltar con sus pies abiertos sobre la línea que une los cuadros de manera sincrónica, brincado de derecha a izquierda, en el momento de llegar al punto de partida avanzan una casilla hacia delante y repiten lo mismo realizado en la primera casilla, al saltar sin equivocarse al tercer cuadro otro participante iniciará el mismo recorrido, esto debe ser realizado por los dos grupos al mismo

tiempo, si uno se equivoca saldrá del juego y gana quien pase los participantes al otro extremo de los cuadros donde están las siguientes palabras escritas: hueco, hormiga, hablar, horno, hamaca, huella, estas palabras estarán en minúsculas y mayúsculas para que los estudiantes observen la debida escritura.

SALTA CON LAS VOCALES

La maestra con una tiza se hará diez casillas en el siguiente orden, (a. e .i) en casillas contiguas, (o, u) casilla horizontal y juntas ,(A) en una casilla(E,I) casilla horizontal ,(O) en una casilla , el (U) encerrado en una nube, cada casilla con su respectiva vocal mayúscula y minúscula, serán los participantes que quieras y en orden tiran una moneda a la primer casilla y deben saltar con un solo pie cada casilla sin pisar las rayas ,solo descansan en la nube (U),se regresan brincado en un solo pie y recogerán la moneda antes de la primer casilla y saltar hacia fuera sin tocar la casilla donde está la moneda ,si lo logran lanzan de nuevo la moneda para la segunda casilla y así sucesivamente, si pierde por pisar una casilla con ambos pies o pisa raya continuará el otro participante.

GRAFOMOTRICIDAD

La maestra organiza aros de colores en la cancha o patio del colegio cada estudiante estará dentro de una de ellas, al extremo en una mesa habrá un recipiente con harina y una hoja con la letra que deben trazar allí con su dactilar. Luego por medio de un pito se pide que se muevan de su aro y el que primero llegue a la mesa debe dibujar la letra con su dedo. Habrá diferentes mesas para que participen varios estudiantes a la vez.

CÁPSULA DE COLORES

Pegaremos en el tablero tapas o cápsulas de colores, luego la maestra traza una línea que sorteé las cápsulas o tapas luego se va sacando a cada uno para que pase al tablero y trace con tizas de colores la misma línea que hay de modelo con colores distintos. Para que salgan al tablero lo realizaremos con la dinámica tingo, tingo tango el que vaya quedando con la pelota en la mano va saliendo.

ALCANCE LA ESTRELLA

La maestra en el tablero pega las estrellas donde debajo de estas habrá una letra del abecedario, y en otras diferentes actividades como bailar, cantar. En parejas deben pasar saltando una huella en diferentes direcciones adelante, atrás, derecha, izquierda y el que primero llegue alcanza la estrella y la letra que está debajo la debe realizar en el tablero con un marcador, sino sale la letra debe realizar la actividad que pide que realice.

STOP DE PALABRAS

Cada estudiante sacará una hoja de cuaderno y realizará un cuadro donde colocará nombre, apellido, animal, ciudad, fruta, color, cosa luego el maestro les brinda una letra y el que primero termine grita stop y se hará una suma el que haya escrito la misma palabra de su amigo saca 50 y el que no repita sacará 100. por último se suma todo y el que más saque puntaje será el ganador.

JUEGO DE CALIGRAFÍA

Dividimos en grupos de 2 a 5 personas, dependiendo del número total de alumnos, después de dividir en grupos repartimos a cada equipo unas imágenes de cada palabra que deben escribir ejemplo vaca, beso, vela, bota para observar cómo escriben y si identifican con cuál de

las v, b se escriben los nombres de cada imagen también lo haremos con las letras g, j, y, ll.

4.2. Recomendaciones.

- El fichero debe quedar como instrumento pedagógico en la institución.
- Se debe trabajar en el horario escolar.
- Se debe trabajar de acuerdo a la necesidad de los estudiantes y del maestro.
- Es indispensable alimentar el fichero con nuevas estrategias para que siga creciendo

4.3. Conclusiones.

1-Para dar respuesta a los objetivos se puede concluir que por medio de las estrategias que se ejecutaron mediante la colcha de retazos, la encuesta y el árbol de problemas se logró identificar las falencias que presentaban los estudiantes en la caligrafía y los vacíos que pueden traer de años anteriores ,adicional a esto el conocimiento de los trazos en grafías y vocales tanto minúsculas como mayúsculas y la confusión en ocasiones unas con otras, es por esto que es de suma importancia un trabajo arduo constante y continuo para llegar a una óptima caligrafía que a su vez mejore la fluidez escritural por medio del juego.

2-Podemos ver qué frente la problemática observada se generó un fichero lúdico llamado Jugando Aprendo, por medio del cual se realizó gran variedad de fichas con un objetivo a lograr y con el propósito de que los estudiantes por medio del juego mejoren su fluidez escritural.

3- Es claro que mediante el fichero lúdico y por medio del juego se obtiene una mejor caligrafía, evitando así que sea un aprendizaje tradicional para que divirtiéndose puedan aprender mucho mejor, generando de esta manera recordación.

Se debe tener en cuenta que las estrategias antes mencionadas deben implementarse por un maestro, las cuales se deben ejecutar en el horario escolar y de acuerdo a la necesidad, poniendo como base que los principales beneficiados serán los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA

"Emilia Ferreiro: Biografía, Teoría y Libros Principales - Lifeder." <https://www.lifeder.com/emilia-ferreiro/>. Se consultó el 2 abr.. 2020.

(2009, junio 4). Psicogénesis de la Lengua Escrita - Slideshare. Se recuperó el abril 2, 2020 de <https://es.slideshare.net/Barbaroli/psicognesis-de-la-lengua-escrita-1535601>

(2012, junio 1). Investigación-acción participativa: una metodología Se recuperó el noviembre 11, 2020 de <http://m3todologia1.blogspot.com/2016/03/poblacion-y-muestra.html>

(2012, junio 10). Autores que definen el juego. - El Juego en la Educación Inicial. Se recuperó el abril 6, 2020 de <http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/06/autores-que-definen-el-juego.htm> !

(2018, julio 4). Análisis con el Arbol de Problemas | SSWM - Find tools for Se recuperó el octubre 23, 2020 <https://sswm.info/es/taxonomy/term/2647/problem-tree-analysis>

(2020, junio 6). La pauta de caligrafía Montessori y otros recursos del método Se recuperó <https://www.bebesymas.com/educacion-infantil/pauta-caligrafia-montessori-otros-recursos-metodo-para-ensenar-a-ninos-a-escribir>

(n.d.). ANEXO SOBRE COLCHAS DE RETAZOS. Se recuperó el octubre 23, 2020 de <http://www.consultingecho.com/media/files/docs/a9colchas.pdf>

(n.d.). Fluidez Escritural. Se recuperó el abril 7, 2020 de http://docencia.udea.edu.co/educacion/lectura_escritura/fluidez_escritural.html
<http://investigacionmetodologicaderojas.blogspot.com/2017/09/poblacion-y-muestra.html>

(n.d.). Investigación de mercados - Portal. Se recuperó el octubre 23, 2020 de <http://www.elmayorportaldegerencia.com/Libros/Mercadeo/%5BPD%5D%20Libros%20-%20Investigacion%20de%20Mercados.pdf>

Alcívar, Ambato - Ecuador, (2013), universidad técnica de Ambato facultad de ciencias humana y de la educación." *la lecto escritura y su incidencia en el rendimiento escolar de los estudiantes del quinto grado del centro de educación básica*" Pedro Bouguer" de la parroquia yaruquí, cantón Quito, provincia de pichincha (tesis de pregrado). Recuperado de: <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/5815/1/TESIS%20LECTO-ESCRITURA.pdf>

Derechos Básicos de Aprendizaje (2015). Ministerio de Educación Nacional. Recuperado de: https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/DBA_Lenguaje.pdf
el septiembre 9, 2020 de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-89869_archivo_pdf8.pdf

Estándares básicos de competencia de lenguaje (s.f.). Ministerio de Educación

Gestor Normativo (s.f.). Boletín Actualidad Jurídica de Función Pública. Congreso de Colombia. Recuperado de:

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=292>

[http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9\(3\)195-204.pdf](http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9(3)195-204.pdf)

<https://revistas.uniandes.edu.co/doi/abs/10.18175/vys3.1.2012.07>

Lineamientos curriculares de lenguaje (1998). Ministerio de Educación Nacional.

Marulanda, I Medina, C - Medellín, 2014, universidad Pontificia Bolivariana” *estrategias para la enseñanza de la lecto escritura en niños con déficit de atención*”: Estudio de casos de docentes del colegio de la universidad Pontificia Bolivariana de la ciudad de Medellín.

<https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/2420/Tesis%20final.pdf?sequence=1>

Mayorga, K. Riveros. (2012),” *estrategias pedagógicas para mejorar la caligrafía en los niños*” (Proyecto de grado). Programa de Formación Complementaria de la Escuela Normal Superior de Acacias (Meta). Recuperado de: <https://es.slideshare.net/angelirris/proyecto-corregido-13244029>

Palacio, A. Palacio, O. (2017) “*Las prácticas de lectura y escritura desarrolladas en los procesos de enseñanza como factores determinantes en el aprendizaje de los estudiantes de tercero, cuarto y quinto de básica primaria de la zona urbana del municipio de yarumal*” (tesis de maestría). Universidad de San Buenaventura de Medellín. Recuperado de:

Recuperado de http://bibliotecadigital.usbcali.edu.co/bitstream/10819/4218/3/Practicas_Lectura_Escritura_Palacio_2017.pdf

